

Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien

Storytelling, Montage und Rezeption

-

Die Macht der Montage und ihr Einfluss auf die Filmwahrnehmung

vorgelegt von

Svenja Schnabel

an der Hochschule der Medien Stuttgart

am 17. August 2018

zur Erlangung des akademischen Grades eines

Bachelor of Engineering

Erstprüfer: Prof. Katja Schmid

Zweitprüfer: Prof. Jörn Precht

Stuttgart, August 2018

Eidesstattliche Erklärung

„Hiermit versichere ich, Svenja Schnabel, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel „Storytelling, Montage und Rezeption“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. 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.

Ich habe 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.“

Wernau, den 15.08.2018

Unterschrift

Kurzfassung

Diese Bachelorarbeit beschäftigt sich mit dem Einfluss der Montage auf die Wahrnehmung des Zuschauers beim Betrachten eines Films. Manche Filme sind vor Spannung nicht mehr zu überbieten, andere klingen zwar in der Vorschau sehr interessant, doch im Film ist davon nichts mehr zu spüren. Woher kommt das?

Eine gute Montage kann gezielt Emotionen und Stimmungen beim Zuschauer hervorrufen, Spannung und Dramaturgie erzeugen und auch das langweiligste Thema etwas auffrischen. Ziel dieser Arbeit ist es, anhand von Film- und Serienbeispielen aufzuzeigen, wie die Montage die Filmwahrnehmung beeinflussen kann und durch welche Techniken sie das erreicht. In der Montage gibt es keine starren Regeln, jedoch einige Stellschrauben, die beim Beobachter Stimmungen und Gefühle auslösen, ohne dass es vom Betrachter bemerkt wird oder die Handlung stören.

Die Arbeit ist für diejenigen von Relevanz, die die vielfältigen Möglichkeiten der Montage und deren Auswirkungen kennenlernen wollen und Interesse daran haben, wie durch eine bestimmte Art des Schnitts gezielt beim Betrachter gewünschte Reaktionen und Emotionen hervorgerufen werden können, ohne offensichtlich oder als irritierend wahrgenommen zu werden.

Abstract

This bachelor thesis deals with the influence of film editing on the visual perception of the audience while watching a film. There are many exciting films on the market. Some are full of suspense, in some films the suspense can hardly be surpassed, others seem very interesting in the trailer but during the film no suspense can be felt anymore. Where does this come from?

Good film montage can create specific emotions and moods within the audience as well as tension and dramaturgy even the topic is dry and uninspiring. The designated target of this thesis is to show how film editing is able to influence the viewers' visual perception and which techniques can be used to achieve that. There are no rigid rules in film editing, however, there are some parameters which, when perceived by the viewer, produce moods and emotions without being obvious for the spectator or disturbing the storytelling. Examples will be given by using extracts of films and series.

This bachelor thesis is relevant for everybody who wants to learn more about different editing techniques and their effects and for those who want to know how the selection of film cutting techniques triggers distinctive reactions and emotions in the viewer without them being noticed.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	6
2.1 Einfluss und Dimensionen der Montage.....	7
2.1.1 Struktur.....	7
2.1.2 Storytelling.....	8
2.1.3 Zeit.....	9
2.1.4 Ort.....	12
2.1.5 Orientierung.....	13
2.1.6 Kontinuität.....	15
2.1.7 Rhythmus.....	17
2.1.8 Spannung.....	18
2.1.9 Identifikation.....	22
2.1.10 Empathie / Emotionen / Stimmung.....	25
2.1.11 Information.....	28
2.1.12 On / Off (audio – visuell).....	31
2.1.13 Kontext.....	34
2.1.14 Realität und Bedeutung.....	36
2.1.15 Ästhetik.....	38
2.2 Montageformen.....	38
2.2.1 Kontinuitätsmontage / Erzählende Montage.....	39
2.2.2 Parallelmontage (Cross Cutting).....	40
2.2.3 Assoziationsmontage.....	42
2.2.4 Intellektuelle Montage.....	43
2.2.5 Kollisionsmontage.....	43
2.2.6 Rhythmische Montage.....	44
2.3 Montagetechniken / - Elemente und ihre Funktion.....	44
2.3.1 unsichtbarer Schnitt.....	44
2.3.2 180° Regel.....	48
2.3.3 30° Regel (Konturensprung).....	50
2.3.4 Jump Cut.....	51
2.3.5 Match Cut.....	52
2.3.6 Master-Shot, Cut In und Cut Back.....	53
2.3.7 Shot-Reverse-Shot.....	54
2.3.8 POV und Reaction Shot.....	55
2.3.9 Over-Shoulder-Shot.....	55
2.3.10 Eyeline Match.....	56

2.3.11 Cutaway	57
2.3.12 Flashback	58
2.3.13 Flash-forward	58
2.4 Musikalischer Einfluss auf die Montage	58
2.4.1 Off-Ton	59
2.4.2 Dialog	59
2.4.3 Musik	59
2.4.4 Atmosphärische Geräusche (Atmo-Geräusche).....	61
2.5 Walter Murch	61
3. Fazit.....	63
4. Literaturverzeichnis.....	67
5. Abbildungsverzeichnis.....	68
6. Filmbeispiele auf DVD.....	69

1. Einleitung

Jeden Tag werden neue Filme produziert und geschnitten, vom Urlaubsfilm eines Hobbyfilmers, über Dokumentar- und Fernsehfilme bis hin zu Filmen aus Hollywood ist alles dabei. Jeder Film ist unterschiedlich und doch gibt es Übereinstimmungen. Filme können lehrreich, langweilig oder auch spannend sein, sie können aber auch emotional oder begeisternd sein und den Zuschauer mit sich reißen. Aber wieso gibt es solche großen Unterschiede und was hat die Montage damit zu tun?

Zu Beginn eines jeden Films steht der Cutter vor einer schwierigen Aufgabe. Das Drehmaterial besteht aus vielen einzelnen Einstellungen, die am Ende zu einem Film zusammengesetzt werden müssen. Dabei gibt es unzählige Möglichkeiten, wie die Einstellungen montiert werden können. Einige Einstellungen werden beim Schnitt weggelassen, andere in ihrer Reihenfolge verschoben. Würde man verschiedene Cutter aus demselben Material einen Film schneiden lassen, so würden daraus komplett verschiedene Filme entstehen, da sich die Einstellungsauswahl und die Reihenfolge, in der dem Zuschauer Bilder und somit Informationen gegeben werden, sich merklich voneinander unterscheiden würden.

Die Montage ist mehr als das bloße Aneinanderreihen einzelner Einstellungen. Das Wichtigste beim Schneiden eines Films ist es, dass die Montage die Aussage des Films unterstreicht, dass sie die gewünschten Emotionen beim Zuschauer hervorruft und dass eine gewisse Spannung aufgebaut wird. Denn Schneiden heißt nicht nur, die schlechten Stellen herauszuschneiden, sondern bedeutet auch „[...] Struktur, Farbe, Dynamik, Manipulation der Zeit und noch vieles mehr“. (Murch et al. 2004: 22)

In dieser Arbeit soll erarbeitet werden, inwiefern die Montage Einfluss auf die Filmwahrnehmung hat. Was kann die Montage alles beeinflussen und wie schafft sie das? Wieso funktionieren manche Schnitte und andere nicht?

Die Beantwortung dieser Fragen soll helfen, die höhere Kunst der Montage zu verstehen, um selbst spannende und emotionale Filme schneiden zu können, denen der Zuschauer ohne Irritationen folgen kann. Anhand von Film- und Serienbeispielen sollen die in der Arbeit aufgestellten Behauptungen belegt werden.

In der vorliegenden Arbeit wird zunächst ein Überblick über die Dimensionen der Montage gegeben, ehe anschließend auf die Unterschiede in den verschiedenen Montageformen eingegangen wird. Daran anschließend werden die einzelnen Montageelemente und ihre Wirkungen erläutert. Den Abschluss bildet die Behandlung der Musik und ihren Einfluss in der Montage. Zur Abrundung soll anschließend vorgestellt werden, was für den bekannten Editor Walter Murch zu einem perfekten Schnitt gehört. Abschließend werden die Ergebnisse, wie die Montage die Filmwahrnehmung beeinflussen kann, in einem Fazit nochmals zusammengefasst.

2. Wissenschaftliche Arbeit

2.1 Einfluss und Dimensionen der Montage

Die Montage ist eines der wichtigsten Mittel, durch die ein Film zu dem wird, was er ist. Auch wenn im Drehbuch vieles schon vorgeschrieben ist und die Einstellungen gedreht sind, kann durch den Schnitt noch einiges verändert werden.

In dem Buch „Filmschnitt und Montage“ beschreibt Baddeley ziemlich treffend die Dimensionen der Montage und welche Macht und starke Position der Cutter dadurch besitzt, einen Film zu verändern. So beschreibt Baddeley die Macht des Cutters wie folgt:

„Er beherrscht Zeit und Raum. Er kann dem Zuschauer zeigen, was er will und wann er es will. Er kann ihn langsam führen oder in halsbrecherischem Tempo mitreißen. Er kann seine Informationen zurückhalten oder den Zuschauer einen Blick auf gleichzeitig an verschiedenen Orten sich abspielende Ereignisse werfen lassen.

Er kann Vorgänge sichtbar machen, die sich in Wirklichkeit gar nicht ereignet haben [...] oder er kann den Eindruck erwecken, daß ein Darsteller Handlungen begeht, die er tatsächlich niemals ausgeführt hat. Er kann die Kamera im wahrsten Sinne des Wortes zur Lügnerin machen, [...] etwas vor[-]täuschen oder Dinge ganz anders erscheinen [...] lassen, als sie in Wirklichkeit sind.“ (Baddeley 1963: 112f.)

Im Schnitt und durch die Montage der Szenen, Bilder und Geräusche wird der Film zu dem, was er ist. Hier bekommt er sein Tempo und seinen Rhythmus. Außerdem entsteht dort die Zeit, in der der Zuschauer einer Geschichte folgen und sie verstehen kann oder nicht (vgl. Blaes 1997: 365).

„Durch die Montage bekommt die Welt vor der Kamera ein anderes Gesicht, eine andere Bedeutung, wird das Abgebildete „expressiv“. Nicht nur Zeitbezüge, sondern auch Beziehungen, Assoziationen gefühlsmäßiger oder intellektueller Art, die im aufgenommenen Material nicht vorhanden sind, können von der Montage visualisiert werden.“

(Beller 2005: 38)

2.1.1 Struktur

Da die Montage für das Zusammensetzen der filmischen Einzelstücke verantwortlich ist, wird durch sie auch die Struktur eines Films festgelegt. Sie bestimmt, in welcher Reihenfolge die einzelnen Geschehnisse ablaufen und kann dadurch die Bedeutung der einzelnen Einstellungen als auch die der Gesamtsequenz verändern. (vgl. Beller 2005: 178)

Grundsätzlich ist die Struktur bei Spielfilmen zunächst durch das Drehbuch vorgegeben, dennoch kann sich diese beim Schneiden eines Films drastisch verändern. Je nachdem ob Spannung erzeugt, Informationen transportiert oder die Bedeutung und Aussage von

Einstellungen geändert werden soll, werden Szenen umgestellt oder fallen ganz weg. Hauptziel ist es, mittels der Struktur, den Zuschauer an einem roten Faden durch den Film zu leiten.

2.1.2 Storytelling

Zu einem guten Storytelling gehört, dass der Zuschauer im Film aktiv mitgenommen wird. Die Montage kann den Zuschauer zunächst auf eine falsche Fährte locken, um ihn dann mit einer Kehrtwendung plötzlich zu überraschen, indem sie ihm Informationen gibt, die er bis dahin nicht hatte. Durch den Einsatz von Kontrasten wie Gut und Böse, Tod und Überleben, Freude und Leid, werden Spannung und Emotionen hervorgerufen. Auch das Verzögern der Geschichte, Wissensvorsprünge oder Informationsentzug und das parallele Schneiden verschiedener Handlungen treiben die Spannung voran. Dazu später mehr.

Wichtig ist vor allem, dass sich die Handlung unterhaltsam präsentiert und das Erzähltempo hochgehalten wird. Dazu werden Vorgänge nicht mehr in ihrer vollen Länge gezeigt, sondern nur Ausschnitte davon. Alles was für den Fortgang oder das Verständnis der dargestellten Handlung nicht notwendig ist, wird weggelassen. So entsteht für den Zuschauer keine Langeweile (vgl. Kamp 2017: 190f.). Die Zeit kann durch die Montage aber nicht nur verkürzt, sondern auch gedehnt werden, wodurch eine Situation besonders betont, die Dramatik erhöht oder Emotionen verstärkt werden können (vgl. Baddeley 1963: 105f.).

Nicht nur Zeitraffung und Zeitdehnung machen ein gutes Storytelling aus. Auch eine verschachtelte Erzählweise, in der verschiedene Zeit- und Erzählebenen miteinander verknüpft sind, machen einen Film interessant. Indem zwischen Gegenwart und Vergangenheit hin und her geschnitten wird, wird der Zuschauer aktiv eingebunden. Er wird gezwungen, mitzudenken, um nachvollziehen zu können, in welcher Zeit sich die Handlung gerade befindet. (vgl. Beller 2005: 200) So wird der Zuschauer immer wieder aufs Neue gefordert.

In *Gone Girl – Das perfekte Opfer* (2014) werden beispielsweise im Laufe des Films immer wieder Erinnerungen gezeigt, die durch Tagebucheinträge eingeleitet werden. Diese geben Aufschluss über das Leben und über die Beziehung des Ehepaares. Das abrupte Unterbrechen der Handlung und der Wechsel zu den Erinnerungen fordert die Aufmerksamkeit der Zuschauer. Das stetige Hinzufügen neuer Informationen durch die Erinnerungen und dem gleichzeitig damit verbundenen Herausreißen aus der Gegenwart, erzeugt eine Lebendigkeit in der Handlung und verhindert eine monotone Erzählweise. (s. Filmbeispiel 1) Die Chronologie der Montage und das Arbeiten mit Ellipsen, Rückblenden und Andeutungen bestimmen, ob der Zuschauer im Ungewissen

bleibt und sich selbst die Leerstellen erarbeiten muss, oder ob die Montage ihm alles erklärt (vgl. Kamp 2017: 138).

2.1.3 Zeit

Die Zeit ist ein Element, mit dem im Film gespielt werden kann. Im Gegensatz zum realen Leben kann im Film problemlos in die Vergangenheit zurück oder auch vorwärts in die Zukunft gesprungen werden. Auch ist ein Verkürzen oder ein in die Länge ziehen des normalen Zeitablaufs nach Belieben möglich.

Ein beliebtes Mittel, Erinnerungen oder Gedanken an alte Zeiten zu zeigen, ist der Einsatz von Flashbacks. Dabei wird der Betrachter innerhalb des Geschehens in die Vergangenheit zurückgesetzt (s. Absatz 2.3.12). Mittels der Montage ist aber auch ein Springen in die Zukunft möglich (s. Absatz 2.3.13). Durch diese sogenannten Flash-forwards können dem Zuschauer Informationen vorausgegeben werden (vgl. Baddeley 1963: 101f.).

Solche Zeitwechsel werden zumeist durch Überblendungen eingeleitet oder durch Titeleinblendungen erklärt. Durchaus ist auch ein Wechsel mit einem harten Schnitt möglich. Er sollte jedoch entweder durch einen Dialog angekündigt oder es sollten Match Cuts eingesetzt werden. Hierbei werden im Schnitt zwei zeitlich und räumlich getrennte Einstellungen durch ein gemeinsames Element (Bewegung, Handlung, Gesichtsausdruck etc.) miteinander verschmolzen (s. Absatz 2.3.5). Der Zeitwechsel selbst wird durch ein anderes Grading, eine veränderte Kleidung, eine wechselnde Jahreszeit oder einen anderen Ort verdeutlicht. Diese sollten sich deutlich vom Geschehen der Gegenwart abheben. (vgl. Reisz et al. 1988: 164)

In der Serie Vampire Diaries verdeutlichte man die Zeitwechsel auf verschiedene Weise: der Sprung in die Vergangenheit wurde durch eine Titeleinblendung erklärt, die Aufschluss über das Jahr und den konkreten Ort gab. Aber auch ohne diese Titeleinblendung könnte der Zuschauer den Wechsel in die Vergangenheit nachvollziehen, da die Personen historische Kleidung tragen und sich das Grading farblich so verändert hat, dass er sich in vergangene Zeiten zurückgesetzt fühlt. Der Sprung zurück in die Gegenwart erfolgte in diesem Beispiel durch einen Match Cut: im Flashback wird mit einem Messer auf einen Menschen eingestochen, um beim Herausziehen des Messers wieder in die Gegenwart zurückzuschneiden. Die Einstellungen gehen im Schnitt ineinander über, da die Bewegung und das Objekt die gleichen sind (s. Filmbeispiel 2).

Die wichtigste Fähigkeit der Montage ist jedoch das Rafften der Zeit. Würde das gesamte Filmgeschehen in Echtzeit erfolgen, käme schnell Langeweile auf. Um dies zu vermeiden, werden für die Handlung unwichtige und redundante Einstellungen

weggelassen (elliptische Erzählform). Zeigt man beispielsweise nur den Beginn und das Ende einer Handlung, beispielsweise das Aufstehen von einem Stuhl und das Ankommen in der Küche, so wird der Betrachter automatisch die fehlenden Einstellungen im Kopf ergänzen und sich den Weg dorthin selbst ausmalen. Er wird davon ausgehen, dass in der Zwischenzeit nichts für die Handlung Relevantes vorgefallen ist (vgl. Rauschnig 2014: 41). Diese Erzählform ist ein wichtiges Element in der Montage, um durch den erhöhten Interpretationsbedarf beim Betrachter die Aufmerksamkeit zu steigern.



Abb. 1 Zeitraffung (Gone Girl – Das perfekte Opfer, 2014)

Auch in *Gone Girl* raffte man die Zeit, um das Erzähltempo hochzuhalten und den Zuschauer an das Geschehen zu binden. Wie in Abbildung 1 zu sehen ist, geht in der ersten Einstellung der Protagonist auf sein Haus zu, vor dem sein Auto steht. In der folgenden Einstellung sieht man, wie dieses Auto an einer Straße anhält und im nächsten Moment, wie der Protagonist aus diesem aussteigt. Diese drei Ausschnitte reichen aus, um dem Zuschauer zu vermitteln, dass der Mann offensichtlich von seinem Wohnort in die Stadt gefahren ist. Der Zuschauer wird sich den Fahrweg dazwischen selbst vorstellen, ohne die für ihn langatmige Fahrt mit ansehen zu müssen.

Die Kontinuität wird durch das elliptische Erzählen so lange nicht gebrochen, wie die Kontinuität der Ereignisse erhalten bleibt und die Schnitte aufeinander logisch erfolgen. Dies wird anschaulich in folgendem Beispiel erläutert: es unterhalten sich zwei Personen auf der Straße. Der eine Gesprächsteilnehmer verabschiedet sich mit den Worten, dass daheim seine Frau mit dem Essen auf ihn warte. Erfolgt nun der direkte Schnitt auf die wartende Frau, so ist dieser Schnitt erklärt und logisch, wodurch die Kontinuität gewahrt und keine Irritation beim Betrachter ausgelöst wird. (vgl. Reisz et al. 1988: 154f.)

Auch Dancyger weist darauf hin, dass es beim Rafften der Zeit wichtig ist, sich Gedanken zu machen, welche Informationen interessant und welche dramaturgisch eher unnötig sind. Uninteressante Einstellungen bringen die Handlung nicht weiter und sollten dadurch weggelassen werden (vgl. Dancyger 2007: 370), für die Handlung wichtige Einstellungen sind dagegen unverzichtbar. Die Entscheidung, ob eine

Einstellung redundant oder relevant ist, muss dabei nach dem Plan und dem Kontext des Handlungsverlaufs getroffen werden (vgl. Beller 2005: 172).

Die Montage kann jedoch nicht nur einzelne Handlungen oder Vorgänge verkürzen. Sie kann auch mehrere Stunden, ganze Tage bis hin zu Jahre auf ein paar wenige Schlüsselmomente kürzen. Die Form des elliptischen Erzählens verändert die Zeit, „[...] indem man darauf vertraut, dass der Zuschauer akzeptiert, dass Vorgänge, die keinen dramaturgischen Zweck verfolgen, entfallen“ (24 - Das Wissensportal der deutschen Filmakademie o.J.). Damit der Zuschauer derartig große Zeitsprünge nachvollziehen kann, verwendet man Hinweise, die auf den Zeitsprung hindeuten. Solche Hinweise können beispielsweise wechselnde Kalenderblätter, veränderte Kleidung der Charaktere, das Einblenden von einer vollen zu einer leeren Flasche, Lichtwechsel oder der Wechsel von Tag zu Nacht und vieles mehr sein. (vgl. Rauschnig 2014: 154f.)

Ein Nacht-zu-Tag-Wechsel wird bei *Gone Girl – Das perfekte Opfer* (2014) eingesetzt, um den Zeitverlauf, seit die Frau des Protagonisten verschwunden ist, zu verdeutlichen. Jeder Wechsel bedeutet einen neuen Tag. Um anzugeben, wie viele Tage seit dem Verschwinden beziehungsweise Wiederauftauchen der Frau vorübergegangen sind, setzte man Titeleinblendungen ein. (s. Filmbeispiel 3)

Meist sind Zeitsprünge mit Ortswechsel verbunden. Um den Ortswechsel nachvollziehen zu können, werden meist typische Bilder mit hohem Wiedererkennungswert, wie zum Beispiel der Eiffelturm in Paris, die Golden Gate Bridge in San Francisco oder auch Orts- und Straßenschilder eingesetzt, um den Ortswechsel einzuführen (vgl. Dancyger 2007: 371).

Zeit- und Ortssprünge können jedoch auch durch Dialoge erklärt und angekündigt werden. In *Mission: Impossible – Phantom Protokoll* (2011) beispielsweise konnte der Sprung in den Moskauer Kreml schnell erklärt werden, indem er im Dialog angekündigt wurde (s. Filmbeispiel 4). Durch das Ankündigen und den nachfolgenden Bildern des Kremls (s. Abb. 2b), konnte der Zuschauer nachvollziehen, dass die Protagonisten dort nun angekommen sind. Den Weg dorthin zu zeigen war nicht mehr nötig.

