



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Der Trailer und sein emotionales Design.
Eine vergleichende Untersuchung von emotionalen und
spannungserregenden Strategien in den Genres Action
und Comedian.

Verfasserin

Christin Gottscheber

Angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2. März 2009

Matrikelnummer:

A 0206025

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 301 295

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Betreuerin:

Dr. Michaela Griesbeck

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
1 Einleitung	3
2 Der Trailer	6
2.1 Definition des Trailers.....	8
2.2 Formgeschichte des Trailers	9
2.2.1 Die ersten Trailer: 1912-1919	9
2.2.2 Trailer in den Jahren 1919-1928	10
2.2.3 Klassische Struktur des Trailers.....	10
2.2.4 Moderne Struktur des Trailers	10
3 Der Trailer und Psychologie	13
3.1 Wahrnehmung	14
3.1.1 Aufmerksamkeit.....	15
3.1.1.1 Willkürliche und unwillkürliche Aufmerksamkeit	16
3.1.1.2 Arten der Aufmerksamkeitserregung.....	18
3.1.2 Wahrnehmung und Emotionen	19
3.2 Reizwechsel	20
3.2.1 Reizwechsel durch Bewegung	21
3.2.2 Reizwechsel durch akustische Signale.....	22
3.3 Aktivierung durch Trailer	23
3.4 Spannung.....	24
4 Filmstereotypen	26
4.1 Der Begriff des Genres.....	26
4.2 Actionfilm	28
4.3 Komödie.....	29
5 Ästhetik und Gestaltung	30
5.1 Einstellungsgröße.....	30
5.2 Bewegung.....	32
5.2.1 Bewegung vor der Kamera.....	33
5.2.2 Kamerabewegung.....	34
5.2.2.1 Schwenk	34
5.2.2.2 Kamerafahrt.....	35
5.2.2.3 Subjektive Kamera	35
5.2.2.4 Zoom	36

5.2.2.5	Kombination	37
5.2.3	Zusammenspiel der Bewegungen.....	37
5.3	Schnitt und Montage.....	37
5.3.1	Kleiner Überblick der Entwicklung der Montagemethoden von den 30er Jahren bis heute	40
5.3.1.1	Bildübergänge und Gliederungsmittel.....	40
5.3.1.2	Länge der Einstellung.....	41
5.3.2	Dimensionen des Filmschneidens	41
5.3.3	Schnittformen	43
5.3.4	Schnitt und Spannung.....	44
5.3.5	Schnitt und Rhythmus	45
5.4	Musik.....	46
5.4.1	Definition Filmmusik	47
5.4.2	Formen des Musikeinsatzes im Film	47
5.4.3	Funktionen der filmischen Musik.....	48
5.4.4	Musikdramaturgie.....	49
5.4.5	Reizattacken durch verschiedene Töne	51
5.4.5.1	Bässe.....	52
5.4.5.2	Höhen	52
5.4.6	Lautstärke als expressives Stilmittel	53
5.4.7	Stille.....	53
5.4.8	Instrumente und Klischees	54
5.5	Bild und Ton.....	55
5.6	Sound.....	56
5.7	Signale	59
5.8	Rhythmus.....	60
5.8.1	Syncpoints - Synchronisation von Bild und Musik.....	62
5.8.2	Der Emotionale Rhythmus	62
6	Empirische Untersuchung	64
6.1	Gegenstand der Untersuchung.....	64
6.2	Forschungsfragen	65
6.3	Methode	65
6.4	Strukturalistischer Zugriff	67
6.5	Forschungsdesign	68

7	Analyse der Trailer	70
7.1	Analyse des Trailers „BATMAN – THE DARK KNIGHT“	70
7.1.1	Länge und grober Aufbau	70
7.1.2	Kameraeinstellung und Bewegung	71
7.1.3	Musik und Sound	75
7.1.4	Fazit.....	78
7.2	Analyse des Trailers „HELLBOY II“	79
7.2.1	Länge und grober Aufbau	79
7.2.2	Kameraeinstellung und Bewegung	81
7.2.3	Musik und Sound	83
7.2.4	Fazit.....	84
7.3	Analyse des Trailers „TROPIC THUNDER“	85
7.3.1	Länge und grober Aufbau	85
7.3.2	Kameraeinstellung und Bewegung	86
7.3.3	Musik und Sound	89
7.3.4	Fazit.....	91
7.4	Analyse des Trailers „MEET BILL“	91
7.4.1	Länge und grober Aufbau	92
7.4.2	Kameraeinstellung und Bewegung	93
7.4.3	Musik und Sound	94
7.4.4	Fazit.....	96
7.5	Gegenüberstellung der Trailer.....	97
8	Resümee	105
9	Literaturverzeichnis.....	108
10	Anhang	113

„Im Gegensatz zu den Fernseh- und Videoschirmen, welche die Gesellschaft in einzelgängerische Konsumenten und parzellierte Befehlsempfänger atomisieren, bleibt die Kinoleinwand zumindest noch das Versprechen von einem Gruppenerlebnis, von einer mehrdimensionalen kommunikativen Situation mit einem hohen Maß an Sinnlichkeit jenseits aller Inhaltsaspekte: ein großes Bild, ein in der Raumtiefe sich ausladender Ton, eine liebe Person als Nachbar, die Verschworenheit einer Menge, die sich für eine feste Zeit in Konzentration (jenseits von Alltagszwängen) einem gemeinsamen kulturellen Erleben widmet – da kann die reale Stofflichkeit der Leinwand nicht selten schwinden und stattdessen zum Eingang in eine irrealen oder realen [...] Unendlichkeit werden.“ (Schneider, 2006, Seite 13/14)

„Die Menschen suchen das Kino auf, um sich verführen, mitreißen und einbinden zu lassen. Sie geben ihre Einflussnahme und ihren freien Willen mit dem Kauf der Eintrittskarte ab und erwarten dafür ein Erlebnis ungewöhnlicher Dichte und Intensität.“ (Blothner, 1999, Seite 163)

Vorwort

Schon als Kleinkind war ich fasziniert vom Fernsehen. Ich konnte mich ganz fallen lassen, in andere Welten eintauchen, schöne und spannende Geschichten erleben. Mit sechs Jahren war ich das erste Mal im Kino, aber was dort geschah, verstehe ich erst jetzt. Ich hatte Probleme das Gesehene zu verarbeiten, alles war so laut, so schnell, so groß, nur meine Übelkeit verriet, wie sehr man sich doch daran gewöhnen muss. Das zeigt mir heute, dass nichts selbstverständlich ist, dass wir bestimmte Wahrnehmungsmuster erst erlernen müssen, bis sie ohne Probleme funktionieren.

Noch heute bin ich fasziniert, wenn ich ins Kino gehe, ertappe mich selbst, wie sehr ich in die Filmwelt eintauche. Alles rundherum verschwindet. Durch die technische Entwicklung schafft der Film es mehr und mehr, das Publikum miteinzubeziehen, das Gezeigte real erscheinen zu lassen, sei es durch Computeranimationen, sei es durch Kamerafahrten oder Soundsysteme. Aber noch heute passiert es mir, dass ich mit einer Überforderung kämpfen muss. Schnitte sind zu schnell gesetzt, zugleich sind zu viele Bewegungen im Bild, hier eine Musik, da ein Geräusch, beinahe nicht mehr aufnehmbar. Und doch bin ich mir sicher, dass wir uns auch daran gewöhnen werden, als hätte es nie etwas anderes gegeben.

Vor allem der Kinotrailer ist charakterisiert von dieser Überforderung. Er hat die Aufgabe besser zu sein als der beworbene Film. Das bedeutet, er muss schneller sein, spannender sein, unterhaltsamer sein, lauter sein. Der Trailer schafft es in wenigen Sekunden unglaubliche Spannung aufzubauen, die nicht wie im Spielfilm wieder verschwindet. Auch ich habe keine Chance, mich einem gut gemachten Trailer zu entziehen. Dass Filme nach dem Sehen ihres Trailers oft als Enttäuschung empfunden werden, liegt in der Natur der Sache: Der Trailer hat schließlich immer besser zu sein als der Film, den er bewirbt.

An dieser Stelle möchte ich mich herzlichst bei all jenen bedanken die mich unterstützt und an mich geglaubt haben. Ein besonderer Dank soll an meine Eltern gehen, die immer für mich da waren und mir diesen Weg ermöglicht haben. Dank gebührt auch meiner Betreuerin Frau Dr. Michaela Griesbeck, die mir mit Rat und Tat zur Seite stand und ohne deren Hilfe diese Arbeit nicht zustande gekommen wäre.

1 Einleitung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Trailer und seinen Gestaltungsmitteln. Sie soll erklären, warum Trailer Spannung erzeugen und mit welchen Mitteln sie es tun. Darüber hinaus soll auf die Genre-Frage eingegangen werden. Denn vor allem im *Action*-Genre ist ein immer höher werdendes Tempo zu erkennen. In keinem anderen Filmgenre werden so viele Bewegungsreize verwendet, wie etwa Bewegung vor der, sowie durch die Kamera, schneller Schnitt, und dynamische Musik. Dem *Action*-Trailer soll der *Comedian*-Trailer gegenüber gestellt werden, um erkennen zu können, inwiefern sich die Genres durch die Verwendung von ästhetischen Mitteln differenzieren.

So ist das Ziel dieser Arbeit,

die Genres Action und Comedian im Kinotrailer gegenüberzustellen, um emotionale und spannungserregende Strategien zu erfassen, sowie das emotionale Design des Trailers im Allgemeinen.

Der Begriff „Emotionales Design“ wurde von Christian Mikunda in „Kino spüren“ als Überbegriff für die gestalterischen Strategien bei Kameraführung in Filmen verwendet. Mikunda geht dabei davon aus, dass durch eine bestimmte Führung der Kamera sich nicht nur „das Aussehen, die äußere Hülle, der Formen verändert [wird], sondern auch ihr inneres Spannungsgerüst [...]“ (vgl. Mikunda, 2002, 104f) Nach eingehender Untersuchung hielt ich es für angemessen diesen Begriff auf alle Gestaltungsmittel auszuweitenden, die dazu dienen Spannung zu erzeugen. Es ist wichtig zu erfahren, warum die Kinobesucher Trailer spannend empfinden, warum und wie ihre Aufmerksamkeit erregt wird und wann sie emotional beteiligt sind.

In der Sprache der Rhetorik gibt es den Begriff der „Ellipse“, die keine ganz vollkommene Figur des Kreises ist und dafür steht, dass Teile, die für das Verständnis nicht zwingend notwendig sind, ausgelassen werden sollen. Das bedeutet, dass alles Langweilige und Redundante ausgelassen werden kann. (Vgl. Beller, Seite 25, Handbuch der Filmmontage) Gerade die Filmform „Trailer“ kann

als Paradespiel für eine Ellipse gesehen werden. Er lässt ausnahmslos, wenn er gut gemacht ist, nur das Wichtigste und Spannendste zu.

Diese Arbeit ist in zwei Teile gegliedert, einen theoretischen und einen empirischen Teil. Da es zum Thema Trailer kaum Literatur gibt, um diese Themen behandeln zu können, ist es nötig, *Filmliteratur* auf den Trailer umzumünzen.

In meinem ersten Kapitel behandle ich den Trailer als Filmform, versuche diese zu definieren und gehe den gestalterischen und geschichtlichen Spuren nach, die zur heutigen Trailerform geführt haben.

Da Spannungsaufbau für mein Thema sehr elementar ist, beschäftigt sich das zweite Kapitel mit der Psychologie des Trailers. Aus diesem Grund sind dort allgemeine Theorien der Wahrnehmungspsychologie beschrieben, wie auch Grundlagen der Aufmerksamkeitsgewinnung. Da es zu diesen Themenkreisen wenig im Bezug auf Trailer gibt, werden Erkenntnisse aus dem Bereich des Films allgemein verwendet. Des Weiteren wird der Reizwechsel durch den Film (nach Christan Mikunda) beschrieben. Zum Beispiel wird der Frage nachgegangen, durch welche Gestaltungsmittel Reizwechsel ausgelöst werden. In diesem Kapitel wird außerdem der Begriff „Spannung“ definiert und mit dem Begriff „Emotion“ in Verbindung gebracht.

Im dritten Kapitel wird der Genre-Begriff beschrieben. Um im empirischen Teil eine Analyse vollziehen zu können, ist es notwendig, die Genres *Action* und *Comedian* zu definieren und ihre Charakteristiken aufzuzeigen.

Das fünften Kapitel, das umfangreichste Kapitel des theoretischen Teils, beinhaltet die von mir untersuchten Gestaltungsmittel des Films, die danach auf den Trailer umgelegt werden. Dazu zählen Einstellungsgröße, Bewegung (vor und durch die Kamera), Schnitt, Musik und Sound. Dabei soll immer der spannungserregende Aspekt eine große Rolle spielen, sowie auch der durch die Gestaltungsmittel entstehende Rhythmus.

Musik und Sound sind deshalb für diese Untersuchung so wichtig, da sie die visuelle Ebene eines Trailers stark beeinflussen können. Sie machen einen emotionalen und spannenden Trailer erst aus. Zudem ist die Einstellungsgröße von Bedeutung, da durch sie einzelne Bewegungen anders zur Geltung kommen

und je nach Abstand intensiver wahrgenommen werden. Die Rolle des Schnittes ist es, alles diese Gestaltungsmittel zusammenzufassen und rhythmisch anzulegen. Im zweiten, empirischen Teil der Untersuchung ist das Ziel, herauszufinden, welche spannungserregenden und emotionalisierenden Mittel der Trailer benutzt und inwiefern sich in diesem Bezug der *Action*-Trailer vom *Comedian*-Trailer unterscheidet.

Da die Fülle der Trailer für eine Analyse unüberschaubar geworden ist und ich mit dieser Arbeit einen aktuellen Bezug herstellen möchte, entschied ich mich dafür, die besten Trailer des Jahres 2008 für die Analyse zu verwenden. Diese sind mit dem *Golden Trailer Award* ausgezeichnet oder dafür nominiert worden. Bei diesen Verleihungen die jährlich stattfinden, werden die Trailer in Genres eingeteilt und beurteilt. Aus jeden Genre wählte ich jeweils einen Gewinner und einen Nominierten Beitrag. Somit habe ich keine beliebige Auswahl an Trailern für die Analyse getroffen, sondern es werden die als die am besten erachteten Trailer der Genre *Action* und *Comedian* miteinander verglichen. Die untersuchten Trailer sind: *Batman-The Dark Knight*, *Hellboy II-The Golden Army*, *Tropic Thunder* und *Meet Bill*.

Im siebten Kapitel werden die Ergebnisse der analysierten Trailer zuerst einzeln präsentiert, gefolgt von einer Gegenüberstellung der Trailer in ihren verschiedenen Genres und den daraus generierenden Hypothesen.

Ergänzend soll angemerkt werden, dass zugunsten einer besseren Lesbarkeit auf eine explizite Verwendung von geschlechtsspezifischer Schreibweise verzichtet wurde.

2 Der Trailer

Trailer sind in der heutigen Zeit sehr weit verbreitet, man findet sie im Kino, im Fernsehen, auf Videos, DVD`s und im Internet. Auf diesem Weg ist der Trailer ein sehr populäres und einflussreiches Werkzeug des Marketings. Der Trailer ist nicht nur eine Form von Werbung, sondern auch eine Art von narrativem Film. Kernan sieht deshalb im Trailer eine bedeutende Schnittstelle. (Vgl. Kernan, 2007, Seite 1) und klassifiziert den Trailer als Hybrid-Genre im Feld des Hollywoodfilms, da er narrativen und werbetechnischen Anteil besitzt. (Vgl. Kernan, 2004, Seite 7) Der Trailer ist ein Werbemittel, das mehr Zuschauer zu einem geringeren Preis erreicht als andere Mittel der Werbung. Nur 1 bis 4 Prozent kostet der Trailer bei einem durchschnittlichen Hollywood-Film, und dennoch schafft es der Trailer, für 25 bis 30 Prozent vom Einspielergebnis verantwortlich zu sein. So ist es nicht verwunderlich, dass der Trailer als Angelpunkt für jede Filmwerbekampagne gilt. (Vgl. Hediger, 2005, Seite 272)

Um attraktive Trailer herzustellen, investieren besonders amerikanische Filmfirmen enorme Summen. (Vgl. Neumann, 2007, Seite 721f)

Dem Publikum ist klar, dass der Trailer dazu da ist um den Film zu verkaufen. Vielleicht ist gerade deshalb die Filmvorschau zu einer eigenen Filmform geworden. Trailer werden nicht nur aufgrund ihrer informativen Seite angesehen, sondern dem Publikum macht es Spaß, sich den Trailer selbst anzusehen, sowie auch die Produzenten den Trailer wegen seiner Form produzieren. (Vgl. Klaasen, 1997, Seite 219)

Es ist wichtig, in der Zeit von Promotion und visuellen Narrationen den Trailer zu behandeln, denn es ist schwierig, die populären Medien zu entflechten, wie zum Beispiel Musikvideos, Cartoons, Infotainment und Filme. (Vgl. Kernan, 2004, Seite 1) Der Trailer erlaubt dem Publikum, das Phänomen der Promotion auf eine dramatische Weise mitzuerleben. Trailer sprechen uns direkt an, sie locken uns, als wollten sie sagen: „Komm“, „Begleite mich“. (Vgl. Kernan, 2004 Seite 2) Nach Kernan sind Trailer folgendermaßen definiert: „Trailers are a cinema – of (coming) attractions.“ (Kernan, 2004, Seite 2)

Aus dieser Sicht wird der Trailer mit der *Attraktionsmontage* in Zusammenhang gebracht. Diese Art der Montage beschreibt weniger, wie eine Geschichte erzählt werden soll, als wie eine Reihe von Bildern an das Publikum herangetragen wird. Durch ihre illusionistische Kraft ist sie sehr bemerkenswert. (Vgl. Kernan, 2004, Seite 7)

Trailer sind sehr überzeugend, da sie sehr auf Quoten ausgelegt sind und sie es schaffen Szenen vom Film in ein ganz anderes Produkt zu verwandeln und sie funktionieren durch die Erfahrungen der Rezipienten, sowie durch die spezielle Art, auf die der Trailer erzählt wird und Begehren weckt. Das Prinzip der Filmindustrie ist es den Trailer so zu gestalten, dass es ihm gelingt, das Publikum zu fesseln und es zu tragen. Der Trailer muss es schaffen, im Publikum das Bedürfnis zu wecken, den beworbenen Film sehen zu wollen und gleichzeitig die Wünsche und Begehren der Kinoszuseher ans Licht zu bringen. (Vgl. Kernan, 2004, Seite 9) Da der Trailer ein viel schnelleres Tempo hat als ein Spielfilm, sind in ihm die besten und ansprechendsten Bilder enthalten und diese werden wie ein Artikel in einer Werbung verkauft.

Winter vergleicht den Trailer mit einem Musik-Videoclip, denn in dieser Filmform herrscht eine extreme Rasanze der Bilder vor. Nicht nur die Schnitte sind schnell, auch die Bilder sind voller Bewegung und auf eine Weise entstehen dadurch „Wahrnehmungsschocks“. (Vgl. Winter, 2002, Seite 210)

„Der Trailer wirbt mit dem Produkt selbst, und kein anderes Kinowerbemittel kann mehr und präzisere Informationen liefern. [...] Je nachdem, wie das Produkt definiert wird, dürfen gewisse Teile nicht preisgegeben werden, weil sie so etwas wie dessen Kern ausmachen.“ (Hediger, 2001, Seite 24)

Trailer werden von Spezialisten geschnitten, die nicht den gesamten Film sehen müssen um diesen zu schneiden, sondern sie lassen sich die spannendsten Szenen zeigen und verarbeiten diese in den Trailer. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 21)

Es sind zwei verschiedene Dinge, einen Trailer herzustellen und seinen Film zu drehen. Die Herstellung eines Trailers überlässt man zumeist nicht dem Regisseur, sondern man bezieht Fachleute mit ein, die ein objektiveres Verhältnis zum Material haben. Noch bevor der Film von den Fachleuten gesehen wird, wissen diese bereits wie der Trailer auszusehen hat. Somit folgt der Trailer einem Konzept, das aus bestimmten Regeln besteht. Da Hediger viele Jahre Kontakt mit

Trailer-Produzenten hatte, weiß er über die wichtigste Regel bescheid, dass nämlich der Trailer immer besser zu sein hat als der Film selbst. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 21)

2.1 Definition des Trailers

Einen Trailer kann man auf verschiedene Weise definieren. Hauptsächlich wird er aus zwei Blickwinkeln untersucht. Zum einen wird er als Werbemittel definiert zum anderen als Filmform.

Kernan und Hediger definieren den Trailer als Werbemittel so:

Definition von Kernan:

„Trailers are themselves little stories constructed within the anticipatory dimension of capitalist realism in which carefully selected individual cinematic images, dynamically combined in highly teleological editing structures, shine with a surface gloss of exaggerated spectacularity.“ (Kernan, 2004, Seite 10)

Definition von Hediger:

„Unter einem Trailer versteht man einen Werbefilm, der unter Verwendung von Ausschnitten, Texteinblendungen, graphischen Elementen, Sprechstimmen, Musik und Toneffekten die bevorstehende Kinovorführung eines Films ankündigt.“ (Hediger, 2005, Seite 272)

Der Trailer als Filmform hingegen wird von Neumann wie folgt definiert:

„Kurzer Zusammenschnitt von Szenen eines Kino- oder Fernsehfilms, meist in Längen von ein bis drei Minuten, um für den so vorgestellten Film zu werben. Meist werden die aufwendigsten und spektakulärsten Ausschnitte in rascher Schnittfolge aneinandergehängt, oft (aber nicht immer) versehen mit einem viel versprechenden Voice-over-Kommentar.“ (Neumann, 2007, Seite 721/722)

Die angeführten Definitionen spiegeln jeweils nur eine Seite des Trailers wieder, während er in Wirklichkeit bei Aspekte umfasst. Dadurch, dass er einen Film vermarktet, und sehr gute Strategien einsetzt um diesen zu verkaufen, ist er ein Werbemittel. Andererseits ist er durch das kreative Einsetzen verschiedener Gestaltungsmittel, um eine Geschichte in einer so kurzen Zeit zu erzählen, auch eine Filmform. Im Grunde macht es keinen Sinn, den Trailer auf einzelne Aspekte

zu beschränken. Er ist Werbe- und Kunstform zugleich und ist deshalb als Gegenstand noch beeindruckender.

2.2 Formgeschichte des Trailers

Im Folgenden soll ein kleiner geschichtlicher Überblick des Trailers im Allgemeinen gegeben werden, um die heutige Form des Trailers besser nachvollziehen zu können.

2.2.1 Die ersten Trailer: 1912-1919

1912 kam der Trailer ins Kino, um als Werbeträger zu fungieren. Ein nicht näher bekannter Kinobetreiber soll der Erfinder des Trailers sein. Er hängte nach dem Fortsetzungsfilm *The Adventures of Kathlyn* einen Filmstreifen an und verwies so auf die nächste Folge. Vor 1912 sind zwei Formen der Kinoreklame zu unterscheiden. Zum einen ist hier die Branchenwerbung zu nennen, die an den Kinobetreiber adressiert war. Zum anderen gab es die Kundenwerbung, die vom Kinobetreiber ausging. Es wurde auch nicht für die einzelnen Filme geworben sondern für ihre Genres. In den ersten Trailern wurden meist Texteinblendungen abgebildet die auf das nächste Abenteuer verweisen. Später wurde bereits eine Sprecherstimme mit dem Text verbunden. Danach wurden sogar Filmaufnahmen verwendet, so beispielsweise bei *The Adventures of Kathlyn*. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 61ff)

Im Jahre 1915 richteten sich die Werbemittel nun direkt an den Rezipienten und mit Ausnahme von Trailer, Radio- und TV-Beiträgen waren die Mittel vollständig entwickelt. Ebenso wurde indirekte Werbung, wie Platzierung von Produkten und Stars verwendet. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 57)

In den USA setzte sich 1916 im Verleih der Langspielfilm als Standardformat durch. Somit folgte die Etablierung des Begriffs „Trailer“ um Vorschauen zu bezeichnen die Ausschnitte vom umworbenen Film zeigen. (Vgl. Hediger, 2005, Seite 272) Diese Bezeichnung wird später auch für Gattungen von Mitteilungs- und Ankündigungsfilmen verwendet.

2.2.2 Trailer in den Jahren 1919-1928

Ab 1919 wurden Filmtrailer in den USA von der Spezialfirma *National Screen Service* hergestellt. Diese Firma konnte auf das exklusive Originalmaterial der Filme zurückgreifen und begann, gegen Gebühr und im Abonnement die Trailer an die Kinos zu verleihen. (Vgl. Hediger, 2005, Seite 272) Man gab sich große Mühe die richtige Betitelung für die Filmvorschau zu finden. Paramount bezeichnete den Trailer als „advance strip of film“. So entfernte sich der Trailer von seiner Funktion, allein nur als Anhängsel zu fungieren, welches eine Fortsetzung anzukündigen hat und wurde zu einer eigenen Gattung, die aus zusammengesetzten Ausschnitten des Films in einen Kontext gebracht werden konnten um auf eine nächste Folge zu verweisen. Die Trailer waren auf den?? Aufbau und die Aufmachung des dazugehörigen Plakates zugeschnitten. Da auch in den 20er Jahren diese Vorschauen schon mit Trailer bezeichnet wurden, setzte sich diese Betitelung durch, löste sich von seiner ursprünglichen Bedeutung und war nun eine Bezeichnung für die Filmarten, welche sich auf andere Filme bezogen. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 83)

2.2.3 Klassische Struktur des Trailers

Mitte der zwanziger Jahre entwickelte sich eine Formstruktur, die bis in die sechziger Jahre für die Mehrheit der Trailer galt. Die Struktur ist in vier Teile unterteilt: Darunter zählt das Intro mit der Themensetzung, die erste Titelnennung, gefolgt von der Durchführung mit der Entwicklung des Themas und der abschließenden Titelnennung. Durch die technische Entwicklung war es in den dreißiger Jahren auch möglich Texteinblendungen einzufügen und eine Sprecherstimme zu verwenden. Die Information der Story wurde zurückgehalten, stattdessen wurde mit den Schauspielern geworben. (Vgl. Hediger, 2005, Seite 273)

2.2.4 Moderne Struktur des Trailers

Trailer werden seit 1960 von kleinen Spezialfirmen hergestellt, vertrieben werden sie weiterhin von *National Screen Service*.