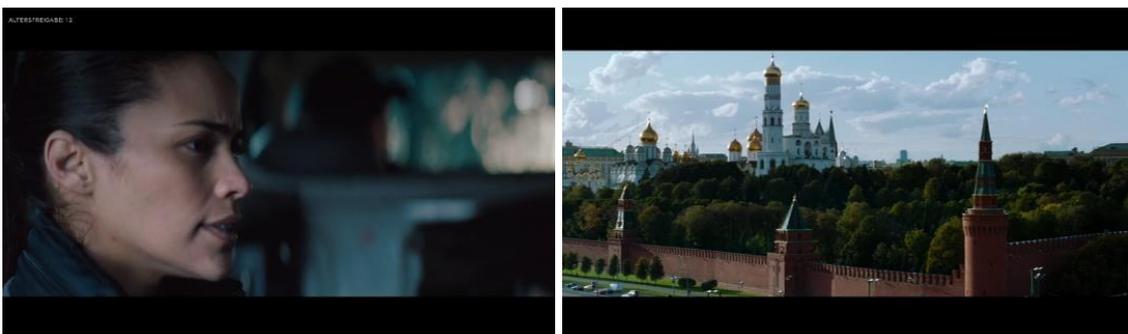


Abb. 2 a/b) Ortswechsel, eingeleitet durch Bild des Moskauer Kremls (*Mission Impossible – Phantom Protokoll*, 2011)

Im Gegenzug zur Zeitraffung kann die Handlung durch die Montage auch gedehnt werden. Dies wird beispielsweise oft verwendet, wenn man dramatische Höhepunkte hervorheben will, Emotionen betonen oder die Ungewissheit über einen Fortgang steigern möchte. Dies kann durch das Zwischenschneiden von bedeutungsvollen Einzelvorgängen wie Emotionen, Details oder Reaktionen verschiedener Personen erreicht werden. (vgl. Baddeley 1963: 105f.)

Will man einen Autounfall darstellen, bei dem ein Auto ins Schlingern gerät und gegen einen Baum fährt, so würde dies in Realität nur wenige Sekunden dauern, wenn die Handlung am Stück gezeigt werden würde. Schneidet man jetzt aber zwischen einer Totalen, die das schlingernde Auto zeigt und Nahaufnahmen der Insassen, Unfallbeobachter oder Bremspedal und den schlingernden Reifen hin und her, so kann die Szene stark gedehnt werden. Das Zwischenschneiden der Emotionen und Reaktionen sorgt für eine Dehnung der Handlung, wodurch sich die Dramatik der Szene erhöht. (s. Filmbeispiel 5)

Auch Alfred Hitchcock arbeitete in seinem Film Psycho (1960) mit der Dehnung der Zeit, um die Dramatik zu erhöhen. Der Mord in der Duschszenen dauert fast zwanzig Sekunden, obwohl dieser in der Realität nur ein paar Sekunden benötigen würde. Bis das Opfer bewegungslos zusammenbricht, benötigt es mehr als eine halbe Minute. Von der Anzahl der Einstiche wäre das Opfer schon nach wenigen Sekunden zusammengebrochen. Indem viele Detail- und Nahaufnahmen eingesetzt wurden, konnte der Mord gedehnt und damit die Dramatik deutlich gesteigert werden. (s. Filmbeispiel 6)

Die Zeit kann durch die Montage aber auch zum Stillstand gebracht werden. Der Einsatz einer starren Kamera, Slow Motion oder eines Schwarzbildes mit einer geeigneten Musik oder Stille erzeugt beim Zuschauer das Gefühl, als würde die Zeit stillstehen. (vgl. Rauschnig 2014: 149)

2.1.4 Ort

Die Freiheitsstatue in Paris, der Eiffelturm in Berlin, all das kann durch die Montage plötzlich „Realität“ werden. Dass dies möglich ist, fand Kuleschow in seinem Experiment „Schöpferische Geographie“ heraus, als er das Treffen zweier Personen über vier verschiedene Orte Moskaus und dem anschließenden Bild des Weißen Hauses in Amerika erzählte. (vgl. Beller 2005: 21)

Das elliptische Erzählen der Montage ermöglicht es, verschiedene Orte zusammengehörig erscheinen zu lassen. Da unwichtige Vorgänge durch die Montage

gerafft werden, sieht man immer nur einzelne Ausschnitte einer Handlung, die - wenn sie von den Bewegungen übereinstimmen - die Übergänge der Orte kaschieren können. Baddeley beschreibt ein mögliches Szenario wie folgt:

„Ihr Freund kommt am Zoo in Berlin aus der U-Bahn und schlendert in der folgenden Einstellung die Prinzregentenstraße in München entlang. An der nächsten Ecke biegt er zur Kaiser-Wilhelm-Gedächtniskirche ab und unmittelbar danach schaut er von einer Brücke zur Isar herab.“ (Baddeley 1963: 102)

Da eine logische Handlung erzählt wird, kann der Zuschauer von der räumlichen und zeitlichen Aufeinanderfolge der einzelnen Einstellungen überzeugt werden. Diese Erkenntnis bringt einen großen Vorteil für das Drehen von Szenen, da man nun auch Situationen darstellen kann, die so nie möglich wären. Außerdem kann damit auch an verschiedenen Orten gedreht werden. (vgl. Baddeley 1963: 102f.)

Dass die „Schöpferische Geographie“ Grenzen aufweist, fanden Studenten der HFF München in einem Remake Experiment zur „Schöpferischen Geographie“ heraus: es zeigte sich, dass der Eindruck eines ganzheitlichen Raumes nur so lange assoziiert wird, bis der Zuschauer aus seinem Wissen heraus merkt, dass etwas nicht sein kann. Weiß der Zuschauer, dass das Weiße Haus und der Eiffelturm nicht an einem Ort sein können, so kollidiert seine Erfahrung mit dem filmischen Eindruck und die Illusion wird gestört. (vgl. Beller 2005: 159f.)

2.1.5 Orientierung

Fehlende Orientierung in einem Film kann zu Unverständnis führen. Deshalb muss die Montage dafür sorgen, dass der Zuschauer seine Orientierung im Film behält und mitgenommen wird.

Das Führen vom Großen zum Detail (s. Absatz 2.3.6) ist eine bewährte Methode, um dem Zuschauer Orientierung zu geben. Indem Szenen meist durch einen Master Shot eröffnet werden, bekommt der Zuschauer einen ersten Überblick über den Handlungsraum. Diese Einstellung ist eine Totale, die die handelnden Personen in ihrer räumlichen Position zueinander zeigt und somit für eine erste Orientierung sorgt (s. Abb. 3a). Erst nachdem die Umgebung etabliert ist, wird auf eine nähere Einstellung geschnitten, wodurch Emotionen, Reaktionen und Aktionen der Charaktere besser gezeigt werden (s. Abb. 3b).

Die Orientierung im Raum kann aber auch erst nachträglich gegeben werden. Hierbei wird zunächst das Detail gezeigt und erst danach auf eine totalere Einstellung geschnitten. In diesem Fall erfolgt die Orientierung im Raum somit erst später (s. Abb. 4). Beide Vorgehensweisen sind möglich. Wichtig ist jedoch nur, dass der Zuschauer die Orientierung bekommt, der Zeitpunkt spielt dabei keine Rolle.



Abb. 3 a) / b) von weit zu nah (The Dark Knight, 2008)

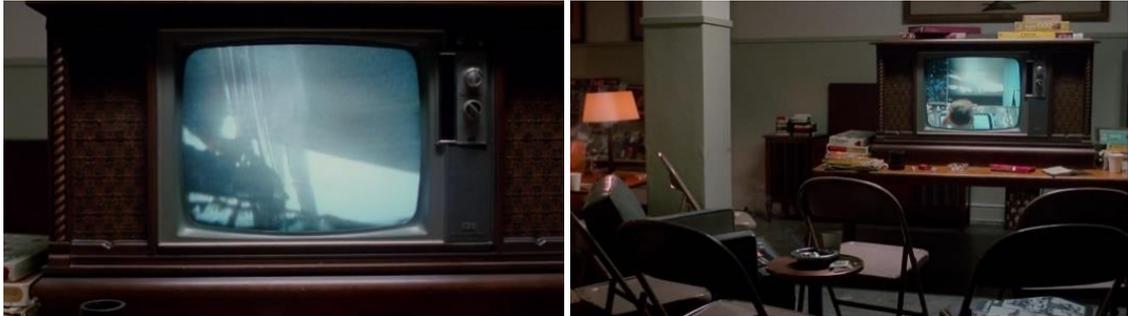


Abb. 4 von nah zu weit (Forrest Gump, 1994)

Eine weitere Möglichkeit der Orientierungshilfe ist der Grundsatz der sogenannten 180° Regel (s. Absatz 2.3.2.). Auch sie sorgt für Orientierung im Raum. Durch sie wird sichergestellt, dass die handelnden Personen ihre Bewegungsrichtung zueinander beibehalten und in allen Einstellungen in dieselbe Richtung blicken. Achsensprünge würden zu einer Desorientierung führen, da sich die Personen in der Naheinstellung nicht mehr anschauen würden und ihre Positionen zueinander für den Betrachter somit unklar werden würden. Auch bei Bewegungen muss darauf geachtet werden, dass die 180° Regel eingehalten wird, da sich sonst die Bewegungsrichtung ändern würde, ohne dass ein sichtbarer Richtungswechsel stattgefunden hat.

Um eine Orientierung über die Größenverhältnisse von Personen bei Dialogen zu vermitteln, werden beim Schuss-Gegenschuss-Verfahren (abwechselndes Zeigen der Personen) die betreffenden Personen aus der entsprechenden Perspektive gezeigt: große Personen werden untersichtig, das heißt mit einer tiefen Kameraführung dargestellt, während kleinere Personen von oben gezeigt werden (Aufsicht) und somit der Betrachter im Blickwinkel erhöht steht. (s. Absatz 2.3.70)

Auch Over-Shoulder-Shots, bei denen der Zuschauer über die angeschnittene Schulter eines Charakters auf den Gesprächspartner sieht (s. Absatz 2.3.9), bieten eine gute Orientierung, da diese die abgebildeten Personen in ihrer Position zueinander im Raum darstellen. (vgl. Kamp 2017: 177-183)

Ein weiteres Orientierungsmittel für den Zuschauer ist der Ton. Atmosphärische Geräusche helfen dem Zuschauer, sich im Raum zu orientieren, da diese Aufschluss über die örtlichen Gegebenheiten geben. Durch die eindeutigen Umweltgeräusche wird

ein Ort assoziiert, ohne dass man diesen konkret sieht. Dies ist sehr hilfreich, um einen Eindruck vom Umfeld der Geschehnisse zu bekommen. (vgl. ebd.: 116)

Unterstützt wird die Orientierung zudem durch die Klangcharakteristik des Nachhalls. Durch den Höreindruck kann der Zuschauer die Größe eines Raumes einschätzen und lokalisieren. (vgl. ebd.: 124.)

2.1.6 Kontinuität

Die Kontinuität ist eines der wichtigsten Prinzipien der Filmmontage, auf der heutzutage fast alle Filme beruhen. Nachdem man verstanden hatte, dass man raum- und zeitlich differente Einstellungen aneinanderschneiden kann, ohne die Kontinuität dabei zu verlieren, wurden Prinzipien entwickelt, die es ermöglichen, eine Szene als Einheit wahrzunehmen, ohne Irritationen auszulösen.

Die notwendige Kontinuität wird dabei zum einen durch die Kontinuität der Handlung, als auch durch den unsichtbaren Schnitt und der Einhaltung seiner Regeln erzeugt (vgl. Beller o.J. [2005]).

Zu ähnliche Einstellungsgrößen oder Bildwinkel würden dem Zuschauer dramaturgisch keinen Mehrwert bringen. Im Gegenteil, zu geringe Unterschiede können eher als „Fehler“ oder irritierend verstanden werden. Es sollte daher so geschnitten werden, dass ein Unterschied zwischen den Einstellungen ersichtlich ist. Durch das Einhalten der 30° Regel vermeidet man, dass durch zu geringfügige Wechsel scheinbare Anschlussfehler entstehen und Teile im Bild beinahe identisch bleiben, während andere durch den Wechsel aus dem Bild verschwinden können (s. Absatz 2.3.3).

Für die Kontinuität ist zudem wichtig, dass die bereits erwähnte 180° Regel beachtet wird (s. Absatz 2.3.2). Danach verbleibt die Kameraführung stets auf derselben Seite der Handlungsachse. Würde die Kamera von einer Seite auf die andere springen, so würde die abgebildete Person plötzlich in eine andere Richtung schauen. Die Folge wäre Irritation und Verwirrung beim Betrachter. (vgl. Reisz et al. 1988: 151ff.)

Dasselbe gilt für die Bewegungsrichtung. Bewegt sich in einer Einstellung eine Person von links nach rechts, so muss sich diese in der folgenden Einstellung auch von links nach rechts bewegen, da ansonsten der Eindruck entsteht, dass sich die Person grundlos um 180° gedreht hat. Will man bewusst die Bewegungsrichtung einer Person ändern, so muss die Bewegung im Bild gezeigt werden, damit die angesprochene Kontinuität nicht gebrochen wird. (vgl. Dancyger 2007: 366)

Durch den Schnitt in die Bewegung, der Einhaltung der Handlungsachsen und Blickrichtungen sowie dem Einsatz von musikalischen Klammern, die den Sprung von

Raum und Zeit rahmen, können sichtbare Schnittkanten kaschiert werden und dadurch der Eindruck der Kontinuität erzeugt werden (vgl. Rauschnig 2014: 65).

Weitere Details, die ein kontinuierliches Bild gefährden könnten, sind die von unterschiedlichen Kameras, zu verschiedenen Zeiten und an verschiedenen Orten gedrehten Einstellungen. Farb- oder Helligkeitswechsel (s. Abb. 5) würden Sprünge in der Wahrnehmung verursachen. Daher müssen Farbanpassungen vorgenommen und die unterschiedlichen Farben angeglichen werden. (vgl. Petrasch und Zinke 2012: 228)



Abb. 5 Helligkeits- und Farbsprung (72 Stunden – The Next Three Days, 2010)

Zuletzt ist es wichtig, auf die Anschlüsse der aufeinanderfolgenden Einstellungen zu achten. Durch die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen an verschiedenen Tagen zu drehen, entsteht recht leicht die Gefahr von Anschlussfehlern. Fehlt in einer Einstellung ein Detail oder ist ein Objekt anders platziert als in der vorigen Einstellung, so wird dies vom Zuschauer sofort als „Fehler“ eingestuft. (vgl. Beller 2005: 168)



Abb. 6 Anschlussfehler – rote Mütze (Im Reiche des silbernen Löwen, 1965)

Welch drastische Folgen Anschlussfehler haben können, zeigt sich im Karl May Film *Im Reiche des silbernen Löwen* (1965). Das Erkennungsmerkmal der Banditen in diesem Film sind rote Mützen. In einer Kampfszene Kara Ben Nemsis gegen den Anführer der Bösen, hat dieser in allen totalen Einstellungen seine rote Mütze auf, doch in den Naheinstellungen fehlt diese (s. Abb. 6). Der ständige Wechsel zwischen mit und ohne Mütze fällt dem Zuschauer nicht nur als Fehler auf, sondern stört auch das „Miterleben“ des Betrachters, dem dadurch klar vor Augen geführt wird, dass die Einstellungen nicht am Stück gedreht worden sind, sondern unabhängig voneinander. Dadurch geht die Illusion einer ungebrochenen Erzählweise verloren.

Auch der Ton kann für Kontinuität sorgen. Gleichbleibende Atmosphärische Geräusche verbinden die verschiedenen Einstellungen einer Szene miteinander und sorgen für die räumliche Kontinuität, während die Musik die verschiedenen Einstellungen inhaltlich verbindet (vgl. Kamp 2017: 126f.). Ein Wechsel der Atmo-Geräusche oder der Musik verdeutlicht Orts- oder Szenenwechsel, weshalb diese meist zum Wechseln eines Schauplatzes genutzt werden (vgl. Petrasch und Zinke 2012: 278).

Da Kontinuität im Film der Normalfall ist, kann das Erzeugen einer sichtbaren Diskontinuität im Schnitt eine bestimmte Wirkung hervorrufen und einen zusätzlichen Sinn ergeben. Situationen, in denen Diskontinuität Sinn machen kann, sind zum Beispiel Augenblicke der Krise, Traumzustände, bei psychopathischen Zuständen, wenn jemand einen Realitätsverlust erleidet oder auch im Vorspann, bevor die Logik in der Handlung greift. (vgl. Beller 2005: 204) Durch diskontinuierliches Schneiden können aber auch Einstellungen deutlicher voneinander getrennt, Handlungen abgegrenzt oder Gegensätze hervorgehoben werden (vgl. Beller 2005: 223).

2.1.7 Rhythmus

Der Schnittrhythmus gibt nicht nur das Tempo eines Films vor, sondern beeinflusst in hohem Maße Gefühle, Stimmungen (s. Absatz 2.1.10) und die Spannung (s. Absatz 2.1.8). Der Schnittrhythmus kann zwischen Aktivität und Inaktivität unterscheiden und subjektive Erfahrungen vom objektivem Verlauf der Ereignisse trennen (vgl. Beller 2005: 43).

Durch einen Wechsel des Schnitttempos wird die emotionale Wahrnehmung des Zuschauers gesteuert: kurze schnelle Schnitte erhöhen die Intensität und erzeugen Hektik und Spannung, wogegen lange Schnitte meist harmonisieren und beruhigen (vgl. Dancyger 2007: 373). Nicht immer wird der Rhythmus allein auf die Stimmung abgestimmt. Schnitte können auch inhaltlich bedingt oder durch die Musik oder Bewegung vorgegeben sein.

Die Länge der Einstellungen ist dabei abhängig vom Kontext, der Bildgröße, dem Bildinhalt, sowie der Bewegung im Bild. Enthält eine Einstellung viele neue Informationen, so muss diese länger gezeigt werden als andere. Da im Gegensatz zu Naheinstellungen in weiten, totalen Einstellungen viele visuelle Informationen enthalten sind, muss auch diesen mehr Zeit gegeben werden. Wurde eine Einstellung schon einmal gezeigt und ist ihr Kontext klar, so kann diese gekürzt stehen, da sie dem Betrachter bereits bekannt ist und nicht neu erfasst werden muss. Länger gezeigt werden müssen dagegen bewegte Einstellungen, da sich durch die Bewegung der Inhalt verändert und Zeit benötigt wird, die wechselnden Informationen wahrzunehmen.

Soll die Wichtigkeit einer Einstellung für die Handlung betont werden, so sollte diese ebenso länger stehen bleiben als gewöhnlich. (vgl. Dancyger 2007: 376) Die Unterstützung der gewünschten Stimmung und Wirkung sollte jedoch immer an erster Stelle stehen.

2.1.8 Spannung

Spannung zu erzeugen ist vermutlich die wichtigste Aufgabe der Montage. Spannung kann den Zuschauer fesseln und man bemerkt nicht, wie schnell die Zeit vergeht. Fehlt die Spannung in einem Film, so wirkt dieser langatmig und zäh. Doch wie kann Spannung durch die Montage erzeugt werden?

Eine Möglichkeit Spannung im Film aufzubauen ist, wie bereits aufgeführt, die Wahl des Schnittrhythmus. In spannenden Szenen, wie beispielsweise Verfolgungsjagden, setzen Regisseure zur Spannungssteigerung gerne einen schnellen Schnittrhythmus ein, da dieser den Eindruck von Erregung, Hektik und Anspannung erwecken kann. Dieser Eindruck wird durch das Wechseln von nahen und weiten Einstellungen, dem Schneiden von Teilbewegungen, starken Kamerabewegungen oder Motivsprünge wie Jump Cuts (s. Absatz 2.3.4) und dem Einsatz einer schnellen und lauten Musik noch verstärkt.

Spannung kann jedoch nur dann erzeugt werden, wenn sich der Rhythmus innerhalb des Films ändert. Will man also eine Spannungssteigerung erreichen, so muss der Schnittrhythmus bis zum Höhepunkt immer schneller werden, um dann mit einer längeren Einstellung die Erregung wieder abklingen zu lassen und so für Entspannung zu sorgen. (vgl. Baddeley 1963: 64)

Auch in *Fast and Furious* (2009) setzte man diesen Rhythmuswechsel ein. Der Film beginnt mit einer wilden Verfolgungsjagd. Jäger und Gejagter rennen und springen über Häuserdächer und jagen sich durch die Stadt. Um die Spannung zu erhöhen, nutzte man ein schnelles Schnitttempo und eine sehr bewegte Kamera, was zu einem enormen Tempo in dieser Einstellung führt. Auch die Musik ist sehr schnell und treibend. Dies erhöht das Tempo und die Anspannung noch mehr. Um dem Zuschauer eine kurze Verschnaufpause zu gönnen, verringert sich kurzzeitig das Schnitttempo wieder und die Musik wird leiser, um sich anschließend jedoch wieder zu steigern. Diese Verringerung ist notwendig, damit der Eindruck der Hektik in der Actionsequenz betont wird. (s. Filmbeispiel 7)

Auch in *Mission: Impossible – Phantom Protokoll* (2011) wurde bei einer wilden Verfolgungsjagd mit Autos die Spannung durch ein schnelles Schnitttempo und dem Einsatz einer schnellen und lauten Musik erzeugt. Als das Rennen durch eine Kollision der beiden Autos endet und man gespannt darauf wartet, ob der Verfolgte tot oder

lebendig ist, beruhigt sich die Musik wieder und der Schnittrhythmus wird langsamer. Der Verfolgte ist jedoch nicht mehr in seinem Auto zu sehen. In dem Moment, indem der Agent den Verfolgten wiedersieht und auf ihn zu rennt, steigert sich das Tempo wieder, um die Spannung wieder zu erhöhen. (s. Filmbeispiel 8)

In all den aufgeführten Beispielen entsteht durch eine Beschleunigung des Tempos und dem Gegensatz des Tempos zum Vorangegangenen, der Eindruck der Eile und der Erregung (vgl. Reisz et al. 1988: 163).

Der Schnittrhythmus kann aber auch für Spannung sorgen, indem durch eine Steigerung des Schnitttempos eine Gefahr angekündigt wird, bevor diese offensichtlich ist oder aber er lässt den Zuschauer zunächst im Unklaren, indem lange Einstellungen verwendet werden, um erst nach Klarwerden der Gefahr den Rhythmus wieder zu steigern und so die Spannung voranzutreiben. Der Cutter kann den Zuschauer aber auch täuschen, indem er eine Gefahr andeutet, die überhaupt nicht existiert, nur um das Gefühl der Anspannung aufzubauen. (vgl. Beller 2005: 116)

Diese Vorgehensweise setzte man in einer Szene aus Vampire Diaries ein. Zunächst ist die Stimmung entspannt. Elena, die Protagonistin, ist joggen. Die Musik ist freundlich und der Schnittrhythmus entspannt. Als Elena eine unheimliche Person auf sich zukommen sieht, fängt sie an wegzulaufen. Die Musik wechselt auf eine bedrohliche Musik, wodurch der Zuschauer eine lauernde Gefahr erwartet. Die unheimliche Person verfolgt sie und sie versucht, immer noch schneller zu rennen. Die Schnitte und die Musik werden immer schneller und treiben die Spannung voran, bis Elena scheinbar ihren Verfolger abgeschüttelt hat. Die Musik verstummt und wir hören ihr erleichtertes Atmen. Die Gefahr scheint vorüber zu sein, denn weder der Schnitt, noch die Musik wirken noch bedrohlich. Als sie sich umdreht, steht der Verfolger plötzlich hinter ihr - ein Schockmoment, begleitet von einem bedrohlichen Schockeffekt. Am Ende zeigt sich, dass der angebliche Verfolger in dieser Situation völlig harmlos war und ihr nur einen schönen Tag wünschen wollte. Die Musik implizierte eine drohende Gefahr an, wo am Ende keine war. (s. Filmbeispiel 9)

Das Gegenteil ist in Mission: Impossible - Phantom Protokoll (2011) der Fall. Die erste Szene zeigt, wie ein Agent vor seinen Verfolgern flieht. Auch hier ist die Actionsequenz durch schnelle Schnitte und laute, schnelle Musik geprägt, um nach dem Beseitigen der Gefahr sich wieder zu beruhigen. Noch in der Phase der Beruhigung wird der Agent plötzlich erschossen, ohne dass dies durch die Musik oder den Schnitt angekündigt worden wäre. (s. Filmbeispiel 10) Auch in diesem Beispiel wird der Zuschauer getäuscht, allerdings in einer anderen Art und Weise. Hier wurde durch die Musik eine Sicherheit simuliert, die jedoch nicht vorhanden war.

Lange Einstellungen werden zwar meist eingesetzt, um eine ruhige und friedliche Stimmung hervorzurufen, sie können allerdings auch genau das Gegenteil bewirken und selbst Spannung aufbauen. Durch den Einsatz einer bedrohlichen Musik oder gar Stille und indem kaum geschnitten wird, wird aufgrund der besonderen Situation eine Anspannung beim Zuschauer erzeugt. Durch die trügerische Ruhe entsteht Unwohlsein und man wartet gespannt darauf, dass etwas passiert.

In *Vampire Diaries* versucht ein psychopathischer Junge seine Geschwister zu ermorden. Die große Schwester will ihre Geschwister beschützen und versteckt sich mit ihnen unter dem Bett. Um die Anspannung aufzubauen, ob es dem Jungen gelingt, seine Geschwister ausfindig zu machen, werden lange Einstellungen gewählt und eine leise, dabei aber bedrohliche Musik eingesetzt. Die Musik setzt teilweise fast aus, wodurch die Schritte, die sich durch den Raum bewegen, laut und bedrohlich wirken. Außerdem verstärkt diese unheimliche Stille das nachvollziehbare Luftanhalten der Geschwister, um sich nicht zu verraten. In dem Moment, als der Junge vor dem Bett stehen bleibt, unter dem sich die Geschwister versteckt halten, wird die Musik lauter und unheilvoller. Die Anspannung des Betrachters steigt: findet er die Geschwister oder findet er sie nicht? (s. Filmbeispiel 11)

Auch in *Mission: Impossible – Phantom Protokoll* (2011) werden lange Einstellungen und die Stille eingesetzt, um die Anspannung in einer kritischen Situation zu verstärken. Zwei Agenten versuchen sich langsam an eine Türe heranzupirschen, indem sie eine Leinwand benutzen, die einen leeren Hintergrund widerspiegelt und hinter der sie sich verstecken können. Um die Anspannung zu steigern und zu zeigen, wie leise die beiden arbeiten müssen, werden lange Einstellungen benutzt. Man hört keine Musik und auch kaum einen Ton. Durch die angespannte Ruhe entsteht eine andere Art von Spannung, eine Verbundenheit mit den Tätern, ob sie wohl unbemerkt ihre Tat umsetzen können oder ob sie erwischt werden. Als sie an der Türe angekommen sind, setzt die Musik langsam und angespannt wieder ein. Bald wird klar, dass die Mission gescheitert ist und sie fliehen müssen. Die Musik baut sich dabei auf, beschleunigt und der Schnittrhythmus wird schneller. (s. Filmbeispiel 12)

Nochmals eine ganz andere Art, Spannung zu erzeugen, bietet die Parallelmontage. Hierbei werden zwei Handlungsstränge abwechselnd geschnitten (s. Absatz 2.2.2). Der Zuschauer bekommt so zusätzliche Informationen und kann zum Beispiel eine Gefahr bereits voraussehen, während der Protagonist selbst noch ahnungslos ist. Der Zuschauer will helfen, was natürlich nicht möglich ist und die Spannung steigt, ob der nichtsahnende Protagonist die drohende Gefahr noch abwenden kann. (vgl. Kamp 2017: 196)

In Vampire Diaries ist Carolines Mutter an Krebs erkrankt und die Ärzte sehen keine Chance auf Heilung. Caroline will ihrer Mutter Vampirblut geben, da mit Vampirblut ansonsten auch alle Wunden geheilt werden können. Da bisher niemand weiß, ob Vampirblut auch bei Krebs hilft, probiert sie es bei einem anderen Krebspatienten aus. Zunächst scheint auch alles gut zu verlaufen und der Krebspatient wird zunehmend fitter und munter. Daher beschließt Caroline nun, ihrer Mutter das Vampirblut anzubieten. Als Caroline ihre Mutter dazu überredet, das Blut zu trinken, wird parallel zwischen ihnen und dem geheilten Krebspatienten hin und her geschnitten: in dem Moment, indem Caroline ihrer Mutter das Blut reicht, bricht der scheinbar geheilte Krebspatient Blut spuckend zusammen. Die Dramatik erhöht sich: im Gegensatz zu Caroline weiß der Zuschauer, dass das Blut nicht geholfen hat. Er weiß auch, dass der Krebspatient sterben und durch das Blut in seinem Organismus nun auch zum Vampir werden wird. Beim Betrachter entsteht nun eine innere Anspannung, denn er will die Geschehnisse verhindern. Er will eingreifen und Caroline abhalten, ihrer Mutter das Blut zu geben. Er kann jedoch nur zuschauen und hoffen, dass Carolines Mutter im letzten Moment doch noch ablehnen wird. (s. Filmbeispiel 13)

Aber nicht nur innerhalb einer Szene kann eine Spannung aufgebaut werden. Durch das Zurückhalten von Informationen kann eine Spannung erzeugt werden, die sich durch den gesamten Film zieht. Indem ganze Sequenzen oder Teile einer Handlung weggelassen werden, entstehen Wissenslücken. Weiß der Protagonist mehr als der Zuschauer, so versucht dieser, das Informationsdefizit durch Phantasie aufzufüllen und herauszufinden, was ihm wohl an Informationen fehlt. Die Spannung wird so lange gesteigert, wie der Film die Zuschauer über die Auslassung im Unklaren lässt. (vgl. Rauschning 2014: 163-166)

Ein Beispiel dafür ist der Film 72 Stunden – The Next Three Days (2011). Hier wird immer wieder durch Auslassungen und Zurückhalten von Informationen eine Unruhe erzeugt, die sich durch den ganzen Film zieht. Gleich zu Beginn wird eine Szene aus der Mitte des Films vorweggenommen, die jedoch nur sehr bruchstückhaft gezeigt wird. Man sieht einen Mann mit Blut im Gesicht am Steuer seines Autos sitzen. Die Szene wird immer wieder durch Titelüberblendungen unterbrochen, wodurch man sich nur durch Off-Töne vorstellen kann, was gerade passiert. Man hört immer wieder die Stimme eines Verletzten, der beharrlich fleht, dass ihn der Fahrer ins Krankenhaus bringt. Seine Stimme wird immer leiser, bis man erahnen kann, dass er stirbt, da die Stimme schlussendlich verstummt. Aufgrund des fehlenden Kontextes weiß der Zuschauer nicht, was passiert ist. Naturgemäß fragt sich der Zuschauer, was vorgefallen ist und weswegen die Person sterben musste. Es entsteht eine Spannung, die solange anhält, bis die Szene aufgelöst wird. (s. Filmbeispiel 14)

Im weiteren Verlauf des Films findet sich dazu ein weiteres Beispiel. Die Protagonistin des Films wird wegen Mordes verhaftet. Hier entsteht die Spannung dadurch, dass bisher von keinem Mord die Rede war und der Zuschauer somit im Ungewissen ist, wer ermordet wurde und was die Protagonistin damit zu tun hat. Erst später erfährt man, dass die Chefin der Protagonistin ermordet wurde, mit der sie ein paar Stunden vorher noch Streit hatte und anscheinend mehrere Beweise gegen sie vorliegen würden. Als der Ehemann der Beschuldigten sich die Beweise anschaut, bekommt der Zuschauer die einzelnen Beweise auch zu sehen. Alles sieht danach aus, als dass die Protagonistin tatsächlich die Täterin ist. Die Spannung entsteht in diesem Beispiel dadurch, dass der Zuschauer natürlich nach der Wahrheit fragt, da die Protagonistin immer wieder ihre Unschuld beteuert. Erst gegen Ende des Films wird der echte und vollständige Tathergang gezeigt. Nun erst klärt sich auf, dass ihre Geschichte der Wahrheit entsprach. (s. Filmbeispiel 15)

Indem die Montage wichtige Details der Tat zu Beginn weggelassen hatte, wurde der Zuschauer auf eine falsche Fährte gelockt. Bewusst ließ man es so aussehen, als ob die Protagonistin tatsächlich schuld an der Ermordung ihrer Chefin war. Dadurch wurde über einen längeren Zeitraum hinweg eine Spannung aufgebaut, die nach der Auflösung schlagartig endete. Solche Auslassungen dürfen jedoch nicht zu oft eingesetzt werden. Ansonsten besteht die Gefahr, dass ihre Wirkung der Spannungssteigerung verloren geht (vgl. Rauschnig 2014: 157).

Wie bereits erwähnt ist auch der Ton ein wichtiges Mittel, um die Spannung zu steigern. Der Einsatz einer hektischen und lauten Musik kann die Spannung in einer Verfolgungsjagd erhöhen (s. Filmbeispiel 7), während eine düstere und bedrohliche Musik vor einer lauenden Gefahr warnt (s. Filmbeispiel 20).

Musik kann Spannung aber nicht nur dadurch erzeugen, indem sie das, was im Bild zu sehen ist, unterstützt, sondern auch durch das Widersprüchliche. Beschreibt die Musik das genaue Gegenteil zu dem, was man im Bild sieht, wirkt es interessant und spannend (vgl. Petrasch und Zinke 2012: 278f.). Auch der Einsatz von Stille, asynchronen Tönen oder Tönen, die man sonst nicht hört, wie das Ticken einer Uhr, können die Spannung steigern, da dies eine Besonderheit darstellt (vgl. Reisz et al. 1988: 173).

2.1.9 Identifikation

Mithilfe der Montage kann auch erreicht werden, dass sich der Zuschauer mit einer Figur identifiziert. Indem der Zuschauer deren Reaktionen, Ziele und Vorgehensweisen verstehen kann, entwickelt er für diese Figur eine Sympathie, die sich im Laufe des Films zu einer engen emotionalen Bindung entwickeln kann, da man sich mit ihm gleichsetzt (vgl. Kamp 2017: 140).

Die Montage kann dabei behilflich sein, die Identifikation mit einer Figur zu unterstützen. Eine Methode, um die Identifikation mit dem Charakter zu stärken, ist der Point-of-View-Shot, gefolgt von einem Reaction Shot (s. Absatz 2.3.8). Durch den Point-of-View-Shot kann der Zuschauer durch die Augen des Charakters auf das Geschehen blicken, was eine Bindung zu diesem schafft. Der Zuschauer steht damit quasi selbst mitten im Geschehen. Wird nach dem Point-of-View-Shot auf eine Naheinstellung des Charakters geschnitten und die eigenen Emotionen oder Reaktionen stimmen mit den seinen überein, so wird beim Betrachter eine emotionale Nähe ausgelöst. Die Nähe und die Identifikation zum Charakter entsteht dadurch, dass man die Reaktionen und Erfahrungen teilen und dadurch verstehen kann. (vgl. ebd. 182)

In *Gone Girl – Das perfekte Opfer* (2014) kommt der Protagonist Nick nach Hause und die Eingangstüre steht offen. Als er verwundert im Haus seine Frau sucht, findet er im Wohnzimmer einen zerbrochenen Glastisch und einen umgekippten Couchsessel vor. Das Entdecken wird durch einen Point-of-View-Shot und anschließendem Reaction Shot realisiert. (s. Abb. 7) Indem der Zuschauer aus der Sicht des Protagonisten das erschreckende Bild zu sehen bekommt und er dadurch dessen Reaktion verstehen kann, entsteht eine Identifikation. Die Frau ist verschwunden. Der Zuschauer ist genauso wie der Protagonist entsetzt und wegen der Verwüstung zutiefst besorgt.

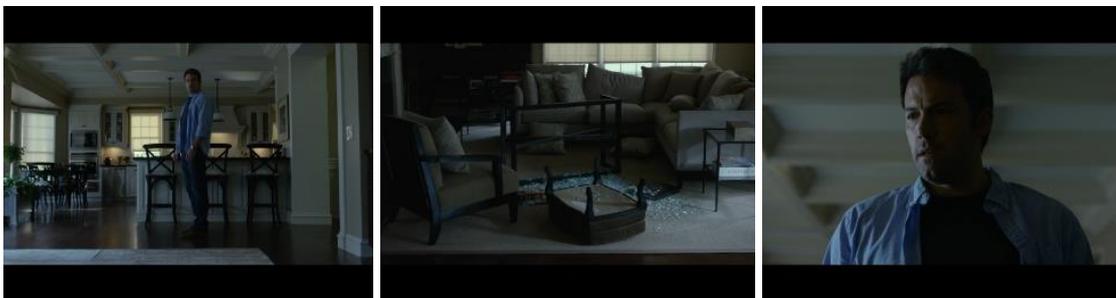


Abb. 7 POV und Reaction Shot (*Gone Girl – Das perfekte Opfer*, 2014)

Auch durch nahe Einstellungsgrößen oder dem Over-Shoulder-Shot kann die Identifikation noch verstärkt werden. Der Zuschauer befindet sich näher an den Charakteren und kann deswegen deren Emotionen besser wahrnehmen und sich dazugehörig fühlen.

Dabei sollte auf die richtige Kameraperspektive geachtet werden. Führt zum Beispiel ein Kind ein Gespräch mit seinem Vater, so kann man sich nur mit dem Kind identifizieren, wenn der Vater aus der Untersicht dargestellt wird. Die Perspektive muss real sein, denn man soll in diesem Moment die Rolle des Kindes einnehmen, das zu seinem Vater aufsieht (s. Abb. 8).



Abb. 8 richtige Größenverhältnisse (72 Stunden – The Next Three Days, 2010)

Hat sich über die Handlung hinweg nun der Zuschauer mit dem Protagonisten identifiziert, so kann dieses Band noch verstärkt werden, indem man dem Zuschauer durch die Montage entweder mehr oder weniger Informationen gibt als dem Protagonisten. Im Kapitel 2.1.8 Spannung wurde dieses Phänomen schon angesprochen. Gibt man dem Zuschauer die Mehrinformation, dass Gefahr für den Protagonisten lauert, so versucht man diesen zu beschützen und ihn zu warnen, da man selbst mitfühlen kann (vgl. Rauschning 2014: 166).

In der legendären Duschszene von Alfred Hitchcocks Film Psycho (1960) sieht man, wie sich eine dunkle Gestalt der Dusche nähert. Zwangsläufig ist man versucht, die Protagonistin vor der Gefahr zu warnen, da man sich gut in ihre Situation hineinversetzen kann. Ihr gegenüber hat man einen Informationsvorsprung, da sie die kommende Person nicht sehen kann. (s. Filmbeispiel 6)

Eine weitere Möglichkeit besteht auch noch darin, dass man beiden, also dem Betrachter und dem Protagonisten gleich viel Wissen gibt, da dieser zum Beispiel bewusstlos geschlagen wurde und man mit ihm zusammen im Krankenhaus aufwacht. So wollen beide wissen, was passiert ist, wodurch wieder eine hohe Identifikation entsteht. (vgl. Rauschning 2014: 129)

Als die Protagonistin in 72 Stunden – The Next Three Days (2011) verhaftet wird, sind sie und ihr Mann sehr überrascht und wissen beide nicht, was vor sich geht. Da der Zuschauer in dieser Situation das gleiche Wissen hat wie die Charaktere und ebenso über die Hintergründe rätselt, sorgt dies ebenfalls für eine Identifikation mit den Protagonisten. (s. Filmbeispiel 16)

2.1.10 Empathie / Emotionen / Stimmung

Es ist kaum möglich zu beschreiben, wie man Emotionen, Empathie oder Stimmungen durch die Montage beeinflussen kann, da „[...] das Endergebnis vom Ineinandergreifen zahlloser schöpferischer Einzelleistungen abhängig ist.“ (Baddeley 1963: 101)

Doch Fakt ist, dass es durchaus möglich ist. Durch eine geeignete Art der Montage können Emotionen wie Angst, Freude oder Trauer erzeugt werden. Was können nun aber die von Baddeley beschriebenen Einzelleistungen sein, durch die Emotionen beschrieben werden können?

Der bekannte Editor Walter Murch spricht in seinem Buch „Ein Lidschlag, ein Schnitt“ von der „[...] Wahl des besten Kamerawinkels für jedes Gefühl und Handlungsdetail [...].“ (Murch et al. 2004: 21) Das heißt, der Kamerawinkel könnte ein Faktor sein, der Gefühle beeinflussen kann.

Werden Personen aus der Aufsicht gezeigt, so visualisieren die Aufnahmen meist Machtlosigkeit, Unterlegenheit, Ohnmacht, Armut oder Erniedrigung. Werden Personen wiederum aus einer Untersicht dargestellt, so wirken diese dominant, mächtig oder es soll Ehrfurcht erweckt werden. Eine extreme Untersicht, auch Froschperspektive genannt, kann sogar das Gefühl einer lauenden Gefahr oder Bedrohung suggerieren. (vgl. PROPHOTO 2016)



Abb. 9 a) / b) Macht und Erniedrigung (Die Wanderhure, 2010)

In dem Film Die Wanderhure (2010) wird die Protagonistin Marie vergewaltigt, damit man sie wegen Ehebruchs beschuldigen kann. Um ihre Unterlegenheit und Erniedrigung in dieser Situation darzustellen, wird sie aus einer Aufsicht gezeigt (s. Abb. 9a). Ihre Peiniger dagegen werden aus einer Untersicht dargestellt, was diese mächtiger und bedrohlicher wirken lässt. Ihre Größe stellt die Übermacht dar, die sie ihr gegenüber besitzen. (s. Abb. 9b)

Aber auch die Einstellungsgrößen bestimmen die Emotionen des Zuschauers, indem sie ihn näher an das Geschehen heranlassen. Durch nahe Einstellungen können die Emotionen, Mimik und Gestik der Charaktere besser gezeigt und dem Betrachter

nähergebracht werden. Weite Einstellungen dagegen werden benutzt, wenn Abstand erzeugt werden soll.



Abb. 10 Nahe Einstellungsgrößen stärken Emotionen (Die Wanderhure, 2010)

Während der Vergewaltigung betonen die nahen Einstellungsgrößen die Angst und das Leiden Maries, wodurch der Zuschauer die Verzweiflung, die Machtlosigkeit und das Leiden Maries sehr gut mitfühlen kann (s. Abb. 10). Würde man diese Szene aus einer totaleren Einstellung drehen, so würde dies dazu führen, dass der Zuschauer aufgrund der Entfernung die Emotionen der Charaktere nicht mehr deutlich sehen kann. Sein Mitgefühl würde sich dadurch deutlich verringern.

Bestimmte Gefühle können auch durch Auslassungen und Jump Cuts erzeugt werden. Auslassungen und Jump Cuts erzeugen ein unruhiges, springendes Bild, was nicht der normalen Schnittweise entspricht, weshalb sich beim Zuschauer Nervosität, Unsicherheit und Unruhe einstellt (vgl. Rauschnig 2014: 105).

Auch der Schnittrhythmus und die Bewegung der Kamera können Gefühle beeinflussen. Lange Einstellungen und eine ruhige Kameraführung erzeugen meist das Gefühl einer ruhigen, entspannten und friedlichen Stimmung. Ein schneller Schnittrhythmus und eine bewegte Kamera dagegen bilden ein unruhiges Bild, welches Hektik und Nervosität auslöst (vgl. Baddeley 1963: 64, s. Filmbeispiel 17). Je nachdem, welches Gefühl der Cutter dem Zuschauer vermitteln will, muss er sich entscheiden, ob er den Schnittrhythmus beschleunigt oder verlangsamt. Die Einstellungslänge sollte immer so gewählt werden, dass sie die gewünschten Emotionen unterstützt.

Bestimmte Emotionen können aber auch dadurch erzeugt werden, indem die Einstellungslänge im genauen Gegensatz zum Gezeigten steht. Die Aufmerksamkeit des Zuschauers erhöht sich, da er nicht so recht weiß, was eigentlich vor sich geht. Auch ein Wechsel des Schnittrhythmus von schnellen Schnitten zu fast ungeschnittenen Einstellungen, verstärkt den Kontrast und damit die jeweils gezeigten Stimmungen.

Auch der Ton beziehungsweise die Musik steuern dazu bei, Emotionen und Stimmungen beim Zuschauer hervorzurufen. Meist verstärkt oder ergänzt der Ton das,

was im Bild schon sichtbar ist. Sieht man beispielsweise eine Liebesszene, so ist die Musik erotisch angehaucht (s. Filmbeispiel 18), sieht man eine Verfolgungsjagd oder eine Flucht, so wird diese durch eine hektische Musik untermauert (s. Filmbeispiel 19), lauert Gefahr, so ist die Musik bedrohlich (s. Filmbeispiel 20).

Mithilfe des Tons können viele Stimmungsbilder wie Anspannung, Angst, Ruhe, Freude und vieles mehr erzeugt werden.

Der Ton kann aber auch Interesse wecken oder zum Nachdenken anregen.

Hierbei steht er im Kontrast zum Gezeigten. Sieht man im Bild eine friedliche Stimmung, doch die Musik ist düster und bedrohlich, so erwartet der Zuschauer das Auftreten einer Gefahr, eine Anspannung wird also erzeugt. Werden Kriegsszenen gezeigt, begleitet von einem Liebeslied, so regt das zum Nachdenken an und man sucht den Sinn dahinter. Solch eine kontrastierende Musik setzte man in dem Dokumentarfilm *Bowling for Columbine* (2002) ein, indem man das Lied „What a wonderful world“ mit den Bildern von Gewaltschauplätzen montierte. (vgl. Petrasch und Zinke 2012: 278f.)