Nicht nur die Produktionsabläufe haben sich in dieser Zeit verändern, sondern der Filmtrailer war auch in stilistischer Hinsicht einer Änderung unterzogen worden. In den siebziger Jahren passierte in stilistischer und rhetorischer Hinsicht eine Wandlung für den Filmtrailer. (Vgl. Hediger, 2005, Seite 275)

„Trailer basieren nun in der Regel auf Storyzusammenfassungen, die zwei Drittel des Plots nach dem Dreiaktschema wiedergeben und mit einem Cliffhanger enden, also mit der offenen Frage nach dem Ausgang des Konflikts. Trailer dieses Typs verwenden kaum noch Texteinblendungen über Bildmaterial, koppeln aber Ton und Bild in der Montage weitgehend voneinander ab. Ihr Montagestil ist darauf angelegt, in kurzer Zeit möglichst viel zu erzählen.“ (Hediger, 2005, Seite 276)

So eignet sich für das wählerische Publikum der neuere, storyzentrierte Trailer besser. Er stellt klar, für welche Art von Zuschauern der Film geeignet ist. Dies hat natürlich den Zweck die falschen Besucher auszusparen um auf eine negative Mundpropaganda zu verzichten. Für die gewohnheitsmäßigen Kinogänger ist der klassische Trailer der beste Weg über das Angebot der kommenden Woche informiert zu werden. Er ist charakteristisch durch seine star- und spektakelzentrierte Form.

Bald nach der Entstehung des neueren Trailertyps erhielt der Teaser-Trailer immer mehr Bedeutung. Er wird seit den sechziger Jahren systematisch eingesetzt. Mit einer Länge von 60 bis 90 Sekunden läuft der Teaser mehrere Monate vor dem Kinostart, mit der Aufgabe auf den kommenden Trailer vorzubereiten und in Erinnerung zu bleiben. (Vgl. Hediger, 2005, Seite 281)

Der moderne Trailer unterscheidet sich wesentlich, bezüglich Bild und Ton, vom traditionellen Schnittverfahren des Hollywood-Kinos, indem Bild und Ton zusammenwirken um eine Raumillusion zu schaffen. Dabei wird der Ton immer vom Bild untergeordnet. Neuere Trailer haben eine umgekehrte Hierarchie was das Bild und den Ton angeht. Hier werden die visuellen Anteile dem Ton zugeordnet. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 51)

Bei den heutigen Trailern ist kaum zu sagen, wie die Hierarchie bezüglich Bild und Ton bestimmt ist. Eines steht zumindest fest, nämlich dass beide in großer Abhängigkeit zueinander stehen. (Siehe Kapitel 7) Zudem ist es nicht immer gewiss, dass zwei Drittel des Plots im Trailer enthalten sind, denn vor allem jene des Action-Genres, zeigen heute viel weniger Handlung als rhythmisch angelegte Bewegungen um Aufmerksamkeit zu erregen. Da geht es meistens nicht mehr um

die Handlung sondern um die speziellen Effekte, die gezeigt werden um das Publikum zu begeistern.

Hediger stellte fest, dass die Einstellungsdauer bis heute immer kürzer geworden sind. In der Stummfilmzeit betrug die Länge einer Einstellung 4, 8 Sekunden, in der Tonära hingegen, von 1928 bis 1960, dauerten die Einstellungen nur noch 4 Sekunden. Auf 2,635 Sekunden geht ihre Länge in den sechziger Jahren zurück und in den siebziger Jahren haben die Einstellungen nur noch eine Länge von 2 Sekunden. In den frühen Neunzigern, wird der Zeitaufwand für einen einzelnen Schnitt durch die Einführung des computerunterstützten Filmschnitts geringer. Dies senkte die Einstellungsdauer wiederum auf 1,266 Sekunden. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 50)

„In der Stummfilmzeit sind Trailer 1,35 mal schneller geschnitten als Filme. Während der klassischen Tonfilmära und noch bis Ende der Sechzigerjahre liegt dieses Verhältnis bei 2:1. In den Siebzigerjahren steigt es auf 2,93:1. In den Achtzigerjahren geht es auf 2.61:1 zurück, um zu Beginn der Neunziger wieder auf 2,76:1 anzusteigen.“ (Hediger, 2001, Seite 50/51)

Dies bedeutet nun, dass in der Zeit von 1933 bis 1960 die Trailer doppelt so schnell geschnitten waren als die dazugehörigen Filme und seit den siebziger Jahren ist der Schnitt dreimal so schnell.

Hediger meint, dass diese Tempoverschärfung durch den neuen Montagetyp geschehen ist. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 51)

Der heutige Trailer wird bei weitem schneller geschnitten als vor dreißig Jahren. Dies ist vor allem auch durch die stetige technische Entwicklung geschehen (Siehe Kapitel 4.3). Dies bedeutet, dass Trailer und Filme im Allgemeinen weiterhin an Geschwindigkeit gewinnen werden. Wie sich das mit der Wahrnehmungsfähigkeit des Rezipienten vereinbaren lässt ist fraglich, da bereits heute Trailer produziert werden (zum Beispiel *Batman- The Dark Knight*, siehe Kapitel 6.1), die so rasant sind, dass viele Bilder und Handlungen gar nicht wahrgenommen werden können. Um Wahrnehmung und Aufmerksamkeit soll es nun im folgenden Kapitel gehen.

3 Der Trailer und Psychologie

Der Trailer schafft es innerhalb von Sekunden den Rezipienten in die präsentierte Geschichte zu ziehen, sei es durch actionreiche Stunts, durch komische Elemente, oder durch begleitende Musik. Im Folgenden soll nun geklärt werden, warum wir uns den Trailern nicht entziehen können, warum es ihnen gelingt, unsere gesamte Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Der Film, wie auch der Trailer, schaffen es, den Kinobesucher einzubinden und gleichzeitig zu distanzieren, wodurch der Rezipient sich in Gefahrensituationen begeben und diese auch genießen kann. (Vgl. Rusch, Schanzem, Schwering, 2007, Seite 122; Eisner, Die dämonische Leinwand) Weiters ist zu erwähnen, dass das Kino ein Medium ist, welches es schafft eine Verbindung von Wahrnehmung und Phantasie zu konstruieren in der Lage ist einzugehen und dadurch seine Überredungskunst und Suggestivkraft beachtlich ist. (Vgl. Rusch, Schanzem, Schwering, 2007, Seite 125)

Seeßlen vergleicht den Film mit einem Jahrmarkt, indem er sagt, dass beides Flucht vor dem Alltag sei. Er sagt weiters, dass der Besuch beim Jahrmarkt:

„[...] nicht denkbar [sei] ohne das bewußte Erleben von Angst und von der Hoffnung, nach überstandener Prüfung in die Sicherheit seines Alltags zurückzukehren, mit beiden Beinen auf dem festen Boden zu stehen. Diese Erfahrung von Angst macht Spaß, und sie stählt gegen die Angst im Alltagsleben, indem sie Angst auf eine „niedrigere“, direktere Ebene zurückführt, als sie im üblichen Leben vorkommt [...]“ (Seeßlen, 1995, Seite 11)

Der Film, sowie der Trailer, konstruiert diese Jahrmarkterlebnisse einerseits durch die Technik und seine hohe Entwicklungsfähigkeit, andererseits dadurch, dass dem Publikum die Wünsche, die Erwartungen erfüllt werden.

(Vgl. Rusch, Schanzem, Schwering, 2007, Seite 124)

Mit dem folgenden Zitat versucht Lotte die Veränderung der filmischen Kraft und der Umgang mit ihr zu beschreiben. Dies zeigt, wie sich die Kinozuseher mit der Technik verändert haben.

„Der scheinbar direkte Angriff auf Leib und Leben durch die pure Präsenz eines herannahenden Zuges wandelt sich zum Gespenst, dessen filmische Existenz den ursprünglichen Horror zwar und nochmals furchterregend heraufbeschwört, die Zuschauer aber nicht mehr von den Sitzen reißt. Im

Gegenteil: „Spannung“ hält sie dort fest.“ (Rusch, Schanzem, Schwering, 2007, Seite 122; in Eisner Lotte, Die dämonische Leinwand, Seite 100)

Nicht nur das Erleben ist bei einem Trailer wichtig, sondern auch das Begehren, das dieser weckt. Hediger stellt sich hierbei die Frage wie dies geschieht. Beantworten lässt sich diese Frage durch eine Analyse der formalen Muster eines Trailers, denn diese erzielen beim Zuschauer eine psychische Wirkung und wecken Begehren. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 225f; Vgl. Kapitel 5, Seite 36ff)

Hediger meint jedoch, dass Begehren nicht nur durch formale Muster im Trailer entstehen, sondern auch dadurch, dass der Trailer die Ganzheit des Films verweigert und nur aneinander gefügte Teile zeigt. Dem Betrachter erwächst so der Wunsch, das nur lückenhaft gezeigte Werk in seiner Gänze zu erleben. In diesem Begehren, sind die Menschen auch unbelehrbar, denn sie lassen sich immer wieder von Trailern täuschen, die besser sein müssen als die Filme, werden enttäuscht und wiederholen diese Entscheidung dennoch immer wieder. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 227f)

Im Gegensatz dazu schreibt Blothner, dass das Publikum sich in den letzten Jahren gewandelt hat. Es kennt sich im Fach aus und lässt sich nicht mehr von Trailern täuschen. In den meisten Fällen erkennt es, ob dahinter ein Film steht der eine zweistündige Unterhaltung bieten kann oder nicht. (Vgl. Blothner, 1999, Seite 14)

Im Folgenden soll analysiert werden, in welchen Zusammenhang unsere Wahrnehmung und Aufmerksamkeit mit dem Trailer stehen, wie Aufmerksamkeit erregt wird und wie wir mit den dargebotenen und nicht-dargebotenen Informationen umgehen. Zuvor noch ist es unerlässlich, einige Begriffe wie etwa Wahrnehmung und Aufmerksamkeit allgemein zu erörtern.

3.1 Wahrnehmung

Alles was wir tun, das wir uns vornehmen, wie wir reagieren, ist mit Wahrnehmung verbunden. Roth beschreibt Wahrnehmung so:

„Wahrnehmung beruht also nicht auf einer einfachen Abbildung der Welt, einer bloßen Kopie, aber doch auf einer systematischen, wenngleich ausschnittshaften, hervorgehobenen und abgeschwächten Repräsentation

der Welt im Gehirn, die mit der spezifischen Überlebenssituation des Organismus eng zusammenhängt.“ (Roth, 2005, Seite 20)

Aus der medizinischen Sicht ist Wahrnehmung nur eine sensorische Stimulierung. Aber somit haben Tätigkeiten wie, ein Buch lesen, einen Film sehen, ein Konzert hören etc. keine Bedeutung. Erst durch unsere Vorerfahrungen werden solche Aktivitäten bedeutend. (Vgl. Solso, 2005, Seite 70)

Für Guski werden durch Wahrnehmung verfügbare Informationen in das Gehirn aufgenommen, welche zum Teil in uns sind (wie etwa eine Muskelanspannung) und zum anderen in der Umgebung stattfinden (wie zum Beispiel bei dem Annähern eines Wagens). (Vgl. Guski, 2000, Seite 9)

Um den Überfluss an Informationen kognitiv bewältigen zu können arbeiten wir mit Aufmerksamkeit und Selektion. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 244)

„Zwischen Aufmerksamkeit und Selektion besteht ein Zusammenhang: Beide ergeben sich aus Notwendigkeit, ein komplexes Reizangebot so zu strukturieren, dass der Informationsfluss den biologischen Gegebenheiten des zentralen Nervensystems und den Anforderungen des Organismus optimal entspricht.“ (Flückiger, 2007, Seite 244)

3.1.1 Aufmerksamkeit

Aufmerksamkeit ist das Ergebnis der selektiven Wahrnehmung und ist eine notwendige Bedingung für eine erfolgreiche Kommunikation. Somit ist sie auch Grundlage jeder menschlichen Entscheidung. (Vgl. Große Holforth, 2000, Seite 19) Aufmerksamkeit wird häufig psychologisch erklärt und wird auch mit der Psychologie verbunden Hier werden nun einige mögliche Erklärungen für den Begriff angeführt. Im Psychologischen Wörterbuch, herausgegeben von Häcker & Stopf, wird Aufmerksamkeit folgendermaßen erklärt:

„die auf die Beachtung eines Objekts (Vorgang, Gegenstand, Idee, usw.) gerichtete Bewusstseinshaltung, durch die das Bewusstseinsobjekt apperzipiert wird.“ (Häcker, 1998)

Hugo von Münsterberg begreift Aufmerksamkeit nicht nur als Teil des psychologischen Phänomens. Für ihn spielen dabei vor allem Erfahrung und Bedeutung eine große Rolle:

„Von all unseren internen Funktionen, die die Bedeutung der uns umgebenden Welt schaffen, ist die Aufmerksamkeit die zentralste. Das Chaos der Umwelteindrücke wird erst durch unsere Auswahl dessen, was bemerkenswert und folgenreich erscheint, in einen organisierten Erfahrungskosmos verwandelt.“ (Münsterberg, 1996, Seite 51)

Somit ist nochmals zu verdeutlichen, dass Wahrnehmung und Aufmerksamkeit nicht nur davon aktiviert werden, was wir sehen, sondern auch von dem was wir bereits erlebt haben. Dabei ist zwischen willkürlicher und unwillkürlicher Aufmerksamkeit zu differenzieren, beide Begriffe sollen im Folgenden definiert und analysiert werden.

3.1.1.1 Willkürliche und unwillkürliche Aufmerksamkeit

Das Leben ist ein ständiger Ausgleich zwischen Aufmerksamkeit und Unaufmerksamkeit. Dementsprechend werden zwei Arten der Aufmerksamkeit unterschieden. Zum einen ist hier die willkürliche Aufmerksamkeit zu nennen, die wir durch unsere Interessen und Vorstellungen lenken, zum anderen gibt es die unwillkürliche Aufmerksamkeit, welche durch externe Geschehnisse und Gegebenheiten ausgelöst wird, wie etwa ein Hupen, ein Leuchten, etc. (Vgl. Münsterberg, Seite 51)

„Der Knall ruft eine selektive Aufmerksamkeitszuwendung bei einer Person auch dann hervor, wenn sie keineswegs die Absicht hat, auf laute Geräusche zu achten.“ (Eimer, Nattkemper, Schröger, Prinz, 1996, Seite 220)

Unter dem Begriff der willkürlichen Aufmerksamkeit (*top-down-Modus*) versteht man, dass der Mensch durch seine Intention selektive Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Ereignis lenkt. Der Mensch lässt sich von bestimmten Ereignissen in den Bann ziehen, wie etwa von einem weinenden Kleinkind, einer erotischen Frau, einem schön angerichteten Essens. Diese Ereignisse, und auf diese gerichtete Aufmerksamkeit ist auf Wünsche, Interessen und Bedürfnissen des jeweiligen Menschen zurückzuführen. (Vgl. Eimer, Nattkemper, Schröger, Prinz, 1996, Seite 221)

Die Aufmerksamkeit kann bekanntlich durch Assoziationen, Reproduktionen und gewisse Grade eines Wiedererkennens, wie auch die Vertrautheit gesteigert werden. (Vgl. Dahm, 1933, Seite 10)

Cohen unterscheidet verschiedene Variablen die diese willkürliche oder auch aktive Aufmerksamkeit in Hinblick auf einen Kinofilm beeinflussen:

Als erste Variable ist die Voreinstellung (*preparatory set*) zu nennen. Dabei wird das Kinopublikum auf einen bestimmten Reiz vorbereitet, beispielsweise wenn eine Stille vor der großen Katastrophe eingesetzt wird. Die Wahrscheinlichkeit (*event probabilities*) ist die zweite Variable der willkürlichen Aufmerksamkeit und hilft bei der Verarbeitung von wahrscheinlichen Gegebenheiten, sowie bei der Orientierung der Handlung und ist maßgeblich für unsere Erwartungshaltung. Die dritte Variable, das *Priming*, wirkt bereits vor dem Kinobesuch, denn durch verschiedene Informationen wie Filmtitel, Plakate oder Medienberichte baut sich ein Bild aus Bedeutungen zusammen, dass sich mit der Rezeption des Filmes verbinden lässt. Das *Priming* leistet Vorarbeit, um sich zum Beispiel auf eine bestimmte Handlung, ein bestimmtes Genre einzulassen, somit funktioniert der Übergang fließender. So können am Beispiel eines Plakats aus dem Titel Jurassic Park ableiten, dass es um Dinosaurier gehen wird, und dass es sich um einen spannungsgeladenen Film handeln wird, da Steven Spielberg der Regisseur ist. (Vgl. Cohen, 1993, Seite 32f, in: Flückiger, 2007, Seite 249)

Unwillkürliche Aufmerksamkeit (*bottom-up Modus*) dagegen, wird durch äußere Reize erregt, zum Beispiel durch Signale im Straßenverkehr. (vgl. Eimer u.a, 1996, Seite 220) Bei dieser Variante der Aufmerksamkeit ist es wichtig, dass sich ein Objekt von den anderen Objekten abhebt um Interesse zu erwecken und so unsere Aufmerksamkeit zu gewinnen. Gerade die Verschiedenheit der Gegenstände, wie der Kontrast und die Abwechslung der Momente gehört zur unwillkürlichen Aufmerksamkeitserregung. Nur so kann ein Reiz eindringlich und plötzlich wahrgenommen werden. (Vgl. Dahm, 1933, Seite 9) Zur unwillkürlichen Aufmerksamkeit gehört auch das Empfinden, dieses ist die elementarste Form der Aufmerksamkeit. Zum Beispiel fällt uns ein übergroßer Mensch in der Menge auf, oder etwa ein schwarzer Stein unter weißen Steinen.

Eine solche Annahme findet nur flüchtig statt, also ist sie nicht intensiv. (Vgl. Dahm, 1933, Seite 37)

„**Empfindung** bezieht sich auf die anfängliche Aufnahme der Reize, die *Wahrnehmung*, auf eine Interpretation der Dinge, die wir aufnehmen.“ (Solso, 2005, Seite 70)

In vielen Lehrbüchern werden Empfindung und Wahrnehmung voneinander getrennt, doch ist dies nach dem heutigen Stand der Forschung nicht mehr zu vertreten. Der Begriff Empfindung ist heute weitgehend dem Terminus Wahrnehmung gewichen. (Vgl. Guski, 2000, Seite 9)

So sind wir immer im Zwiespalt zwischen der willkürlichen Aufmerksamkeit, die wir einsetzen, um bestimmte Dinge zu finden und der unwillkürlichen Aufmerksamkeit, bei der die Umwelt unsere Aufmerksamkeit lenkt. (Vgl. Rusch, Schanzen, Schwering, 2007, Seite 214)

3.1.1.2 Arten der Aufmerksamkeitserregung

Es gibt verschiedene Arten wie Aufmerksamkeit erregt werden kann. Die spektakulärste Form ist wohl die des schockartigen Erlebnisses, wie ein Blitz oder Knall. Zuerst erscheint es uns, als wäre die Aufmerksamkeit nicht betroffen, aber nur weil dies ohne unser Zutun geschieht. (Vgl. Waldenfels, 2004, Seite 13) Das Resultat ist oft eine Hemmung und ein Erschlaffen in unserem gewöhnlichen Denkverlauf. (Vgl. Dahm, 1933, Seite 40) Die nächste Form besteht im sorgfältigen und gezielten Prüfen, also im Hinsehen, Hinhören, oder Abschmecken. In dieser Form wird die Aufmerksamkeit so sehr zur Tätigkeit der Sinne, dass man kaum noch von Aufmerksamkeit an sich sprechen kann. Sie wird in dieser Spielart eher durch die Begriffe Kontrolle, Beobachtung oder Untersuchung definiert. (Vgl. Waldenfels, 2004, Seite 13) Es gibt aber auch Fälle, in denen unsere Aufmerksamkeit fast unmerklich erregt wird. Dazu gehören ungewohnte Regungen, verräterische Gesichtsausdrücke und verdächtige Geräusche. Hier äußert sich die Aufmerksamkeit als hintergründige Form der Wahrnehmungsbereitschaft. Schließlich gibt es noch das Bemerkenswerte. Dies geht auf den Umstand zurück, dass Triebe, Bestrebungen, Vorlieben und Interessen die Aufmerksamkeit steuern und das ein Vorbeisehen an zum Beispiel der Freiheitsstatue unmöglich macht. An so etwas vorbei zu sehen und nicht wahrzunehmen, oder nicht wahrnehmen zu wollen kann von kultureller Nichtzugehörigkeit zeugen. Dennoch ist diese Aufmerksamkeitsverweigerung mit der Aufmerksamkeit selbst verknüpft. Der Aufmerksamkeit können wir uns genauso wenig entledigen wie des Begehrens oder der Sprache. (Vgl. Waldenfels, 2004, Seite 14)

Je konzentrierter die Aufmerksamkeit ist, desto kleiner ist der wahrgenommene Umfang. Auf der anderen Seite wird die Aufmerksamkeit stärker, wenn der Reiz einheitlicher ist. Die Konzentration der Aufmerksamkeit hat keine längere Dauer. Daher ist es bedeutsam, die Aufmerksamkeit durch abwechselnde Reize stets aufs Neue zu gewinnen, oder eine immer wiederkehrende Spannungsverminderung einzusetzen. (Vgl. Pfänder, 1904, Seite 11) Diese Methode der Aufmerksamkeitswechsel wird vor allem bei Trailer eingesetzt.

3.1.2 Wahrnehmung und Emotionen

Natürlich spielen bei der Aufmerksamkeit Emotionen eine große Rolle. Wenn uns etwas berührt, werden wir aufmerksam und fühlen mit.

Izard meint, dass Menschen im Allgemeinen wissen, wann welche Emotionen ausgelöst werden, und betont, wie wichtig Wahrnehmung und Kognition sind, um die Emotionen zu aktivieren. Er weist aber darauf hin, dass die Emotionen bedeutende Auswirkungen auf die Wahrnehmung und Kognition haben, und dass auch Emotion und Kognition in einer Wechselbeziehung zueinander stehen. (Vgl. Izard, 1994, Seite 21)

Es ist keine leichte Aufgabe, Emotionen zu definieren, denn man muss drei Komponenten dabei beachten:

„[...] (a) das Erleben oder das bewußte Empfinden des Gefühls, (b) die Prozesse, die sich im Gehirn und im Nervensystem abspielen und (c) das beobachtbare Ausdrucksgebaren, besonders das im Gesicht.“ (Izard, 1994, Seite 20)

Dadurch, dass unsere Wahrnehmung von Emotionen beeinflusst wird, verändern diese auch unseren Blick im Alltag. So wird die Welt schön wahrgenommen, wenn der Mensch sich freut, wird kritisch wahrgenommen, wenn der Mensch traurig ist, wird furchtbar und erschreckend wahrgenommen, wenn der Mensch sich fürchtet. So ergibt sich weiter, dass die Welt durch Emotionen immer eingeschränkt wahrgenommen wird. (Vgl. Izard, 1994, Seite 26) Jeder wurde schon einmal überrascht und hat sich dadurch erschreckt, wobei unsere Handlungsfähigkeit einen kurzen Moment eingeschränkt ist. Auch der Trailer setzt seine visuellen und akustischen Momente so ein, dass wir immer aufs Neue überrascht sind. (Vgl. Izard, 1994, Seite 313)

Hediger meint, dass es drei Elemente gibt, die zur basalen Formwirkung des Trailers gehören, dies sind die Bestandteile Erregung, Emotion und Stimmung. Diese Formen sind notwendig, um die Verbreitung der Information zu verbessern, sowie die Erinnerung des Publikums zu stützen. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 230)

„Trailer weisen darüber hinaus eine hohe Reizdichte auf, sie arbeiten mit starken formalen und semantischen Kontrasten, und sie setzen Mittel der Stimmungserzeugung wie Musik in gezielter Weise ein. Sie bewirken damit Erregungszustände, emotionale Reaktionen und Stimmungen, die auf ihre Weise jeweils der Informationsverarbeitung zuträglich sind.“ (Hediger, 2001, Seite 230/231)

Durch eine hohe Schnittfrequenz wird der Erregungszustand erhöht. Denselben Effekt erzielt man auch durch Lautstärke und Mischung der Töne. Die Trailer waren in den 30er Jahren schon erheblich lauter als die Spielfilme selbst. Somit wird alles unternommen, sei es durch die Erhöhung der Lautstärke oder der Schnittfrequenz, damit der Rezipient die Botschaft so gut wie möglich aufnehmen kann. Dennoch kann es zu einer Überreizung kommen, wenn von diesen Trailern zu viele dargeboten werden. (Vgl. Hediger, 2001, Seite 231) In Verbindung mit Emotionen beschreibt Hediger den Trailer so:

„Emotionen lassen sich als Handlungsdisposition bestimmen, die aus der Einschätzung der Umwelt und der Einschätzung der eigenen Anliegen und der vorhandenen Ressourcen entstehen [...] Trailer setzen uns einem unüblichen Maß von emotionalem Stress aus, indem sie uns in rascher Folge mit wechselnden Situationen konfrontieren und Szenen aufeinanderfolgen lassen, die durch starke Kontraste in dramaturgischem Gehalt und Ausgestaltung voneinander unterschieden sind.“ (Hediger, 2001, Seite 232)

3.2 Reizwechsel

Mikunda geht davon aus, dass wir, wenn wir uns einen Film ansehen, das gilt natürlich auch für den Trailer, einem ständigen Reizwechsel ausgesetzt sind.