Der Kontrast zwischen der Musik und dem Gezeigten lässt die Bilder stärker wirken, da der Zuschauer zum Nachdenken animiert wurde. (s. Filmbeispiel 21)

Auch der Handlungsverlauf und die Identifikation mit den Charakteren ist ein wichtiger Aspekt, die Emotionen zu steuern. Dies wird beispielsweise in Filmen klar, in denen Hauptcharaktere sterben. Im Laufe eines Films entwickelt man eine Empathie für eine Person, da man seinen Charakter und seine Handlungen nachvollziehen kann, ihn und seine Lebensumstände kennt und versteht. Da es eine Vorgeschichte gibt, ist man von seinem Tod deutlich mehr betroffen.

Wiederum ein Beispiel aus der Serie *Vampire Diaries*: die Mutter Carolines stirbt an Krebs. Die Mutter war ein wichtiger Charakter in der Serie und man fand sie aufgrund ihrer bisherigen Handlungen sehr sympathisch. Am Todesbett werden Erinnerungen gezeigt und ein letztes Mal sieht man die Person noch einmal „lebendig“, was die entsprechenden Emotionen nochmals verstärkt. Als die Mutter stirbt, empfindet der Zuschauer Trauer. Diese Trauer wird durch eine wehmütige Musik noch verstärkt. Indem das Leid und die Trauer der anderen Charaktere spürbar ist, man durch Naheinstellungen ihre Tränen sieht und ihren Schmerz aus eigenen Erlebnissen nachfühlen kann, leidet man als Betrachter selbst in dem Maße mit, dass manchem Zuschauer die Tränen in die Augen schießen.

Das Wichtigste, um Mitgefühl zu erregen, ist somit, dass man sich mit dem Charakter selbst als auch mit den Trauernden identifizieren kann. (s. Filmbeispiel 22)

Doch kann man nicht nur Mitgefühl zeigen, sondern auch eigene Emotionen wie Wut oder Ärger entwickeln. Hat man sich bereits mit einer Person identifiziert, da man ihre Reaktionen und Handlungen bisher immer nachvollziehen konnte und diese Person entscheidet sich dann entweder für die falsche Seite oder macht Dinge, die man nicht nachvollziehen kann oder will, so kann man durchaus auch genervt oder negativ reagieren.

In *Vampire Diaries* legt immer wieder einer der Hauptcharaktere seinen Menschlichkeitsschalter um, wodurch diese dann keine Emotionen mehr verspüren. Sie verüben grausame Dinge, töten und verletzen wahllos Menschen und verwunden oder töten sogar ihre eigentlichen Freunde. Da man die Charaktere im Verlauf der Serie eigentlich in sein Herz geschlossen hat, reagiert man gereizt und verärgert auf diese Personen, wenn sie plötzlich ihre eigenen Freunde nicht mehr verschonen und ihnen alles Persönliche egal ist. (s. Filmbeispiel 23)

2.1.11 Information

Die Montage entscheidet auch darüber, welche Informationen dem Zuschauer gegeben werden und welche nicht. Außerdem bestimmt sie, wann und wie er die jeweiligen Informationen bekommt. Dem Zuschauer können dabei auf vielen Wegen Informationen gegeben werden.

Durch Dialoge können sehr viele Informationen zum Geschehen übermittelt werden. Egal ob Entscheidungen, Gedanken, Diskussionen oder Bedenken, der Zuschauer kann sehr viel durch den Dialog über die Charaktere erfahren. Kann man das Gespräch nun aber nicht mehr verstehen, da die Stimmen in der Musik untergehen oder die Charaktere flüstern, so werden dem Zuschauer diese Informationen vorenthalten und es interessiert ihn brennend, was besprochen worden ist. Dies können Geheimnisse gewesen sein oder aber geheime Pläne. Er wird so lange auf die Folter gespannt, bis sich für den Zuschauer auflöst, was gesprochen wurde.

Als die verschwundene Protagonistin in *Gone Girl – Das perfekte Opfer* (2014) an einer Tankstelle telefoniert, kann der Zuschauer das Gespräch nicht mitverfolgen. Die Hintergrundgeräusche und die Musik sind so laut, dass man nicht verstehen kann, mit wem sie telefoniert, was sie redet und was sie vorhat. Als Zuschauer wird man solange auf die Folter gespannt, bis sich später herausstellt, mit wem und warum sie telefoniert hatte. (s. Filmbeispiel 24)

Auch Off-Kommentare sind eine wichtige Informationsquelle. Ihre Aufgabe ist es, dem Zuschauer Informationen zukommen zu lassen, die nicht durch das Bild erzählt werden können. Oft werden diese eingesetzt, um die Gedanken eines Protagonisten zu vermitteln, Briefe vorzulesen oder Geschichten und Erinnerungen zu erzählen. (vgl. Petrasch und Zinke 2012: 273)

Off-Kommentare helfen aber auch dabei, einmal Gezeigtes als Wiederholung zu verstehen, ohne dass man dies durch das Bild erzählen muss. Wenn jemand sagt: „Jeden Tag das gleiche“, so erfährt der Zuschauer damit, dass sich das Gezeigte jeden Tag wiederholt, ohne dass dies gezeigt werden muss. (vgl. Rauschning 2014: 82)

Von dieser Möglichkeit wurde auch in dem Film Ohne Limit (2011) Gebrauch gemacht. Ein erfolgloser Autor mit Schreibblockade will es endlich schaffen, mit seinem Buch anfangen zu schreiben. Er kann sich jedoch nicht konzentrieren und lässt sich immer wieder ablenken. Er spielt mit einem Basketball gegen die Wand, putzt sich die Schuhe, macht Kniebeugen, liest auf der Toilette Bücher oder geht in einer Bar etwas trinken. Dazwischen versucht er immer wieder erfolglos, mit der ersten Zeile seines Buches zu starten. Begleitet werden die Bilder durch Off-Kommentare von ihm. Diese Off-Kommentare verdeutlichen, dass dieses Verhaltensmuster kein einmaliges Geschehen ist, sondern der Buchautor schon seit Wochen und Monaten erfolglos nach seinem Anfang sucht und er immer wieder davon abkommt. Es reichen wenige Bilder aus, um die Zeitdauer zu verdeutlichen, ohne dass die Ereignisse wiederholt gezeigt werden müssen. (s. Filmbeispiel 25)

Auch der gewählte Bildausschnitt entscheidet, wie viele Informationen dem Zuschauer gegeben werden und was ihm vorenthalten wird. Die Einstellungsgröße bietet vor allem Informationen über die räumlichen Gegebenheiten und die Handlungen der gezeigten Personen. Werden die Einstellungen sehr nahe gehalten, so wird dem Zuschauer der Überblick über das Geschehen genommen und viele Handlungen und Informationen sind für ihn nicht sichtbar. Das Gegenteil hierzu sind totale Einstellungen, durch die der Betrachter sehr viele zusammenhängende Eindrücke bekommt.

In dem Tatort - Freies Land (2018) wurde genau von dieser Art des Informationsentzugs Gebrauch gemacht. Zu Beginn sieht man, wie die Oma des Ermordeten die Wohnung betritt und die Leiche ihres Enkels entdeckt. Für den Zuschauer sieht alles so aus, als ob der Junge während des Badens ermordet wurde. Das Gegenteil war jedoch der Fall. Am Ende stellt sich heraus, dass der Junge sich selbst umgebracht hatte und die Oma alle Beweise dafür hatte verschwinden lassen: als die Oma zu Beginn des Films das Badezimmer öffnet und die Leiche findet, wurde solch ein Bildausschnitt gewählt, dass der Zuschauer die Tabletten, das Messer und den Abschiedsbrief nicht sehen konnte. Ihm wurden somit für den Zusammenhang wichtige Informationen vorenthalten. Erst am

Ende, als die Oma die Wahrheit erzählt und man die entsprechenden Bilder aus einer anderen Einstellung und einem differenten Winkel sieht, kann man die Hinweise auf Selbstmord am Boden liegen sehen. (s. Filmbeispiel 26)

Der gewählte Bildausschnitt bestimmt somit entscheidend, was der Zuschauer zu sehen bekommt und was nicht.

Auch die Einstellungslänge entscheidet darüber, wie viele Informationen der Zuschauer zu sehen bekommt. Zeigt man Einstellungen kürzer als nötig, so werden dem Zuschauer dadurch Informationen vorenthalten, da dieser nicht genug Zeit hat, die Bildinformationen aufzunehmen (vgl. Reisz et al. 1988: 163). Wird beispielsweise ein Brief eingeblendet, so entscheidet die Einstellungslänge darüber, ob der Betrachter den Brief lesen kann oder nicht und somit darüber, ob die enthaltenen Nachrichten ankommen oder nicht.

Wie in dem Kapitel Spannung schon beschrieben wurde, ist die Parallelmontage eine weitere Methode, dem Zuschauer Informationen zu bieten. Indem man an mehreren Schauplätzen gleichzeitig sein kann, bekommt man zusätzliche Informationen und somit einen Wissensvorsprung, wodurch beispielsweise Gefahrensituationen vorausgesehen werden können (vgl. Kamp 2017: 196). Wird zum Beispiel zwischen zwei Personengruppen hin- und her geschnitten, wobei die eine böse Pläne gegenüber der anderen Gruppe schmiedet, so bekommt der Zuschauer diese Informationen im Voraus.

Der Ton ist ein weiterer Informationsträger. Atmosphärische Geräusche geben Informationen über einen Ort und helfen dem Zuschauer dabei, sich an diesen Ort hineinzusetzen (vgl. ebd.: 116). Durch die Vorausnahme des Tons der nachfolgenden Szene, bekommt der Zuschauer bereits die Information, was als nächstes kommt und kann sich darauf vorbereiten.

Die Musik gibt außerdem Informationen zur Stimmung einer Situation: ist diese eher düster, hektisch, friedlich oder ruhig? Dasselbe gilt für die Farbkorrektur: ist diese eher freundlich warm oder düster und kalt?

Entscheidet man sich dafür, dem Zuschauer Informationen zu nehmen, damit er die Handlung noch nicht vollständig nachvollziehen kann, so wird gerne mit Auslassungen, teilweise von ganzen Szenen, gearbeitet. Schafft es der Zuschauer, die Lücken im Geiste zu vervollständigen, so hält sich die Informationsentnahme in Grenzen. Schafft er dies jedoch nicht und die Lücke bleibt spürbar, so fehlen dem Zuschauer Informationen, die er permanent versucht, zu ergänzen.

Solche Lücken können entstehen, müssen es aber nicht. Entscheidend dafür ist die Reihenfolge, in der die Szenen geschnitten werden. Lässt man eine wichtige Schlüsselszene zu Beginn aus und zeigt sie erst am Ende, so erhält der Zuschauer die notwendigen Informationen erst nachträglich, um das Geschehen zu verstehen. (vgl. Murch et al. 2004: 24)

Ein sehr bekanntes Beispiel dafür sind die Harry Potter Filme. Hier wurden wichtige Informationen bis zum letzten Film verschwiegen. Bis zum Tod von Severus Snape dachte der Zuschauer, dass dieser auf der dunklen Seite steht und zu den Bösen gehört. Erst mit dem Tod von Snape und als die Zuschauer die Erinnerungen Snapes zu sehen bekommen, werden die Hintergründe aufgelöst. Plötzlich bekommt der Zuschauer die Information, dass Snape eigentlich ein Guter war und er das Böse nur gespielt hatte, um es zu besiegen. (s. Filmbeispiel 27)

Damit ein Film gut wird, sollte man dem Zuschauer laut Murch immer nur so wenig Informationen wie nötig geben, damit er mithilfe seiner Vorstellungskraft dem Geschehen noch folgen kann. Außerdem müsse man darauf vertrauen, dass der Betrachter mithilfe seiner Phantasie die fehlenden Informationen vervollständigen könne. (vgl. Murch et al. 2004: 26f.)

2.1.12 On / Off (audio – visuell)

Was wir sehen oder hören und was nicht, entscheidet die Montage. Wird dem Betrachter etwas vorenthalten, fehlen ihm Informationen. Andererseits können dem Betrachter durch das Off aber auch zusätzliche Informationen gegeben werden.

Durch die Wahl des Bildausschnittes bestimmt die Montage, was der Zuschauer sehen kann und was nicht, wodurch dieser entweder mehr oder weniger Informationen über die räumlichen Gegebenheiten bekommt. Wählt man eine totale Einstellung, so erhält der Zuschauer einen größeren Überblick über das Geschehen, da fast alles im Bild, also im On, zu sehen ist. Benutzt man jedoch eine nahe Einstellung, so wird der Überblick stark eingeschränkt. Alles was sich außerhalb des Bildausschnittes, also im Off befindet, kann nicht mehr gesehen werden. Befindet sich in dem Raum eine weitere Person, die man gerade nicht sieht? Lauert dadurch Gefahr? Diese Gefahr würde der Zuschauer durch eine totalere Einstellung erkennen.

Auch die Handlungen von Personen, die sich außerhalb des Bildausschnittes befinden, können nicht beobachtet werden. Durchwühlen beispielsweise zwei Personen ein Zimmer auf der Suche nach etwas, so bestimmt die Bildauswahl, was der Zuschauer davon zu sehen bekommt. Wird eine Totale verwendet, in der beide Personen zu sehen sind, so hat der Zuschauer alles im Blick. Zeigt man jedoch nur eine Person, so ist es

möglich, dass Person B das Gesuchte findet und es verschwinden lässt, der Zuschauer es jedoch nicht bemerkt, da es im Off stattgefunden hat. Erst wenn am Ende die Montage aufdeckt, dass die Person B das Gesuchte eingesteckt hat - dies kann beispielsweise durch einen Flashback geschehen – kann der Betrachter erkennen, was er verpasst hat.

Dasselbe Prinzip wurde im Tatort eingesetzt. Erst am Ende bekommt der Zuschauer durch einen Flashback die Tabletten, das Messer und den Abschiedsbrief gezeigt, welche zu Beginn außerhalb des Bildausschnittes lagen und man somit nicht sehen konnte (s. Filmbeispiel 26).

Gerne nutzt man enge Bildausschnitte auch bei einer Verfolgungsjagd. Die Person denkt, sie hätte den Verfolger abgeschüttelt und wiegt sich gerade wieder in Sicherheit. Man zeigt in der Nahaufnahme die Emotionen der Erleichterung, doch sobald sich die Person nun aber umdreht, steht plötzlich der Verfolger wieder da. Man hat ihn aus dem Off nicht kommen sehen.

Auch in dem vorher verwendeten Beispiel aus Vampire Diaries nutzte man diesen engen Bildausschnitt: Elena wird beim Joggen verfolgt. Sie bleibt stehen, als sie denkt, dass sie ihren Verfolger endgültig abgeschüttelt hat. Aufgrund der nahen Bildeinstellung sieht der Zuschauer den Verfolger hinter ihr nicht kommen. Er taucht in der nächsten Einstellung wie aus dem nichts auf, da man ihn in der ersten Einstellung aufgrund des engen Bildausschnittes nicht hatte sehen können (s. Filmbeispiel 9).

Manchmal kann das, was sich gerade im Off abspielt, aber auch durch das On ersetzt, beziehungsweise erklärt werden. Durch die Reaktionen, die Mimik und Gestik der Person im On und durch Off-Töne kann sich der Zuschauer bildlich vorstellen, was im Off gerade vor sich geht. Hört man beispielsweise Off-Töne wie Bettgeräusche und Stöhnen, so kann man sich ohne Erklärung vorstellen, was im Schlafraum nebenan gerade vor sich geht. Da es eindeutige Geräusche sind, kann man sich die Situation vorstellen, auch wenn man sie nicht direkt im On sieht.

Auch in Forrest Gump (1994) nutzte man diese Methode, um die Sexszene zwischen Forrests Mutter und dem Schuldirektor umzusetzen. Im On sieht man Forrest auf einer Schaukel sitzen, während offensichtliche Geräusche wie Stöhnen den Sex zwischen seiner Mutter und dem Schuldirektor erklären. Zum Verdeutlichen der Situation sieht man noch durch ein Fenster eine Lampe wackeln. (s. Filmbeispiel 28)

Im Polizeiruf 110 – In Flammen (2017) nutzte man die Methode des Offs, um das Verbrennen einer Frau am lebendigen Leib zu erzählen. Im On zeigte man, wie eine Frau gefesselt mit Benzin übergossen wird. Im nächsten Moment schnitt man auf eine Einstellung ihres Lackschuhs, den sie beim Wegschleifen verloren hatte. In dem

Lackschuh sieht man nun, wie die Frau verbrennt, ohne dass man es genau zeigen muss. Indem man das Feuer in dem Schuh lodern sieht und die Schreie der Frau hört, kann sich der Zuschauer sehr gut vorstellen, was sich außerhalb des Bildes abspielt. (s. Filmbeispiel 29)

Mithilfe von vorweggenommenen Off-Tönen kann eine Szene auch angekündigt werden, bevor das Bild ins On rückt. Der Zuschauer kann so erahnen, was kommen wird und sich darauf vorbereiten. Der Ton kann aber auch noch anhalten, obwohl bereits auf eine andere Szene geschnitten wurde. Dieses Nachhallen soll die Tragweite besonders wichtiger Ereignisse verdeutlichen (vgl. Kamp 2017: 123f.).

Solche versetzten Bild-Ton-Schnitte werden häufig bei Dialogen verwendet. Indem man während eines Gespräches abwechselnd zwischen der Sprechenden und der Zuhörenden Person hin und her schneidet, kann die Mimik und Gestik beider Personen und somit auch ihre Emotionen gezeigt werden. Außerdem kann die Reaktion der Zuhörenden Person auf das Gesagte verdeutlicht werden. Da die Mimik, Gestik und Reaktion im On zu sehen ist, kann der Betrachter den Subtext einer Unterhaltung erkennen. Erkennbar ist beispielsweise, dass etwas anders gemeint ist als gesagt. So kann sich ein normales Gespräch aufgrund der Blicke und Körpersprache als Flirt herausstellen oder man kann falsche Absichten erkennen. (vgl. ebd.: 142)



Abb. 11 verschmitztes Lächeln – Subtext Unterhaltung (Forrest Gump, 1994)

In 'Forrest Gump' (1994) konnte der Zuschauer bei der Frage des Schulleiters an Forrests Mutter, ob es denn einen Mr. Gump gebe, in seinem Gesicht ein Grinsen erkennen (s. Abb. 11). Da man dieses Grinsen im Bild sehen konnte, ist für den Zuschauer klar erkennbar, dass hinter dieser Frage ein Hintergedanke steckt. Welcher Hintergedanke das war, wird in der nächsten Szene klar, als man hört, wie die beiden miteinander schlafen: der Preis dafür, dass der Schulleiter Forrest an der Schule aufnimmt. (s. Filmbeispiel 30)

Die Funktion des Offs ist also eine mächtige Spielart der Montage, mit der man bestimmen kann, wieviel Wissen man dem Zuschauer gibt. Außerdem sind Situationen

dadurch einfach erklärbar, ohne dass man diese im Bild zeigen muss, wodurch man sich aufwendige Drehs ersparen kann.

2.1.13 Kontext

Die Montage ist auch dafür verantwortlich, dem Zuschauer den Kontext einer Handlung oder einer Szene zu geben. Was ist bisher passiert? Wieso ist man an dem Punkt, an dem man jetzt ist? Je nachdem wie ein Film geschnitten ist, bekommt der Zuschauer zu Beginn alles gezeigt und erklärt - oder auch nicht.

Es gibt Filme, die mitten in der Handlung beginnen. Es wird jemand verfolgt oder man findet sich auf einem Schlachtfeld wieder, auf dem sich zwei Parteien bekriegen. Der Zuschauer kennt den Kontext nicht und versteht daher auch nicht, weswegen die Person verfolgt wird oder um welchen Krieg es hier geht. Werden diese Informationen durch Titeleinblendungen oder einer früher eingesetzten Handlung erklärt, so ist der Kontext gegeben und der Zuschauer kann verstehen, was sich gerade abspielt.

Gleich zu Beginn des Films Ohne Limit (2011) sieht und hört man, wie Personen eine Türe gewaltsam öffnen wollen, wie Leichen auf dem Boden liegen und die Kamera entlang eines Hochhauses auf einen Protagonisten zufährt, der am Abgrund des Daches steht und droht, dass sie ihn nicht kriegen würden. Diese Situation steht komplett außer Kontext. Der Zuschauer weiß nicht, wie er das alles einordnen soll. Wie ist es zu dieser Situation gekommen? Um was es geht es denn und was meint der Protagonist? Nach dem Vorspann beginnt die Handlung von Beginn an. Erst nach ein und halb Stunden erreicht die Handlung die Stelle, die zu Beginn vorweggenommen wurde. Erst jetzt ist der Kontext gegeben und der Zuschauer kann die Szene nachvollziehen. Anhand dieser Szene zeigt sich, wie wichtig der Kontext für das Verständnis einer Szene ist. (s. Filmbeispiel 31)

Der Kontext hilft der Montage aber auch, um mit Auslassungen zu arbeiten. Dank des Kontextes muss dem Zuschauer nicht alles gezeigt werden, da er sich viele Informationen selbst erschließen kann. Es reicht beispielsweise aus, dass die Montage nur das Davor und das Danach einer Entscheidung zeigt. Indem die Montage das Davor abbildet, weiß der Zuschauer, was passiert ist. Zeigt sie ihm anschließend das Danach und sieht er das Ergebnis, so kann er sich aus dem Kontext erschließen, wieso eine Entscheidung so getroffen wurde, beziehungsweise was in der Zwischenzeit passiert ist. (vgl. Rauschning 2014: 69)

Wie gut sich Auslassungen durch den Kontext erklären lassen, zeigt sich in der vorher bereits genannten Szene aus Forrest Gump (1994). Forrests Mutter will Forrest an einer normalen Schule anmelden. Der Schulleiter will ihn jedoch nicht aufnehmen, da sein IQ

zu schlecht für die Schule sei. Mrs. Gump beharrt darauf, dass es doch bestimmt eine Lösung für dieses Problem gebe. Der Schulleiter beantwortet dies mit der Frage, ob es denn einen Mr. Gump gebe, worauf die Mutter wiederum antwortet, dass dieser Ferien mache. In der folgenden Szene sieht man Forrest auf einer Schaukel sitzen, während aus dem Haus eindeutige Geräusche kommen. Ohne dass dem Zuschauer ein Abkommen zwischen Forrests Mutter und dem Schulleiter gezeigt wurde, kann sich dieser aus dem Kontext erschließen, welche Abmachung offensichtlich getroffen wurde: Forrest wird an der Schule aufgenommen, wenn seine Mutter mit dem Schulleiter schläft. Indem man das Davor zeigte, also den Dialog, wie die Mutter versuchte, den Schulleiter zu überreden und das Danach, wie der Schulleiter offensichtlich mit der Mutter geschlafen hatte, kann der Zuschauer sich das Dazwischen erklären. (s. Filmbeispiel 30)

Deutlich wird also, dass eine Montage mit Auslassungen sehr gut funktioniert, da der Zuschauer sich vieles aus dem Kontext erschließen kann. Damit dies jedoch funktioniert, sollte darauf geachtet werden, dass die Menge an Auslassungen im Rahmen bleibt, denn sonst verliert der Zuschauer den Zusammenhang und kann dem Film nicht mehr folgen. (vgl. Rauschnig 2014: 168)

Der Kontext kann aber auch die Bedeutung einzelner Einstellungen bestimmen.