Auch die Orientierungsreflexe, die unsere Vorfahren vor Gefahren beschützt haben, werden beim Filmsehen aktiviert, nur dass wir wissen, dass uns keine reelle Gefahr droht. Dennoch muss immer beachtet werden, dass der Reizwechsel immer mittelmäßig angekurbelt werden muss um Orientierungsreflexe auszulösen, ansonsten können bei einem zu starken Reizwechsel

Abwehrreaktionen die Folge sein. Die Zuschauer werden zwar auch dann emotional aktiviert, aber es kann als schmerzhaft und unangenehm empfunden werden. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 193)

„Während Orientierungsreflexe die Funktion haben, uns auf eine potentielle, sich ankündigende Gefahr aufmerksam zu machen, sollen Abwehrreflexe eine sofortige motorische Reaktion auf eine bereits eingetretene Gefahr ermöglichen, auf die Gefahrensituation, die man als körperliche Aggression oder Schmerz spürt.“ (Mikunda, 2002, Seite 193)

Und trotzdem können wir solche konfliktgeladenen Szenen lustvoll und aufregend empfinden, da wir unwillkürlich lernen, diese extreme Spannung zu lösen und dadurch als angenehm empfinden. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 194)

3.2.1 Reizwechsel durch Bewegung

Mikunda meint, dass eines der Potentiale des Films darin besteht, die Bewegung im großen Format ins Bild zu bekommen. Berndward Wember wusste bereits aus Untersuchungen, dass Bilder mit bewegten Objekten mehr Wirkung haben als ruhende Objekte. Nach Wember soll der Film mit schnellen Schwenks, einer so genannten „schicken Bewegung“ und rasanten Schnitten angeheizt werden um eine bestmögliche Wirkung zu erzielen („Augenkitzel“). (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 155)

„Wenn so eine Bewegung sehr schnell ist, sieht man sie nicht nur, sondern spürt sie geradezu in einem Gefühl physischer Erregung [...] In wahrnehmungspsychologischer Hinsicht handelt es sich nämlich um eine Kaskade an Reflexen, die von der Bewegung ausgelöst werden.“ (Mikunda, 2002, Seite 155)

Bewegungswahrnehmung erfolgt für uns im Alltag ohne jegliche Mühe. Sie wird erst dann auffällig, wenn bestimmte Defizite da sind (Bewegungsagnosie). Aber egal ob im Alltag oder bei der Rezeption eines Films, wir werden stets durch Bewegungen aufmerksam. (Vgl. Goldstein, 2002, Seite 278)

Vor allem beim Trailer wird die Wahrnehmung durch Bewegungen angesprochen. Gerade da diese Filmform so kurz ist und ökonomische Absichten hat, werden nicht nur sehr viele Bewegungen im Bild gezeigt, sondern auch das gedrehte

Material bewegt sich durch die jeweiligen Kamerabewegungen. Somit wird ein doppelter Bewegungseindruck erzeugt und fesselt das Publikum umso mehr.

Gerade die Weiterentwicklung der Kameratechnik führte dazu, dass diese Effekte immer ausgefeilter wurden. Ein besonderer Augenkitzel ist es etwa, wenn die Kamera knapp an den Objekten vorbeifährt. Der rasante Schnitt hat ähnliche Effekte. Der Zuschauer reagiert danach reflexartig, dies bestimmt auch die erregende Wirkung des Reizwechsels. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 157)

3.2.2 Reizwechsel durch akustische Signale

Mikunda schreibt, dass auch akustische Signale in der Lage sind ein Erregungsgefühl zu erzeugen, denn

„Klang ist untrennbar an Bewegung gebunden. Nur wo sich etwas bewegt, kann Klang entstehen. [...] Nicht der Mensch klingt, wenn er eine Türe öffnet oder schließt, sondern die Türe, die sozusagen passiv eine Bewegung erleidet.“ (Flückiger, 2007, Seite 104)

Die Wirkung dieses Reizwechsels lässt sich auf ein altes menschliches Verhaltensmuster zurückführen und drückt die reflexartige Reaktion der Rezipienten aus. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 157) Der Mensch musste sich im Lauf seiner Entwicklung immer an Geräuschen orientieren und innerhalb von Sekunden die Quelle erschließen, definieren ob es sich um Beute oder Jäger handelt und darauf reagieren. Heute noch gebrauchen wir dieses Verhalten, der raschen Erschließung der Quelle im Straßenverkehr. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 102) Alle nötigen Energiespeicher werden aktiviert und dieser Zustand wird als „emotionaler Gefühlszustand“ wahrgenommen. Diese blitzschnelle Reaktion und Einschätzung der Lage wird auch „Orientierungsreflex“ genannt. In einer gefährlichen Situation steigt die Erregung im Körper. Da wir diesen Reflex für den Überlebenskampf heute kaum mehr benötigen, bedienen sich Filmleute dieses Effektes um Spannung zu erzeugen. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 158)

„Im sicheren Kino, wo man sich mit den Emotionen auf der Filmleinwand bewusst aussetzt, wird aus dem Gefahrensignal ein als lustvoll erlebter Effekt der Filmsprache.“ (Mikunda, 2002, Seite 158)

Die wichtigste Eigenschaft eines solchen Reizes ist, dass er unerwartet und für den Rezipienten als neu auftritt. Bei mehreren Wiederholungen solcher Reize ist die emotionale Beteiligung noch stärker. Im Film speziell, fasst Mikunda zusammen, müssen Reize unerwartet stattfinden, seien sie akustische oder visuelle Reize und zweitens müssen die Reize ständig variieren, sonst gewöhnt man sich zu rasch an den Reiz. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 158ff)

3.3 Aktivierung durch Trailer

Der Trailer ist dramaturgisch wie ästhetisch so aufgebaut, dass die Wahrnehmung der Rezipienten beeinflusst wird und Erwartungshaltungen entstehen.

„Wie die Werbespots funktionieren auch Trailer über den Aktivierungsmechanismus, den Einsatz von Schlüsselbildern und den Verweis auf präformierte Konventionen.“ (Klaasen, 1997, Seite 225)

Klaasen meint, dass der Beginn und das Ende des Trailers die größte Wirkung aufweisen und deshalb ist die Aktivierung an diesen Stellen besonders ausgeprägt. Vor allem am Ende des Trailers, das gleichzeitig immer das Finale ist, werden alle Darstellungsmittel noch einmal gestaut verwendet um noch mehr Spannung und so Interesse zu erzeugen. Aufmerksamkeit durch Aktivierung wird durch drei verschiedene Reize geweckt. Erstens gibt es die physisch intensiven Reize, wobei der Blick zum Beispiel durch Farbe und Größe gelenkt wird. Zweitens sind die emotionalen Reize zu nennen, die durch die Darstellung von Emotionen entstehen und die dritten Reize sind jene überraschender Natur, die schon oben erwähnt worden sind. (Vgl. Klaasen, 1997, Seite 225ff)

„Verstoßen die Bilder gegen die Wahrnehmungserfahrungen des Zuschauers, so handelt es sich um Schock-Montagen oder Überraschungseffekte. Diese werden durch die nicht alltägliche Kombination verschiedener Darstellungselemente hervorgerufen.“ (Klaasen, 1997, Seite 226)

Lensing geht weiter und erklärt dass, ein Mensch der sich gerade mit einem Auto überschlagen hat eine ganz andere Wahrnehmung und anderes Zeitempfinden hat. Sein Realitätsempfinden, die visuelle und akustische Wahrnehmung, wird verändert, sein Gehör wird verschärft und er nimmt Einzelgeräusche wahr, die

man in normalen Situationen nicht wahrnimmt. Genau mit dieser veränderten Wahrnehmung spielen sich die *Special Effects*. (Vgl. Lensing, 2001, Seite 91)

3.4 Spannung

Da im Rahmen dieser Untersuchung, auch die Variable Spannung von großer Bedeutung ist, ist es sinnvoll diese zu definieren, sowie ihr Wesen und ihre Konsequenzen darzulegen.

Unser Organismus ist darauf ausgerichtet im Gleichgewicht zu bleiben. Es passiert, dass das Verhältnis der Reize sich verschiebt, und somit Spannung verursacht. Peter Wuss schreibt, dass neben Spannung auch die Entspannung ein integraler Bestandteil des Kunsterlebnisses ist. (Vgl. Wuss, 1999, Seite 40f) So ist es auch beim Trailer, denn wenn nur Spannung bestehen würde, würde diese nicht mehr hervorstechen. Spannung entsteht aus organisierter Geschehenswahrnehmung, sie ist die Einheit des Filmerlebnisses. Der Zuseher hat gegenüber dem Kommenden große Erwartungen. (Vgl. Wuss, 1999, Seite 323)

„Diese Aktivität ist zwangsläufig, denn sie beruht auf dem Interesse des Rezipienten an jenem Informationsgewinn, den Kunst ihm auf eine lustvolle Weise verschaffen kann.“ (Wuss, 1999, Seite 323)

Der Film arbeitet mit verschiedenen Formen und Graden von Spannung um ein Erlebnis zu sein. (Vgl. Wuss, 1999, Seite 323)

„Die Grade von Spannung hängen mit Inhalten zusammen, mit dem jeweiligen konkreten Gegenstand des Interesses und dem Bedürfnis nach Klärung, das beim Zuschauer für eine Situation – meist konflikthafter Art – besteht.“ (Wuss, 1999, Seite 323)

Wuss schreibt, dass eine gewisse Spannung jeder Film beinhalten muss. Durch verschiedenste „Bauformen der Komposition“ werden Spannungen geschaffen und dadurch „variable Wirkungsstrategien“ impliziert. Die populären Genres, die speziell auf Spannung gebaut sind, ordnen die Handlung dem Ziel, nämlich der Erzeugung von Spannung, unter. Wenn beim Publikum keine emotionale Wirkung entstünde, hätte der „Spannungsfilm“ keinen Sinn. Wuss verweist auf Simonov (1986), der Emotionen und ihre Abhängigkeit von Information untersucht hat. Er brachte die Emotion in Zusammenhang mit dem Bedürfnis nach

pragmatischer Information und der Differenz von notwendiger Information und was davon wirklich aufgenommen wird. Für Wuss ist Spannung ähnlich aufgebaut. Spannung leidet unter der Abhängigkeit der Verdrängung von Kontrollkompetenzen und der Ereignisse die erwartet eintreffen. Für Wuss ist Spannung im weitesten Sinne eine Folge von problemhaften Situationen. Aber ist es auch wichtig, wie bewusst das Publikum Filmmomente wahrnimmt. (Vgl. Wuss, 1999, Seite 323f)

„Erzählen bedeutet, ein Spiel mit der Unbestimmtheit von Ereignisfolgen zu treiben, und umgekehrt auch ein Spiel mit der Kontrollkompetenz des Rezipienten. Darin eben liegt die Quelle der Spannung als Invariante vieler emotionaler Aktivitäten.“ (Wuss, 1999, Seite 325)

4 Filmstereotypen

Einleitend ist zu erwähnen, dass infolge der beschränkten Auswahl an fachspezifischer Literatur für Stereotypen im Trailer das folgende Kapitel auf Forschungen zu diesem Thema im Film allgemein aufgebaut ist. Dennoch gelten für den Trailer formal gesehen die gleichen Kriterien.

„Als Grundcharakteristikum der Filmstereotypen wird die massenhafte Wiederholung von erzählerischen Konstellationen und damit einhergehenden optischen und akustischen Repräsentationsformen gesehen. Schweinitz [...] bezeichnet sie als *homologe, intertextuelle Strukturen*, das heißt Strukturen, die über eine größere Anzahl von Filmen während längerer Zeit unverändert bleiben. Damit werden sowohl der Aspekt der Verfestigung sowie deren Entstehung durch Überlieferung aus dem Originalkonzept beibehalten.“ (Schweinitz 1990, Seite 10ff, in: Flückiger, 2007, Seite 177)

Der Rezipient muss Stereotypen erst erlernen. Je öfter sie gezeigt werden, desto besser verhaken sie sich in unserem Langzeitgedächtnis, bis diese schlussendlich erwartet werden. Durch dieses Erlernen weiß der Rezipient, welche Erlebnisse ihm bevorstehen (Katastrophenfilm, Western, Liebesfilm). Wir gewöhnen uns an Stereotypen und erkennen ihre Muster immer schneller, bis eine Art von Automatisierung erreicht wird. Durch das ritualhafte Einsetzen von Stereotypen fühlt sich der Zuschauer sicher und kann, sich bei spannungsgeladenen Szenen wohl fühlen. Das ist auch der Grund, dass gewalttätigere Genres von diesen Stereotypen leben. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 177ff)

4.1 Der Begriff des Genres

Den Begriff *Genre* zu definieren oder ihn zu klassifizieren ist insofern problematisch, als ein Genre von einer Handlung geleitet werden kann oder durch seine Gestaltungsmittel. Lange ist das Genre als stabiles Muster gesehen worden, doch in Wahrheit haben sich die verschiedenen Genres nach und nach verändert. (Vgl. Schweinitz, 2006, Seite 80)

„Die Unterscheidungen der Gattungen, die Begriffe episch, tragisch, heroisch, komisch, romanesk entsprachen bestimmten Kategorien, bestimmten geistigen Haltungen, die die Phantasie des Lesers auf dieses oder jenes Gleis bringen und ihn bestimmte Situationen, Handlungen und

Werte (psychologische, moralische, ästhetische) herbeiwünschen und erwarten lassen.“ (Wuss, 1999, Seite 314)

Nach Wuss beinhalten Filme all jene Arten von Genres, die auch schon im Theater vorzufinden waren. Unter klassischen Filmgenres versteht man, wie schon im Theater, die Komödie, das Drama und die Tragödie. Aus diesem Grund werden Filmgenres aus der Populärkultur, wie etwa Kriminal-, Detektiv-, Abenteuer-, Kriegs- und Horrorfilm, Western, Filmmusical, und Thriller, als „nicht-klassische“ oder populäre Filmgenres bezeichnet. Wuss führt auch noch eine dritte Gruppe der Filmgenres an. Diese nennt er Polygenres, die eine Verknüpfung mit einem klassischen Genre und einem populären Genre darstellen, wie etwa eine Horrorkomödie. (Vgl. Wuss, 1999, Seite 315) Dadurch, dass Filmgenres vermischt werden, wird ein viel breiteres Publikum angesprochen. (Vgl. Schweinitz, 2006, Seite 85)

„Genres stellen inhaltlich-strukturelle Bestimmungen von Filmgruppen dar [...], sie organisieren das Wissen über **Erzählmuster, Themen und Motive**.“ (Hickethier, 2007, Seite 203)

Genres fungieren zwischen Produzent und Rezipient und erschaffen Erwartungen. Wenn nun bei der Bewerbung eines Films der Filmemacher beim Rezipienten Erwartungen weckt, so kommt es zu einem „kommunikativen Kontrakt“. Wer sich einen Liebesfilm anschauen möchte, wird etwas anderes erwarten als jemand der sich einen Actionfilm ansehen will. Durch diese Klassifikationen können auch falsche Erwartungen geweckt werden. Genres dienen demnach zum Einordnen eines Spielfilms. Ihre Existenz kann auf informativen, ästhetischen oder ökonomischen Interessen beruhen, wobei letztgenanntem Motiv die größte Bedeutung zukommt. Hollywood erkannte schon in den 20er Jahren, dass Filme und ihre Fertigungsverfahren zu standardisieren sind, um Erfolge zu erzielen. (Vgl. Borstnar, Pabst, Wulff, 2002, Seite 51)

„Die Entwicklung der Genres, ihre Ausdifferenzierung in andere Genres, ihr Auftauchen und ihr Verschwinden lässt sich so begreifen als ein ständiges Variieren und Modifizieren, das sich in Abhängigkeit von ökonomischen Erfolgen, kulturellen Entwicklungen und historischen Ereignissen vollzieht. Was das jeweilige Genre also bietet und leistet, was der Zuschauer von einem Genrefilm erwarten kann, wird auf der Basis kulturübergreifender Einverständnisse geregelt: Über Produktions- und

Rezeptionserfahrungen bilden sich Konsens darüber aus, was das einzelne Genre ausmacht.“ (Borstnar, Pabst, Wulff, 2002, Seite 51)

Ein Genre weckt nicht nur Erwartungen, sondern gibt dem Publikum eine Hilfestellung und Orientierung, wenn es sich um einen unbekannten Film handelt. (Vgl. Borstnar, Pabst, Wulff, 2002, Seite 52) Genres sind aber auch die beste Möglichkeit, Filme zu beschreiben und zu analysieren, jedoch nicht um sie zu bewerten. Zum Beispiel wird in Horrorfilmen mit düstern Lichtverhältnissen gearbeitet, oder in Actionfilmen werden schnelle Schnitte oder *slow-motion*-Einsätze bei Gewaltdarstellungen verwendet. (Vgl. Bordwell/Thompson, 2008, Seite 319f)

Nun soll ein Überblick über die Genres *Action* und *Comedian* gegeben werden. Die gestaltechnischen Charakteristiken dieser beiden Genres werden allerdings noch nicht an dieser Stelle behandelt, sondern erst im Rahmen der Auswertungen.

4.2 Actionfilm

Durch den Kriminalfilm und das generell gesteigerte Bedürfnis des Rezipienten nach physisch intensiveren Darstellungen entwickelte sich in den 60er Jahren das eigentliche *Action*-Genre. Es entstand aus dem ursprünglichen Motiv der „Action“, also der Bewegung in der Bewegtheit des Films. Das Genre ist charakterisiert durch schnelle Bewegungen, durch spezielle Soundeffekte, dynamische Musik, Dialogstücke, kurze Schnitte und durch sein sich stetig steigerndes Tempo. (Vgl. Höf, 2005, Seite 119 und Gruteser, 2007, Seite 13) Im Brockhaus wird der Begriff *Action* als Handlungen oder Vorgänge definiert, welche spannend, ereignisreich und dramatisch sind (Vgl. Brockhaus, 1996, Seite 120)

Actionfilme sind gekennzeichnet durch Konvergenzmontagen und Last Minute Rescue, sowie durch die Konfrontation zweier Kontrahenten.

„Somit wird Action zu einem erzählerischen involvierenden Mittel, das über die selbstgenügende Funktion als Attraktion hinausgeht.“
(Gruteser, 2007, Seite 14)

Szenen, die durch Kampf, Spannung und Verfolgungsjagden gekennzeichnet sind, sind nicht nur wichtig für die Dramaturgie des Films, sondern auch für den internationalen Verkauf. Bei Actionszenen ist ein aufwändiger Einsatz von Stuntmen und Special-effects nicht so wichtig, wie die Qualität des Schnittes, der die Dynamik der Action wirkungsvoll umsetzen soll. (Vgl. Beller, 2005, Seite 81)

4.3 Komödie

Neben dem Western oder dem Melodram, ist die Komödie eines der populärsten und ältesten Filmgenres. Der französische Film schuf eine eigene Filmkomik, die sich bis zum ersten Weltkrieg halten sollte. Die Gebrüder Lumière setzten mit „Der begossene Gärtner“ („L'Arroseur arrosé“) ein Muster für nachkommende Komödien. Seit den 70er Jahren ist die Komödie, wegen der Behandlung von unwirklichen, wunderlichen und lustigen Ereignissen auf der siegenden Seite. Dabei ist Rhythmus und Timing beim Setzen von komischen Pointen sehr wichtig. (Vgl. Marschall, 2007, Seite 363)

„Filmkomik ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Sache der *Einstellung*: der Einstellung im technischen Sinne, nämlich der Art und Weise, wie uns der Kamerablick Personen, Objekte und Geschehnisse wahrnehmen lässt. Der Blick durch das Objektiv und die ihm eingeschriebene Wahrnehmung sind die Basis für die Entstehung und Erzeugung komischer Effekte“ (Heller, 2005, Seite 13f)

Im komischen Film können zwei Arten der Verarbeitung des Komischen verwendet werden. Zum einen das Inszenierte in der Einstellung was uns zum Lachen bringt, zum anderen die Dialogführung oder die Führung der Handlung im Film. (Vgl. Heller, 2005, Seite 14)

Mag es auch nicht schwierig sein, Filme in das Genre Komödie einzuordnen, so erweist es sich doch als herausfordernd, eine zeitlose, formelhafte Definition dafür zu finden. Was als komisch empfunden wird, ist eng mit dem Umständen der Zeit verknüpft und daher stets im Wandel begriffen. Darüber hinaus verfließen die Grenzen der Genres zusehends, wodurch Mischvarianten wie Horror- oder Actionkomödien ermöglicht werden. (Vgl. Heller, 2005, Seite 20)

5 Ästhetik und Gestaltung

So wie der Film besteht auch der Trailer aus verschiedenen Schichten und erzählt daraus seine Geschichte. Zu den Schichten zählen Bildinhalte, Bildbewegung, Farben, Helligkeitswerte, Bildgestaltung (Kamera und Schnitt), schauspielerischer Ausdruck (Mimik und Gestik), Dialog, Geräusche und Atmosphären, und zu guter Letzt die Musik. (Vgl. Schneider, 1997, Seite 62/63) Aus diesem Grund, ist für die Analyse eines Filmes nicht nur wichtig, *was* dargestellt wird, sondern auch *wie* es dargestellt wird. Während der Rezeption eines Filmes werden die Zuseher durch spezifische filmische Darstellungsmittel an das Geschehen auf der Leinwand gebunden und werden dadurch in bestimmte Stimmungen versetzt, ihre Aufmerksamkeit wird gelenkt und der Zuseher wird emotional durch die Handlung geführt (Vgl. Mikos, 2003, Seite 49)

5.1 Einstellungsgröße

In der nicht-medialen Wahrnehmung muss der Betrachter sich dem Objekt nähern um einen bestimmten Teil im Detail zu sehen. Dieses Tun übernimmt der Film, indem die Ausschnittsgröße verändert wird. So muss der Zuschauer nicht mehr selektieren, was wichtig ist und was nicht, da dies durch den Film bestimmt wird, der somit auch den Blick des Publikums lenkt. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 58) Diese veränderte Ausschnittsgröße nennt man auch Einstellungsgröße, jede Einstellung wird mit einem Schnitt begonnen und beendet. (Vgl. Mikos, 2003, Seite 183)

„Die *Einstellung* bezeichnet die kleinste kontinuierlich belichtete filmische Einheit. Sie besteht in der Regel aus mehreren Phasenbildern und beginnt bzw. endet jeweils mit einem Schnitt. Mehrere Einstellungen bilden als kleineres dramaturgisches Element eine *Subsequenz*, mehrere Subsequenzen eine *Sequenz*, mehrere Sequenzen einen Film.“ (Korte, 2001, Seite 25)

Die Einstellungsgröße ergibt sich aus dem Abstand der Kamera zum gefilmten Objekt oder durch die Auswahl eines Objektivs (z.B.: Teleobjektiv, Weitwinkel). (Vgl. Korte, 2001, Seite 25) Die Aufgabe der verschiedenen Einstellungsgrößen ist es, Nähe und Distanz der Kamera festzulegen und somit die Nähe und Distanz

des Zuschauers zum Geschehen. (Vgl. Mikos, 2003, Seite 184) Durch verschiedene Einstellungsgrößen entsteht ein Bilderfluss. Wenn darauf verzichtet wird, kann dieser Mangel als störend empfunden werden. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 52)

Es werden 8 Einstellungsgrößen unterschieden (Vgl. Mikos, 2003, Seite 185ff):

- Supertotale (*extreme long shot*)
Diese weite Einstellung zeigt weitflächig eine Landschaft um einen Überblick zu gewähren. Diese ist dazu da, um die unendliche Weite zu veranschaulichen).
- Totale (*long shot*)
Sie wird benutzt um den Handlungsraum in dem sich die Figuren befinden festzulegen (Diese Einstellung wird oft als Filmbeginn benutzt.).
- Halbtotale (*medium long shot*)
Die Figuren werden im Handlungsraum präsentiert, gezeigt werden die handelnden Charaktere von Kopf bis Fuß.
- Amerikanisch (*American shot*)
Hier werden die Figuren von Kopf bis Oberschenkel gezeigt. (Markenzeichen des Western, um die Revolver noch im Bildschnittausschnitt zu haben)
- Halbnah (*medium shot*)
Die Figuren sind in dieser Einstellung von der Hüfte aufwärts zu sehen. (Manchmal wird zwischen der amerikanischen Einstellung und der halbnahen Einstellung auf eine Differenzierung verzichtet)
- Nah (*medium close up*)
In diesem Ausschnitt werden die Darsteller vom Kopf bis zur Mitte des Oberkörpers gezeigt. Somit sind Mimik und Gestik gut erkennbar.
- Groß (*close up*)
Hier ist das Gesicht bis max. zu den Schultern zu sehen. (Sowie Hände oder Füße, wie etwaige Gegenstände, wie Uhren, etc.)
- Detail (*extreme close up*)

Hier sind einzelne Gesichtspartien oder Partien von Gegenständen zu sehen (z.B. ein Riss eines Glases). Dies zeigt zumeist die Begründung für eine folgende Aktion.

In welcher Distanz ein Objekt aufgenommen wird, spielt auch für die Steuerung von Emotionen eine große Rolle, dadurch werden bestimmte Gefühle, Gedanken und Handlungen vermittelt. Durch die verschiedenen Einstellungen wird unsere Aufmerksamkeit bewusst gelenkt. Durch die ständige Hin-Weg-Bewegung entsteht eine fortgesetzte Wahrnehmungserregung. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 57) Um Emotionen hervorzuheben, wie zum Beispiel das Zeigen einer angsterfüllten oder panischen Person, wird vor allem die Großaufnahme eingesetzt. Der Zuschauer wird schneller in das Geschehen gesogen, wenn ein schneller Wechsel zwischen Nah-, Groß- und Detailaufnahmen geschieht. (Vgl. Mikos, 2003, Seite 189) Auch Geschwindigkeiten werden bei verschiedenen Entfernungen unterschiedlich wahrgenommen. So empfinden wir einen bewegten Radfahrer in von uns gesehen kurzer Entfernung, als sehr schnell und einen bewegten Helikopter aus einer weiteren Entfernung als eher langsam. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 164)

5.2 Bewegung

Hickethier unterscheidet zwei Arten der Bewegung im Film. Zum einen gibt es die Bewegung vor der Kamera und zum anderen die Bewegung der Kamera selbst. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 59) Deleuze fügt zu diesen beiden Bewegungen die Bewegung durch die Montage hinzu. Durch die Kombination von diesen drei Bewegungen, also Bewegung vor der Kamera, Bewegung der Kamera selbst und die Bewegung, welche die Montage schafft, wird eine *reine Beweglichkeit* geschaffen. (Vgl. Deleuze, 1997, Seite 44)

Durch die knapp an der Kamera vorbeirasenden Objekte, oder die Kamera die selbst mit schneller Geschwindigkeit knapp an den Objekten vorbeifährt, wird ein schneller Bewegungseindruck erzeugt. Egal welche Methode verwendet wird, für den Zuschauer hat es den Anschein, dass die Objekte pfeilschnell durchs Bild schießen. Oft ist diese rasante Art von Reizwechsel mit Kampf, Flucht oder einer Jagd verbunden. So wirken Kampfszenen und deren Bewegungsreize immer, da

die Bewegungen nicht vorherzusehen sind und für das Publikum die Filmsituationen so stets neu bleiben. Solche Kampfszenen sind mitunter für die Rezipienten wahre Gefahrensignale aufgrund der schnellen und kurzen Bewegungen. Auch deshalb funktionieren diese Szenen. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 163) Für den amerikanischen Actionfilm sind solche physischen Stimulierungen typisch, die durch eine knapp am Objekt vorbei geführte Kamera entstehen. Mikunda erklärt weiter, dass diese Gestaltungsmittel nicht nur im Actionfilm eingesetzt werden und dort funktionieren. Der aktivierende Reizwechsel kann zum Beispiel, frei von Actionsignalen, auch nur das Gefühl eines Kampfes erzeugen, ohne dass einer direkt zu sehen ist. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 165f)

5.2.1 Bewegung vor der Kamera

Objekte können sich beliebig im Bild bewegen. Zudem schafft es die Montage Verlangsamung und Beschleunigung zu suggerieren. Bei der Aufnahme können sich Objekte in den unterschiedlichsten Formen bewegen, wobei sie sich dabei an der Realität orientieren und den in ihr vorkommenden Bewegungsmöglichkeiten. Dennoch ist es dem Film möglich, durch besondere Aufnahmetechniken Bewegungen zu realisieren, welche in der Realität nicht möglich wären. Zu diesen Bewegungen gehören Verlangsamung (Zeitlupe), Beschleunigung und Bewegungen, die durch den Schnitt suggeriert werden (etwa bei Abstürze und Sprüngen über weite Distanzen). (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 61) Die Zeitlupe wird im Film eher als Stilmittel eingesetzt um dramatische und emotionale Wirkung zu erzielen. Durch die Postproduktion ist es möglich, die Geschwindigkeit nach Wunsch zu erhöhen oder zu verlangsamen. (Vgl. Bordwell/Thompson, 2008, Seite 168) Flückiger schreibt, dass wir das Phänomen „Zeitlupe“ auch aus dem Alltag kennen. Zeit nehmen wir nur mit anderen Faktoren, wie Stress und Freude wahr. Dennoch steht sie nicht still, außer im Moment eines Schockes. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 401)

5.2.2 Kamerabewegung

Die bewegte Kamera als Reizwechsel kann nicht nur auf dramatische Weise, sondern auch auf visuelle Weise benutzt werden, um zum Beispiel das dekorative Design des Bildes (ausgeschnittene Objekte, Schatten etc.) zu zeigen. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 167/168)

„Weil sie, [...] nicht durch Actionsignale in die Handlung eingreift, eignet sich diese Form, um auch thematisch ruhigere Szenen, etwa im eher intellektuellen, gesellschaftskritischen Film, physisch präsent zu machen, sie einer lustvollen Rezeption zuzuführen.“ (Mikunda, 2002, Seite 168)

Das bedeutet, dass auch in Unterhaltungsfilmen unspektakuläre Einstellungen durch die Verwendung von Reizwechsel filmisch gestaltet werden. Bei Kamerafahrten muss es sich so nicht um ein dramatisches Signal handeln, sondern das Bild muss physisch interessant sein. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 168)

Meist orientiert sich die Bewegung der Kamera an menschlichen Blickrichtungen, doch durch ihre technischen Möglichkeiten ist sie zu mehr fähig. Zu den Kamerabewegungen zählen *Schwenk*, *Kamerafahrt*, *Subjektive Kamera*, *Zoom* und die *Kombination der Bewegungen*, wobei die ersten drei Bewegungen die Grundformen bilden. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 60)

5.2.2.1 Schwenk

Beim Schwenk bleibt der Standpunkt der Kamera unverändert, sie bewegt sich dennoch vertikal, horizontal und diagonal um eine Achse. So werden dem Zuschauer bedeutende Informationen übermittelt (Meist dient dieses Mittel zur Orientierung in einem Raum. Zum Beispiel folgt die Kamera dem Blick eines Darstellers und führt das Publikum mit einem Schwenk von links nach rechts durch einen Raum, um mehr als 180°). Zugleich kann man die Einstellungsgröße in einem Schwenk verändern. (Vgl. Mikos, 2003, Seite 195)

Der Schwenk als Gestaltungsstrategie ist charakterisiert durch seine schnellen Bewegungen, die das ganze Bild bewegt und über die Leinwand wischt, der so einen Reizwechsel verursacht. Je entfernter das interessante Geschehen stattfindet, desto schneller muss die Bewegung sein. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 170) Die rasante Variante des Schwenks ist der *Reißschwenk*. Dieser geht noch einer

schnelleren Bewegung nach und reißt von einer Standszene in eine nächste Einstellung herum. Dabei kann es sein, dass der Schwenk von einem harten Schnitt abgelöst wird und in die nächste Einstellung führt oder unbemerkt, durch die Geschwindigkeit, ein zweiter Schwenk eingeführt wird und so eine neue Situation gezeigt werden kann. Somit können zwei Orte miteinander verbunden werden. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 171)

5.2.2.2 Kamerafahrt

Die Kamerafahrt setzt den Schwenk fort und ist eine Fahrt durch den Raum. Mit dieser Bewegung können Figuren begleitet und räumliche Anordnungen verändert werden. Durch diese Form der bewegten Kamera kann der Zuschauer das Geschehen als Bedrohung erleben, er ist emotional, wie kognitiv aktiv. Das bedeutet der Rezipient sieht den Film nicht nur, sondern erlebt ihn. Das Entfernen der Kamera bringt ein Gefühl der Erleichterung mit sich, zum Beispiel einen Verfolger abgeschüttelt zu haben. Gerade bei Verfolgungsjagden wird das »Näher-Kommen« und »Weiterweggehen« der Kamera eingesetzt um eine atemberaubende Dynamik zu schaffen. Auch die 360°-Kamerafahrt um eine Person hat ihre Bedrohlichkeit. Sie kreist die Person ein. Zu den Kamerafahrten zählen die Ran- oder Rückfahrt, die Seifahrt (Vorbeibewegen) und die Parallelfahrt (zum Beispiel parallel zu einem fahrenden Auto oder Boot). (Vgl. Mikos, 2003, Seite 193f)

5.2.2.3 Subjektive Kamera

Bei der subjektiven Kamera wird diese nicht auf einem Gefährt installiert, sondern wird vom Kameramann getragen. Dem Zuschauer werden durch die wackeligen Bilder, die durch diese Art der Kameraführung entstehen, Lebendigkeit und eine besondere Dynamik vermittelt. (Vgl. Mikos, 2003, Seite 194) Dieses Mittel aktiviert die Reize der Rezipienten nicht durch die Geschwindigkeit, sondern durch eben diese Verwackelung des Bildes und löst den Orientierungsreflex aus. Mikunda schreibt dazu, dass dieser Effekt als sehr unangenehm empfunden wird, wenn er zu lang eingesetzt bleibt. Ende der 50er Jahre waren Truffaut, Chabrol, Godard etc., Vertreter der französischen *Nouvelle Vogue*, die ersten, welche die

freie Kamera als Code systematisch einsetzen. Heute ist sie ein wichtiges Stilmittel in Dokumentarfilmen, um die Handlungen noch realistischer zu gestalten. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 172f)

5.2.2.4 Zoom

Der Zoom ist von der normalen Kamerabewegung zu unterscheiden. Hier wird die Person im Film durch Veränderung der Brennweite des Objektivs, herangeholt oder auf Abstand gebracht. Die Kamera bleibt im gleichen Abstand zum gefilmten Objekt, nur die Proportion des Filmraumes und des gefilmten Objekts verändert sich, sowie der Bewegungseindruck. Das heißt, dass die Tiefe entweder verringert oder vergrößert wird. (Vgl. Mikos, 2003, Seite 194) Auch mit einer Zoom-Bewegung („power zoom“) können solche rasenden Bilder erzeugt werden. Kontinuierlich wird dabei die Brennweite verändert. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 171)

„Dadurch wird, das ganze Bildfeld frontal auf den Betrachter zu- oder von ihm wegbewegt. Ist die Zoombewegung, etwa beim Vorwärtszoom, sehr schnell, so stürzt das Bild unter heftigem Reizwechsel auf den Rezipienten ein. Der Energiestoß der näher schnellenden Objekte trifft einen wie ein Keulenschlag.“ (Mikunda, 2002, Seite 171f)

Da dieses Mittel sehr aggressiv ist, wird es häufig verwendet um Gewalt ästhetisch zu stilisieren. Gleichzeitig kann der „power zoom“ auch wie ein Ausrufungszeichen sein oder ein Zeichen für eine Entdeckung oder Erkenntnis, wobei der Erregungszustand sprunghaft entsteht. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 172)

Die Verbindung von Fahrt und Zoom ermöglicht es, ein richtiges Schwindelgefühl bei Rezipienten zu erzeugen, wenn zum Beispiel eine Rückfahrt der Kamera mit dem gleichzeitigen Heranzoomen kombiniert wird ein, so wie es bei Hitchcocks *Vertigo* (1958) in der Turmszene¹ der Fall war. (Vgl. Korte, 2001, Seite 27)

¹ (*Vertigo*, 1956, Alfred Hitchcock) In dieser Szene will Scottie Judy vor einer Dummheit bewahren und folgt ihr in den hohen Glockenturm. Hier wird Scotties Höhenangst demonstriert, indem die Kamera (nach unten gehalten) nach oben fährt um eine Distanz zum Turmboden zu schaffen und gleichzeitig aber in die Tiefe zoomt. Es entsteht der Eindruck eines Schwindelgefühls. (Vgl. Monaco, 2007, Seite 78)

5.2.2.5 Kombination

Die Kombination vereint die drei Grundformen der Kamerabewegung (Schwenk, Kamerafahrt und Subjektive Kamera). Vor allem bei rasanten Szenen wird diese Technik eingesetzt. Sie wurde vermehrt in den letzten Jahren speziell sowohl im Actionfilm, als auch im Musikvideo eingesetzt um Spannung zu erzeugen. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 60)

5.2.3 Zusammenspiel der Bewegungen

Beim Zusammenspiel von Objektbewegung und Kamerabewegung wirkt das Bild noch dynamischer, der Bewegungsablauf und der Rhythmus des Films werden bestimmt und das Publikum kann den filmischen Raum als „Handlungsraum der Figuren“ erschließen. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 62) Aus dieser Synthese entstehen ebenso viele neue Kombinationen von Bewegungsabläufen, wie etwa die Verbindung eines Schwenks mit einer Fahrt inklusive einer Bewegung des Darstellers. So bekommt man einen beinahe übergangslosen Ablauf der Bewegung und die Zuschauer werden überwältigt und in die Handlung gezogen. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 64)

„Die Entwicklung solcher emotionalen Eindrücke durch kunstvoll ineinandergefügte Abfolgen von Nähe- und Distanzpositionen, der Dynamisierung von Bewegungen und Bewegungsabläufen führt dazu, dass im neueren Hollywoodkino die Strategien der emotionalen Einbeziehung bis zum physisch-psychischen Eindruck des Mitfahrens, Stürzens, Fallens vorangetrieben wurden.“ (Hickethier, 2007, Seite 65; in Mikunda 1986)

5.3 Schnitt und Montage

„Es ist bekannt, daß das elementare (und einzige) Mittel, das dem Film eine solch mächtige Kraft verliehen hat, die MONTAGE ist. Die Anerkennung der Montage als vorrangigem Gestaltungsmittel ist zum unbestreitbaren Axiom geworden, auf dem eine weltweite Filmkultur errichtet wurde“ (Eisenstein u.a., 1928, Seite 54)

Die Begriffe *Montage*, *Schnitt*, *Editing* und *Cutting* werden oft synonym verwendet. Sie bedeuten aber nicht dasselbe: *Cutting* wie auch der deutsche Begriff *Schnitt* bedeuten etwas entfernen oder auswählen. Im Gegensatz dazu meinen *Editing* und *Montage* den Weg vom Rohmaterial zum vollendeten Werk,

dies beinhaltet die künstlerische Strategie, sowie die grundsätzlichen Arbeitsschritte des Schneides. (Vgl. Schleicher, 2007, Seite 447)

Die Grundeinheit der Montage ist die Einstellung (*shot*), welche als Filmstück ohne Unterbrechung definiert ist. So kann eine Einstellung 10 Minuten dauern, oder aus einer Länge von $\frac{1}{24}$ Sekunden. Der Cutter hat nun die Aufgabe aus diesen Einstellungen mindestens zwei zu bestimmen, die Einstellungslänge zu definieren, und dazu Musik und Bild abzustimmen. (Vgl. Monaco, 2007, Seite 129)

Die Montage ist deshalb ein wesentlicher Bestandteil des Films, weil sie es schafft die Chronologie von Bewegungen, sowie räumliche Distanzen zu überwinden. Somit ist Montage nicht nur ein technischer Vorgang, sondern sie stellt narrative und ästhetische Strukturen mit dem Eindruck einer kontinuierlichen Erzählung her. (Vgl. Mikos, 2003, Seite 206f)

Zusammengefasst ist Montage also:

„[...]eine Sammelbezeichnung für einen komplexen Vorgang, der den Film in seinem Ablauf strukturiert, seine visuellen und akustischen Elemente auswählt, anordnet und sie organisiert, indem sie durch Schnitt gegenübergestellt, aneinandergereiht und/oder in ihrer Dauer begrenzt werden.“ (Beller, 2005, Seite 78)

Höf meint, dass gerade der Filmschnitt es schafft, dass wir, den Film spannend, interessant und anrührend sowie kurzweilig. (Vgl. Höf, 2005, Seite 114) Noch mehr als der Film muss der Trailer diese Eigenschaften beinhalten, da er in seiner Kürze versuchen muss, das Publikum für sich zu gewinnen. Höf erklärt weiter, dass die Montage die Aufgabe besitzt, den Film als Ganzes wahrnehmbar zu machen, dass er zu diesem Zweck durch verschiedene Montagearten versuchen muss, die Unterbrechungen zu kaschieren. Da sich unsere Gewohnheiten, was das Sehen betrifft, immer wieder verändern, entwickelt sich auch die Art des Schneidens immer weiter. (Vgl. Höf, 2005, Seite 115)

Der Schnitt hat ebenso die Aufgabe, zumindest ist dies beim Film so, Kontinuität zu schaffen und die Geschichte voranzutreiben. Beim Trailer ist es hingegen meines Erachtens nicht notwendig, die Übergänge zu verbergen und Kontinuität zu schaffen. Hier werden zum Teil Bilder, zwar keineswegs wahllos, aber nicht zwingend in einer sinnvollen narrativen Abfolge aneinandergereiht, sondern so, dass die größte Wirkung erzielt wird. Das bedeutet, dass im Trailer die

Kontinuität fast immer fehlt. Weiters muss die Montage nicht nur von Filmemachern erlernt werden, sondern auch das Publikum muss sich seit der Entstehung des Films laufend an die Erzählweise gewöhnen. (Vgl. Beller, 2005, Seite 19) Somit ist alles, was uns heute beim Film normal erscheint, durch einen Gewöhnungsprozess entstanden. Wir mussten diese Schnitte und deren Bedeutungen erlernen. Heute wundert sich kein Kinobesucher mehr über rasche Orts- und Zeitsprünge, die den logischen Fluss der Handlung durchbrechen.

Murch vertritt die Theorie, die Wahrnehmung des Films verändert unsere Wahrnehmung des Alltags mit. So haben wir es ab dem 20. Jahrhundert geschafft von der normalen Wahrnehmung des Alltags uns eine Wahrnehmung des Films anzueignen. Es macht uns auch keine Probleme, wenn die visuelle Veränderung durch den Schnitt so groß ist, das Bild in einen neuen Kontext zu stellen. Filme müssen auch nicht mehr kontinuierlich sein und nicht an Raum und Zeit gebunden sein um verstanden oder nachvollzogen zu werden. (Vgl. Murch, 2001, Seite 19f)

Murch stellt sechs Kriterien auf, die bei einem guten Schnitt erfüllt sein müssen. An der obersten Stelle steht das Gefühl. Der Filmemacher muss den Schnitt so setzen, dass er über den Film Emotionen an den Zuschauer vermitteln kann. Die Zuschauer werden sich dann nur noch an das Gefühl erinnern, das sie empfanden und nicht an den Schnitt. Weiters hat der Schnitt die Aufgabe, die Handlung voranzutreiben und muss durch seine Setzung Rhythmus in den Film bringen. Ein weiteres Kriterium, das der Schnitt erfüllen muss, ist die Fähigkeit, das Interessanteste zu zeigen. Noch dazu muss es der Schnitt schaffen, im zweidimensionalen Raum der Leinwand, Probleme der Bildachse zu überbrücken. Und zuletzt hat er die Aufgabe den dreidimensionalen Handlungsraum zu koordinieren, indem er zeigt, in wie fern mehrere Menschen in einem Raum Bezug zueinander haben. Sind die drei ersten Kriterien erfüllt (Gefühle, Handlung und Rhythmus) übersieht das Publikum Schnittprobleme und Probleme in Bezug auf Bildachse und Handlungsraum. (Murch, 2001, Seite 28ff)

5.3.1 Kleiner Überblick der Entwicklung der Montagemethoden von den 30er Jahren bis heute

Das folgende Kapitel dient dazu, die verschiedenen Werkzeuge der Montage zu verstehen und ihre Entwicklung nachvollziehbar zu machen. Hierbei soll vor allem dezidiert auf die wachsende Geschwindigkeit eingegangen werden. Um einen besseren Überblick zu bekommen, wie sich bestimmte Elemente der Montage verändert haben, wird nicht chronologisch vorgegangen, sondern thematisch. Dabei wird dem alten Schnittstil jeweils die heutige Schnittmethode gegenübergestellt.

5.3.1.1 Bildübergänge und Gliederungsmittel

Die „Hollywood-Grammatik“ in den 30er Jahren war dazu da, die Übergänge unauffällig zu gestalten, um die Aufmerksamkeit auf die ablaufende Handlung zu lenken. Alles was dem Fluss der Handlung entgegenkam, wurde als vorteilhaft empfunden, alles was ihn unterbrach dagegen als störend. In den 60ern machte Richard Lester mit seinen lebendigen Filmen „ungrammatische Schnitte“ populär. (Vgl. Monaco, 2007, Seite 219f)

„Mit der Zeit wurde sein zerstückelnder Schnittstil zu einer Norm, heutzutage weltweit jeden Abend in Hunderten von Musik-Videos auf MTV zelebriert.“ (Monaco, 2007, Seite 220)

Heute haben diese schnellen Bildfolgen unser Leben im Griff, man kann sich kaum vorstellen, wie neu und frisch diese Schnitt-Techniken in den 60ern den Zuschauern erschienen. In den 30er und 40er Jahren waren Trickblenden sehr beliebt. Heute werden sie nur noch der Nostalgie wegen eingesetzt. Weitere Gliederungsmittel waren etwa die Zwischentitel in der Stummfilmzeit, das Einfrieren des Bildes, farbige Blenden, und das Spielen mit der Schärfe in den 60er und 70er Jahren. Alle diese Gliederungsmittel bewirken, um mit Monaco zu sprechen, einen „Punkt“, dass heißt eine gewisse Hervorhebung einer Situation. (Vgl. Monaco, 2007, Seite 227f)

5.3.1.2 Länge der Einstellung

Wenn zwei Aufnahmen geschnitten werden, laufen zwei gleichwertige Prozesse ab. Zum einen müssen die Einstellungen aneinandergefügt werden, zum anderen muss die Länge der jeweiligen Aufnahmen bestimmt werden. Die Länge einer Aufnahme muss mit jener der vorangehenden, sowie jener der folgenden abgestimmt sein, und schließlich auch mit der zentralen Handlung. Nach der Hollywood-Grammatik braucht man kurz nach dem Höhepunkt einen Schnitt. In der modernen Regie lässt man nach dem Höhepunkt die Aufnahmen weiterlaufen, damit die Nachwirkung sich total entfalten kann. (Vgl. Monaco, 2007, Seite 220)

Durch die Fernsehwerbespots wurde in den letzten fünfzig Jahren der Filmschnitt immer schneller. Diese Spots hatten und haben die Aufgabe, im Haushalt Aufmerksamkeit zu erregen, trotz der vielen Ablenkungen, und das in so kurzer Zeit wie möglich, wegen der kostspieligen Sendeplätze. Durch diese Spots haben wir uns an diese „Kurzschrift“ gewöhnt. (Vgl. Murch, 2001, Seite 112) Der technische Fortschritt kam dieser Entwicklung entgegen und ermöglichte den *rasanten Schnitt*. Actionfilme, wie auch dramatische Auseinandersetzungen in Szenen benutzen oft diesen raschen Schnitt (*montage rapide*). Nach Christian Metz führt die *montage rapide* dazu, dass das Interesse gesteigert wird und zu einem Höhepunkt geführt wird. Zum Höhepunkt hin, wird die Schnittfrequenz immer schneller, um dem Zuschauer den Atem zu nehmen. Mikunda meint jedoch, dass der *rasante Schnitt* beim Rezipienten nur noch synthetisch hergestellte Reizimpulse auslöst. (Vgl. Mikunda. 2002, Seite 175ff)

5.3.2 Dimensionen des Filmschneidens

Nach Bordwell und Thompson lassen sich vier Dimensionen der Montage unterscheiden, die zwischen den einzelnen Einstellungen spezifische Beziehungen herstellen können (Bordwell/Thompson, 2008, Seite 220ff; Mikos, 214f):

1. Graphische Beziehung (*graphic relations*) zwischen Kameraeinstellung A und Kameraeinstellung B

Es besteht dann eine graphische Beziehung zwischen den Einstellungen, wenn die zweite Einstellung Elemente der ersten Einstellung übernimmt, wie etwa

Horizontlinien, Farben, oder Bewegungsrichtungen. (Vgl. Mikos, 2003, Seite 214)
Der „zusammenfügende Schnitt“ (*match cut*) ist wahrscheinlich der am meisten verwendete dialektische Trick, der durch die Wiederholung einer Handlung zwei verschiedene Szenen verbindet. (Vgl. Monaco, 2007, Seite 221)

2. Rhythmische Beziehung (*rhythmic relations*) zwischen Kameraeinstellung A und Kameraeinstellung B

Der Cutter kontrolliert den Rhythmus eines Films, indem er die Längen der verschiedenen Einstellungen miteinander abstimmt. Aber auch die Bewegung vor der Kamera, die Bewegung der Kamera, der Rhythmus des Sounds und der Kontext selbst sind entscheidend für den Rhythmus im Film. Sind die Einstellungen lang, dann wirkt der Film langsam, sind sie kurz aufeinander geschnitten so wirkt er schnell und aggressiv. (Vgl. Bordwell/Thompson, 2008, Seite 226)

Der Schnitt schafft es, den Abstand des Verfolgers vom Fliehenden zu verkürzen oder zu verlängern. Zum Beispiel kann nur die Erhöhung der Schnittfrequenz, das Gefühl vermittelt werden, dem Verfolgten näher zu kommen. Hier kann der Rezipient sein Wissen um formale Gestaltungsmittel anwenden und durch die Erhöhung der Schnittfrequenz auf erzählerische Aspekte schließen. Außerdem wird den Szenen mehr Dynamik verliehen und der Zuschauer erfährt eine größere Anspannung. (Vgl. Mikos, 2003, Seite 215)

„Die Rasanz der Schnitte bei dieser Verfolgungsjagd bringt die Zuschauer fast an ihre Wahrnehmungsgrenzen, weil nicht mehr alle Einstellungen einzeln wahrgenommen werden können, sondern nur noch der Eindruck von Dynamik und Geschwindigkeit bleibt. Geschwindigkeit wird zum dominanten Effekt der Szene.“ (Mikos, 2003, Seite 215)

3. Räumliche Beziehung (*spatial relations*) zwischen Kameraeinstellung A und Kameraeinstellung B

Wie verschieden auch die zwei zu kombinierenden Bilder sein mögen, wenn diese zusammengesetzt werden, entsteht automatisch eine räumliche Beziehung

zueinander. Mit genau diesem Prinzip arbeitet der *Kulešov-Effekt*². (Vgl. Bordwell/Thompson, 2008, Seite 227)

4. Zeitliche Beziehung (*temporal relations*) zwischen Kameraeinstellung A und Kameraeinstellung B

Hierbei werden die Einstellungen durch eine zeitliche Komponente verbunden. Sie weisen zum Beispiel auf eine Rückblende (*flashback*) oder eine Zukunftsvision (*flashforward*).

Die graphische und rhythmische Beziehung sind in jedem Film vertreten. (Vgl. Bordwell/Thompson, 2008, Seite 220)

5.3.3 Schnittformen

Nach Bordwell und Thompson gibt es im Wesentlichen vier Möglichkeiten, Einstellungen aneinanderzufügen. (Vgl. Mikos, 2003, Seite 211ff):

- Der harte Schnitt

Dies ist die am häufigsten verwendete Schnittform. Dabei werden die Einstellungen so aneinander geschnitten, dass zwischen diesen eine Beziehung entsteht und sie im Rahmen der Kontinuität sind. Der Schnitt ist meist unsichtbar, wenn innerhalb einer Szene oder Sequenz geschnitten wird und die Akteure und der Handlungsort sich nicht verändert haben. Wenn jedoch die Handlungskontinuität durchbrochen wird, wird der Schnitt bewusst wahrgenommen.