Herman D. Goldberg experimentierte 1956 zu dem Kuleschow Effekt. Er montierte in seinem Film zunächst die Aufnahme eines kleinen Jungen auf einem Dreirad, dann einen Fuß, der auf das Bremspedal eines Autos tritt, anschließend ein bewegungsloses Rad eines Autos und zuletzt eine schreiende Frau hintereinander. In einem zweiten Film tauschte er den Fuß auf dem Bremspedal mit der Einstellung eines kleinen Jungen, der sein Dreirad hält, aus. Auch die Einstellung des bewegungslosen Autorades tauschte er mit der Einstellung eines lachenden Mannes aus.

Das Ergebnis seines Experiments war, dass im ersten Film Angst und Furcht in dem Gesicht der schreienden Frau gesehen wurde, wogegen im zweiten Film die Emotionen deutlicher weniger erschreckend ausfielen. Für Goldberg war der Kontext für die Bedeutung der Einstellungen verantwortlich. Der Schrei der Frau funktionierte deshalb im ersten Film, da ein Zusammenhang gegeben war, in dem der Schrei Sinn machte: die Einstellungen schienen einen Unfall widerzuspiegeln und der Schrei der Frau wird als Reaktion auf das Geschehen, dem Unfall, wahrgenommen. Im zweiten Film dagegen fehlte dieser Kontext, wodurch die Bedeutung und der Sinn nicht mehr klar erfasst werden konnten beziehungsweise eher als störend wahrgenommen wurde. (vgl. Beller 2005: 179f.)

Wie wichtig der Kontext für die Bedeutung von einzelnen Einstellungen ist, zeigte sich auch in dem Versuch von John Kuiper. Er zeigte Testpersonen jeweils drei Filme, die

aus vier Einstellungen bestanden und in denen jeweils die dritte Einstellung variiert wurde. Die vierte Einstellung zeigte immer denselben neutralen Gesichtsausdruck einer Person. Dieser Gesichtsausdruck war die Reaktion auf das, was die Person in der dritten Einstellung sah. Obwohl der Gesichtsausdruck in der letzten Einstellung immer derselbe war, sahen die Zuschauer in jedem Film eine andere Emotion in dem Gesicht, je nachdem, in welchem Kontext der Gesichtsausdruck durch das Ändern der dritten Einstellung stand. (vgl. ebd.: 181) Auch dieser Versuch zeigt, wie wichtig der Kontext für die Bedeutung einer Einstellung ist. In welchem Kontext eine Einstellung dabei steht, ist abhängig von der Reihenfolge, in der die Einstellungen geschnitten werden. Die nachfolgenden Einstellungen stehen immer im Kontext der vorhergehenden. Das Ändern der Reihenfolge kann den gesamten Kontext einer Einstellung verändern und damit Ursache und Wirkung einfach umdrehen - und damit auch die Schuldfrage, wer angefangen hat. (vgl. Kamp 2017: 196f.)

2.1.14 Realität und Bedeutung

Die Montage ist aber auch in der Lage, die Realität und die Bedeutung von Einstellungen zu verdrehen oder Dinge real erscheinen zu lassen, die nicht real sind.

In der Serie Großstadtrevier will ein Mann seinen Nachbarn mithilfe eines Beweisvideos einer Gartenparty bei der Polizei anschwärzen. Der Nachbar hatte eine Gartenparty veranstaltet und soll dort mit Drogen gedealt haben. Auch ein Polizist, ein Freund des Veranstalters, wird durch das Video beschuldigt, einen Joint geraucht zu haben. Durch geschicktes Wegschneiden und Zusammenschneiden scheint es auf dem Video so, als hätte der Nachbar mit Drogen gedealt, da auf dem Video zu sehen ist, wie ein Mann mit demselben Hemd Geld entgegennimmt. Auch der Polizist steht nicht besonders gut da. Man sieht ihn auf dem Video mit dem Joint in der Hand und es ist nicht auszuschließen, dass er an dem Joint gezogen hat. Erst als am Ende der Episode das ungeschnittene Videoband gezeigt wird, sieht man, dass der Polizist den Joint zwar in der Hand, jedoch auf den Boden geworfen und zertreten hatte und die dealende Person ein komplett anderer Gast auf der Party war. (s. Filmbeispiel 32)

Dieses Beispiel zeigt, wie die Montage die Realität verdrehen kann, indem wichtige Details beim Schnitt weggelassen werden.

Auch durch das Zusammenschneiden von Einstellungen, die sonst nicht zusammengehören und dem damit verbundenen Abändern des Kontextes, kann die Realität verfälscht werden. Da der Zuschauer aufeinanderfolgende Bilder als zusammengehörig wahrnimmt, können Einstellungen aneinandergeschnitten werden, die so nicht zusammengehören. Hierdurch wird der Sinn einer Einstellung und die Realität abgewandelt. Nimmt man beispielsweise eine Einstellung, wie sich ein Junge

mit der Zunge über die Lippen leckt, weil er zum Beispiel leckeres Essen gesehen hat und schneidet diese nicht mit dem Essen zusammen, sondern mit der Aufnahme einer sich bückenden Frau, in deren Ausschnitt man blicken kann, so bekommt die Einstellung eine ganz andere Bedeutung. Durch den anderen Kontext, in dem die Einstellung nun steht, sieht man sexuelle Begierde statt Lust auf Essen.

Eine weitere Möglichkeit, wie die Realität manipuliert und die Bedeutung der Einstellungen verfälscht werden kann, ist die Reihenfolge wie die Einstellungen aneinandergeschnitten werden. Schneidet man beispielsweise Einstellungen von Demonstranten mit Bildern zusammen, wie die Polizei ihre Schlagstöcke gegen sie einsetzt, so entscheidet die Reihenfolge darüber, wer in den Augen des Betrachters die Eskalation begonnen hat und beeinflusst damit massiv das Verständnis des Zuschauers. Durch das Ändern der Reihenfolge wird Ursache und Wirkung miteinander vertauscht. (vgl. Kamp 2017: 197)

Die Montage kann aber auch Realität erscheinen lassen, wo keine ist. Sie kann die Handlung des Films weiterlaufen lassen, als ob das im Moment wirklich passieren würde, um dann aufzudecken, dass alles nur ein Traum oder die Wahnvorstellung einer Person war.

In der Serie *Vampire Diaries* muss Caroline den Doppelgänger eines Freundes töten, damit sie ihren Freund retten kann. Sie gehen zusammen essen. Nachdem der Doppelgänger einen Bissen zu sich genommen hat, fängt er an, nach Luft zu schnappen und zu röcheln. Alles lässt vermuten, dass Caroline ihn vergiftet hat. In dem Moment, in dem der Doppelgänger tot umkippt, wird klar, dass alles nicht real war, da der Protagonist in der nächsten Einstellung wieder putzmunter ist. Die Montage hat die Szene real erscheinen lassen, doch letzten Endes zeigte sich, dass dies nur die Vorstellung Carolines war. (s. Filmbeispiel 33) Auch Träume beziehungsweise Alpträume werden häufig auf diese Weise umgesetzt. Der Zuschauer wird zunächst im Unklaren gelassen, um ihn zu beängstigen und sich dann später als Traum aufzulösen.

Das parallele Schneiden verschiedener Handlungen in einem Film macht es einfach, Träume als Realität erscheinen zu lassen. Indem man von einer Personengruppe zur nächsten schneidet, entgeht dem Betrachter, was die anderen Personen in der Zwischenzeit machen. So bemerkt man nicht, wie eine Person schlafen geht. Plötzlich gerät jemand in Gefahr und Abbruch. Man findet sich im Schlafzimmer eines Charakters wieder und bemerkt, dass alles nur ein böser Traum war. Die Montage kann uns also vortäuschen, es sei die Wirklichkeit, um im nächsten Augenblick zu zeigen, dass es nicht real war.

Auch in Vampire Diaries scheint zunächst alles real abzulaufen, doch im nächsten Moment schreckt Bonnie aus einem Albtraum auf. (s. Filmbeispiel 34)



Abb. 12 Aufschrecken aus einem Traum (Vampire Diaries)

Teilweise wird das Vortäuschen der Realität auch eingesetzt, wenn eine Person einen Realitätsverlust erleidet und die Person Dinge oder Menschen sieht, die gar nicht existent sind.

Solange die dargestellten Situationen real stattfinden können, solange vertraut und glaubt der Zuschauer der Montage. Erst wenn im nächsten Schnitt aufgelöst wird, dass alles nur ein Traum oder eine Einbildung war, da die dargestellten Personen plötzlich verschwinden oder man im Schlafzimmer der träumenden Person „aufwacht“, bemerkt der Zuschauer, dass das eben Gesehene nicht der Realität entspricht.

2.1.15 Ästhetik

Die Ästhetik eines Films wird durch mehrere Faktoren bestimmt. Die Farbkorrektur entscheidet darüber, ob ein Film eher kalt und düster oder warm und freundlich wirkt. Auch die Auswahl der Einstellungen und die Art der Übergänge beeinflussen die Ästhetik. Wurden die verwendeten Aufnahmen eher weitwinklig oder nah aufgenommen? Filme, in denen viele weitwinkliger Aufnahmen verwendet werden, haben eine andere Wirkung als Filme mit vielen Nahaufnahmen. Des Weiteren können Filme hart geschnitten werden oder die Schnitte werden mittels Blenden, Unschärfen, Musik und der Einhaltung von Bewegungsrichtungen abgeschwächt. Jeder Film bekommt so seine eigene Charakteristik.

2.2 Montageformen

Bei der Montage werden viele filmische Einzelteile zu einem großen Ganzen miteinander verknüpft, um eine Geschichte zu erzählen. Über die Jahrzehnte entwickelten sich verschiedene Formen der Montage mit verschiedenen Herangehensweisen, um eine Geschichte zu erzählen.

2.2.1 Kontinuitätsmontage / Erzählende Montage

Die Kontinuitätsmontage ist die am häufigsten verwendete Montageform in Filmen und Grundlage für andere Montageformen. Wie ihr Name schon sagt, beruht sie vor allem auf Kontinuität. Für eine flüssige Erzählweise ist die Kontinuität innerhalb des Films eines der wichtigsten Mittel. Wird sie durch Sprünge in Bild oder Ton gestört, so empfindet dies der Betrachter als unpassend, ist irritiert und dadurch in seiner Wahrnehmung gestört. Durch die Kontinuitätsmontage können Handlungen erzählt werden, ohne dass die Filmzeit der Realzeit entsprechen muss. Indem Handlungen auf ihre Schlüsselmomente gekürzt werden, können mehrere Stunden, Wochen oder Jahre in nur wenigen Sekunden oder Minuten erzählt werden. Dabei werden Vorgänge weggelassen, die vom Betrachter durch seine Erfahrung ergänzt werden können. (vgl. filmmachen.de 2018) Durch das Weglassen einzelner Vorgänge entstehen Zeit- und Raumsprünge. Cross Cutting (s. Absatz 2.2.2) und Zwischenschnitte wie Cutaways (s. Absatz 2.3.11) ermöglichen es, Teile einer Handlung wegzulassen, ohne dass die Kontinuität verloren geht, indem sie vom Sprung ablenken (vgl. Dancyger 2007: 366).

Ziel der Kontinuitätsmontage ist es „[...] „flüssig“ zu erzählen und ohne abrupte Sprünge filmische Raumordnungen und Zeitverläufe zu konstruieren“ (Beller 2005: 19), sodass der Zuschauer den Film als Ganzes wahrnimmt und nicht bemerkt, dass er aus vielen einzelnen Einstellungen besteht (vgl. ebd.: 115). Um die Illusion einer audiovisuell ungebrochenen Erzählweise zu erhalten, ist es wichtig, dass die Kontinuität erhalten bleibt, die Schnitte dürfen also nicht irritieren. Dabei bezieht sich die Kontinuität „[...] sowohl auf die innersequentielle Kontinuität einer aufgelösten Szene im gleichen Raum, zum Beispiel nach dem 180-Grad-Prinzip, als auch auf die transsequentielle Kontinuität einer Handlung über mehrere verschiedene Räume und Orte hinweg.“ (ebd.: 18)

Um die Kontinuität zu wahren, müssen die Inhalte in der richtigen Reihenfolge und logisch aufeinander bezogen sein. Wichtig ist außerdem, dass sie im Hinblick auf die dargestellten Raum- und Zeitverhältnisse kontinuierlich ablaufen, damit der Zuschauer nicht verwirrt wird, ansonsten läuft er Gefahr, dass er seine Orientierung verliert. (vgl. Kamp 2017: 176)

Damit der Zuschauer der Erzählfolge flüssig folgen kann, wird in den meisten Fällen zu Beginn einer Szene eine totalere Einstellung verwendet, um einen Überblick über die Situation zu verschaffen und Beziehungen von Personen oder Gegenständen zu ihrer Umgebung zu verdeutlichen. Erst nachdem der Zuschauer die Situation einordnen kann und die räumlichen Positionen geklärt sind, wird auf eine nahe Einstellung geschnitten. Teilweise beginnen Szenen aber auch mit einer Nahaufnahme und erst später bekommt der Zuschauer durch den Einsatz einer totaleren Einstellung Aufschluss über die

Umgebung. (vgl. Reisz et al. 1988: 152f.) Die Entscheidung liegt dabei beim Cutter, inwieweit man den Zuschauer zunächst im Unklaren lassen will.

Für eine flüssige Erzählfolge ist es zudem wichtig, dass die Positionen der Charaktere und Dinge sowie die Blick- und Bewegungsrichtungen im Bild gleichbleiben. Auch ein Wechsel der Einstellungsgröße oder des Bildwinkels müssen merklich sein, damit keine Sprünge im Bild entstehen, die die Kontinuität gefährden könnten. Solche Sprünge würden verwirren und lenken vom Geschehen ab, weshalb auch Sprünge im Ton vermieden werden sollten. Ein weiterer Punkt ist darauf zu achten, dass sich im Vergleich zur vorigen Einstellung an der Ausstattung der Räume, dem Make-up, der Kleidung, Mimik etc. nichts verändert, da dies im schlimmsten Falle dem Zuschauer negativ auffallen wird. (vgl. Kamp 2017: 176)

Auch die Lichtsituationen in den verschiedenen Einstellungen sollten stets gleichbleiben, damit sie zusammengehörig erscheinen und die Kontinuität nicht gebrochen wird. Unterscheiden sich Einstellungen in ihrer Farbe oder in ihren Lichtverhältnissen voneinander, so müssen diese durch Farbkorrekturen aneinander angeglichen werden, um störende Farbsprünge zu vermeiden. (vgl. Petrasch und Zinke 2012: 228)

2.2.2 Parallelmontage (Cross Cutting)

Bei der Parallelmontage wird abwechselnd zwischen zwei Handlungssträngen hin und her geschnitten, wodurch es möglich ist, dem Zuschauer Konflikte oder Auseinandersetzungen bewusst zu machen.

Dieses sogenannte Cross Cutting stellt aus den raum-zeitlich getrennten Ereignissen eine Simultanität her und erzeugt damit die Illusion einer durchgehenden Handlung. (vgl. Beller 2005: 82)

Die Parallelmontage ist eine spezielle Form des Cross Cuttings, in der meist gleichzeitig ablaufende Handlungsstränge miteinander verbunden werden, die am Ende an einem gemeinsamen Höhepunkt in einer Situation zusammengeführt werden.

Das abwechselnde Schneiden der Handlungen kann Spannung erzeugen, da es den Zuschauer gleichzeitig an die Orte verschiedener Geschehnisse führt. Wie bereits unter dem Punkt Spannung beschrieben wurde, bekommt der Betrachter somit einen Informationsvorsprung gegenüber den Charakteren. Die Spannungssteigerung wird meist durch eine Steigerung der Schnitffrequenz und einer Verengung der Einstellungsgrößen verstärkt, bis der kritische Punkt der Handlung erreicht ist und wieder längere Einstellungen folgen. Unterschiedliche Rhythmen in den parallel laufenden Handlungen können die Spannung durch ihren Gegensatz betonen. Um die

parallel laufenden Handlungen stärker miteinander zu verbinden, werden häufig Match Cuts eingesetzt.

Der Ton dient im Laufe der Parallelmontage als akustische Klammer. Während der Wechsel der Atmo-Geräusche den Raumwechsel darstellt, verbindet die Musik die Einstellungen miteinander. Die Musik lässt die verschiedenen Töne zum Ende hin, wenn die Handlungsstränge zu einer Einheit zusammenkommen, ineinander übergehen. (vgl. Kamp 2017: 194ff.)

In *Mission: Impossible - Phantom Protokoll* (2011) beispielsweise versuchen vier Agenten das Zünden einer Atombombe zu verhindern. Die Handlungen der einzelnen Personen wurden dabei parallel geschnitten. Zu Beginn laufen die Handlungen der vier Agenten und die der Bösen noch ruhig parallel nebeneinander ab und sind von der Musik her deutlich getrennt. Mit zunehmendem Handlungsverlauf und steigender Dringlichkeit werden die verschiedenen Handlungen und Orte durch dieselbe Musik miteinander verbunden. Je mehr sich die Situation zuspitzt und die Bösen sich dem Zünden der Rakete nähern, desto schneller wird der Schnittrhythmus und die Musik. Auch zwischen den einzelnen Partien wird nun öfter hin und her geschnitten. Als der Abschussbefehl gegeben wird, verringert sich zeitweise das Tempo, um sich nach dem Abschuss der Rakete wieder zu steigern. Durch das abwechselnde Schneiden der Personengruppen bekommt der Zuschauer den Überblick, welche der Personengruppen vorne liegt und beim Betrachter wird die Spannung aufgebaut, ob die Gefahr einer Explosion noch abgewendet werden kann. (s. Filmbeispiel 35)

Damit der Zuschauer einer Parallelmontage bei einer Verfolgungsjagd auch folgen kann, darf dieser nicht durch einen zu schnellen Rhythmus die geographische Orientierung verlieren. Er sollte immer den wechselnden Vorteil von Gejagtem oder Jäger erkennen können. Durch die Verlängerung von Einstellungen kann der Akzent vom Jäger auf den Gejagten verlegt werden. (vgl. Reisz et al. 1988: 53)

Parallelmontagen können aber auch dazu eingesetzt werden, einen filmischen Vergleich von Vorgängen oder Situationen herzustellen. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist der Film *Streik* (1925) von Eisenstein, in welchem er die Niederschlagung des Streiks der Arbeiter parallel mit dem Abschichten eines Rindes montierte. (s. Filmbeispiel 36) Hierbei geht es weniger um die Simultanität und Chronologie der Handlungen, sondern vielmehr um den Kontrast und die Symbolik. (vgl. Beller 2005: 23f.)

2.2.3 Assoziationsmontage

Die Assoziationsmontage beruht auf dem Kuleschow Effekt und vertraut darauf, dass der Zuschauer aus zwei unterschiedlich aneinandergeschnittenen Einstellungen eine neue Aussage assoziiert (vgl. Bundesverband Jugend und Film 2010).

Damit eine solche Assoziation funktioniert, sind „verbindende Hinweise“ nötig. Solche Hinweise sind beispielsweise Hinweise auf die räumliche Umgebung oder Hinweise aus menschlichen Handlungen. Die Einstellungen müssen von der Handlung und dem Raum her als zusammenhängend erfasst werden können. Nimmt man beispielsweise die Einstellung einer Frau, die nach unten blickt und montiert diese mit einer Einstellung zusammen, die ein Kind zeigt, über dessen Kopf eine Hand streicht, so assoziiert man eine Mutter, die ihr Kind liebkost. Es können aber auch unterschiedliche Assoziationen bei gleichen Einstellungen gebildet werden. Tauscht man das Kind mit einer Einstellung einer Rührschüssel aus, so assoziiert man daraus, dass die Frau etwas zu Essen zubereitet. (vgl. Beller 2005: 185) Auch bei einer Bildfolge von Establisher Shot und Master Shot kann sich die Montage darauf verlassen, dass der Zuschauer durch Assoziation die Außenansicht und Innenansicht eines Hauses als Eines in Verbindung setzt (vgl. Kamp 2017: 199).

Da der Zuschauer aufeinanderfolgende Bilder als zusammengehörig wahrnimmt, ist die Montage durch Assoziation auch in der Lage, Emotionen in Gesichtern darzustellen, die im Moment der Aufnahme überhaupt nicht vorhanden waren. In einem Experiment ließ Kuleschow einen Schauspieler die Emotion von Hungergefühl und die Freude an der Sonne darstellen. Am Ende konnte man, wenn man die beiden Gesichter nebeneinanderstellte und die Emotionen verglich, keinen Unterschied erkennen. Der Unterschied, beziehungsweise die unterschiedliche Wahrnehmung, kam erst durch den Kontext, also durch die Montage mit einem Teller Suppe und der Sonne. (vgl. Beller 2005: 22) Kuleschow kam also zu dem Schluss, dass es nicht entscheidend ist, wie die Einstellungen aufgenommen wurden und welchen Inhalt sie haben, sondern wie die Einstellungen montiert werden (vgl. Kulešov und Levaco 1974: 48).

1966 fand J. M. Foley heraus, dass solche Assoziationen auch gebildet werden können, wenn man zuerst die Reaktion und danach die Einstellung zeigt, die den Affekt auslöst. Umgekehrt waren diese jedoch deutlicher und stärker. (vgl. Beller 2005: 181)

Ein Beispiel für die Assoziationsmontage stellt auch die Szene aus Forrest Gump (1994) dar (s. Filmbeispiel 37). Zunächst erklärt Mrs. Gump ihrem Sohn, dass er nicht anders sei als alle anderen. In der nächsten Einstellung findet man sie im Büro des Schulleiters wieder, der ihr gerade erklärt, dass ihr Sohn anders sei. Ohne dass man Forrest sieht, weiß man, dass es im Gespräch um ihn geht. Aus dem Kontext heraus kann der

Zuschauer assoziieren, dass es sich im Gespräch um Forrest handelt. (vgl. filmmachen.de 2018)

2.2.4 Intellektuelle Montage

Bei der intellektuellen Montage wird dem Zuschauer durch das Zusammenschneiden von Einstellungen, die für sich alleine keine Aussagekraft haben, ein Vergleich gegeben, dessen Sinnhaftigkeit beziehungsweise Aussage er durch Nachdenken und Abstraktion erarbeiten soll. Sie ist eine Sonderform der Assoziationsmontage, bei der keine leicht nachvollziehbaren Raum-Zeitbeziehungen mehr dargestellt werden, sondern die Bilder auf einer abstrakten Ebene in Verbindung gesetzt werden müssen. (vgl. Kamp 2017: 199f.)