- Die Auf- oder Abblende

Bei der Aufblende erhellt sich die Einstellung, im Gegensatz dazu verdunkelt sie sich bei der Abblende. Die Abblende wird benutzt, wenn

² Der *Kulešov-Effekt*, benannt nach Lev Kulešov, geht auf ein Experiment zurück. Damals nahm Kulešov drei identische Fotoaufnahmen von einem berühmten Schauspieler, verband sie mit Aufnahmen von einem vollen Suppenteller, einer Frau in einem Sarg und einem kleinen Mädchen. Der Gesichtsausdruck des Schauspielers ist je nach hinzugefügter Aufnahme anders wahrgenommen worden. (Vgl. Monaco, 2007, Seite 429)

die filmische Handlung in einen anderen zeitlichen oder räumlichen Kontext bewegt. Die Aufblende wird zumeist für eine Andeutung von Erinnerungen und Träumen verwendet. Bei dieser Untersuchung wurde diese Differenzierung auf symbolische nicht berücksichtigt.

- Die Überblendung

Bei der Überblendung überschneiden sich das Ende der ersten Einstellung und der Anfang der zweiten Einstellung. Dabei wird beim digitalen Schnitt zwischen den beiden Einstellungen ein Zwischenstück eingefügt, das nach Belieben verlängert oder verkürzt werden kann, um eine langsame oder eine rasche Überblendung zu erzielen. Diese Methode wird als sehr fließend wahrgenommen.

- Die Trickblende

Diese Formen können bei Rückblenden eingesetzt werden, sowie bei einem Wechsel der Handlung. Bei der Überblendung wird die alte Einstellung von einer neuen Einstellungen überlagert. Mit dieser Methode ist es möglich, zwei Zeitebenen miteinander zu verbinden.

Mit einer Trickblende kann eine Einstellung von einer zweiten aus dem Bild geschoben werden. Diese Blende nennt man auch Wischblende.

5.3.4 Schnitt und Spannung

Die Beeinflussung der Gefühle des Publikums durch die Montage, also durch das oben beschriebene Einsetzen von bestimmten Schnittformen, sowie das Zusammenfügen der richtigen Einstellungen, ist enorm. So schafft es die Montage, den Rezipienten in einen emotionalen Schock versetzen, da sie ihn vor starke Kontraste stellt und mit Spannung konfrontiert. (Vgl. Peters, 2005, Seite 39) Um Spannung zu erzeugen, ist es aber auch notwendig zu wissen, wann der Schnitt gesetzt wird, denn erst durch die richtige Anzahl der Schnitte und die Abstände der Schnitte voneinander wird Spannung erzeugt. Das bedeutet, wenn die Schnittanzahl verändert wird, ergibt sich ein Wechsel der Spannung. (Vgl. Beller, 2005, Seite 82) Die durch Schnitthäufigkeit entstehende Spannung nennt man Formalspannung und diese muss keinesfalls mit der empfundenen Spannung des Rezipienten übereinstimmen. Denn diese empfundene Spannung resultiert aus

der individuellen Befindlichkeit in der Situation der Rezeption, sowie aus dem Inhalt der Handlung, wie auch aus formalen Bedingungen des Films (Kameraaktivität, Toneinsatz, Beleuchtung, Schnitt). Aus diesem Grund bedeutet eine niedrige Schnittfrequenz nicht unbedingt ein niedriges Spannungsniveau. Für Korte ist die Untersuchung der Formalspannung und somit die Analyse des Schnittrhythmus sehr aufschlussreich, da letzterer zum Beispiel durch Tempiwechsel die Aufmerksamkeit des Rezipienten lenken kann und auch einen Einfluss auf die Wahrnehmung und der emotionalen Befindlichkeit hat. (Vgl. Korte, 2001, Seite 42f)

5.3.5 Schnitt und Rhythmus

„Die Montagen der Filme modellieren sie zu einer Symphonie seelischer Wirkungsqualitäten, einem Seelenstrom mit Beschleunigungen, Verlangsamungen, Verengungen und Erweiterungen. Die Zuschauer werden von einem Rhythmus in Besitz genommen, der ihr Erleben zu einer dramatischen Figur ausformt, die sich dreht und wandelt.“ (Blothner, 1999, Seite 30)

Die rhythmische Montage ist dazu da, die Rezipienten mitfühlen zu lassen. Zum einen wird die Gliederung, das Tempo, die Dauer, der Gefühlston und der Spannungsverlauf der Handlung von der rhythmischen Ordnung bestimmt, zum anderen übernimmt diese Ordnung die Funktion des Erzählaktes. Dazu gehört, dass der Rhythmische Schnitt die Aufmerksamkeit vertritt, sowie die Partizipation, die Ruhe oder das Tempo, das Innehalten oder das Hingerissenwerden der Erzählung. (Vgl. Peters, 2005, Seite 43)

Dass ein Filmeditor sein Handwerk beherrscht, merkt man nicht nur an einer raschen Schnitzzusammensetzung, sondern auch wenn im Film das Tempo stimmt, wenn der Weg der Handlung deutlich ist, wenn die besten Momente der Darsteller zu sehen sind, wenn für den dramatischen Höhepunkt genügend Zeit gelassen wurde und schließlich, wenn die Pausen am Ende auch rhythmustragend sind. (Vgl. Arnsten, 2005, Seite 106) Der Schnittrhythmus kann auch zum Lachen und zum Mitleiden animieren. Somit ist zu entscheiden, welches Tempo man für die Erzählung wählt. Um den Rhythmus zu steigern, was bei einigen Montagesequenzen notwendig ist, ist eine rasche Schnittfolge, wie auch Großaufnahmen sehr hilfreich. Aber auch Geräusche, Musik oder ein

unterlegender Text sind in der Lage die Sequenzen verdichten. Vor allem bei Actionszenen ist es notwendig den Rhythmus zu steigern. (Vgl. Höf, 2005, Seite 116ff)

Es wurde schon viel über den rhythmischen Aspekt in der Montage theoretisiert. Griffiths Publikationen über die Montage zeigen, dass die rhythmische Struktur aufeinander folgender Bilder sehr wichtig ist. Die französischen Avantgardisten der zwanziger Jahre experimentierten mit rhythmischer Montage und meinten, dass die echte Filmkunst die Kunst des Rhythmus ist. Der Begriff Rhythmus ist von den Filmtheoretikern und -machern nie definiert worden, obwohl es das Lebenselixier des Films ist. (Vgl. Peters, 2005, Seite 42)

Peters versucht sich einer Definition und sieht Rhythmik immer mit Spannung verbunden:

„Rhythmus hat mit Bewegung zu tun, und Bewegung wird mit dem Leben assoziiert; mit ständig wechselnder Bewegung, und das setzt schon voraus, dass auf *découpage* und Montage dabei kaum zu verzichten ist [...] Jede neue Bewegung, von kurzer oder längerer Dauer, schafft beim Zuschauer eine gewisse Spannung, konfrontiert ihn sozusagen mit einer Frage, auf die er eine Antwort verlangt. [...] Die Länge der einzelnen Einstellungen, die Art der Bewegung innerhalb dieser Einstellungen, das Abstimmen der „Tonarten“ (Licht, Farbe, Volumen) der einzelnen Aufnahmen aufeinander, das Anbringen eines harten oder sanften Schnitts, die Benutzung von Überblendungen usw. beeinflussen die subjektiv empfundene Dauer eines Geschehens, das Tempo einer Handlung, die Spannung zwischen zwei zeitlich voneinander getrennten Handlungen, den Eindruck der Vitalität oder Inaktivität.“ (Peters, 2005, Seite 43)

5.4 Musik

Täglich wird unser Leben von Musik begleitet. Ob in einer Telefonwarteschleife, in einer Einkaufspassage oder in Lokalen. Es ist heute eine notwendige Methode, um Stimmung zu erzeugen. (Vgl. Leo, 1999, Seite 16f)

Erst durch den Einsatz der Musik werden wir in das Geschehen in einem Film gesogen. Musik hat die Macht uns in verschiedene Stimmungen zu versetzen oder diese auch zu verstärken. Besonders der Trailer wäre ohne Musik nicht vorstellbar. Denn gerade dadurch, dass sie unsere Emotionen leiten kann und mit dem Bildern verschmilzt, werden wir Geiseln dieser Stimmungserzeugung. Die Stärke der Musik und der Töne allgemein liegt darin, dass sie nur unterschwellig und unterbewusst wahrgenommen werden, sodass der Zuschauer ihr hilflos

ausgeliefert ist, sie nicht differenziert und unkritisch ist. (Vgl. Schneider, 1997, Seite 24)

5.4.1 Definition Filmmusik

Schneider schreibt, dass Filmmusik weder einer musikalischen Gattung zugeordnet, noch eindeutig definiert werden kann. Dennoch betont er, dass jeder Klang, jedes Geräusch, jeder Ton, wenn diese richtig eingesetzt werden, eine Filmmusik ergeben können. (Vgl. Schneider, 2006, Seite 19)

„Filmmusik ist situative Musik. Das heißt – Filmmusik ist eine Musik, die immer auf menschliche Situationen, Stimmungen, auf sozialen Kontext bezogen ist, und deshalb an uralte Bindungen erinnert [...]“ (Schneider, 2006, Seite 21)

Das Anordnen von musikalischem Material ist nur ein Zweig der Komposition in der Filmmusik. Auch dass von Ton und Bild in Beziehung gesetzt werden, wie auch Dialog und Geräusche, ist ein Bestandteil dieser Komposition. Der Filmkomponist hat aus diesem Grund alle für ihn wichtigen Bestandteile, wie etwa Höhe der Töne, Rhythmus der Sprache im Dialog, Rhythmus der Geräusche, sowie auch Bildakzente und Bildschnitte in der Partitur. (Vgl. Schneider, 1997, Seite 21) Somit kann man Musik im Film nie allein betrachten und analysieren, denn sie befindet sich immer im Wechselspiel mit dem Bild. Wer sich jemals einen Soundtrack zu einem Film angehört hat, weiß wie das zu verstehen ist. man hört dann nämlich nicht nur die Musik, sondern in diesem Moment erlebt man auch die Erinnerungen an eine gewisse Szene und die dabei entstandenen Emotionen wieder. Deshalb sind Soundtracks auch so beliebt, weil diese dem Hörer ermöglichen sich an gewisse, während des Films erlebte Stimmungen zu erinnern.

5.4.2 Formen des Musikeinsatzes im Film

Der Stil des Films wird durch den Einsatz von Musiktakes stark beeinflusst. Grundsätzlich kann Musik hart oder weich eingesetzt werden und durch den Filmschnitt wieder variiert werden. Diese Formen des Musikeinsatzes sind möglich (Vgl. Schneider, 2006, Seite 132f):

- Musik wird gleichzeitig mit dem Schnitt gesetzt, zum Beispiel bei einem Ortswechsel. Somit wird die Musik vordergründig.
- Vorhersehbarer Musikeinsatz durch im Bild gezeigte Musikquelle
- Musikeinsatz als Reaktion auf einen Dialog
- Musikeinsatz bei Blickkontakt ist sehr ausdrucksstark.
- Geräusche oder Aktionen werden von Musik abgelöst
- Leiser Musikeinsatz, auch sehr effektiv und expressiv
- Musikeinsatz ohne dramaturgische Vorwarnung, negativ besetzt

Zum Beenden eines Musiktakes wird oft das „langsame Ausblenden“ verwendet, sowie das Auflösen von Musik in Geräusche. (Vgl. Schneider, 2006, Seite 133)

5.4.3 Funktionen der filmischen Musik

Es gibt verschiedene Funktionen die Musik in einem Film erfüllen kann.

Bruhn, Oerter und Rösing nennen vier Funktionen der Filmmusik (2002, Seite 205):

- *Tektonische Funktion*
Hier dient Musik dazu, die äußere Form des Films mitzugestalten. Dazu zählt zum Beispiel die Titelmusik des Films, sowie die Nachspannmusik und die Musik während der Handlung.
- *Syntaktische Funktion*
Musik hebt Höhepunkte einer Szene hervor, trennt reelle Szenen und Traumsequenzen oder verbindet sie und ist somit ein Element der Handlungs- und Erzählstruktur.
- *Semantische Funktion*
Musik hat eine konnotative Funktion, wenn diese das Bild emotional bereichert. Musik hat eine denotative Funktion, wenn nicht sichtbare Dinge, Gedanken durch Musik angedeutet werden.
- *Mediatisierende Funktion*
Durch aktuelle oder bekannte Musik wird das Publikum, zumindest für eine gewisse Zeit, zusammengeführt.

Nach Koebner übernimmt Musik noch weit mehr Funktionen als die oben beschriebenen. Hier sollen einige genannt werden, da sie tiefer in den Film eintauchen (Koebner u.a., 2007, Seite 219):

- 1) Musik hat die Funktion einer bestimmten Figur eine Charakteristik zuzuteilen. So bekommt der Held eines Actionfilms eine andere musikalische Aura zugewiesen, als ein Bösewicht in einem Western.
- 2) Musik hat die Funktion die Handlung zu charakterisieren. Somit werden bestimmte Musikstücke für Streit und Versöhnung verwendet, sowie bei Spannung, bei Gefahr, genauso bei Entspannung und Entwarnung.
- 3) Musik hat die Funktion, die Erregung des Zuschauers auf- und abzubauen. Jedes Genre hat bestimmte musikalische Grundstimmungen, Melodietypen, sowie Klangtypen ausgebildet. Aber meistens kommt es auf den Klang- beziehungsweise Melodietypus an.
- 4) Musik kann den Handlungsraum charakterisieren, indem bestimmte Melodietypen verwendet werden.

„[...] durch spezifische Melodietypen und Intervalle, durch bestimmte Klangcharaktere, durch die Breite oder Beständigkeit eines musikalischen Verlaufs kann der sichtbare Raum des Schauplatzes mimetisch in Tonräumliche übertragen werden, z.B. die Enge eines Zimmers durch reibende Dissonanzen widergespiegelt werden, die Weite der Prärie oder der Wüste durch raumgreifende Intervalle oder das Labyrinth der Großstadt durch polyphone, vielstimmige Sinfonik.“ (Koebner u.a., 2007, Seite 220)

5.4.4 Musikdramaturgie

Die Dramaturgie ist der strukturelle und emotionale Fahrplan eines Films. Jede tongestalterische Entscheidung ist gleichzeitig auch eine dramaturgische Entscheidung.

„Sie kann ebenso große Auswirkungen auf die Wirkung eines Films haben wie eine Änderung des Bildschnitts. Die Tonebene und speziell die Musik öffnen bewegten Bildern eine weitere emotionale Dimension; sie sind der Schlüssel zur Seele des Publikums. Deshalb ist es wichtig, musikdramaturgische Grundkonzepte zu kennen und zu verstehen.“ (Weidinger, 2006, Seite 14)

Oben wurden bereits die Funktionen von Musik zum Bild bzw. Musik im Film erwähnt. Hier sind nun die wichtigsten Konzepte von Filmmusik erläutert.

Grundsätzlich unterscheidet man drei musikdramaturgische Zugänge zu einem Film, die sich in der Praxis jedoch kombinieren und mischen lassen. (Vgl. Weidinger, 2006, Seite 14):

- 1.) Die Filmmusik kann mit der Handlung spielen (*playing the action*)
- 2.) Die Filmmusik kann gegen die Handlung spielen (*playing against the action*)
- 3.) Die Filmmusik kann den Subtext der Handlung spielen (*playing obliquely or playing the subtext*)

Ad1) Mit der Handlung spielen (paraphrasieren)

Das im Bild Offensichtliche wird von der Musik reflektiert. Wenn jemand traurig ist, ist die Musik traurig, wenn jemand mit dem Auto verfolgt wird, ist die Musik spannend. So werden harte Beats und ein schnelleres Tempo bei einer Actionsequenz gewählt. Es ist der einfachste und banalste Zugang, mit der Handlung zu spielen, dennoch ist sie nicht einfallslos oder primitiv. Wenn dieses Konzept als einziges im Film vorkommt, kann der Film schnell langweilig sein. Hierbei besteht die Gefahr der Oberflächlichkeit und Langeweile. (Vgl. Weidinger, 2006, Seite 15)

Ad2) Gegen die Handlung spielen: (Kontrapunktieren)

In diesem Zugang wird ein musikalischer Standpunkt der Handlung, beziehungsweise der visuellen Botschaft entgegengestellt. Zum Beispiel wird bei einer schnell geschnittenen Szene eine langsame Musik entgegengestellt, einer brutalen Szene ein friedvolles Musikstück. (Vgl. Weidinger, 2006, Seite 17)

„Dieses Konzept ist sehr effektiv, weil es ermöglicht, innerste Wahrheit einer Geschichte, die tiefste Regung eines Charakters hör- und damit fühlbar zu machen. Die scheinbare Stimmung die die Musik im Bezug zum Bild und der Geschichte aufbaut, erhöht die Sensibilität des Publikums noch zusätzlich.“ (Weidinger, 2006, Seite 17f)

Als weiteres Beispiel stellen wir uns einen halbstarken Jugendlichen vor, der eine Lederjacke trägt, und unterlegen dieses Bild mit einer aggressiven Heavy Metal Musik. Der Zuschauer wird sich denken, dass er dies kennt und steckt die Figur

gleichzeitig in eine Schublade. Wenn man dasselbe Bild mit „Beethovens spätes Streichquartett a-Moll op.132“ unterlegt, dann wird die Figur Interesse und Neugier wecken. Durch diesen Kunstgriff wird der Zuschauer stets zum Nachdenken provoziert, da Widersprüche geschaffen werden. (Vgl. Schneider, 1997, Seite 25f)

Ad3) Den Subtext der Handlung spielen: (Polarisieren)

Dieses Grundkonzept färbt eine neutrale Szene oder neutrale Bilder mit Musik ein. Bilder die keine eindeutigen Aussagen haben, werden von einem emotionalen Subtext begleitet. Eine Grundemotionalität zu schaffen ist sehr wichtig, um dem Publikum die Identifikation mit Personen oder Geschichten zu erleichtern. Dies ist die Aufgabe des Subtextes. Dieser Subtext hat die Möglichkeit, dem Publikum zu sagen, dass mehr als das Offensichtliche in der Szene geschieht, ohne dabei zu viel zu verraten. Zudem wird das Publikum, ohne es zu merken, aufmerksam sowie die Identifikation mit den Filmfiguren gefördert. (Vgl. Weidinger, 2006, Seite 17f)

Wenn auf diesem Wege Musik und Bild gekoppelt werden, entsteht beim Rezipienten der Eindruck einer „deskriptiven Musik“. So kann selbst die Musik als Bild erlebt werden. (Vgl. Schneider, 1997, Seite 64) Dabei ist synchrone Musik von asynchroner Musik zu unterscheiden. Den Begriff synchrone Musik verwendet man, wenn im Bild die Musikquelle zu sehen ist, asynchrone Musik benutzt man, wenn die Quelle nicht zu sehen ist. Die letztere Variante wird häufiger benutzt. Die Musik soll Geschehnisse in der Handlung oder Darsteller akzentuieren, damit der Rezipient eine emotionale Einbeziehung erfährt. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 94)

5.4.5 Reizattacken durch verschiedene Töne

Natürlich ist es nicht nur von Bedeutung wann bestimmte Musikstücke eingesetzt werden und welches Tempo sie besitzen. Vor allem der Bass spielt eine entscheidende Rolle, da er tief bis in unser Innerstes reicht. Auch das Gegenstück dazu, die hohen Töne, sind ein entscheidendes Kriterium für einen spannenden und symbolhaften Film und Trailer.

5.4.5.1 Bässe

Bässe haben bei uns eine sehr starke Wirkung, da sie im Alltag kaum vorkommen. Wir können sie auch sehr schlecht verarbeiten. Der Bass umhüllt die Zuschauer, der Körper wird durchflutet und man spürt das bekannte Vibrieren im Bauch. Ob wir bestimmte Bässe beruhigend oder aufregend empfinden hängt von der rhythmischen Struktur ab, die Bässe unterworfen sind. Entspannend wirken beruhigende, gleichmäßige Geräusche, wie Summen, Brummen oder Surren. Verschiedene Naturphänomene, wie Erdbeben und Donner wurden Jahrhunderte lang mit göttlichen Instanzen in Verbindung gebracht und haben deshalb große Wirkung. Gerade wegen dieser Wirkung werden dröhnende, rumpelnde, brausende, grölende Geräusche verwendet um Bedrohlichkeit auszudrücken. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 208ff)

„Es lässt sich eine große Zahl von Tonspuren zitieren, die großflächig den Bassbereich zur Erzeugung suggestiver Botschaften instrumentalisieren. Immer sind es deutlich emotional gefärbte Szenen, in welchen die Bässe signifikant häufig mit Angst, Bedrohung und Anspannung korrelieren. Diese Zuordnung ist so stabil, dass man sie problemlos als Stereotyp klassifizieren kann.“ (Flückiger, 2007, Seite 210)

Schneider nennt das tiefe Blech, die Bratschen, die Violoncelli, sowie die Kontrabässe den Bauch eines Orchesters. Sie bilden die Gruppe der dunkel getönten Instrumente. Er schreibt weiter, dass einsame Menschen oft die Bässe bei ihren Radiogeräten hervorheben um sich streicheln zu lassen von den körperhaften und tiefen Bass-Frequenzen, die fühlbar mit Haut und Knochen aufgenommen werden. Der Mensch empfindet tiefe Töne als Vibration oder Berührung (in der Bauchhaut). (Vgl. Schneider, 1997, Seite 40)

5.4.5.2 Höhen

Geräusche die für den Menschen als Signale gelten, wie Sirenen, sind immer Geräusche mit einer hohen Frequenz. Sie wirken auf uns beunruhigend weil der Mensch diese Höhen mit einem menschlichen Schrei assoziiert. Natürlich sind nicht alle hohen Frequenzen unangenehm, der Klang einer Trompete oder einer Gesangstimme kann als strahlend empfunden werden. Schrille Töne, die

beunruhigend sind und Angst erzeugen können, sind nach wie vor unverzichtbar, um Spannung zu erzeugen. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 223f)

5.4.6 Lautstärke als expressives Stilmittel

Klänge erhalten eine extreme Subjektivität bei einer „akustischen Großaufnahme“. Dies geschieht wenn das Mikrophon ganz nahe am Instrument positioniert ist. So kann auch der einzelne Ton einer Mundharmonika den Platz eines Symphonieorchesters einnehmen, da das Sounddesign unglaublich vergrößert wird. (Vgl. Schneider, 1997, Seite 7)

Überreizende Lautstärke zwingt den Zuschauer regelrecht in einen Reiz-Reaktions-Mechanismus, und der Rezipient kann keine Strategie einsetzen um den Wirkungen dieser exaltierten Lautstärke zu entkommen. Durch solch einen Lärm kommt es zu einer Steigerung des Erregungsniveaus, dabei schafft der Rezipient keine Verarbeitung mehr von anderen Reizen, das reflektierende Denken steht still. Bereits in den frühen Kinotagen wurde Lautstärke genutzt, um das Denken der Rezipienten zu stoppen, um sie in den Kinosessel zu pressen, die ganze Aufmerksamkeit zu erlangen. Vor allem wenn die Lautstärke in einem Wechselspiel mit der Stille involviert ist, wird diese zum expressiven Stilmittel. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 237ff) Eine schockartige Wirkung wird durch Geräusche erzeugt, die laut oder abrupt eingesetzt werden, dass bedeutet nicht, dass diese Geräusche Lärm sein müssen. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 92) Auch tiefe Frequenzen können Unbehagen auslösen. (Vgl. Bruhn, 2002, Seite 206)

Lautstärke hat also einen enormen Einfluss auf unser Rezeptionsempfinden. Je lauter der Film gespielt wird, desto mehr umhüllt er uns. Nicht nur der Bass wird stärker empfunden, sondern auch die verschiedenen Töne werden anders empfunden. So werden hohe noch höher wahrgenommen und tiefe Töne noch tiefer, wobei die mittleren Tonlagen sich kaum verändern. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 225)

5.4.7 Stille

Stille ist ein wesentlicher Bestandteil der filmischen Klanggestaltung. Sie hebt sich konkret von Bestandteilen wie Musik, Geräusche und Dialog ab und ist

deshalb eine eigene Kategorie in der Gestaltung des Klangs. Stille wird in den meisten Fällen als bedrohlich, düster oder einsam empfunden. Stille wird, wie Musik, sorgfältig geplant und komponiert. Häufig wird Stille mit dem Tod assoziiert, wird als ein Zeichen für unangenehme Gefühle und Konflikte gesehen. Sie deutet auf Gefahr hin und wird für Schrecksekunden eingesetzt, sowie für Desorientierung. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 232ff)

5.4.8 Instrumente und Klischees

Verschiedene Klänge, Instrumente, und Tonfolgen sind von bestimmten Klischees charakterisiert. Diese haben wir aber nicht erst durch den Film gelernt, sondern diese Klischees sind durch unsere Herkunft und Traditionen stark mit uns verwurzelt. Meistens haben sie religiösen, mythischen oder traditionellen Ursprung. (Flückiger, 2007, Seite 163)

Leo ist der Ansicht, dass durch Klischees, die Musik mit sich bringt, sie ihre Funktion gefunden hat. Demnach muss funktionelle Musik gewährleisten, dass die zu vermittelnden Klischees verstanden werden. (Vgl. Leo, 1999, Seite 19)

„Hört man Glocken, assoziiert man Kirche, hört man langsame Musik in Moll, empfindet man Traurigkeit, der Einsatz von Pauken und Trompeten vermittelt uns eine festliche Stimmung. [...] Auch durch die verschiedenen Klangfarben der Instrumente können diverse Stimmungen und Affekte vermittelt werden, die auf Erfahrungswerten beruhen.“ (Leo, 1999, Seite 19)

Mit den richtigen Instrumenten kann man Spannung erzeugen, Ängste hervorbringen, das Publikum sich in Sicherheit wiegen lassen, oder in Verunsicherung. So vermag ein Streicher die Ängstlichkeit und das Zittern einer Filmfigur zu beschreiben. Ein tiefer Paukenwirbel assoziiert Donner und Dunkelheit, ein hoher Paukenschlag beschreibt Licht und Sonne. (Vgl. Koebner u.a., 2007, Seite 221)

„[...] kontinuierliches Fortspinnen der Musik kann Sicherheit verbürgen, wie Diskontinuität Verunsicherung, Schock, Schrecken. Dissonanzen beunruhigen und erzeugen Spannung, während Konsonanzen Entspannung verheißen: Dieses musikalische Formprinzip unterstützt erzählerische Bögen.“ (Koebner u.a., Seite 221)

Es gibt bestimmte Klangcharaktere um gewisse Gefühle auszudrücken. Natürlich ist dies keine Erfindung des Films und das Wissen darüber gibt es schon lange. Hier sollen nun einige der Ausdruckscharaktere angeführt werden (Vgl. Koebner u.a., 2007, Seite 221):

- Liebe/Romantik: Um eine romantische Stimmung zu erzeugen werden zum Beispiel sanfte Saxophonmelodien, lang anhaltende, harmonische Streicher- oder Synthesizerakkorde verwendet, sowie angenehme Pianostücke. Das Tempo ist zumeist langsam, leicht und frei.
- Unheimliches: Gruselig und unheimlich wird es, wenn Stabinstrument in hoher Lage benutzt werden, die wiederholt ständig einige Töne spielen, sowie wenn zögernde Frauenstimmen mehrmals einige Töne ansingen, die meist ohne Text in langsamen Tonbögen.
- Trauer/Einsamkeit: Einsamkeit wird erzeugt, wenn einzelne Horntöne ohne genau bestimmbare Tondauer und ohne festen Grundschlag angeklungen werden. Trauer wird oft in einem Klavierthema in Moll mit tiefer Streicherbegleitung verarbeitet, welches sich am Ende in einzelne Klaviertöne auflöst.
- Freude/Triumph: Freudig wird etwas empfunden, wenn die Musik sehr rhythmisch ist, wenn Trompeten gespielt werden, wenn eine Bigband spielt, aber auch bei einem leicht verzerrten E-Gitarren-Solo, oder einem Frauenchor mit Bigband-Begleitung.