Sergej Eisensteins Film Oktober (1928) gilt als das bekannteste Beispiel für die intellektuelle Montage. Eine beispielhafte Szene stellt der Marsch Kornilows auf Petrograd dar, der unter dem Banner „Für Gott und Vaterland“ erfolgte (s. Filmbeispiel 38). Die Szene setzt sich aus mehreren religiösen Bildern zusammen. Die Bilderfolge beginnt mit einer Kirche und einer Jesu-Statue, um dann in andere Gottheiten und Figuren wie Buddha oder einen Eskimo Gott überzugehen. Die Idee von Gott und die Symbolisierung in dieser Sequenz geraten mit jedem weiteren Bild mehr in Widerspruch, da sie sich zunehmend von unserem Glauben an Gott und Jesu Christi entfernen. Dies bewirkt, dass der Zuschauer zunehmend eigene Rückschlüsse über die wahre Natur von Gottheiten ziehen muss. Durch den Konflikt der Bilder mit dem eigenen Glauben und der Diskreditierung versuchte Eisenstein eine intellektuelle Schlussfolgerung beim Zuschauer zu erzeugen. (vgl. Reisz et al. 1988: 32)

2.2.5 Kollisionsmontage

Auch die Kollisionsmontage ist eine Form der Assoziationsmontage beziehungsweise der intellektuellen Montage, bei der mit harten Bildgegensätzen und Schocks gearbeitet wird. Durch das Bilden einer gedanklichen Brücke von nicht zusammengehörigen Bildern, werden Empfindungen beim Beobachter ausgelöst und verstärkt, die den Zuschauer dadurch zum Nachdenken anregen.

Ein Beispiel für die Wirkung der Kollisionsmontage kommt aus dem Film Streik (1925) von Eisenstein (s. Filmbeispiel 36). Er montierte die Bilder des Mordes an Streikenden mit den Bildern der Schlachtung und Ausblutung eines Rindes. Ohne dass man die Brutalität gegen die Arbeiter konkret zeigte, assoziierte man aus den Bildern, dass die Streikenden wie Vieh abgeschlachtet wurden. (vgl. Kamp 2017: 200)

2.2.6 Rhythmische Montage

Diese Montageform bestimmt das Tempo eines Films. Je nachdem, wie häufig Schnitte eingesetzt werden, wird das Tempo erhöht oder verlangsamt. Ruhe und Bedeutung können durch wenige Schnitte, lange Einstellungen oder durch die Verwendung einer Zeitlupe erzeugt werden, Tempo und Dynamik dagegen erfordern viele schnelle Schnitte. Durch das Wechseln des Rhythmus wird Spannung erzeugt. (vgl. filmmachen.de 2018)

2.3 Montagetechniken / - Elemente und ihre Funktion

Über die Jahre hinweg entwickelten sich gängige Montagetechniken und Elemente, die dem Zuschauer helfen sollen, einer Erzählung flüssig folgen zu können. Außerdem sorgen sie dafür, dass der Zuschauer nicht irritiert wird und helfen dabei seine Wahrnehmung zu steuern.

2.3.1 unsichtbarer Schnitt

Der unsichtbare Schnitt entwickelte sich über die Jahre zu einem Markenzeichen des Classical Hollywood. Die Schnitte sollten möglichst unsichtbar sein und den menschlichen Sehgewohnheiten entsprechen, damit sie sich der bewussten Wahrnehmung der Betrachter entziehen und sich diese der Illusion einer realen und kontinuierlichen Handlung hingeben können. Spürbare, harte Schnitte würden den Zuschauer aus dieser Illusion herausreißen und die Geschichte als Film entlarven. Um möglichst unsichtbare Schnitte zu bekommen, entwickelten sich einige Methoden, die einen weichen Übergang erzeugen. (vgl. Kamp 2017: 177)

Eine Methode dabei ist der zentrierte Schnitt. Damit ein Schnitt nicht auffällt, darf der Zuschauer beim Schneiden von einer Einstellung zur anderen sein Blickzentrum nicht verlieren. Um dies zu erreichen, muss das Blickzentrum am Ende der ersten Einstellung und am Anfang der zweiten Einstellung an derselben Stelle liegen (s. Abb. 13). Die erste Einstellung gibt somit das Blickzentrum an die zweite Einstellung weiter, wodurch der Schnitt sehr weich und oft unsichtbar wird. Liegen die Blickzentren der beiden Einstellungen nicht an derselben Stelle, so muss sich der Zuschauer erst einen neuen Fixationspunkt suchen und der Schnitt fällt auf. (vgl. ebd.: 166f.)



Abb. 13 gleiches Blickzentrum auf linker Seite (72 Stunden – The Next Three Days, 2010)

Des Weiteren sorgen lineare Verknüpfungen von Einstellungen für einen harmonischen und weichen Bildübergang. Gibt es übereinstimmende Linien oder Vektoren in den aufeinanderfolgenden Bildern, so gehen diese weich ineinander über, da eine Ähnlichkeit besteht. Diese gemeinsamen Linien können Vertikalen, Diagonalen oder Horizontalen sein. Liegen diese auf derselben Höhe, so gehen sie ineinander über. (vgl. ebd.: 168)



Abb. 14 gleiche Horizontlinie

In Abbildung 14 ist es die dominante Horizontlinie, die beide Bilder miteinander verbindet. Da der Horizont auf derselben Höhe liegt, wird die Linie von der zweiten Abbildung übernommen, was zu einem weichen Übergang zwischen den Bildern führt.

Auch der diffuse Schnitt ist eine Möglichkeit, harte Schnitte zu vermeiden. Damit ein geschmeidiger, weicher Schnitt entsteht, muss an der Schnittstelle mindestens eine der beiden Einstellungen diffus sein. Diffuse Bilder sind all diejenigen, die kein klares Blickzentrum besitzen, wie beispielsweise Feuer. Es können aber auch künstlich diffuse Bilder erzeugt werden, wie zum Beispiel durch einen Reißschwenk oder indem der Kameramann ein Bild in die Unschärfe überblendet. Durch die Unschärfe geht das Blickzentrum verloren. (vgl. ebd.: 168f.)

Abbildung 15 zeigt ein Beispiel aus Vampire Diaries. Der Ortswechsel erfolgt durch einen diffusen Schnitt auf das Feuer, wodurch ein weicher Übergang entsteht.



Abb. 15 diffuser Schnitt – Feuer (Vampire Diaries)

Auch auf natürliche Weise können diffuse Bilder entstehen, indem man zum Beispiel mit Verdeckungen arbeitet. Dabei bewegt sich eine Person oder ein Objekt so dicht vor der Kamera, dass das gesamte Bild ausgefüllt ist und es kein klares Blickzentrum mehr gibt.

Wie wirksam diffuse Bildübergänge sind, zeigt sich in einer Szene aus *Mission: Impossible – Phantom Protokoll* (2011). Man sieht zunächst den Hauptcharakter in einer Halbnahen auf einer Straße entlanggehen. Die nächste Einstellung beginnt mit einem diffusen Bild, indem ein schnell vorbeifahrender Bus das komplette Bild ausfüllt. Als der Bus aus dem Bild herausgefahren ist, sieht man, wie ein Auto in einer Straße vorfährt. (s. Filmbeispiel 39) Hätte man die beiden Einstellungen ohne diffusen Schnitt aneinandergeschnitten, so wäre der Schnitt hart und auffällig gewesen. Durch den diffusen Schnitt wurde der Übergang kaschiert und aufgeweicht, da das Auge nach einem diffusen Bild immer auf ein neues Blickzentrum wartet.

Das Wichtigste beim unsichtbaren Schnitt ist das Schneiden in Bewegungen, da diese Schnitte unauffälliger sind. Damit ein solcher Schnitt funktioniert, ist es wichtig, dass die Bewegung deutlich und für die Handlung wichtig genug ist, da der Zuschauer von einem Schnitt erwartet, dass er ihm zusätzliche Informationen gibt oder einen größeren dramatischen Einblick vermittelt (vgl. Dancyger 2007: 363). Indem die Einstellungen das Geschehen vom „optimalen“ Standpunkt aus zeigen und der Sinn der Schnitte somit ersichtlich ist (s. Abb. 16), werden diese für den Betrachter unsichtbar (vgl. Beller 2005: 204).

Will man einen weichen Schnitt erzeugen, indem man in Bewegungen schneidet (s. Abb.17), so muss die Bewegung selbst und die Bewegungsrichtung in der folgenden Einstellung weitergeführt werden. Dies bedeutet, wenn eine Person in einer halbnahen Einstellung aufsteht und man auf eine totalere Einstellung schneiden möchte, so muss diese in der Aufstehbewegung erfolgen. Läuft eine Person links aus einem Raum beziehungsweise aus dem Bild hinaus, so muss diese den Raum beziehungsweise das Bild auch wieder von rechts betreten, damit die Bewegungsrichtung und die Kontinuität der Räume gewahrt wird. Des Weiteren sollte der Schnitt immer erfolgen, bevor die

Person den Bildausschnitt ganz verlassen hat, damit der Schnitt in der Bewegung erfolgt und damit unsichtbarer wird. (vgl. Kamp 2017: 169f.)



Abb. 16 optimaler Standpunkt – zunächst Überblick, dann Emotionen (Forrest Gump, 1994)



Abb.17 Schnitt in die Bewegung (Forrest Gump, 1994)

Was für die Bewegungsrichtung gilt, gilt auch für die Kamerabewegung. Damit keine harten Schnitte entstehen, sollte man keine unterschiedlichen Kamerabewegungen aneinanderschneiden, weder in der Richtung noch in der Geschwindigkeit der Kamerabewegung. (vgl. ebd.: 170)

Zudem ist es auch wichtig, die sogenannte 180° Regel (s. Absatz 2.3.2) einzuhalten sowie die 30° Regel (s. Absatz 2.3.3) zu beachten. Um weiche Schnitte zu bekommen, ist es auch entscheidend, Anschlussfehler zu verhindern sowie Achsensprünge und Jump Cuts (s. Absatz 2.3.4) zu vermeiden.

Ab und zu entstehen weiche Schnitte jedoch auch durch Zufall. Obwohl es kein gemeinsames oder diffuses Blickfeld gibt und auch keine gemeinsamen Linien ersichtlich sind, können weiche Schnitte entstehen. Dies liegt daran, dass Bildmaterial eine unerschöpfliche und komplexe Fülle von Merkmalen besitzt, wodurch es unglaublich viele Kombinationsmöglichkeiten gibt. (vgl. Beller 2005: 230)

Auch die Musik hilft dabei, weiche Übergänge zu schaffen. Um Bildübergänge weich und unsichtbar zu machen, lässt man die Musik über mehrere Einstellungen hinauslaufen, da diese die Bilder miteinander verbindet (vgl. Rauschnig 2014: 84).

Im Gegensatz zu weichen Schnitten, werden harte Schnitte bewusst eingesetzt, um Einstellungen voneinander zu trennen oder Atempausen und Leerzeilen zu schaffen. (vgl. Beller 2005: 223)

da dieser diese Blickrichtung mit der der anderen Person verbinden würde (s. Abb. 19). Gefährlich kann das vor allem bei ähnlichen Charakteren werden. Indem die Charaktere durch den Achsensprung keine feste Blickrichtung mehr haben, kann es schnell passieren, dass der Zuschauer die handelnden Personen miteinander verwechselt und dadurch verwirrt wird.



Abb. 19 Achsensprünge (Who Am I – Kein System ist sicher, 2014)

Auch bei Bewegungen muss die 180° Regel eingehalten werden, damit der Zuschauer nicht durcheinandergebracht wird. Würde man mit der Kamera auf die andere Seite der Handlungsachse springen, so würde sich die Bewegungsrichtung plötzlich scheinbar ändern, ohne dass im Bild eine Kehrtwendung zu sehen ist. Dies würde dem Betrachter ebenfalls konfus erscheinen, da die Kontinuität gebrochen wird.



Abb. 20 Achsensprung Bewegungsrichtung (72 Stunden – The Next Three Days, 2010)

In Abbildung 20 sieht man, wie gut der Schnitt zwischen den beiden ersten Bildern funktioniert, da die Bewegungsrichtung beibehalten wird und die Bewegungen somit ineinander übergehen. Das dritte Bild stellt einen Achsensprung dar und führt zur Verwirrung, da sich die Bewegungsrichtung scheinbar ändert.

Es gibt jedoch auch Fälle, in denen man Achsensprünge bewusst einsetzt, um zum Beispiel die Verwirrung oder den Realitätsverlust eines Charakters aufzuzeigen. (vgl. Kamp 2017: 182ff.)

In Herr der Ringe – Die zwei Türme (2002) führt der schizophrene Gollum mit seinem zweiten Ich Sméagol einen Monolog. Um die Schizophrenie aufzuzeigen, nutzte man Achsensprünge, die aus einer Person scheinbar zwei werden lassen. Durch die Achsensprünge sieht es so aus, als ob sich die zwei Ichs miteinander unterhalten, da sie sich gegenseitig anschauen. Der Achsensprung trennt die beiden Persönlichkeiten voneinander ab, indem sie durch ihn in verschiedene Richtungen schauen. (s. Filmbeispiel 40)

2.3.3 30° Regel (Konturensprung)

Die 30° Regel ist eine weitere Regel, die eingehalten werden sollte, wenn man beim Zuschauer keine Irritation auslösen will. Schneidet man zwei Einstellungen aneinander, deren Kameraposition sich um weniger als 30° unterscheidet, so scheint das Motiv zu springen, da sich die Position nur geringfügig verändert. Diese Konturensprünge fallen besonders bei gleichbleibender Einstellungsgröße auf, weshalb ein Wechsel der Einstellungsgröße solche Konturensprünge verhindern kann. (vgl. Kamp 2017: 186)

Der Zuschauer erwartet Schnitte, die sinnvoll sind und die ihm etwas Neues zeigen, wodurch ihm zu ähnliche Einstellungsgrößen negativ auffallen. Durch einen zu geringen Wechsel der Kameraposition kann es auch passieren, dass Teile im Bild nahezu identisch bleiben, während andere aus dem Bild verschwinden. Für den Betrachter entstehen scheinbar Anschlussfehler. Berücksichtigt man diese Regel und versetzt die Kamera um mehr als 30°, so ergibt sich für den Betrachter ein komplett anderes Bild. Er erwartet daher auch nicht, dass der Hintergrund derselbe bleibt. Anschlussfehler können daher auch nicht mehr entstehen. (vgl. Reisz et al. 1988: 151)

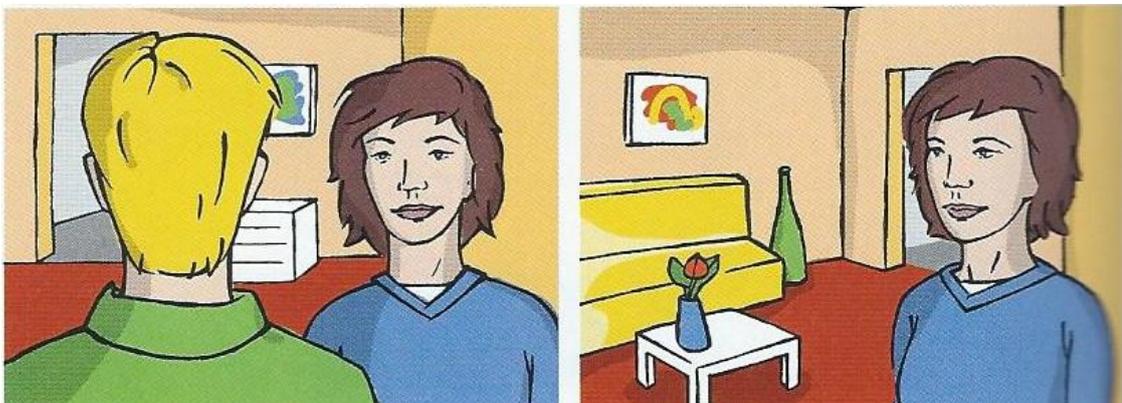


Abb. 21 Konturensprung

Wie irritierend das Aneinanderschneiden zweier ähnlicher Einstellungen sein kann, sieht man in Abbildung 21. Durch den geringfügigen Wechsel hat die Frau nahezu ihre Position beibehalten, während der Mann plötzlich verschwunden ist. Es entsteht nicht nur ein Konturensprung, sondern zusätzlich ein scheinbarer Anschlussfehler, da man in der zweiten Einstellung erwartet, auch den Mann zu sehen.

2.3.4 Jump Cut

Als Jump Cut wird ein Schnitt bezeichnet, der bei gleichbleibender Einstellungsgröße und unverändertem Bildausschnitt einen Sprung in der Handlung erzeugt. Nimmt man aus einer Einstellung einen Teil heraus und schneidet den vorderen und den hinteren Teil aneinander, dann entsteht ein Sprung in der Zeit, da sich die zwei Schnittelemente von der Perspektive her kaum oder nicht voneinander unterscheiden und nur das Motiv springt.

Ebenso wie Achsensprünge können auch Jump Cuts eingesetzt werden, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen, da sie beim Zuschauer Irritation hervorrufen, wenn plötzlich ein Teil der Bewegung fehlt. Jump Cuts erzeugen Unruhe und Hektik, können aber auch eingesetzt werden, um Handlungen abzukürzen oder vergangene Zeit zu demonstrieren (vgl. Kamp 2017: 162f.). Aber auch Zerstreung, Angst, Nervosität, Unsicherheit, Verwirrung und Desorientierung der Protagonisten können durch Jump Cuts auf den Zuschauer übertragen werden (vgl. Rauschning 2014: 107).

In dem Film *Who Am I – Kein System ist sicher* (2014) wurden die nachfolgend abgebildeten Jump Cuts im Moment der Krise des Protagonisten verwendet. Er wird von niemandem wahrgenommen und nach einem ertappten Hacker-Versuch, mit dem er Aufmerksamkeit erreichen wollte, wurde er zu Sozialstunden verurteilt. Außerdem wirkt das Ritalin, das ihn bisher immer wachgehalten hat, nicht mehr. Um diesen Moment der Schwäche und der Krise darzustellen, wurden Sprünge im Bild verwendet, um das brüchige Leben des Protagonisten zu verdeutlichen. (s. Abb. 22)



Abb. 22 Jump Cuts (*Who Am I – Kein System ist sicher*, 2014)

Durch den Sprung des Motivs nimmt der Zuschauer eine Auslassung wahr, versteht aber durch die gleichbleibenden Elemente im Bild, dass die Einstellungen zusammengehören (vgl. Rauschning 2014: 60). Diese gleichbleibenden Elemente sind zum Beispiel die Perspektive, der Kameraausschnitt, die Bewegungsrichtung oder die Musik. Je häufiger Jump Cuts eingesetzt werden, desto unruhiger wird die Filmwahrnehmung, da der Standpunkt der Betrachtung räumlich und zeitlich nicht mehr einheitlich ist (vgl. ebd.: 62).

Godard setzte in „A bout de Souffle“ (1959) viele dieser Jump Cuts ein, um gezielt die Kontinuität zu zerstören und so eine eigene filmische Zeit zu konstruieren (vgl. Beller 2005: 242f.). Setzt man Jump Cuts ein, um eine bestimmte Wirkung hervorzurufen, sollte die Absicht, warum man einen Jump Cut einsetzt, klar erkennbar sein, ansonsten nimmt der Zuschauer diese als Fehler wahr (vgl. Kamp 2017: 163).

2.3.5 Match Cut

Ein Match Cut verbindet zwei räumlich oder zeitlich getrennte Szenen miteinander, indem ähnliche Bildinhalte aneinandergeschnitten werden. Durch die Bewegungskontinuität eines Objekts, einer ähnlichen Kamerabewegung oder durch andere Ähnlichkeiten der Motive können große Raum- und Zeitsprünge stattfinden, während sich das Objekt kontinuierlich über den Schnitt hinausbewegt. (vgl. Beller 2005: 26)



Abb. 23 Match Cut (Forrest Gump, 1994)

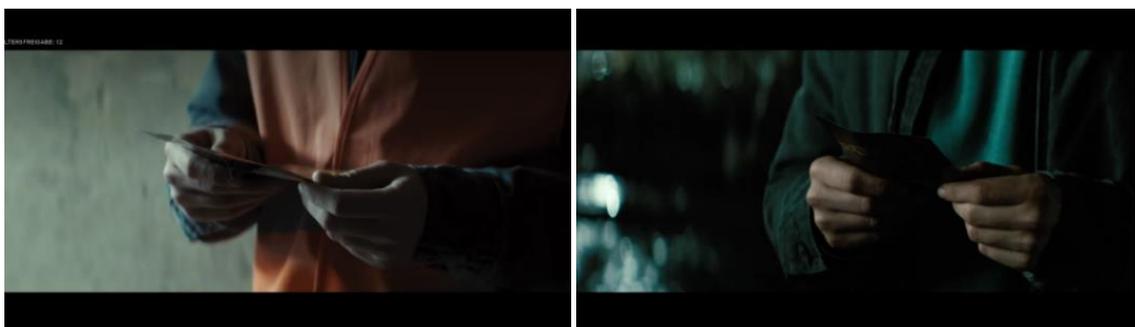


Abb. 24 Match Cut (Who Am I – Kein System ist sicher, 2014)

In Abbildung 23 ist es das Zusammenkneifen der Augen, was die Einstellungen miteinander verbindet, wogegen in Abbildung 24 dieselbe Handhaltung und der Flyer für einen weichen Übergang sorgen.

Das bekannteste Beispiel für einen Match Cut über Raum und Zeit stammt aus dem Film 2001 – Odyssee im Weltraum (1968) (s. Filmbeispiel 41).

In einer Sequenz wirft ein Primat einen Knochen in die Luft, der auf dem Weg nach unten in ein Raumschiff übergeht. Die Ähnlichkeiten der Bewegung und der Form der beiden Objekte verbindet nicht nur die beiden Einstellungen miteinander, sondern damit auch die Geschichte der Menschheit mit der Gegenwart (vgl. Petrasch und Zinke 2012: 241f.).

2.3.6 Master-Shot, Cut In und Cut Back

Diese drei Einstellungswechsel beschreiben den typischen Ablauf, um eine neue Szene einzuführen.