Ebenso hat man bei Klängen verschiedener Musikinstrumente verschiedene Assoziationen. Den Klang einer Mundharmonika wird meist mit Schiff, Matrose oder Wasser in Verbindung gebracht, oder auch mit dem Tod assoziiert, wegen der Titelmelodie des Films „Spiel mir das Lied vom Tod“. Der Klang eines Akkordeons wird an Paris erinnern. Ein Trommelwirbel wird mit Spannung und Sensation, sowie Marsch und Militär assoziiert. (Vgl. Wüsthoff, 1999, Seite 39)

5.5 Bild und Ton

Flückiger meint, dass der Film aus zwei Kanälen, nämlich dem visuellen und dem auditiven, besteht. Diese bleiben bei der Verarbeitung getrennt und werden erst

durch die Wahrnehmung des Rezipienten wieder verbunden. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 137) Erst durch die Kombination dieser beiden Elemente kann der Film in seiner ganzen Bandbreite genossen werden. Die richtige Mischung von Schnittsetzung und Musikeinsatz zu finden ist eine spannende Aufgabe. Denn diese Zusammensetzung kann darüber entscheiden, ob eine bestimmte Sequenz spannend, langweilig oder hervorragend ist. Erst in der Phase des Filmschneidens, bei dem auch die Musik exakt angelegt wird, kann man wirklich von der Entstehung des Films sprechen. Schlussendlich liegt es in den Händen des Cutters, ob man sich auf den Film einlassen kann oder wird. Auch wenn die Taten im Bild nicht zwangsläufig spannend sind, ist es möglich, die Filmstelle durch Kontrast bzw. der Konfliktmontage spannend zu gestalten. Das bedeutet, man schafft ein Spannungsverhältnis zwischen dem Optischen und dem Auditiven. (Vgl. Peters, 2005, Seite 44) In den 40er und 50er Jahren war die Montage eine Art Programm zur Anerkennung des Films als Kunstwerk. Heute ist dieser rasche Bildwechsel, der Konflikte schafft und löst, eher die Ausnahme. Verwendet wird diese Montageform heute bei Werbungen und Musikvideos, kaum mehr jedoch bei seriösen Filmen. (Vgl. Peters, 2005, Seite 47)

Im Trailer dagegen wird dieser rasche Bildwechsel, dieses Schaffen von Konflikten, immer noch sehr gerne benutzt. Deshalb kommt es auch häufig vor, dass der Trailer als spannender empfunden wird als der Film selbst.

5.6 Sound

Der Begriff *Sound* bezeichnet die zusammengeführten akustischen Mittel im Film, bestehend aus der Sprache, der Musik, der Atmos, der Geräusche, den Effekten und der Stille. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 89)

Da die Sprache für diese Arbeit nicht relevant ist und Musik bereits behandelt worden ist, sollen nun die Begriffe *Atmo* und *Effekte* näher erläutert werden. Der oben genannte Begriff *Atmo*, eine akustische Atmosphäre, ist wie erwähnt, ein Bestandteil des Sounds und schafft den Wirklichkeitseindruck in einem Film. Selbst wenn eine „spannungserzeugende Stille“ gewollt ist, ist die *Atmo* vorhanden. Sie ist die klangliche Beschreibung eines Ortes, wie zum Beispiel eines Spielplatzes, eines Einkaufszentrum oder eines Büros. Die Geräusche sorgen dafür, dass im Film nicht nur die Schritte zu sehen sind, sondern auch zu

hören. Dasselbe gilt zum Beispiel auch für das Rascheln der Kleidung. (Vgl. Lensing, 2006, Seite 75)

Effekte, die auch als Baustein für den Sound gelten, beschreibt Lensing als Klänge die technischer Natur sind, wie etwa das Geräusch eines passierenden Motorrades, das Rattern eines Garagentores oder das Brodeln einer Kaffeemaschine. Als Zusatz-Variante zu den Effekten nennt Lensing die *Special Effects*. Sie werden verwendet um Klänge herzustellen, die in unserem Alltag nicht existieren. Als Beispiel wäre hier das Brüllen eines Dinosauriers zu nennen, oder der Klang eines Spaceshuttles. Vor allem Kampfszenen bedienen sich solcher Effekte. (Vgl. Lensing, 2006, Seite 75ff) Insbesondere bei der Untersuchung der beiden Trailer des *Action*-Genres wird gezeigt werden, dass viele dieser *Special-Effects* verwendet wurden, wie etwa die Geräusche des *Batmobils* oder das Grölen der fiktiven Monster in *Hellboy 2*.

Flückiger benennt solche speziellen Klangeffekte als *UKO's* (unidentifizierbare Klangobjekte) und definiert diese als Geräuschquellen, die keine Verbindung zur Quelle haben. Sie meint, dass nichts spannender ist, als einen Ton zu hören, bei dem man nicht weiß, woher er kommt. Diese *UKO's* wurden ab den 70er Jahren immer häufiger eingesetzt. 20% aller Tonelemente die wir in den heutigen Science-Fiction-Filmen und Actionfilmen wahrnehmen sind *UKO's*. Flückiger meint, dass durch die *UKO's* ein Informationsdefizit beim Rezipienten entsteht, sowie eine breitere Mehrdeutigkeitsspanne und dieser dadurch unsicher wird. Aus dieser Situation des Kontrollverlustes werden die Emotionen stärker, ein Gefühl von Angst und Ohnmacht steigt auf. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 126ff)

Nach Lensing brauchte der Begriff *Sound* nach dem heutigen Verständnis eine lange Entwicklung, denn erst im 21. Jahrhundert zählte nicht nur die komponierte Musik zu einem Soundtrack, sondern die gesamte Geräuschkulisse. (Vgl. Lensing, 2006, Seite 34ff) Jedoch meint Flückiger, dass dem Film schon ab den 70ern ein auditives Korsett angelegt wurde. Es wurden mehrere Tonspuren übereinander gelegt, damit die in den Szenen verwendete Audiokulisse so realistisch wie möglich klingt. Die Klänge wurden ab diesem Zeitpunkt nicht mehr künstlich hergestellt, sondern man bediente sich mehr und mehr realen Rohmaterials. gerade deshalb werden solche realistischen Geräusche für fiktionale Filme gewählt um die phantastische Welt so realistisch wie möglich erscheinen zu lassen. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 121ff)

Vor allem, dass Raumtonsysteme, wie *Dolby Surround* eingeführt wurden, bewirkte, dass sich aus den einzelnen akustischen Effekten eine Welt der Geräusche entwickelte. So wird heute dem Kinozuseher das Filmerlebnis durch die raffiniert gemachte Soundwelt „körperlich spürbar“ gemacht. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 185) Um so eine Soundwelt zu erschaffen ist ein *Sounddesign* nötig. Dieses Design wird jedoch nicht nur in den Medien angewendet, sondern auch vielfach in unserem Alltag eingesetzt, wie etwa im Fahrstuhl, oder im Supermarkt, um eine akustische Atmosphäre zu schaffen. Im Deutschen wird Sounddesign als Tongestaltung umschrieben, wobei Lensing anmerkt, dass die Begriffe Ton und Sound nicht das Selbe meinen. (Vgl. Lensing, 2006, Seite 23f)

„Ton bezeichnet in der Musik immer einen klar zu benennenden Ton einer Tonleiter – unabhängig von seiner klanglichen Erscheinung. [...] Klang meint immer auch Klangfarbe und damit sehr wohl ein – zumeist harmonisches – Tongemisch von Grundton und Obertönen.“ (Lensing, 2006, Seite 24)

Lensing erwähnt in seinem Buch „Sounddesign“ viele Klischee-Beispiele für Sound-Design im Film. Hier ein paar Beispiele daraus (Vgl. Lensing, 2006 Seite 26ff):

- Es blubbert ständig unter Wasser
- In der Kurve quietschen die Reifen immer
- Die Musik in Discos wird leiser, wenn sich wer unterhält
- Es gibt keine stillen Tiere
- Es ist immer ein Quietschen zu hören wenn die Türe geöffnet oder geschlossen wird

Trotz der humoristisch wirkenden Übertreibung Lensings muss man feststellen, dass diese Beobachtungen für die meisten Filme zutreffend sind. Um im Film eine Geräusch-Welt zu entwickeln muss das Sound-Design natürlich zeitlich genau platziert werden. (Vgl. Lensing, 2006, Seite 29)

Weiters werden nicht nur speziell kreierte Geräusche eingesetzt, sondern es werden sehr viele leise Geräusche eingesetzt, wie etwa ein Knacken oder ein Rascheln, bei denen wir unsere Aufmerksamkeit nicht entziehen können. Diese Geräusche lösen Urinstinkte aus, unsere Wahrnehmung wird angesprochen. Der

Film nutzt diese Wirkung und setzt Dröhnen, Knattern, Pochen oder Ticken ein. (Vgl. Mikunda, 2002, Seite 184)

„Die ›akustische Gewalt‹ der spektakulären Geräusch-Effekte sowie das Sounddesign der Tonspur insgesamt bieten gleichsam die sinnliche Umsetzung der im Trailer genannten Begriffe ›Energie‹, ›elementares Erlebnis‹, ›Rasanz‹ und ›ursprüngliche Gefühle‹ - als Teil eines Programmangebots, ›das auf ihre Sinne abzielt‹.“ (Hickethier, 2007, Seite 93)

5.7 Signale

Signale sind in diesem Fall Klangobjekte, die kommunikativen Gehalt haben und gesellschaftlich definiert sind. Dieser Gehalt ist oft mit Warnhinweisen verbunden und setzt zumeist eine Aufforderung zum Handeln voraus. Flückiger nennt zwei Arten von Bedeutungen. Die erste Bedeutung des Signals weist auf dessen Quelle hin, die zweite Bedeutung löst in uns Reaktionen aus, wie zum Beispiel Stress, Gefahr oder Bedrohung. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 159ff)

„In Expositionen, Actio-Szenen und Showdowns sind sie ein unverzichtbares Mittel zur emotionalen Intensivierung, gesteigert durch den hektischen Rhythmus, dem sie mit Vorliebe unterworfen werden. Dort wird in erster Linie die interne Referenz des Zuschauers aktiviert, eine allgemeine Form der Beunruhigung, die keinen konkreten Verursacher mehr hat, sondern eher eine abstrakte Form der Bedeutungserzeugung darstellt.“ (Flückiger, 2007, Seite 161)

Um diese Signale besser nachvollziehbar zu machen sind hier zwei Beispiele zu nennen, damit besser zu verstehen ist, was wir denken und fühlen, wenn wir bestimmte Klänge aus unsrer Umgebung in einem Film hören. Zum Beispiel kann das Läuten von Glocken aus mythischer Sicht in Verbindung mit einer Uhr stehen, und soll das Gefühl von Vergänglichkeit und Sterblichkeit geben. Flückiger gibt dem Läuten von Glocken verschiedene Funktionen. So ist es möglich, dieses Läuten beispielsweise als Warnhinweis zu sehen, oft wird es auch mit dem Tod in Verbindung gebracht. Als zweites Beispiel wäre das Ticken einer Uhr zu nennen. Das Ticken stellt die Zeit dar, wenn in einer spannungsgeladenen Szene eine Zeit abläuft. Es kann aber auch eine stockende Zeit, die nicht vorwärts zu gehen scheint darstellen, oder mit dem Tod in Verbindung gebracht werden. (Vgl. Flückiger, 2007, Seite 166ff):

5.8 Rhythmus

Der *Rhythmus* ist das Zauberwort jedes Films. Erst dadurch, dass Musik, Bilder, Schnitt rhythmisch verbunden werden, steigt der Film oder der Trailer zum Kunstwerk auf. Den Rhythmus eines Films zu kennen, heißt nach Schneider auch die Identität des Films zu kennen. Schon 650 v. Chr. ist das Wort *rhythmós* mit der Identität verknüpft worden (Archilochos von Paros): „*Erkenne, welcher Rhythmós-Strom die Menschen trägt!*“ (Schneider, 1997, Seite 140)

Der Rhythmus im Film verändert sich ständig, woraus sich die Frage ergibt, ob wir uns dem Rhythmus des Films anpassen oder ob dies in umgekehrter Reihenfolge geschieht. Doch erst muss geklärt werden, wie Rhythmus zu definieren ist.

„Rhythmus ist ein Wiederkehren des Gleichen oder Ähnlichen in aufeinander beziehbaren Zeitabschnitten. Atem und Puls sind hierbei unsere natürlichen Zeitgeber [...] Rhythmus ist die zeitliche Strukturierung von sinnlich erfassbarem Material (von akustischen, optischen oder taktilen Reizen). Rhythmus ist eine Zeitgestalt.“ (Schneider, 2006, Seite 122)

Der Atem und der Puls des Menschen sind die psychologischen Größe der „Normalzeit“. Durch die 18 Atemzüge pro Minute und den 72 Herzschlägen pro Minute kommt es zu einer 1:4-Proportion, welche die „Unverwüstlichkeit der Viererperiodik“ (des 4/4-Taktes) in sich hat. Wird nun ein Kleinkind von seiner Mutter besungen und das in „Normalzeit“, wird es gut einschlafen können. Wenn jedoch die Mutter durch irgendetwas aufgebracht ist und mit dem Tempo 100 pro Minute singt, wird das Kind Probleme haben einzuschlafen. Auch zu langsames Tempo kann beunruhigend wirken. (Vgl. Schneider, 1997, Seite 139) Für den Menschen ist es nicht so einfach, einen Rhythmus objektiv wahrzunehmen. Erst wenn sich die Klangfarbe von anderen Tönen abhebt, wenn sich die Lautstärke abhebt, oder sich die Töne in ihrer Länge unterscheiden, nur dann wird der Rhythmus objektiv wahrgenommen. Dies erfolgt unabhängig vom Tempo. Bei der subjektiven Wahrnehmung ist das ganz anders, die oben genannten Veränderungen müssen bei der subjektiven Wahrnehmung nicht eintreten. Nach Bruhn, Oerter und Rösing nehmen Versuchspersonen, die einen einzelnen Ton im genau gleichen Abstand zu hören bekommen, nach einiger Zeit einen Rhythmus

wahr, danach sogar Tonhöhenunterschiede oder Unterschiede der Tonfärbung. (Vgl. Beck, 2002, Seite 460)

„Ist einmal eine subjektive Rhythmisierung entstanden, so besteht die Tendenz, sie beizubehalten, auch wenn sich der Rhythmus objektiv geändert hat.“ (Beck, 2002, Seite 460)

Schneider erklärt den Rhythmus eines Films als eine Mischung aus Inszenierung, Führung der Kamera und Schnitt. Wie es auch in der Komposition der Musik, besteht der filmische Rhythmus auch aus diesen drei Schichten. Traurig ist heute nur die anscheinende Unempfindlichkeit der Schichten zueinander, da die Werke zum Verkauf angelegt werden und nicht um der Kunst willen. So wird keine Freiheit mehr gegeben, alles wird hart geschnitten, es wird keine Zeit zum Ausschwingen gegeben, genauso ist es nach dem Prinzip des Actionfilms der Fall. Der „Action-Typ“ wird von Komponisten Ferstl als „TAT-Typ“ beschrieben und klar vom „ATA-Typ“ abgegrenzt. Mit „A“ meint er das Ein- und Ausschwingen und „T“ wird als Aktion verstanden. Beim TAT-Typ wird also immer von Aktion zu Aktion geschnitten, es ist kein Ausschwingen, kein Ausatmen möglich. So entsteht ein ständiger Wahrnehmungszwang, denn es herrscht kein Stillstand, immer nur Action. Eine Überforderung der Rezipienten ist die Folge. (Vgl. Schneider, 2006, Seite 125)

Durch das Verbinden der oben erwähnten drei Faktoren kommt also die rhythmische Komplexität zustande. So kann die Intensität zum Beispiel auch durch Großaufnahmen oder Schnittrhythmus erhöht werden. Zu beachten ist dennoch, dass der filmische Rhythmus dem musikalischen Rhythmus immer unterlegen ist. (Vgl. Schneider, 1997, Seite 147f)

„Musik kann also jeden Film rhythmisch dominieren, und das so stark, daß sie einen gut geschnittenen Filmrhythmus mit einem andersartigen Musikrhythmus durchaus zerstören können.“ (Schneider, 1997, Seite 148)

Auch wenn vom optischen und akustischen Rhythmus die Rede ist, darf niemals die innere Rhythmik des Zuschauers vergessen werden. (Vgl. Schneider, 1997, Seite 149) Schlussendlich kommt es auf diese Rhythmik an, ob ein Film funktioniert oder nicht.

5.8.1 Syncpoints - Synchronisation von Bild und Musik

Wenn der Cutter eine zeitliche Übereinstimmung von speziellen akzentuierten Bildern mit Details der Musik schafft, dann erfolgt dies durch das Setzen von sogenannten „Hitting cues“. Diese sind durch die durch Vereinfachung des Schnitts, infolge der Digitalisierung entstanden ist, deren Ergebnis eine Synchronisationsmanie wurde. Das bedeutet, wie in einem Videoclip eine exakte Bewegungsverbindung von Bild und Musik zu schaffen. Diese Form wurde in den 70ern als „micky mousing“ gering geschätzt. Auch heute ist diese Art der Perfektion kein Qualitätsmerkmal für eine gute Filmmusik. Jedoch braucht jede Filmmusik einen gewissen Anteil an „Syncpoints“. Das bedeutet zum Beispiel, dass die Musik immer auf Bildschnitte mit Szenenwechsel zu reagieren hat. Bei einer actionreichen Filmstelle (viele Syncpoints) kann nicht mehr jeder Akzent berechnet werden. Dabei werden nur noch die Akzente berechnet mit den größten Bewegungsabläufen und der wichtigsten Schnitte. Bewegungen die schneller sind werden Musikstücke angeboten mit dichten rhythmischen Abläufen. (Vgl. Schneider, 1997, Seite 154f)

5.8.2 Der Emotionale Rhythmus

Die Tonebene ist Zuständig für die Schaffung und Unterstützung emotionaler Zustände. Ton und Musik sind für den emotionalen Rhythmus entscheidend. Weidinger ist davon überzeugt, dass die Tonebene das „emotionale Gewissen eines Films“ ist. (Vgl. Weidinger, 2006, Seite 20)

„Sie kann Emotionalität verdichten, die Aufmerksamkeit des Publikums lenken und dem Bild ungeahnte Dimensionen hinzufügen. Sie ist deshalb der Schlüssel zum emotionalen Rhythmus eines Films. [...] Der emotionale Rhythmus eines Films wird zum einen dadurch bestimmt, wie der Wechsel zwischen den emotionalen Zuständen der Charaktere – und damit im besten Fall des Publikums – vollzogen wird. Zum anderen lebt er wesentlich vom Timing, das diesen Wechsel zugrunde liegt. Der Wechsel der Emotionen kann unmerklich erfolgen oder fast schockartig. [...] Sie macht die Geschichten und Charaktere mehrdimensional, durch sie wird eine Geschichte spannend.“ (Weidinger, 2006, Seite 20)

Die Geschichte wird dann langweilig, wenn der emotionale Rhythmus nicht mehr stimmt und man somit das Publikum nicht mehr in verschiedene emotionale

Zustände versetzen kann. Bei rezeptionsintensiven Genres, wie dem Actionfilm, ist diese Gefahr besonders groß. So kann es passieren, dass bei einem siebzigminütigen, action-geladenen Film, die einzige Liebesszene emotional nicht mehr aufgenommen werden kann, da der Film eine Dauerbestrahlung von, schnellen Schnitten, Musik, Specialeffects und Hochspannung einsetzt. Erst wenn nach einer Action-Szene Ruhe einkehrt und die Musik aussetzt, kann sich der Rezipient erholen, und anschließend der Handlung wieder achtsam folgen. (Vgl. Weidinger, 2006, Seite 20)

6 Empirische Untersuchung

6.1 Gegenstand der Untersuchung

Für diese Untersuchung soll der Trailer als Gegenstand herangezogen werden. Durch seine ökonomische, psychologische und filmtechnische Stärke ist dieser ein Medium der besonderen Art. Denn eben dadurch, dass er als Werbemittel fungiert, sowie auch als eigenständige Filmform und Tag für Tag Menschen in den Bann zieht ist er für eine Untersuchung in der Kommunikationswissenschaft sehr interessant.

Wie in der Einleitung erwähnt, ist die Fülle der Trailer unüberschaubar geworden. Aus diesem Grund fiel die Wahl auf jene Trailer die einer Beurteilung unterzogen wurden und am Besten abgeschnitten haben.

Seit nun beinahe zehn Jahren wird der *Golden Trailer Award*³ verliehen um die besten Trailer auszuzeichnen. Bewertet werden die nominierten Beiträge von einer Jury aus Filmkritikern und Filmemachern. Die Preisverleihung findet jedes Jahr in Los Angeles statt und umfasst 19 Kategorien, darunter auch verschiedene Genres, aus denen jeweils Trailer ausgewählt und beurteilt werden.

Für diese Untersuchung wurden die ausgezeichneten Beiträge des 8. Mai 2008 ausgewählt. Dabei wurden die Kategorien *Best Action* und *Best Comedian* ausgewählt um eine vergleichende Analyse durchzuführen, sowie aus jeder Kategorie den Gewinner und einen nominierten Beitrag. So wurden aus der Kategorie *Best Action* folgende Beiträge gewählt:

The Dark Knight /von Intofilm (Gewinner)

Hellboy 2/von Universal Pictures, Workshop Creative (Nominiert)

Auch aus der Kategorie *Best Comedian* wurden der Gewinner und ein normierter Beitrag ausgesucht:

³ Nähere Informationen sind unter der Homepage www.goldentrailerawards.com zu finden.

Tropic Thunder /von Buddha Jones (Gewinner)

Meet Bill /von Good Spot (Nominiert)

Die Auswahl fiel auf eben diese Trailer, da ich sie als Repräsentanten der heutigen Trailer sehe, denn sie sind von einer hochgeschätzten Jury ernannt und bewertet worden.

Die Anzahl der Trailer wurde so festgelegt, sodass ein Vergleich zwischen Trailer im selben Genre, wie auch ein Vergleich der unterschiedlichen Genrekategorien gemacht werden kann. Da die Analyse sehr tiefgehend ist und auf die einzelnen Gestaltungsmittel eingeht, würde das Hinzuziehen von zusätzlichen Trailern den Rahmen dieser Arbeit sprängen.

6.2 Forschungsfragen

Da ich hypothesengenerierend arbeiten möchte ergibt sich folgende leitende Forschungsfrage:

FF1: Welche Gestaltungsmittel werden in Trailer eingesetzt um Spannung zu erzeugen?

Da die Untersuchung auch eine genrespezifische Untersuchung sein soll, wird folgenden Fragen nachgegangen:

FF1.1: Inwiefern kommen im Genre Komödie dieselben Gestaltungsmittel vor wie im Action-Genre?

FF1.2: Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten gibt es in Hinblick auf Einstellungsgrößen, Bewegungen vor der Kamera, Kamerabewegungen, Schnitt, Musik und Sound?

6.3 Methode

Um diese Forschungsfragen beantworten zu können und somit die charakteristischen Merkmale dieser Trailer erforschen, wurde von mir die Filmanalyse als Methode gewählt.

Die Filmanalyse besteht aus vielen Zugängen, darunter sind der Aufbau der Filmtheorie, sowie der Bereich der Gestaltlehre und Morphologie (Stil-, Genre- und Gattungstheorie). (Vgl. Wuss, 1999, Seite 20)

Korte definiert die Analyse am Film so:

„[...] Ermittlung aller am Film selbst feststellbaren Daten, Informationen, Aussagen (immanente Bestandsaufnahme), also Inhalt, formale und technische Daten, Einsatz filmischer Mittel, inhaltlicher und formaler Aufbau des Films, handelnde Personen, Handlungsorte, Handlungshöhepunkte, Informationslenkung und Spannungsdramaturgie etc.“ (Korte, 2001, Seite 21)

Hickethier schreibt der Film- und Fernsehanalyse bestimmte Funktionen zu. Sie dient dazu die eigene Wahrnehmung zu sensibilisieren und hilft die Bildung des ästhetischen Geschmacks zu vervollkommen, sowie auch den ästhetischen Genuss zu steigern. Dazu soll die Analyse zur Gewinnung der Kenntnisse über audio-visuelle Medien beitragen und den Untersuchenden Erfahrung bei der Bewertung und Beschreibung von medialen Prozessen beibringen. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 3) David Bordwell schafft für die Analyse eine explizite Verbindung zur Kommunikation, indem er das Konstrukt des „spectators“ oder „viewers“ einführt. So definiert Kuchenbuch die Analyse danach, welchen Stellenwert sie in einem Kommunikationsverhältnis hat und was ihre Absicht darin ist. Mit *Kommunikationsverhältnis* meint Kuchenbuch das Verhältnis eines Kommunikators (in diesem Fall ist es z.B. der Regisseur) mit einem Rezipienten (Kinobesucher) durch ein Kommunikat, welches in dieser Untersuchung der Kinotrailer ist. Daraus ergibt sich, dass die Filmanalyse aus der Sicht Kuchenbuchs eine Kommunikatanalyse ist. Dieser spezielle Zweig der Kommunikationswissenschaft, die Kommunikatanalyse, stellt das Kommunikat vordergründig dar. Kommunikate sind unter anderem ein Film oder mehrere Filme, Plakate, Bücher und vieles mehr. Ausgangspunkt der Analyse ist immer das bestehende Kommunikat. Ziel der Kommunikat-Analyse ist es so viele Details wie möglich aus dem Kommunikat zu erfahren, über die denkbare Kommunikation und wie das Kommunikat in ihr fungieren könnte. Bedeutend sind auch die Eigenarten, die Auswahl und Anordnung der Elemente des Kommunikats. Daraus kristallisieren sich seine persönliche Handschrift, das

gezielte Genre und das tatsächliche Publikum. (Vgl. Kuchenbuch, 2005, Seite 25ff)

Faulstich unterscheidet sechs verschiedene Richtungen der Filmanalyse.

Zum einen gibt es den strukturalistischen Zugriff, zum anderen unterscheidet er die biographische Filminterpretation, die linear-filmhistorische, die soziologische, die psychologische und die genrespezifische. (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 28, in Faulstich 1988) Für diese Untersuchung ist der strukturalistische Zugriff gewählt worden, warum soll im nächsten Kapitel aufgezeigt werden.

6.4 Strukturalistischer Zugriff

Die funktionale Strukturanalyse versucht die Komposition im Hinblick auf ihre ästhetischen Wirkungen zu erfassen. Die Analyse braucht einen interdisziplinären Ansatz, da sich der Rezipient mit einer psychischen Aktivität mit einbringt. Die Psychologie und Kognitionswissenschaften geben immer wieder neue Aufschlüsse darüber, wie die Prozesse der Filmwahrnehmung geschehen, im speziellen der Zusammenhang von bewusster Wahrnehmung und unbewusster Wahrnehmung. (Vgl. Wuss, 1999, Seite 9)

Nach Faulstich ist die strukturalistische Methode so definiert:

„Im folgenden ist damit pragmatisch das zentrale Gerüst eines Films gemeint: sein Aufbau, seine Komposition, seine spezielle Ordnung als Einzelwerk. Man kann den einzelnen Film somit als ein System auffassen, in dem alle Teile aufeinander bezogen sind und in dieser Verstrebung miteinander skelettartig das Ganze zusammenhalten.“ (Faulstich, 1988, Seite 16)

Der strukturalistische Zugriff meint also, die Untersuchung der einzelnen Elemente im Film, den Zusammenhang der Elemente zueinander, die Funktionen dieser Elemente, sowie den Stellenwert dieser Teile in diesem Filmsystem. (Vgl. Faulstich, 1988, Seite 16)

Um eine Strukturanalyse bei einem Film durchführen zu können, braucht man in jedem Fall ein Filmprotokoll, welches die Fragen die gestellt wurden beantworten kann. (Vgl. Faulstich, 1988, Seite 17) Nach Faulstich können verschiedene Ebenen eines Films in einem Filmprotokoll herausgearbeitet werden. Das wären Fragen zur Handlung, Fragen zu den Figuren, Fragen zu den Stilmitteln, sowie

Fragen zu den Bereichen der Werte eines Films. In meinem Fall ist es die Ebene, in der die Stilmittel zu untersuchen sind. Hier werden die Fragen zum Beispiel nach der Einstellungsgröße gestellt, sowie Einstellungslänge, nach der Kamerabewegung, der Relation zwischen Ton und Bild und Aufbau der Spannung. (Vgl. Faulstich, 1988, Seite 18f)

6.5 Forschungsdesign

Wie oben erwähnt ist für diese Analyse ein Filmprotokoll, um genauer zu sagen, ein Einstellungsprotokoll notwendig, um alle wichtigen Bestandteile zu untersuchen.

„Ziel eines (begrenzten) Einstellungsprotokolls ist die genaue Erfassung der filmästhetischen Merkmale, das Protokoll dient der Überprüfung gestalterischer Strategien eines zentralen Ausschnitts des Films.“ (Hickethier, 2007, Seite 36)

Nach Hickethier hat ein Einstellungsprotokoll bestimmte Funktionen: (Vgl. Hickethier, 2007, Seite 35)

- Für eine genauere Erfassung der filmischen Struktur innerhalb der Sequenzen.
- Einzelne Einstellung werden festgehalten (kameraästhetische Merkmale auf der Bildebene)
- Geräusche und Musik werden auf einer eigenen Tonebene untersucht
- Einstellungswechsel und die Formen des Wechsels (Schnitt, Überblendung) werden festgehalten.
- Die Bildebene und die Tonebene werden in getrennten Spalten gehalten.
- Die Schnitte sollen notiert werden, sowie die Dauer der Einstellung.

Vorlage für mein Einstellungsprotokoll⁴ ist das Filmprotokoll von Kuchenbuch. Dennoch habe ich es für meine Zwecke erweitert und noch genauer gegliedert. (Vgl. Kuchenbuch, 2005, Seite 40)

⁴ Anregungen für dieses Protokoll wurden zudem in der Diplomarbeit „Schreckliche Zeichen“ (2008) von Herrn Martin Temper gegeben.

Dadurch, dass die Länge der zu untersuchenden Trailer natürlich sehr kurz ist, war es mir möglich jede Einstellung aufzuzeigen und zu analysieren.

Einstellungsprotokoll: Batman-The Dark Knight											
Einstellung	Zeit sec.	Kamera		Optische Ebene		Screenshot	Musikeinsatz	Akustische Ebene		Sound	
		Einblendungsgröße	Bewegung	Schnitt	Im Bild Bewegung						
1	6,03										
2	14										
3	2,45	Weit	Hubschrauberflug von links nach rechts	Hard							
	9,65			Verlorenes Abbildende							
4	3,22	Halbtotal	Schwenk von rechts nach links auf Batman, Taten eindruck, da Kamera von oben	Hard							
	3,72		Schwenk der Kamera nach unten (Batman folgend)	Abblende Aufblende	Batman springt von unten im Bild in die Mitte des Bildes und lässt sich in die Tiefe fallen						
5	4	Logo (3x)		Hard							
	16			Abblende	Computeranimierte Explosion, Flammen, Batmanschein verachtet die aus Logo wird größer						
6	1,65	Nahe	Fahrt über einen Vulkankegel	Hard							
7	18	Detail zu Weit	Schwenk nach unten	Hard							
8	1,6	Nah	Schwenk	Hard	Schweres Ausstragen aus dem Auto mit Bewegungen der Autoteile						
	0,2			Auflönde							
9		Halbtotal	Schwenk Kamera begleitet die Person links nach rechts		Der Anwalt geht von links nach rechts die Treppe hinauf, (presumably mit der Hand über die Treppe)						

(Abbildung 1: Einstellungsprotokoll; Vergleiche Anhang)

Insgesamt beinhaltet das Protokoll 12 Spalten.

Die ersten beiden Spalten (1 und 2) beinhalten zum einen die Einstellungsnummer (1), zum anderen die Länge der Einstellung (2). Die Länge der Einstellung wurde gewählt, um die Schnittfrequenz bestimmen zu können.

Die nächsten fünf Spalten (3 bis 7) beinhalten die Informationen des visuellen Bereichs.

Spalte Nummer 3 enthält die verschiedenen Einstellungsgrößen, Spalte Nummer 4 die Kamerabewegungen und Spalte Nummer 5 zeigt die Einstellungsübergänge, also den Schnitt.

Die nächsten beiden Spalten zeigen zum einen die Bewegungen vor der Kamera (6), zum anderen wurde als Hilfestellung in der letzten Spalte der visuellen Ebene ein Screenshot (7) der jeweiligen zu untersuchenden Einstellung eingefügt.

Für die akustische Ebene wurden 4 Spalten verwendet. Unterteilt wurde diese Ebene in den Bereichen Musikeinsatz (8 und 9) und Sound (10). Anzumerken ist hier, dass deshalb zwei Spalten für diese beiden Gestaltungsmittel verwendet wurden, da zur selben Zeit oft mehrere Musikstücke wie auch Geräusche im Trailer benutzt wurden.

7 Analyse der Trailer

Dieses Kapitel enthält die Auswertungen der vier Analysen (*Batman-The Dark Knight*, *Hellboy II*, *Tropic Thunder* und *Meet Bill*), die anhand der Einstellungsprotokolle durchgeführt wurden. Um spezielle Punkte nachsehen zu können, werden die Einstellungsprotokolle im Anhang (Kapitel 11) vorzufinden sein. Die Auswertungen der Analysen beinhalten eine kurze Inhaltsbeschreibung des Trailers, seine jeweilige Form und Länge, die Benutzung der Kamera und Bewegung im Bild, sowie Fragen betreffend Musik und Sound bezüglich der Einstellung, sowie der Montage. Am Ende jeder Auswertung wird ein Fazit die wichtigsten Ergebnisse im Hinblick auf die gestellten Forschungsfragen zusammenfassen. Im Kapitel 7.5 (Gegenüberstellung der Trailer) werden die Ergebnisse der einzelnen Trailer gegenübergestellt und auf die durch die Analyse gefundenen Unterschiede zwischen den Genres *Action* und *Comedian* näher eingegangen.

7.1 Analyse des Trailers „BATMAN – THE DARK KNIGHT“

Der Trailer *Batman- The Dark Knight* wurde von der Produktionsfirma *Introfilm* 2008 produziert und gewann bei den *Golden Trailer Awards* in der Kategorie *Best Action*. Nicht ohne Grund, finde ich, denn dieser Trailer ist sehr aufregend in seiner Gestaltungsweise. Von der ersten Sekunde bis zur letzten ist er spannend und emotional. Inhaltlich geht es in diesem Trailer darum, dass Gotham City mit einer neuen Gefahr konfrontiert wird. Der Joker macht mit seinen Anhängern die Stadt unsicher und will auf spielerische Art und Weise den Tod von Batman. *The Dark Knight* ist der dunkelste Teil der Batman-Serie, in dem nicht nur der Kampf gegen Batmans Widersacher gezeigt wird, sondern auch der Kampf des Helden mit sich selbst, den Kampf um seine Liebe und darum, das Richtige zu tun.

7.1.1 Länge und grober Aufbau

Bei einer Länge von 2:32 Minuten beinhaltet dieser Trailer 106 Einstellungen, wobei anzumerken ist, dass die Logos und die Titeleinblendung dazugezählt

wurden. Der Trailer ist sehr schwer in dramaturgische Akte zu gliedern, da er durchgehend spannend ist, sei es durch die bewegten und actionreichen Bilder, durch den Schnitt oder durch den stark akzentuierten Sound.

Die Einstellungen 1 bis 5 geben eine Einführung in den Trailer. Die Einstellungslängen sind in diesem Abschnitt mit 3 Sekunden verhältnismäßig lang, denn die Durchschnittsdauer der Einstellungen beträgt 0,9 Sekunden. In den folgenden Einstellungen 6 bis 39 wird das Thema und die Handlung vorgestellt. Von Einstellung 40 bis 59 werden die Actionssignale aktiviert, indem sich die Anzahl an Bewegungen und Musikeinsätzen verdichtet. Auffällig ist, dass viele schwarze Bilder eingefügt wurden um die Spannung zu steigern. Die meisten dieser schwarzen Flächen, sowie auch die meisten Auf- und Abblenden sind in diesem Teil des Trailers vorzufinden. Bereits ab der 60. Einstellung beginnt die Zuspitzung. Die Einstellungen werden in diesem Abschnitt immer kürzer, ihre Länge beträgt oft nur noch 0,3 Sekunden. Zudem werden ausnahmslos harte Übergänge verwendet. Die Akustik wird im Laufe des Trailers stetig intensiver, die Bässe werden härter, die Abstände der Akzente immer kürzer. Beendet wird diese Achterbahnfahrt durch ein schwarzes Bild und ein Dialog (Einstellung 95 bis 96) lässt aufatmen. Nach der Einblendung des Titels wird in den Einstellungen 99 bis 105 ein Schlussgag eingefügt. Zu guter Letzt wird das Erscheinungsdatum präsentiert.

7.1.2 Kameraeinstellung und Bewegung

Die Untersuchung hat ergeben, dass die halbnah Einstellung am häufigsten eingesetzt wurde. Von 106 Einstellungen sind 50 auf diese Weise verwendet worden (siehe untere Tabelle), um die Bewegungen im Bild gut zur Geltung zu bringen. Weiters ist zu betonen, dass die weiten Einstellungen (Supertotale), die verwendet wurden, kaum Bewegungen beinhalten und wurden nur eingesetzt, um einen Überblick zu geben.

Tabelle 1: <i>Batman – The Dark Knight</i> : Einstellungsgrößen						
Supertotale	Totale	Halbtotale	Amerikanische	Halbnah	Groß	Detail
10	14	15	6	50	5	3

Von den Kamerabewegungen her betrachtet wurde am öftesten die Kamerafahrt verwendet, gefolgt von der unbewegten Kamera, die 45 mal eingesetzt wurde. Das finde ich sehr interessant, da ich doch mehr Kamerabewegungen vermutet hätte. Dennoch wird diese Nicht-Bewegung durch Bewegungen vor der Kamera bereichert. Am wenigsten kam die subjektive Kamera zum Einsatz. Interessant ist zudem, dass der Zoom, sowie Kombinationen von Kamerabewegungen ganz ausgespart wurden.

Tabelle 2: <i>Batman – The Dark Knight</i> : Kamerabewegungen					
Fahrt	Schwenk	Subjektiv	Zoom	Kombination	Stand
45	17	2	-	-	40

Weiters ist zu sagen, dass bezüglich der Montage der harte Schnitt am öftesten verwendet wurde (95 mal).

Tabelle 3: <i>Batman – The Dark Knight</i> : Montage			
Hart	Aufblende	Abblende	Überblendung
95	17	21	2

Untersucht wurde zudem, wie oft bestimmte Einstellungsgrößen mit bestimmten Kamerabewegungen kombiniert wurden. Wie in der unteren Tabelle zu sehen ist, ist nach der nahen Einstellung, kombiniert mit Stand, die Kamerafahrt kombiniert mit der nahen Einstellung am zweithäufigsten benutzt worden. Oft wurde außerdem die halbtotale Einstellung mit der Fahrt kombiniert, wie auch die Totale mit der Fahrt.

Tabelle 4: <i>Batman – The Dark Knight</i> : Kombination von Einstellungsgröße und Kamerabewegung			
Einstellungsgröße	Kombiniert mit	Kamerabewegung	Anzahl
Supertotale		Fahrt	8
Supertotale		Schwenk	1
Supertotale		Stand	1
Totale		Fahrt	10
Totale		Schwenk	3
Totale		Stand	2

Halbtotale		Fahrt	10
Halbtotale		Schwenkt	3
Halbtotale		Subjektiv	1
Halbtotale		Stand	2
Amerikanisch		Fahrt	1
Amerikanisch		Schwenk	1
Amerikanisch		Stand	4
Nah		Fahrt	15
Nah		Schwenk	8
Nah		Subjektiv	1
Nah		Stand	24
Groß		Stand	5
Detail		Fahrt	1
Detail		Schwenk	1
Detail		Stand	1

Hier ist nun anzumerken, und das finde ich sehr beachtlich, dass von 106 Einstellungen 92 Einstellungen Bewegungen vor der Kamera beinhalten. Dabei werden aber auch Bewegungen, wie starkes Nicken und prägnante Gesichtsbewegungen bei Nahaufnahmen miteinbezogen.

Bei diesem Trailer lösen gewisse Bewegungen in der nächsten Einstellung oft eine bestimmte Reaktion aus. So werden Einstellungen, die keine Verbindung zueinander haben, miteinander in Bezug gesetzt. Ein Beispiel dafür ist, dass eine in der Supertotalen aufgenommene Massen-Hektik in der nächsten Einstellung in eine Explosion übergeht (17 und 18). Ein weiteres Beispiel bieten die Einstellungen 25 bis 27. An dieser Stelle (25) fährt das „Batmotorrad“ nach links, darauf folgend (26) wird ein brennendes Objekt explosionsartig nach links geschleudert. Sofort danach wird mit einer Überblendung zum „Batmotorrad“ zurück gewechselt (27), das sich von rechten hinteren Bildrand nach links vorne bewegt. Dabei wird der Schnitt kaum mehr wahrgenommen. In diesem Trailer werden viele Einstellungen aneinandergereiht, die sich ähnlich sehen, sei es hinsichtlich der Bildgewichtung, sei es durch die Bewegung in eine bestimmte Richtung oder die Farbgebung (wie bei Einstellungen 40 und 41, siehe Clownsgesichter). So löst ein Clown in Einstellung 43 durch seinen

Ellbogenschlag scheinbar in der nächsten Einstellung eine Explosion aus. Dieses Prinzip wurde im theoretischen Teil (Kapitel 5.2.3) schon unter dem Begriff „Graphische Beziehung“ zwischen den Kameraeinstellungen näher beleuchtet. Bei diesem Vorgehen werden ähnliche graphische Konturen im nächsten Bild übernommen, damit der Übergang fließender ist, und der Schnitt nicht wahrgenommen wird.

Auch zu Beginn des Trailers ist ein schöner Übergang zu sehen. Batman springt, mit dem Kopf voran, von einem Wolkenkratzer in die Tiefe. Währenddessen erscheint das Logo, inmitten eines blauen Flammenmeeres und es sieht so aus als ob Batman in dieses eintauchen würde. Dies sind Beispiele für eine „Räumliche Beziehung“ zwischen zwei Kameraeinstellungen (Kapitel 5.2.3), da durch verschiedene Bewegungen die folgende Einstellung miteinbezogen wird, obwohl kein räumlicher Zusammenhang besteht. Anzumerken ist in diesem Fall aber auch, und dies finde ich besonders wichtig, dass die meisten Bewegungen in diesem Trailer in der Einstellung nicht zu Ende geführt werden. Aus diesem Grund wirkt es oft so, als ob die folgende Einstellung die Bewegung fortführen würde. Das bedeutet, die Bewegungen vor der Kamera werden (wie im Fall des zuschlagenden Clowns im oben erwähnten Beispiel) in der Bewegung geschnitten. So könnte man annehmen, dass so wie bekanntlich ein angeschnittener Kopf vom Rezipienten vervollständigt wird, eine Bewegung genauso komplettiert werden kann, indem der Rezipient die Bewegungen der nächsten Einstellung hinzuzieht, diese beiden verbindet und als eine einzige, ganze Bewegung wahrnimmt. Ich habe dieses Schnittverhalten eher als künstlerische Methode empfunden, um mit Aktion und Reaktion zu arbeiten, so wie es das Beispiel mit dem Clown und der Explosion zeigt (43 und 44).

Damit der Trailer noch fließendere Übergänge hat, wurde zum Beispiel eine Fahrt nach rechts verwendet, während sich in den nächsten Einstellungen die Figuren nach links bewegen. Dies passt aus diesem Grund zusammen, da sich die Figuren sich für das Auge des Rezipienten nach links bewegen, bei einer Fahrt nach rechts, es so scheint, dass sich die Figuren auch nach links bewegen (34 und 35). So können auch zwei Einstellungen die ansonsten nichts gemein haben, als miteinander verbunden wahrgenommen werden.

Es ist nicht klar zu sagen, wann es die spezielle Zuspitzung in diesem Trailer gibt, da es mehrere ihm mehrere solche Phasen zieren. Dennoch gibt es im letzten

Drittel des Trailers eine enorme Zuspitzung (63-94), bei der die Einstellungen so kurz und beweglich sind, dass man nicht mehr in der Lage ist, diese einzeln wahrzunehmen. Einige dieser Einstellungen werden erst durch wiederholtes Ansehen, sowie durch das Durchsehen der einzelnen Kader bemerkt.

Der Trailer zu *Batman-The Dark Knight* setzt Pointen, indem er die rasanten Bewegungen durch ruhige oder vollkommen stille Einstellungen und Momente durchbricht. So lassen nicht mehr Bewegungen etwas wichtig erscheinen, sondern ruhige Stellen, die gezielt gesetzt werden.

Es kommt auch einige Male vor, dass schwarze Bilder eingesetzt werden, die als Pausen dienen, die dennoch nur Vorbereiter einer Überraschung sind, da unmittelbar darauf durch einen harten Schnitt ein bewegtes Bild gezeigt wird, das zudem von einer Musik akzentuiert wird.

7.1.3 Musik und Sound

Die Handlung des Trailers wird von Musik und Sound paraphrasiert. Es kommt vor, dass (wie bei Einstellung 56 bis 57) eine neutrale Handlung durch Musik eingefärbt wird und dadurch an Bedeutung gewinnt.

Dieser Trailer ist von basshaltigen Akzenten durchzogen, es werden kaum Melodien verwendet, und die musikalischen Einsätze meist instrumental. Oft werden Trommeln mit schnellem Rhythmus eingesetzt, wobei an dieser Stelle normale Trommelklänge von den technisch veränderten Trommelklängen (metallener Klang) zu unterscheiden sind (zum Beispiel 34 bis 37). Oft werden auch technisch hergestellte Klänge wie tiefe und basshaltige Donnergeräusche eingefügt, die angst- und respekteinflößend sind. Aus diesem Grund wird die Aufmerksamkeit bereits vor der ersten Einstellung erfasst, da ein donnerartiger Trommelschlag überraschend einsetzt. Allgemein werden verschieden Töne technisch manipuliert, damit sie „schräg“ und defekt klingen, um eine höhere Spannung beim Zuseher zu erreichen (39).

In diesem Trailer besteht oftmals ein Zusammenspiel von Musik und Soundelementen, indem ihre Klänge miteinander verschmelzen, oder sich gegenseitig ablösen. Schon in der 2. Einstellung wird, nach Abklingen des ersten Trommelschlages, dieser von einem Ticken abgelöst. Dieses wird verwendet, um

eine noch größere Spannung zu erzeugen und die Vorstellung von Zeitdruck zu kreieren. Hier wird das Ticken nach und nach basshaltiger, bis daraus ein schneller Herzschlag entsteht. Auch beim Übergang zur 4. Einstellung löst Musik den Sound, indem das Ticken durch einen basshaltigen Trommelschlag abgelöst wird. Ein weiteres Beispiel für das Zusammenspiel von Musik und Sound zeigt die Einstellung 5 (Logo), denn in diesem Fall wird ein tiefes Grollen gleichzeitig mit einem lang gezogenen tiefen Posaunenton gespielt.

Generell werden eher tiefe Töne benutzt, um eine bedrohliche Atmosphäre zu schaffen. Zudem werden musikalische „Unruhestifter“ eingesetzt, die aus zwei verschiedenen, in gleichen Abständen, gespielten Tönen bestehen. Diese Spielweise ist sehr spannend, da sie in einer Form einem Ticken ähnelt (7-13 oder 28-33). Zumeist werden dabei eher tiefe Töne und melancholisch klingende Instrumente verwendet (wie zum Beispiel Cello, in Moll gespielt).

Beinahe alle Sounds in diesem Trailer, sind Geräusche, die wir aus dem Alltag nicht kennen und die wir deshalb nicht zuordnen könnten. Dieser Tatsache hält den Trailer zusätzlich spannend (vgl. Kapitel 5.6).

Wie bei den Einstellungen 19 bis 28 zu sehen und zu hören ist, werden nicht nur Trommelklänge alleine verwendet um Spannung zu erzeugen, sondern zusätzlich werden weitere Takte eingefügt. Diese Verdichtung dieser Takte mit zusätzlichen Tönen überfluten unsere Reize mit zu vielen musikalischen Informationen. Zudem werden beinahe durchgehend basshaltige Klänge eingesetzt, welche die Wirkung nochmals erhöht. Wenn keine Musik spielt, werden stattdessen basshaltige Geräusche, wie die einer Explosion eingesetzt (17 und 18).

Es kommen natürlich nicht nur Trommeln zum Einsatz um einen musikalischen Rhythmus zu gewinnen. Oft wird der gleiche Ton eines beliebigen Instruments im selben Abstand immer wieder gespielt. Daraus ergibt sich ein Rhythmus (zum Beispiel in Einstellungen 40 bis 43).

Spannungserzeugend sind zudem hohe anhaltende Töne, die stetig höher werden und eine Zuspitzung simulieren oder unterstreichen (52 bis 57), wobei hier nicht definitiv geklärt werden kann, welche Instrumente eingesetzt wurden, denn es werden auch immer höher werdende elektronische Geräusche integriert, die Ähnlichkeiten mit Frauengeschrei haben (16). Zudem werden, wie in vielen

Filmen, hohe Chorgesänge eingesetzt, um eine mystische und unheimliche Situation zu schaffen (38 und 39).