Der Master Shot ist meist die erste Einstellung einer neuen Szene und hat die Aufgabe, den Kontext einer Szene herzustellen, indem er das Geschehen etabliert. Er bietet Referenzpunkte für den nachfolgenden Cut In, der dann Details oder Aktionen der Handlung zeigt. (vgl. Dancyger 2007: 369) Der Master Shot ist eine totale Einstellung und gibt dem Zuschauer so einen Überblick über den Handlungsraum und die örtlichen Gegebenheiten. Diese Einstellung steht so lange, bis die Charaktere ihren Platz im Raum eingenommen haben. (s. Abb. 25a)

Jetzt erfolgt der Umschnitt in eine nähere Einstellung, dem Cut In. Durch die nähere Einstellung wird der Blick nun auf die Personen gelenkt. Man kann die Mimik und Emotionen der Charaktere besser erkennen und generell die Personen besser wahrnehmen. (s. Abb. 25b)

Nun wird im Shot-Reverse-Shot Verfahren (s. Absatz 2.3.7) das Gespräch verfolgt (s. Abb. 25 b/c). Da es aber irgendwann langweilig wird, immer in derselben Einstellungsgröße zu bleiben, schneidet man nach einer gewissen Zeit wieder in eine weitere Einstellungsgröße zurück, auch Cut Back genannt (s. Abb. 25d). Dies bringt nicht nur Abwechslung, sondern sorgt auch für eine neue räumliche Orientierung des Zuschauers. (vgl. Kamp 2017: 177-180)



Abb. 25 a)-d) Master Shot, Cut In, SRS und Cut Back (Ziemlich Beste Freunde, 2011)

2.3.7 Shot-Reverse-Shot

Gespräche werden in der Regel im Shot-Reverse-Shot-Verfahren aufgenommen. Dabei wird die Kamera jeweils seitlich schräg vor den Charakteren platziert. Abwechselnd werden nun die Charaktere in Nahaufnahmen gezeigt. (s. Abb. 26)



Abb. 26 Shot-Reverse-Shot (Forrest Gump, 1994)

Beim Shot-Reverse-Verfahren sollte darauf geachtet werden, dass die Personen immer von der gleichen Seite blicken und in realer Höhe zueinander aufgenommen werden: die kleinere Person aufsichtig, während die größere untersichtig gezeigt wird. (vgl. Kamp 2017: 178f.) Missachtung kann dazu führen, dass der Zuschauer denkt, es gebe noch eine dritte Person (vgl. Dancyger 2007: 363). Neben der Einhaltung der Handlungsachse und des Kamerawinkels muss auch auf die Einhaltung des Eyeline Matches (s. Absatz 2.3.10) geachtet werden, damit die Protagonisten nicht aneinander vorbeischaun (vgl. Beller 2005: 17).

2.3.8 POV und Reaction Shot

Mithilfe eines Point-of-View-Shots können Dinge oder Personen aus der Sicht eines Protagonisten gezeigt werden. Indem die Kamera die Position des Protagonisten einnimmt und dem Zuschauer so Ausschnitte aus dessen Sicht gibt, kann dies zur Identifikation mit dem Protagonisten führen, da der Zuschauer quasi seinen Platz im Geschehen einnimmt. (vgl. Kamp 2017: 181f.)

Durch POV-Einstellungen kann der Zuschauer nicht nur die Erlebnisse eines Charakters näher mitverfolgen, sondern auch sehen, wie Menschen oder Dinge aus der Sicht der handelnden Person gesehen werden (vgl. Beller 2005: 41).

Normalerweise beginnt die Einstellungsfolge eines Point-of-View-Shots mit dem Blick des Protagonisten auf etwas, das sich außerhalb des Bildes befindet (s. Abb. 27a). Die folgende Einstellung ist dann der Point-of-View-Shot, der dem Zuschauer das zeigt, was in diesem Moment der Protagonist sieht (s. Abb. 27b). Anschließend schneidet man wieder auf den Protagonisten zurück, um seine Reaktion auf das Gesehene zu zeigen. Diese Einstellung nennt man Reaction Shot. (s. Abb. 27c) Empfindet oder reagiert der Betrachter dasselbe wie der Charakter auf das Gesehene, so wird dies zur Identifikation mit diesem führen. (vgl. Kamp 2017: 182)



Abb. 27 a) - c) Abfolge bei einem POV Shot (Gone Girl – Das perfekte Opfer, 2014)

2.3.9 Over-Shoulder-Shot

Der Over-Shoulder-Shot ist eine Variante, ein Gespräch zwischen Personen aufzuzeichnen, bei der der „[...] Gegenüber so aufgenommen wird, dass der Gesprächspartner angeschnitten im Bildvordergrund zu sehen ist“ (Kamp 2017: 179). Wie in Abbildung 28 zu sehen, nimmt die Kamera dafür eine Position hinter einem Charakter ein und filmt dieser über die Schulter. Da beide Personen im Bild zu sehen sind, wird ihre Position im Raum verdeutlicht. Auch hier ist es wichtig, dass sich die Blicke der Charaktere treffen. (vgl. ebd.: 179)



Abb. 28 Over-Shoulder-Shot (Who Am I – Kein System ist sicher, 2014)

2.3.10 Eyeline Match

Die Eyeline beschreibt eine imaginäre Linie zwischen den Augen einer Figur und dem Objekt, welches die Figur in dem Moment anschaut. Damit sich der Blick und das Objekt treffen (Eyeline Match), muss der aus dem Bild hinausgehende Blick einer Figur von der Richtung und dem Winkel her zu dem passen, was die Figur in der nächsten Einstellung sieht. Dabei kann es sich auch um eine weitere Person handeln. (vgl. Bowen und Thompson 2017: 65) Unterhalten sich zwei Personen miteinander, die im Schuss-Gegenschuss-Verfahren aufgenommen werden, so sollte wie bereits erwähnt stets darauf geachtet werden, dass sich die Blicke der Protagonisten treffen (s. Abb. 29), um die Kontinuität zu erhalten (vgl. Kamp 2017: 179). Treffen die Blicke nicht aufeinander (s. Abb. 30), kann dies dazu führen, dass die Zuschauer Eifersucht oder „Sie haben sich nichts mehr zu sagen“ in die Situation hineininterpretieren, solange sie den Raum als einheitlich wahrnehmen. Stimmt die Blickachse jedoch überein, ist es sogar möglich, es scheinen zu lassen, als ob ein Gemälde eine reale Person anblickt. (vgl. Beller 2005: 161)



Abb. 29 Eyeline Match – Blicke treffen sich (Forrest Gump, 1994)



Abb. 30 Eyeline Match - Blicke treffen sich nicht (Forrest Gump, 1994)

2.3.11 Cutaway

Der Cutaway ist ein Zwischenschnitt, der eine etablierte Haupthandlung kurz unterbricht, indem auf ein nebensächliches Detail außerhalb des Handlungsraumes geschnitten wird, um dann wieder zur Haupthandlung zurückzukehren.

Durch Cutaways können Details einer Szene hervorgehoben werden. Auch sorgen sie bei Zeitsprüngen für die bereits mehrfach angesprochene Kontinuität (vgl. Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien 2012b).

Die Kontinuität bleibt trotz Cutaways erhalten, da während des Zwischenschnittes Zeit vergeht. Daher findet der Zuschauer es glaubwürdig, dass es auch in der Haupthandlung einen Zeitsprung geben musste. Durch das kurzzeitige Ablenken von der Haupthandlung können aber nicht nur Zeitsprünge, sondern auch leichte Anschlussfehler kaschiert werden, da beispielsweise in der Zeit des Zwischenschnittes die Person die Richtung gewechselt oder das Telefon in die andere Hand genommen haben könnte (vgl. Bowen und Thompson 2017, 88f.).

Cutaways können beispielsweise durch Blicke eingeleitet werden, indem man im Gegenschuss sieht, auf was ein Charakter reagiert. Sie können aber auch assoziativen oder illustrativen Charakter haben, indem sie ganz aus der Szene führen und das Gesagte konkretisieren und darstellen.

In der TV-Serie Mr. Robot wurden Cutaways eingesetzt, um in einer Gesprächssituation die Kritik an der Gesellschaft zu verdeutlichen. Wie in Abbildung 31 dargestellt, wird die Gesprächssituation immer wieder durch Cutaways unterbrochen, die das Gemeinte visualisieren, um anschließend wieder in das Shot-Reverse-Shot Verfahren überzugehen (vgl. Kamp 2017: 188f.)

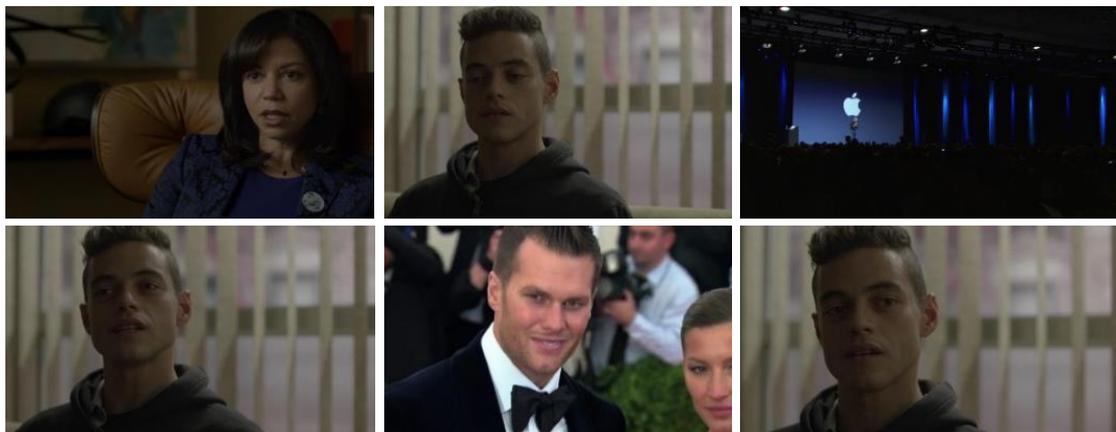


Abb. 31 Cutaway (Mr. Robot)

2.3.12 Flashback

Flashbacks sind Rückblenden im Film, die meist durch Erzählungen, Träume, Tagebucheinträge oder aufgeschlagene Buchseiten motiviert sind. In ihnen werden Erinnerungen oder vergangene Ereignisse gezeigt. Um den Wechsel von der Gegenwart in die Vergangenheit zu verdeutlichen, werden Flashbacks teils durch Blenden eingeleitet oder man verdeutlicht sie durch Farbwechsel, Verzerrungen oder andere Effekte. (vgl. Baddeley 1963: 86) Flashbacks liefern außerdem wichtige Informationen zum allgemeinen Verständnis der Handlung (vgl. Kinofenster - Bundeszentrale für politische Bildung 2014).

In *Gone Girl – Das perfekte Opfer* (2014) werden die Sprünge in die Vergangenheit zum Beispiel durch Tagebucheinträge eingeführt. Die Protagonistin schreibt ihr Tagebuch und erzählt darin von ihrem Tag. Durch die Erzählungen bekommt der Zuschauer Informationen darüber, wie sich die Protagonisten damals kennengelernt haben. Eine weiche Blende lässt den Tagebucheintrag in die Erzählung übergehen. Damit sich der Flashback von der Gegenwart abhebt, ist dieser von den Farben her deutlich wärmer. (s. Filmbeispiel 1)

2.3.13 Flash-forward

Flash-forwards sind Handlungselemente, die in der Geschichte vorweggenommen werden, deren Sinn sich aber erst später im Film erschließen lässt. Sie sind meist durch Visionen motiviert oder werden eingesetzt, um Spannung auf das Kommende zu erzeugen. (vgl. Kinofenster - Bundeszentrale für politische Bildung 2014)

Oft beginnen Filme mit einer vorgezogenen Szene. Man sieht Leichen, jemand steht am Abgrund oder ist schwer verletzt. Durch diese Vorausschau wird beim Zuschauer Spannung und Neugierde auf das Kommende aufgebaut. Mit Interesse verfolgt er zukünftige Details, er fragt sich, was passieren wird und wie das Gesehene in den Kontext einzuordnen ist. (s. Filmbeispiel 14 + 31)

2.4 Musikalischer Einfluss auf die Montage

Bild und Ton stehen in enger Verbindung zueinander. Der Ton ist in der Lage, die Bedeutung eines Bildes zu verändern, indem er das, was im Bild zu sehen ist verstärkt oder aber kontrastierend die Wirkung eines Bildes aufhebt. Außerdem kann der Ton die Länge einer Einstellung, wie sie der Zuschauer wahrnimmt, beeinflussen: Einstellungen, die Ton enthalten, wirken kürzer als solche, die keinen Ton besitzen. (vgl. Beller 2005: 121)

Auch kann der Ton Informationen vorausnehmen. Durch den Ton werden Szenen realistischer. Mithilfe von Atmo-Geräusche können Orte beschrieben, durch Dialoge Informationen, Bedeutungen und Ortswechsel einfacher verdeutlicht werden. Auch Emotionen können verbal zum Ausdruck gebracht werden, ohne dass man dafür aufwendige, dramatisch unnötige Szenen drehen muss. Auch auf Zwischentitel kann auf diese Weise verzichtet werden. (vgl. Reisz et al. 1988: 36)

2.4.1 Off-Ton

Stimmen aus dem Off wirken mehr wie Gedanken oder Erinnerungen und nicht wie das wahre Gesprochene. Daher werden Off-Stimmen auch oft zu diesem Zweck genutzt. Erzählt eine Person von ihrem Leben, so wird meist das Erzählte im On gezeigt, während man die Stimme der Person aus dem Off hört. Verwendet man Off-Kommentare, so sollten diese die Bildinformation nicht nur einfach wiederholen, sondern ergänzen, da sonst Langeweile entstehen kann (vgl. Petrasch und Zinke 2012: 273f.). Die Off-Kommentare sind ein wichtiges Mittel, um Informationen zu transportieren, ohne dass man diese durch das Bild aufwendig erzählen muss.

Durch Geräusche aus dem Off kann beispielsweise erzählt werden, was sich gerade abspielt, ohne dass man dies im On zeigen muss. Sieht man eine Person mit einer Pistole in der Hand in einen Raum gehen und hört man anschließend einen Schuss, so kann man sich deutlich vorstellen, dass diese Person eine sich offensichtlich im Raum befindliche Person erschossen hat, ohne dass man dies im Bild sehen muss.

2.4.2 Dialog

Bei Stummfilmen mussten oft lange, dramatische und unergiebigere Szenen benutzt werden, um eine bestimmte Situation darzustellen. Mit der Einführung des Tonfilms konnte dieses Problem gelöst werden.

Einige wenige, gut ausgewählten Einstellungen mit Dialogen reichen aus, um die Situation darzustellen. Durch Dialoge können Hintergründe erklärt werden, Motivationen und Ortswechsel angekündigt oder sonstige Erklärungen mit nur wenigen Sätzen vermittelt werden. (vgl. Reisz et al. 1988: 36f.)

2.4.3 Musik

Während die Sprache dem Zuschauer vor allem Informationen übermittelt, soll die Musik vor allem Emotionen erzeugen und eine gewisse Stimmung auf den Zuschauer übertragen.

Normalerweise wird die Musik eingesetzt, um die Dramaturgie des Bildinhaltes zu verstärken und zu unterstützen. Dabei entsprechen die Frequenzhöhe, die Stimmführung einer Melodie, das Tongeschlecht, die Klangfarbe der Instrumente, die Lautstärke und das Tempo in ihrer Wirkung dem Geschehen im Bild.

Tiefe Frequenzen werden vor allem dazu eingesetzt, um Angst zu erzeugen oder eine lauernde Gefahr anzukündigen. Hohe Frequenzen dagegen implizieren Freude, Leichtigkeit, Größe oder Weite. Aufwärts geführte Melodiestimmen verstärken meist positive Emotionen, wirken dynamisierend und können so die Spannung steigern, wogegen abwärtsgeführte Melodien Emotionen retardierend und beruhigend wirken. Um eine positive und fröhliche Stimmung zu erzeugen, verwendet man normalerweise Dur-Harmonien. Moll-Harmonien setzt man dagegen eher ein, um eine traurige, zurückhaltende, düstere oder negative Stimmung darzustellen. Laute Musik gilt als Symbol für Macht, Stärke und Aggressivität, während leise Musik als Zeichen für Zurückhaltung, Schwäche oder Zärtlichkeit wahrgenommen wird.

Durch das Tempo der Musik kann eine spezielle Stimmung erzeugt werden. Die Musik kann beschleunigen, damit Hektik erzeugen und Spannung aufbauen oder aber abbremsen, beruhigen und harmonisieren. (vgl. Kamp 2017: 106-110)

Eine Sonderform der Musik ist die Stille. Das Ausbleiben von Musik stellt eine besondere Situation dar. Je nachdem in welchem Kontext die Stille eingesetzt wird, kann sie aufgrund ihrer Besonderheit verschiedene Gefühle hervorrufen. Es kann das Gefühl entstehen, als würde die Zeit stillstehen. Sie kann jedoch auch als Synonym für Kälte und Angst eingesetzt werden. Durch eine düstere, drohende Musik kann auch eine Anspannung beim Zuschauer hervorgerufen werden, die zu einer „Habacht-Stellung“ und dem Lauern vor einer drohenden Gefahr führt, ähnlich des Prinzips „Ruhe vor dem Sturm“. (vgl. ebd.: 121f.)

Der bewusste Einsatz einer kontrastierenden Musik zum Geschehen wird häufig eingesetzt, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu erhöhen und ihn zum Nachdenken bringen. Der auffällige Kontrast zwischen Musik und dargestellter Situation soll oft parodistische oder zynische Aussagen vermitteln. (vgl. ebd.: 112)

Damit der Zuschauer eine Szene realistisch findet, muss Bild und Ton synchron zueinander sein. Asynchronität nimmt der Zuschauer als Fehler wahr. Asynchronität kann als Mittel jedoch auch speziell in Szenen eingesetzt werden, wenn ein Realitätsverlust, Irrealität oder geistig verworrene Zustände signalisiert werden sollen. (vgl. ebd.: 123)

Wie bereits besprochen kann die Musik Einstellungen miteinander verbinden und damit für Raum- und Zeitkontinuität sorgen. Sie kann jedoch auch Szenenwechsel

vorbereiten. Indem die Musik über die einzelnen Einstellungen hinausgeht, verbindet sie diese miteinander und mildert auf diese Weise wie bereits behandelt, harte Bildsprünge. (vgl. Rauschnig 2014: 84) Mit einem Durchlaufen der Musik können Zeitsprünge kaschiert werden, wogegen ein Wechsel der Musik Zeit- und Ortssprünge deutlich dramatisiert (vgl. Kamp 2017: 127).

2.4.4 Atmosphärische Geräusche (Atmo-Geräusche)

Atmo-Geräusche werden vom Zuschauer eher unterbewusst aufgenommen. Trotzdem sind sie ein wichtiges filmisches Element. (vgl. Kamp 2017: 116)

Durch Atmo-Geräusche, wie Vogelgezwitscher oder Straßenlärm, kann ein räumliches Umfeld akustisch beschrieben werden, wodurch der Zuschauer einen realitätsnäheren, visuellen Eindruck vom Geschehen bekommt. Atmo-Geräusche erzeugen dabei eine Atmosphäre und ein akustisches Bild einer Umgebung und helfen dabei dem Betrachter, sich in den Ort hineinzusetzen.

Die Atmo sorgt außerdem dafür, dass die Kontinuität bei zwei aufeinanderfolgenden Einstellungen, die keine gleichen Bildinhalte besitzen, wie zum Beispiel Nahaufnahmen, beibehalten wird, indem sie als verbindende Klammer fungiert. Da die Atmo kontinuierlich weiterläuft, werden die Einstellungen vom Zuschauer als zusammengehörig interpretiert. Außerdem können mit atmosphärische Geräusche auch Raum- und Zeitwechsel leichter ausgedrückt werden, ohne dass die Bildgestaltung damit belastet wird. Dadurch, dass die Atmo wechselt, wird deutlich, dass ein Ort- oder Zeitwechsel stattgefunden hat. (vgl. Petrasch und Zinke 2012: 277f.)

2.5 Walter Murch

Der bekannte und erfolgreiche Editor Walter Murch beschreibt in seinem Buch „Ein Lidschlag, ein Schnitt“, die 6 für ihn wichtigsten Regeln, die bei der Montage beachtet werden sollten, damit ein Schnitt optimal wird.

Die wichtigsten Regeln für Murch sind dabei das Gefühl, die Handlung, der Rhythmus, die Augenspur, die zweidimensionale Fläche der Leinwand und der dreidimensionale Handlungsraum.

Die erste und wichtigste Regel für Murch betrifft das Gefühl. Murch ist der Meinung, ein Zuschauer könne sich am Ende eines Films nicht an die Kameraarbeit, den Schnitt oder die Handlung erinnern, sondern allein an das, was er während des Films fühlte.

Die Regel Nummer Zwei für Murch betrifft die Handlung. Alles was die Handlung nicht voranbringt, oder schlimmer noch, verwirrt, sollte im Schnitt entfernt werden. Ansonsten besteht die Gefahr, den Zuschauer zu langweilen.

Die dritte Regel handelt vom Rhythmus. Sie besagt, dass der Schnitt an einer Stelle erfolgen soll, die vom Rhythmus her interessant und richtig ist. Dabei sollte der Filmrhythmus die Emotionen und das Storytelling unterstützen.

Die vierte Regel, die Augenspur, berücksichtigt die Sehgewohnheiten der Menschen. Wir sind es gewohnt, von links nach rechts, sowie von oben nach unten zu lesen. Außerdem reagieren wir verstärkt auf Bewegungen und weniger auf statische Objekte. Eine gute Montage soll also unsere Blickpunkte leiten und setzen und somit die Wahrnehmung lenken. Um einen guten Übergang beim Schnitt zu bekommen, müssen die Blickpunkte der nacheinander folgenden Einstellungen jeweils an derselben Stelle liegen.

Die fünfte Regel, die zweidimensionale Fläche der Leinwand, besagt, dass die Planarität, „[...] wie die Gesetzmäßigkeiten der Dreidimensionalität durch die fotografische Aufnahme in zwei Dimensionen übertragen werden (die Probleme der Bildachse usw.) [...]“ (Murch et al. 2004: 29), respektiert werden muss.

Die letzte, dadurch jedoch nicht weniger wichtige sechste Regel von Murch beschreibt die Anforderungen des dreidimensionalen Handlungsraums. Sie gibt dabei vor, die Kontinuität eines Raumes nicht zu brechen. Durchquert eine Person ein Zimmer und der Umschnitt soll erfolgen sobald die Person in der Zimmermitte angekommen ist, so muss die nächste Einstellung die Position der Person in der Zimmermitte auch wieder aufnehmen, da die Figuren im Raum nicht springen dürfen.

Für Murch ist die wichtigste Aufgabe eines Cutters, „[...] sich in die Rolle des Publikums zu versetzen. Was werden die Zuschauer in einem bestimmten Moment denken? Worauf werden sie ihren Blick richten? Worüber sollen sie nachdenken? Und natürlich: was sollen sie fühlen?“ (ebd.: 31) Ein guter Schnitt trifft dabei immer das richtige Gefühl des jeweiligen Moments und schafft es, dieses dem Zuschauer auch zu vermitteln.

Einen perfekten Schnitt bekommt man laut Murch nur, wenn man alle genannten Kriterien im Schnitt erfüllen kann. Schafft man dies nicht, müssen Kriterien vernachlässigt werden. Dies sollte von unten nach oben erfolgen, da die oberen Kriterien jeweils die Probleme der Unteren mindern können. Umgekehrt funktioniert das jedoch nicht. Für Murch ist das Treffen des richtigen Gefühls das wichtigste Kriterium eines Schnittes überhaupt und darf in seinen Augen niemals vernachlässigt werden. (vgl. ebd.:28-31)

3. Fazit

Ziel dieser Arbeit war es, zu untersuchen, welchen Einfluss die Montage auf die Filmwahrnehmung hat und in welcher Weise sie diese beeinflussen kann.

Die Ergebnisse dieser Ausarbeitung zeigen, dass die Montage einen sehr hohen Einfluss auf die Filmwahrnehmung hat, da erst sie die einzelnen Filmelemente zu einem Ganzen zusammenfügt. Die Art und Weise, wie dies geschieht, beeinflusst in entscheidendem Maße die Wahrnehmung beim Zuschauer. Die Montage bestimmt dabei nicht nur die Struktur, sondern auch die Spannung, auftretende Emotionen, die Dramatik und vieles mehr. Durch die Einstellungsauswahl und der Reihenfolge, in der die Einstellungen geschnitten werden, entscheidet die Montage darüber, was der Zuschauer sieht und was nicht und wann er welche Informationen bekommt. So können durch vorgezogene Szenen Spannung aufgebaut oder mithilfe eines Flashbacks Informationen gegeben werden, um Hintergründe zur Handlung zu erfahren. Außerdem kann durch die Reihenfolge auch die Bedeutung einer Einstellung so verändert werden, dass sie dadurch einen komplett anderen Kontext bekommt. Zudem bestimmt die Montage das Tempo, mit dem eine Handlung vorangetrieben wird. Durch Zeitraffungen und dem Auslassen ganzer Szenen kann die Handlung stark gekürzt werden, wodurch die Aufmerksamkeit des Zuschauers stetig hochgehalten wird. Er bekommt sehr schnell viele Informationen hintereinander und wird so mit dem Film mitgerissen. Eine langsame Erzählweise würde beim Zuschauer für Langeweile sorgen. In manchen Fällen ist es jedoch geradezu gewünscht und richtig, die Zeit zu dehnen, im Besonderen, wenn eine Besonderheit oder die Bedeutung einer Situation hervorgehoben werden soll. Durch die Wahl des Schnitttempos kann die Montage darüber bestimmen, ob der Zuschauer in Ruhe ein Bild oder eine Situation genießen kann oder ob er in rasantem Tempo mitgenommen wird.

All diese Faktoren, die von der Montage beeinflusst werden, bestimmen darüber, ob ein Film spannend oder emotional, langweilig oder informationsreich, mitreißend oder auch verwirrend vom Betrachter aufgenommen wird.

Die vorliegende Arbeit zeigt jedoch auch, dass es nicht die eine und perfekte Vorlage für die Montage gibt, wie man beim Betrachter gewünschte Wahrnehmungen erzeugen kann. Es ist ein Zusammenspiel aus vielen einzelnen verschiedenen Komponenten, die es am Ende schaffen, die Wahrnehmung des Zuschauers in eine bestimmte Richtung zu lenken. Oft gibt es verschiedene Wege, manchmal sogar gegensätzliche Vorgehensweisen, die dieselbe Wirkung erzielen.

Spannung beispielsweise kann mittels einer guten Montage auf verschiedene Art und Weise erzeugt werden. Mittels vorgezogener Szenen oder durch den Entzug von Informationen, wird der Zuschauer neugierig gemacht, was noch kommen wird

beziehungsweise was ihm in der Handlung entgangen ist. Aber auch ein Wechsel des Schnitttempos und die Wahl der richtigen Musik kann Spannung erzeugen. Zwar wird häufig, um die Spannung zu steigern, ein schneller Schnittrhythmus und laute, schnelle Musik verwendet, es zeigte sich in den Beispielen jedoch auch, dass durch das genaue Gegenteil, indem kaum geschnitten wird und die Musik nur sehr leise ist oder Stille herrscht, ebenfalls Spannung aufgebaut werden kann.

Um Spannung zu erzeugen, muss die Musik jedoch nicht immer dem Schnittrhythmus beziehungsweise der jeweiligen Situation entsprechen. Sie kann auch den Zuschauer täuschen, indem sie eine lauende Gefahr vorspielt, wo keine ist oder sie steht im Kontrast zum Geschehen, wodurch die Aufmerksamkeit des Zuschauers erhöht wird. Sieht man eine friedliche Stimmung, aber die Musik ist düster und bedrohlich, so wird beim Betrachter eine Anspannung entstehen, da er nicht so recht weiß, wie er diesen Kontrast einordnen soll und er die Auflösung erwartet.

Aber auch die Orientierung im Film kann mittels der Montage unterschiedlich gegeben werden. Will man dem Zuschauer eine Orientierung anbieten, so wird häufig von weiten Einstellungen auf Nahe geschnitten. Man gibt dem Zuschauer somit zunächst einen Überblick, bevor auf die Details übergegangen wird. Eine weitere Möglichkeit wäre der Wechsel von Nah zu Weit. Dies erzielt dieselbe Wirkung. In diesem Fall erfolgt die Orientierungsvergabe einfach später.

Genauso können aber auch durch die Montage gewünschte Gefühle beim Zuschauer erzeugt werden. Die Wahl des Schnittrhythmus, des Kamerawinkels sowie der eingesetzten Musik bestimmt darüber, ob eine friedliche Stimmung erzeugt wird oder ob diese bedrohlich wirkt und beim Zuschauer eine Anspannung ausgelöst wird. Auch dramatische und traurige Situationen können so dem Zuschauer nähergebracht werden.

Die Art der Montage definiert zudem, inwiefern sich der Betrachter mit den Charakteren identifizieren kann. Durch den Einsatz von Point-of-View und Reaction Shots und indem sie den Zuschauer durch nahe Einstellungen näher an das Geschehen heranlässt, kann die Montage die Identifikation der Zuschauer mit den Charakteren stärken.

Eine Waffe der Montage ist zudem die Möglichkeit, die Realität zu verfälschen. Indem durch die Montage Einstellungen aneinandergeschnitten werden können, die so nicht zusammengehören, kann der Sinn einer Einstellung komplett verändert und so eine falsche Realität erzeugt werden. Aber auch durch das bestimmte Weglassen oder mit dem zu frühen Wegschneiden von Einstellungen kann die Realität verfälscht werden. Situationen können gegenüber ihrer ursprünglichen Form völlig anders dargestellt

werden oder der Zuschauer wird dadurch getäuscht, indem Dinge real erscheinen, die sich im nächsten Moment als Traum entpuppen.

Des Weiteren wird mit der Montage dafür gesorgt, dass keine Sprünge im Schnitt entstehen, damit der Zuschauer einen Film als Einheit wahrnehmen kann und die Handlung logisch und kontinuierlich abläuft. Werden bestimmte Schnittregeln beachtet, werden die Schnitte weicher und der Zuschauer behält seine Orientierung. Sprünge, die durch Farbunterschiede, Missachten der 30° Regel, Jump Cuts oder Achsensprünge entstehen und sonstige Anschlussfehler sollten von einer guten Montage vermieden werden, da diese vom Zuschauer als unangenehm bemerkt und als Fehler empfunden werden.

Schlussendlich zeigt sich jedoch, dass es keine feste Faustregel für „den perfekten“ Schnitt gibt. Die vorgestellten einzelnen Montagetechniken zeigen zwar, dass es Prinzipien gibt, die grundsätzlich sinnvoll sind, um dem Zuschauer eine Orientierung zu geben, sie zeigen jedoch auch, dass sie auch gebrochen werden dürfen, wenn die Situation dies verlangt. So sind Achsensprünge und Jump Cuts keine Seltenheit mehr, wenn es um Situationen der Krise oder Realitätsverlust geht.

Jeder Cutter hat seine eigene Philosophie, wie die Montage erfolgen sollte und welche Schwerpunkte er dabei legt. Während Griffith und andere Regisseure vor allem auf die Kontinuität und die Unterstützung der Handlung durch die Montage Wert legten, waren die russischen Filmmacher der Überzeugung, dass Assoziationen die Erzählweise und die Emotionen verstärken würden. Eisenstein war es vor allem wichtig, die Handlung durch den Einsatz von Schocks voranzutreiben, um das Empfinden des Zuschauers zu verstärken. Aber auch der bekannte Editor Walter Murch hat seine eigene Meinung, wie ein Schnitt perfekt wird. Für ihn steht das Gefühl und das Vortreiben der Handlung über allem anderen.

In dieser Arbeit wurde gezeigt, welche Macht die Montage auf die Filmwahrnehmung besitzt. Viele einzelne Faktoren machen einen Film zu dem, was ihn am Ende auszeichnet. Es wurden gängige Methoden, Elemente und Regeln der Montage aufgezeigt und auf deren Wirkungsweise eingegangen sowie mit Beispielen aus verschiedenen Filmen belegt. Es wurde aber auch gezeigt, dass oft dieselbe Wirkung auf unterschiedliche Weise hervorgerufen werden kann und manchmal sogar genau durch das Gegenteil eine ähnliche Wirkung erzielt werden kann. Daher kann man sich zwar an den dargestellten Schnittweisen orientieren, doch letzten Endes ist es die Aufgabe eines Cutters, auszuprobieren, mit dem Material zu spielen und zu schauen, ob und wie die gewünschte Wirkung mit seiner Montageweise erreicht wird.

Ob sich die Art und Weise, wie die Montage die Wahrnehmung des Zuschauers beeinflussen kann, mit den Jahren ändern wird, bleibt abzuwarten.

Seit der Erfindung des Schnitts unterliegt die Montage einer ständigen Wandlung. Glichen die ersten Einstellungen und Schnitte noch den Akten eines Theaterstücks, so entwickelten sich daraus über die Jahre hoch aufgelöste Szenen, wodurch der Montage heutzutage eine immer größere Bedeutung zukommt. In den Anfängen des Schnitts diente alles dem Erhalt der Kontinuität und die Schnitte mussten unsichtbar sein.

Mittlerweile hat man herausgefunden, dass es darauf nicht unbedingt ankommt. Harte, auffallende Schnitte, Jump Cuts und Achsensprünge, Zeitsprünge und Elliptisches Erzählen sind heutzutage im Film keine Seltenheit mehr. Was damals die Regel war, wird heute immer wieder gebrochen. Der Zuschauer hat sich angepasst und ist in der Lage, auch kompliziertere Sachverhalte zu verstehen. Da sich die Montage im ständigen Wandel befindet, bleibt abzuwarten, wie sie sich in den kommenden Jahrzehnten verändert.

4. Literaturverzeichnis

24 - Das Wissensportal der deutschen Filmakademie (o.J.): Glossar - Ellipse (temporale). Online verfügbar unter <http://vierundzwanzig.de/de/glossar/show/46/detail/>, zuletzt aktualisiert am 2018, zuletzt geprüft am 26.04.2018.

Baddeley, Walter H. (1963): Filmschnitt und Montage. Unter Mitarbeit von Egon Fischer. 2. verbesserte Auflage. Düsseldorf: Wilhelm Knapp Verlag.

Beller, Hans (Hg.) (2005): Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts. 5., gegenüber der 4. unveränd. Aufl. München: TR-Verl.-Union (Film, Funk, Fernsehen - praktisch, 5).

Beller, Hans (o.J. [2005]): Montage. 3 Hollywoodstil und internationale Montagemuster. Online verfügbar unter http://www.montagetheorie.de/index_resources/theory/texte_beller/beller_montage/Beller_Montage_2005.html, zuletzt aktualisiert am 17.02.2016, zuletzt geprüft am 27.06.2018.

Blaes, Ruth (1997): ABC des Fernsehens. 1. Aufl. Konstanz: UVK-Medien (Reihe praktischer Journalismus, 28).

Bowen, Christopher J.; Thompson, Roy (2017): Grammar of the edit. 4th edition. New York: Focal Press.

Bundesverband Jugend und Film (2010): Infoblatt 7-Montageformen. Online verfügbar unter http://www.durchblick-filme.de/illegal/IB7_Montage.htm, zuletzt geprüft am 15.05.2018.

Dancyger, Ken (2007): The technique of film and video editing. History, theory, and practice. Amsterdam: Focal Press.

filmmachen.de (2018): Die Montageformen im Film: Ein Überblick. Online verfügbar unter <http://www.filmmachen.de/film-grundlagen/filmschnitt/montageformen-im-film>, zuletzt aktualisiert am 2018, zuletzt geprüft am 15.05.2018.

Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien (2012a): Handlungsachse - Lexikon der Filmbegriffe. Online verfügbar unter <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=197>, zuletzt aktualisiert am 12.10.2012, zuletzt geprüft am 09.07.2018.

Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien (2012b): Cutaway - Lexikon der Filmbegriffe. Online verfügbar unter <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=117>, zuletzt aktualisiert am 13.10.2012, zuletzt geprüft am 18.07.2018.

Kamp, Werner (2017): AV-Mediengestaltung Grundwissen. 6. Auflage. Haan-Gruiten: Verlag Europa-Lehrmittel Nourney Vollmer GmbH & Co. KG.

Kinofenster - Bundeszentrale für politische Bildung (2014): Rückblende/Vorausblende. Online verfügbar unter <https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/rueckblende/>, zuletzt aktualisiert am 03.02.2014, zuletzt geprüft am 10.07.2018.

Kulešov, Lev V.; Levaco, Ronald (Hg.) (1974): Kuleshov on film. Writings. Berkeley: Univ. of Calif. Press.

Murch, Walter; Coppola, Francis Ford; Berg, Ulrich von (2004): Ein Lidschlag, ein Schnitt. Die Kunst der Filmmontage. 3. Aufl. Berlin: Alexander-Verl.

Petrasch, Thomas; Zinke, Joachim (2012): Videofilm. Konzeption und Produktion. 2., aktualisierte und ergänzte Aufl. München: Hanser (Medien).

PROPHOTO (2016): Videowissen - Kameraperspektiven. Online verfügbar unter <https://www.prophoto-online.de/videotipps/kameraperspektiven-10010156>, zuletzt geprüft am 25.04.2018.

Rauschnig, David J. (2014): Die Kunst der Auslassung. Montage im szenischen Film. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft.

Reisz, Karel; Millar, Gavin; Wietz, Helmut; Rathsack, Heinz (Hg.) (1988): Geschichte und Technik der Filmmontage. München: Film- und Videopresse.

5. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 Gone Girl – Das perfekte Opfer (Regie: David Fincher, 2014)

Abb. 2 Mission Impossible - Phantom Protokoll (Regie: Brad Bird, 2011)

Abb. 3 The Dark Knight (Regie: Christopher Nolan, 2008)

Abb. 4 Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994)

Abb. 5 72 Stunden – The Next Three Days (Regie: Paul Haggis, 2011)

Abb. 6 Im Reiche des silbernen Löwen (Regie: Franz Josef Gottlieb, 1965)

Abb. 7 Gone Girl – Das perfekte Opfer (Regie: David Fincher, 2014)

Abb. 8 72 Stunden – The Next Three Days (Regie: Paul Haggis, 2011)

Abb. 9 Die Wanderhure (Regie: Hansjörg Thurn, 2010)

Abb. 10 Die Wanderhure (Regie: Hansjörg Thurn, 2010)

Abb. 11 Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994)

Abb. 12 Vampire Diaries (USA, 2009-2017) 3x10

Abb. 13 72 Stunden – The Next Three Days (Regie: Paul Haggis, 2011)

Abb. 14 eigene Bilder

Abb. 15 Vampire Diaries (USA, 2009-2017) 6x19

Abb. 16 Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994)

- Abb. 17 Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994)
- Abb. 18 Beller, Hans (Hg.) (2005): Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts. 5., gegenüber der 4. unveränd. Aufl. München: TR-Verl.-Union (Film, Funk, Fernsehen - praktisch, 5), S. 16
- Abb. 19 Who Am I – Kein System ist sicher (Regie: Baran bo Odar, 2014)
- Abb. 20 72 Stunden – The Next Three Days (Regie: Paul Haggis, 2011)
- Abb. 21 Kamp, Werner (2017): AV-Mediengestaltung Grundwissen. 6. Auflage. Haan-Gruiten: Verlag Europa-Lehrmittel Nourney Vollmer GmbH & Co. KG., S.186
- Abb. 22 Who Am I – Kein System ist sicher (Regie: Baran bo Odar, 2014)
- Abb. 23 Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994)
- Abb. 24 Who Am I – Kein System ist sicher (Regie: Baran bo Odar, 2014)
- Abb. 25 Ziemlich Beste Freunde (Regie: Eric Toledano, 2011)
- Abb. 26 Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994)
- Abb. 27 Gone Girl – Das perfekte Opfer (Regie: David Fincher, 2014)
- Abb. 28 Who Am I – Kein System ist sicher (Regie: Baran bo Odar, 2014)
- Abb. 29 Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994)
- Abb. 30 Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994)
- Abb. 31 Mr. Robot (USA, 2015 -)

6. Filmbeispiele auf DVD

- Filmbeispiel 1: Gone Girl – Das perfekte Opfer (Regie: David Fincher, 2014): 11:04 - 13:51
- Filmbeispiel 2: Vampire Diaries (USA, 2009-2017) 7x13: 11:30 - 14:10
- Filmbeispiel 3: Gone Girl – Das perfekte Opfer (Regie: David Fincher, 2014): 1:24:27 - 1:24:54 und 2:12:44 - 2:13:05
- Filmbeispiel 4: Mission: Impossible – Phantom Protokoll (Regie: Brad Bird, 2011): 19:52 - 20:22
- Filmbeispiel 5: Vanilla Sky (Regie: Cameron Crowe, 2001): 41:38 - 42:00
- Filmbeispiel 6: Psycho (Regie: Alfred Hitchcock, 1960): 45:08 - 46:42
- Filmbeispiel 7: Fast and Furious (Regie: Justin Lin, 2009): 11:30 - 13:52
- Filmbeispiel 8: Mission: Impossible – Phantom Protokoll (Regie: Brad Bird, 2011): 1:20:36 - 1:22:11
- Filmbeispiel 9: Vampire Diaries (USA, 2009-2017) 3x10: 2:50 - 4:30
- Filmbeispiel 10: Mission: Impossible – Phantom Protokoll (Regie: Brad Bird, 2011): 1:20 - 2:05
- Filmbeispiel 11: Vampire Diaries (USA, 2009-2017) 6x8: 1:10 - 2:15
- Filmbeispiel 12: Mission: Impossible – Phantom Protokoll (Regie: Brad Bird, 2011): 25.00 - 30:30
- Filmbeispiel 13: Vampire Diaries (USA, 2009-2017) 6x11: 38:00 - 40:15

Filmbeispiel 14: 72 Stunden – The Next Three Days (Regie: Paul Haggis, 2011):
00:27- 0:50

Filmbeispiel 15: 72 Stunden – The Next Three Days (Regie: Paul Haggis, 2011):
13:12- 14:18 + 1:56:55 - 1:57:45

Filmbeispiel 16: 72 Stunden – The Next Three Days (Regie: Paul Haggis, 2011): 5:38-
6:20

Filmbeispiel 17: Snow White and The Huntsman (Regie: Rupert Sanders, 2012):
1:12:20 - 1:13:18

Filmbeispiel 18: Fifty Shades of Grey – Gefährliche Liebe (Regie: James Foley, 2017):
19:00 – 19:32

Filmbeispiel 19: Mission: Impossible – Phantom Protokoll (Regie: Brad Bird, 2011):
30:06 - 30:36

Filmbeispiel 20: Shutter Island (Regie: Martin Scorsese, 2010): 5:17 - 5:57

Filmbeispiel 21: Bowling for Columbine (Regie: Michael Moore, 2002): 25:38 - 27:50

Filmbeispiel 22: Vampire Diaries (USA, 2009-2017) 6x14: 37:02 - 39:55

Filmbeispiel 23: Vampire Diaries (USA, 2009-2017) 6x16: 31:55 - 32:50

Filmbeispiel 24: Gone Girl – Das perfekte Opfer (Regie: David Fincher, 2014): 1:33:28 -
1:33:47

Filmbeispiel 25: Ohne Limit (Regie: Neil Burger, 2011): 4:23 - 4:57

Filmbeispiel 26: Tatort - Freies Land (Regie: Andreas Kleinert, 2018)

Filmbeispiel 27: Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2 (Regie: David
Yates, 2011): 1:15:05 - 1:22:35

Filmbeispiel 28: Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994): 8:59 - 9:07

Filmbeispiel 29: Polizeiruf 110: In Flammen (Regie: Lars-Gunnar Lotz, 2017)

Filmbeispiel 30: Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994): 8:38 - 9:20

Filmbeispiel 31: Ohne Limit (Regie: Neil Burger, 2011): 0:44 - 2:17

Filmbeispiel 32: Großstadtrevier (Deutschland, 1986-) 10x4 Gute Nachbarschaft

Filmbeispiel 33: Vampire Diaries (USA, 2009-2017) 5x17: 26:00 - 26:45

Filmbeispiel 34: Vampire Diaries (USA, 2009-2017) 3x10: 00:57 - 02:33

Filmbeispiel 35: Mission: Impossible – Phantom Protokoll (Regie: Brad Bird, 2011):
1:45:00 - 1:49:00

Filmbeispiel 36: Streik (Regie: Sergej Eisenstein, 1925)

Filmbeispiel 37: Forrest Gump (Regie: Robert Zemeckis, 1994): 7:27 - 7:37

Filmbeispiel 38: Oktober (Regie: Sergej Eisenstein, 1927): 27:58 - 28:54

Filmbeispiel 39: Mission: Impossible – Phantom Protokoll (Regie: Brad Bird, 2011):
38:24 - 38:46

Filmbeispiel 40: Herr der Ringe – Die zwei Türme (Regie: Peter Jackson, 2002):
1:06:05 - 1:07:34

Filmbeispiel 41: 2001 – Odyssee im Weltraum (Regie: Stanley Kubrick, 1968)