Ein Trommelschlag wird in diesem Trailer auch verwendet um einen Gag oder eine Pointe anzukündigen. So wird in den Einstellungen 37 bis 38 in einem Gespräch ein akzentuierter Trommelschlag eingefügt um die folgende Stille hervorzuheben und die Pointe wirken zu lassen. Eine Pointe, die durch die Stille wirkt, wird auch bei Einstellungen 14 bis 15 angewendet. Hier besteht keine Anwendung von Musik, Sound, oder Bewegungen. Gerade dadurch erlebt man eine enorme Spannung. Meist wird die Stille durch einen lauten Schlag beendet, was die Aufmerksamkeit fördert und den Rezipienten erschreckt.

Bei den Einstellungen 59 und 60 kommt diese plötzliche Stille ebenso vor, aber hier bedeutet sie etwas anderes. Sie ist eine Art „konstruierte Ruhe vor dem Sturm“, damit sich Publikum noch einmal erholen kann. In diesem Fall (63-77) werden nach der Stille drei harte basshaltige Schläge gegeben, danach beginnt eine Melodie, begleitet von Maschinengewehrsalven, Explosionen und Unfallgeräuschen.

Ab Einstellung 77 werden die Schläge noch lauter, begleitet von Trommellauten. Ab diesem Zeitpunkt werden die Tonakzente nicht mehr, wie bisher auf den Schnitt gesetzt, da sie zu dicht aneinander liegen. Sie werden an die Bewegungen gesetzt, um diese hervorzuheben, wie beim Fall der Frau vom Hochhaus (80), oder beim Wegschleudern von *Joker* (84 oder 86), beim Überspringen des Wagens.

Bis zum Schluss hin, wird die Musik immer lauter und basshaltiger, stets begleitet von maschinellen Geräuschen, wie etwa dem „Batmobil“ oder der Waffen. Der Höhepunkt wird mit einem lauten, nachklingenden Schlag beendet (94-95).

Es folgt ein Gespräch, bei dem keine Musik, sondern nur Hintergrundgeräusche vorkommen. Das Gespräch wird mit einem nachhallenden Trommelschlag beendet, der bis zur Titeleinblendung zu hören ist, die von einer dramatischen und heroischen Themenmusik abgelöst wird (98). Nach dem Titel ist still, der Schlussgag wird gesetzt, bei dem gar keine Musik mehr verwendet wird. Einen dramatischen Nachgeschmack hinterlässt der letzte Schlag, der über den Schnitt zum Erscheinungsdatum gesetzt wird (105 und 106).

7.1.4 Fazit

Der Trailer zum Film *Batman – The Dark Knight* ist außerordentlich spannend. Vorab sind die Einstellungslängen mit einem Durchschnitt von 0,9 Sekunden sehr kurz. Die am häufigsten verwendete Einstellungsgröße ist die halbnah Einstellung. Im Bild sind sehr viele Bewegungen (in 92 von 106 Einstellungen), wobei anzumerken ist, dass die weiten Einstellungen (Supertotale) kaum Bewegungen haben. Die Bewegungen im Bild werden oft nicht zu Ende geführt. Von den Kamerabewegungen wurde die Fahrt, gefolgt vom Stand, am meisten benutzt. Die am öftesten benutzte Montageform ist der harte Schnitt. Kombiniert wurde meist die unbewegte Kamera mit der halbnahen Einstellung. Bei den Bildübergängen wurde auf die graphische Beziehung zwischen den Kameraeinstellungen geachtet, sowie auf die räumliche Beziehung.

Der gesamte Trailer ist von Zuspitzungen durchzogen, wobei anzumerken ist, dass im letzten Drittel die Zuspitzung am intensivsten ist, da sich die Anzahl der Bewegungen, des Sound und Einstellungen verdichtet. Es werden immer wieder Pointen gesetzt um aus der Fülle an Informationen auszubrechen und dadurch Aufmerksamkeit zu schaffen.

Akustisch gesehen, ist er sehr basshaltig, verwendet kaum Melodien und ist rein instrumental (wenige Instrumente). Oft werden Trommeln eingesetzt oder Soundklänge die wir nicht aus dem Alltag kennen. Der Trailer verwendet vielmals tiefe Töne und Klänge. Bei Zuspitzungen werden aber auch hohe, lang anhaltende Töne verwendet, die stetig höher werden. Es werden klangliche „Unruhestifter“ mit abwechselnden Tonhöhen eingesetzt und es besteht ein enges Zusammenspiel von Sound und Musik. Die Lautstärke und der Bass werden besonders gegen Ende des Trailers intensiver. Im letzten Drittel kann man von einer visuellen und akustischen Überforderung sprechen. Zu Beginn des Trailers werden die musikalischen Akzente auf den Schnitt gesetzt, doch ab der Zuspitzung werden stattdessen die Bewegungen, durch die hohe Verdichtung, hervorgehoben. Musik hat in diesem Fall die Aufgabe die Handlung zu unterstreichen oder einer neutralen Szene eine bestimmte Stimmung zu verleihen.

Die dramaturgische Form des Trailers ist aus vier Teilen aufgebaut. Zuerst wird der Held kurz dargestellt und danach das Problem der Handlung geschildert. Dem

folgt eine früh beginnende Zuspitzung, die mit einer rasanten Schlusspointe beendet wird. Der Trailer ist bis zum letzten Schlag spannend.

7.2 Analyse des Trailers „HELLBOY II“

Der Trailer zu *Hellboy II – The Golden Army* wurde 2008 produziert und ist eine Partnerproduktion von *Universal Pictures* und *Workshop Creative*. Dieser Trailer wurde in der Kategorie *Best Action* nominiert. Auf der Handlungsebene geht es darum, dass Soldaten in einer Höhle ein kleines sonderbares Wesen aus der Unterwelt finden. Einer der Soldaten nimmt sich des Kleinen an. Jahre vergehen und der herangewachsene „Hellboy“ arbeitet, wie schon sein Ziehvater, beim Militär, um außergewöhnliche Aufträge entgegenzunehmen. Sein nächster Auftrag ist es, den Schattenprinzen davon abzuhalten, die goldene Armee zu befreien, die alles und jeden zerstören würde.

7.2.1 Länge und grober Aufbau

Bei einer Länge von 1:45 Minuten beinhaltet dieser Trailer 108 Einstellungen. Von diesen 108 Einstellungen gibt es nur 11 Einstellungen die keine Bewegungen im Bild haben.

Die Schnittfrequenz in diesem Trailer ist allgemein sehr hoch.

Der Trailer orientiert sich in seiner Form an den beworbenen Film. Er beginnt mit einer historischen Rückblende, die von Einstellung 3 bis 18 führt. Auch dieser Trailer fängt sofort spannend an, obwohl die Bewegungen im Bild, sowie die Bewegungen der Kamera nicht stark ausgeprägt sind. Die akustische Ebene ist hier für die Spannung verantwortlich. Im ersten Akt werden immer dann Überblendungen benutzt, wenn sich die Stimmung im Film ändert. So wird zum Beispiel eine Überblendung gesetzt, nachdem der kleine Hellboy in die Arme seines zukünftigen Ziehvaters gesprungen ist und die Soldaten die Waffen gesenkt haben, um zu zeigen, dass die Bedrohung verschwunden ist (10 und 11). Die Bilder sind ab der Einstellung 13 sehr positiv, obwohl die Musik etwas anderes verspricht. So ist hier anzumerken, dass die Musik in diesen Fall die Funktion hat, der Szene ein anderes Gefühl zu geben, als diese auf den ersten Blick bietet. In

Einstellung 18 wird durch den Schnitt und ein weißes Zwischenbild ein Fotoblitz suggeriert.

Ab der 19. Einstellung werden der Held und seine Gegner vorgestellt. Dies erfolgt bis zur 27. Einstellung. Schon hier findet eine erste Zuspitzung statt, die einen Schlussgag beinhaltet. Ab der 29. Einstellung wird die Handlung beschrieben.

Mit Einstellung 69 beginnt, obwohl das schwer zu sagen ist, bereits die Zuspitzung. Zumindest findet sie musikalisch ab diesem Zeitpunkt statt. Wenn wir uns den Schnitt genauer ansehen, würde die Zuspitzung erst bei Einstellung 86 beginnen, da bis auf eine Überblendung nur harte Schnitt eingesetzt wurden. Zudem sind ab der 90. Einstellung sehr viele Bewegungen im Bild, die sich auf die gesamte Bildfläche ausbreiten, wie etwa eine Explosion. Dass in der Zuspitzung die Kamerabewegungen steigt ist auffällig, da im restlichen Trailer hauptsächlich die unbewegte Kamera benutzt wurde. Die Zuspitzung wird durch die Einblendung des Titels gestoppt, nach dem ein Gag folgt. Danach geschieht ein weiteres, schnell geschnittenes Finale, bis auf dramatische Weise das Datum eingeblendet wird.

Die Farbgebung ist in meiner Arbeit zwar nicht zu untersuchen, aber in diesem Trailer ist sie so ausgeprägt, dass sie zu erwähnen ist. Es werden immer jene Bilder ohne Unterbrechungen aneinandergereiht, welche ähnliche Farbtöne haben. Zum Beispiel sind in den Einstellungen 5 bis 12, die Farben bläulich, 13 bis 18, die Farben gräulich und 20 bis 27 eher golden.

Die Anordnung seiner Bilder im Trailer wird der Sprecherstimme untergeordnet. Das bedeutet, sie gliedert sich nicht durch die dramaturgische Handlung sondern durch den Sprecher. Die Bilder werden nicht nur allein der Information wegen gezeigt, sondern, eher um Maske und Kostümierung zu präsentieren. Auch wird erwähnt, von welchem Regisseur der Film ist, und setzt auf den ersten Blick wahllos Bilder ein. Diese wurden aber ganz gezielt gewählt um gezielt die Kreativität des Films zu zeigen. Was die Bewegungen betrifft, ist dieser Trailer bei weiten nicht so ausgereift wie jener zu *The Dark Knight*. Ohne Sprecherstimme könnte man meinen, dass für diesen Trailer beinahe wahllos einfach die beeindruckendsten Bilder aneinandergereiht wurden. Nach Sprechpausen werden immer wieder schwarze Flächen eingesetzt, wodurch sich die Spannung erhöht. Die Personen werden so geschnitten, als wären sie im

Gespräch und zwar auch bei einem Kampf. Von Einstellung 57 bis 74 sind sehr viele Bewegungen in den Bildern, der Schnitt ist zudem sehr schnell. Dasselbe gilt für die Einstellungen 91 bis 101.

7.2.2 Kameraeinstellung und Bewegung

In diesem Trailer kamen alle Kameraeinstellungen vor. Am öftesten ist die halbnah Einstellung eingesetzt worden, gefolgt der amerikanischen Einstellung, die dem Trailer das Gefühl eines Westerns gibt. Hauptsächlich wird der Hauptcharakter „Hellboy“ mit dieser Einstellung präsentiert. Ebenso werden, wie unten in der Tabelle zu sehen ist, verhältnismäßig viele Totale eingesetzt.

Tabelle 5: <i>Hellboy II . The Golden Army</i> : Einstellungsgrößen						
Supertotale	Totale	Halbtotale	Amerikanische	Halbnah	Groß	Detail
6	17	8	21	46	5	1

Auch hier wurde überraschenderweise bei 46 von 108 Einstellungen die unbewegliche Kamera verwendet. Es wurde also die Nichtbewegtheit der Kamera in diesem Trailer bevorzugt, obwohl er zum *Action*-Genre gezählt wird. Am zweiten Platz befindet die Kamerafahrt, gefolgt vom Schwenk. Wichtig ist hierbei auch, dass Kombinationen verwendet wurden, die zum Beispiel eine Fahrt und einen Schwenk beinhalten.

Tabelle 6: <i>Hellboy II - The Golden Army</i> : Kamerabewegungen					
Fahrt	Schwenk	Subjektiv	Zoom	Kombination	Stand
38	11	-	5	5	46

Was die Montage betrifft, wurde der harte Schnitt am meisten eingesetzt, dennoch sind die verwendeten Überblendungen beachtlich. Oft wurde bei fünf bis sechs Einstellungen hintereinander eine Überblendung verwendet.

Tabelle 7: <i>Hellboy II - The Golden Army</i> : Montage			
Hart	Aufblende	Abblende	Überblendung
75	11	13	29

Gesucht wurde zudem nach den Kombinationen von Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen. Dabei kam heraus, dass die halbnah Einstellung am häufigsten mit der unbewegten Kamera kombiniert wurde, gefolgt von der Verbindung mit der Kamerafahrt. Öfter wurde auch die amerikanische Einstellung mit der Fahrt kombiniert.

Tabelle 8: <i>Hellboy II – The Golden Army</i> : Kombination von Einstellungsgröße und Kamerabewegung			
Einstellungsgröße	Kombiniert mit	Kamerabewegung	Anzahl
Supertotale		Fahrt	2
Supertotale		Schwenk	1
Supertotale		Stand	3
Totale		Fahrt	6
Totale		Schwenk	3
Totale		Stand	5
Totale		Zoom	1
Totale		Kombination	2
Halbtotale		Fahrt	5
Halbtotale		Schwenk	1
Halbtotale		Zoom	1
Halbtotale		Stand	3
Amerikanisch		Fahrt	9
Amerikanisch		Schwenk	2
Amerikanisch		Stand	7
Amerikanisch		Kombination	2
Nah		Fahrt	14
Nah		Schwenk	5
Nah		Zoom	1
Nah		Stand	22
Nah		Kombination	2
Groß		Stand	2
Groß		Fahrt	3
Detail		Stand	1

7.2.3 Musik und Sound

Beim Erscheinen des ersten Logos (Einstellung 2) ertönt bereits ein dumpfer Schlag. Ein sanfter, tiefer Ton zieht sich in die Länge, der mit sehr schnellen, metallenen Schlägen kombiniert wird. Ab Einstellung 14 wird ein noch schnellerer Trommelwirbel hinzugefügt und endet bei Einstellung 16. Beim Blitzlicht (weiße Blende) des Fotoapparats erklingt ein Glockenschlag, der bis zum Ende der 18. Einstellung ausklingt. Auch wenn das Bildmaterial etwas Fröhliches übermittelt, überdeckt der Klang der Glocke es mit einem beunruhigenden Schleier. Ab der 20. Einstellung, in welcher der Held und seine Feinde eingeführt werden, setzt eine dramatische Melodie ein, bei der die immer höher werdenden Töne zu einer Zuspitzung führen. Die Betonung ist hier immer nach dem Schnitt. In Einstellung 24 wird ein hoher Ton durch das Geschrei eines Monsters übertönt und dadurch ersetzt. Dies ist möglich, weil beide Klänge beinahe die selbe Tonhöhe haben. Somit besteht wieder ein enges Zusammenwirken von Musik und Sound. Nach dem Schrei (25 bis 26) ist es still und Hellboy kann einen lässigen Spruch von sich geben und hat so die volle Wirkungskraft. Ab Einstellung 27 beginnt ein komplizierter, klanglicher Teppich, der sehr spannend ist. Mit dem Faustschlag (27) ertönt ein mit einer E-Gitarre konstruierter Sirenenklang. Hierbei wechseln sich in gleichen Abständen zwei Töne ab. Durch den raueren Klang der E-Gitarre und durch den Sirenencharakter wirken diese Einstellungen sehr bedrohlich. Beendet wird dieser Klangteppich erst mit der 42. Einstellung, bei der ein höher werdender Chor diesen ersetzt. Neben diesen Sirenenklängen sind auch Trommeln zu hören, wobei zwei unterschiedliche Takte verwendet wurden. Zum einen ein langsamer mit zwei Schlägen, zum anderen ein schneller mit sieben Schlägen. Der schnellere Takt wird immer am Schnitt gespielt.

Insgesamt werden mehr Instrumente verwendet als im Trailer zu *The Dark Knight*. In diesem Trailer werden oft Choreinlagen benutzt um ihn dramatischer zu gestalten. Zum Beispiel wird bei den Einstellungen 50 bis 53 ein Chorgesang dazu verwendet, um eine Zerstörung zu untermalen. Diese Art von Gesängen machen verschiedene Einstellungen noch bedrohlicher, indem sie verschiedene Töne in gleichen Abständen wiederholen. Musik wird in diesem Trailer sehr oft

eingesetzt um eine Szene zu noch mehr unterstreichen, oder auch einen Charakter zu beschreiben. Auch kommt es vor, dass bei einem Zoom ein höher- oder tiefer werdender Posaunenton verwendet wird, um das Zoomen auffälliger zu gestalten (58).

Ab Einstellung 69 beginnt die Zuspitzung, die Höhe der Töne steigt an und auch ihre Lautstärke. Neben den erwähnten musikalischen Elementen, werden aus dem Soundbereich verhältnismäßig wenige Klänge entnommen. Hauptsächlich ist Grölen von Monstern und Geschrei von Menschen zu hören, sowie Explosionsgeräusche. In Einstellung 102 hört die Musik mit einem Akzent auf dem Schnitt auf. Bei der Überblendung vom Titel zur nächsten Einstellung (103) wird eine unheimliche Musik eingeführt, die von einem Blasinstrument gespielt wird und von einem tiefen Ton abgelöst wird. Der letzte Trommelschlag ist auf den Schnitt zur Einblendung des Datums gelegt und ist deshalb auch sehr basshaltig um ganz zum Schluss die Aufmerksamkeit aufrecht zu erhalten.

7.2.4 Fazit

Der Trailer *Hellboy II – The Golden Army* ist mit einer Länge von 1:45 vergleichsweise kurz. Er ist weniger durch das spezielle Zusammenfügen der Einstellungen spannend als vielmehr durch seine einzelnen Bilder. Die Farbgebung und fantasiereichen Figuren und Schauplätze machen diesen Trailer zu etwas Besonderem. Spannend ist er vor allem auch durch die hohe Schnittfrequenz, die sich durch den gesamten Trailer zieht. Der Trailer ist dem Hauptfilm vom Aufbau her sehr ähnlich. Er enthält mehrere Zuspitzungen, wobei diese schwer festzuhalten sind. Von den Kameraeinstellungen wurde die halbnaher Einstellung am öftesten verwendet. Auch die amerikanische Einstellung wurde häufig eingesetzt, sodass ein gewisses „Westernfeeling“ vermittelt wird. Die unbewegte Kamera wurde am öftesten verwendet, was für einen Actionfilm eher unüblich und daher auffällig ist. Auf Platz 2 befindet sich die Kamerafahrt. Meistens wurde der harte Schnitt verwendet, aber auch viele Überblendungen wurden eingesetzt um den Schnitt zu kaschieren. Auch hier wurde die halbnaher Einstellung am öftesten mit dem Stand kombiniert. Es wurden klangliche Symbole wie Glockengeläut verwendet, um Unruhe zu erzeugen. Sound und Musik arbeiten sehr eng zusammen und wechseln sich ab. Stille wird eingesetzt

um Pointen zu kreieren. Durch Instrumente werden alarmierende Signale imitiert. Es werden mehr Instrumente benutzt als im ersten analysierten Trailer, hauptsächlich sind hier Trommel und E-Gitarre zu nennen. Die Musik beschreibt die Charaktere, setzt also in neutralen Szenen eine Bedeutung hinzu oder kontrapunktiert die Handlung. Die akustische Ebene ist basshaltig, sehr rau, aber mit vielen Melodien. Auch hier wird in der Zuspitzung mit immer höher werdenden Tönen gearbeitet. Der Trailer bleibt bis zum Schluss spannend und unheimlich.

7.3 Analyse des Trailers „TROPIC THUNDER“

Der Trailer zum Film *Tropic Thunder* ist 2008 von *Buddha Jones* produziert worden und ist Gewinner in der Kategorie *Best Comedian*. Er ist lustig und spannend zugleich und ist aus diesem Grund in ein Polygenre einzuordnen, nämlich in den Bereich der „Action-Komödie“.

Inhaltlich geht es in diesem Trailer darum, dass ein Regisseur mit seinen Schauspielern unzufrieden ist, da sie, in dem zu drehenden Kriegsfilm die gewünschten Emotionen nicht vermitteln können. Der Regisseur schmiedet einen bösen Plan um seine gewünschten Leistungen zu bekommen. Mit der Annahme, dass es sich um normale Dreharbeiten handelt und alles nur gespielt ist, werden die Schauspieler in ein gefährliches Dschungelgebiet geschickt, um dort ihre Rollen zu spielen und ihre Dreharbeiten zu beenden. Aus deren Ahnungslosigkeit heraus ergeben sich viele lustige Missverständnisse.

7.3.1 Länge und grober Aufbau

Bei einer Länge von 2:29 hat dieser Trailer 116 Einstellungen. Er beginnt als Vorschau für einen Kriegsfilm mit sehr dramatischen Aufnahmen und mit sehr vielen Sounds von Hubschraubern, Abstürzen, Explosionen und Maschinengewehre. Ab Einstellung 17 wird deutlich, dass es sich um keinen dramatischen Kriegsfilm handelt, sondern um eine Komödie, indem einer der Hauptdarsteller nicht mit seiner Rolle als Sterbender klarkommt und somit die Dreharbeiten zu dem Kriegsfilm unterbricht. Ab diesem Zeitpunkt ist ebenso ersichtlich, dass es sich um Schauspieler handelt, die durch das geschriebene Wort

„Actors“ mit hinweisenden Pfeilen enttarnt werden. Die Dreharbeiten müssen abgesagt werden, weil die Schauspieler mit ihrer Emotionalität nicht umgehen können. Ab Einstellung 26 werden die einzelnen Hauptcharaktere in einer speziellen Weise nacheinander präsentiert. Entweder in speziellen filmischen Rollen, oder in Interviewsituationen am roten Teppich. So wird zuerst „The Action Guy“ in einer filmischen Rolle gezeigt, dann am roten Teppich „The Award Winner“, ebenso „The Comedian“. Ab Einstellung 44 wird die Handlung dieses Films erklärt. Der Regisseur bittet einen Veteranen um Hilfe und schickt seine Crew in den Dschungel, in ein gefährliches Gebiet, wobei die Schauspieler denken, es sei alles nur inszeniert. Daraus ergeben sich viele komische Missverständnisse. Ab Einstellung 98 kommt es wie bei einem *Action*-Trailer zur Zuspitzung, indem die Bewegungsdichte höher wird und der Sound aufdringlicher wird. Am Ende gibt es einen lustigen aber ruhig ausklingenden Schlussgag (107 bis 113).

7.3.2 Kameraeinstellung und Bewegung

Vorweggenommen, es gibt es im Gegensatz zu den *Action*-Trailern in diesem Trailer kaum schwarze Flächen. Aber interessant ist, dass diese nur zu Beginn in der Kriegssequenz benutzt werden, die einen Actionfilm imitieren soll. Offenbar ist der Einsatz des schwarzen Bildschirms untrennbar mit dem *Action*-Genre verbunden. Wie unten in der Tabelle zu sehen ist, werden am öftesten die halbnahen Einstellungen verwendet. Alle anderen Einstellungen sind ungefähr gleich aufgeteilt. Nur die detaillierte Einstellung wurde nicht verwendet.

Tabelle 9: <i>Tropic Thunder</i> : Einstellungsgrößen						
Supertotale	Totale	Halbtotale	Amerikanische	Halbnahe	Groß	Detail
9	9	12	14	55	11	-

Dieser Trailer benutzt sehr oft (67 Mal von 116) die unbewegte Kamera, was meines Erachtens sehr charakteristisch für eine Komödie ist. Dennoch wurden auch 28 Kamerafahrten eingesetzt. Darüber hinaus wurden auch subjektive Kamerafahrten verwendet um das Bild realer zu gestalten.

Tabelle 10: <i>Tropic Thunder</i> : Kamerabewegungen
--

Fahrt	Schwenk	Subjektiv	Zoom	Kombination	Stand
28	7	6	4	1	67

Erstaunlich ist die Setzung des Schnitts, denn in 108 von 116 Einstellungen wurden harte Übergänge gewählt. Das bedeutet nicht, dass diese besonders auffallen, sondern sie sind im Gegenteil sogar sehr flüssig und unauffällig. Zusätzlich gibt es in diesem Trailer eine Trickblende, wobei eine neue Einstellung die alte aus dem Bild schiebt (78 bis 79).

Tabelle 11: *Tropic Thunder*: Einstellungsgrößen

Hart	Aufblende	Abblende	Überblendung
108	5	2	3

Kombiniert wurde am öftesten die halbnaher Einstellung mit der fixierten Kamera. Gefolgt von der Kombination von halbnaher Einstellung und Kamerafahrt.

Tabelle 12: *Tropic Thunder*: Kombination von Einstellungsgröße und Kamerabewegung

Einstellungsgröße	Kombiniert mit	Kamerabewegung	Anzahl
Supertotale		Fahrt	4
Supertotale		Zoom	1
Supertotale		Stand	4
Totale		Fahrt	4
Totale		Stand	4
Totale		Zoom	1
Halbtotale		Fahrt	3
Halbtotale		Schwenk	2
Halbtotale		Subjektiv	1
Halbtotale		Stand	6
Amerikanisch		Fahrt	4
Amerikanisch		Schwenk	3
Amerikanisch		Stand	6
Amerikanisch		Kombination	1
Nah		Fahrt	12

Nah		Schwenk	1
Nah		Stand	36
Nah		Subjektiv	5
Groß		Stand	9
Groß		Fahrt	1
Groß		Schwenk	1

Insgesamt gibt es in diesem Trailer im Gegensatz zu den *Action*-Trailern weniger Bewegungen. Gewiss gibt es im Comedybereich gewisse Trailer, die Bewegungen enthalten. Dennoch sind diese in ihrer Häufigkeit nicht mit jener im *Action*-Genre zu vergleichen.

Interessant ist, dass in jeder Einstellung Bewegungen vorhanden sind, wobei anzumerken ist, dass viele der Bewegungen minimal sind. So sind von der Einstellung 15 bis 63 keine großen Bewegungen zu sehen, sondern diese beschränken sich auf die Gestik der Darsteller. In den Einstellungen 63 bis 93 und 98 bis 105 beinhaltet der Trailer viele Bewegungen, da Kampfsituationen gezeigt werden.

Der Trailer erzeugt durch Bild, Ton und Schnitt besondere Effekte. Er schafft es durch diese Effekte, eine dramatische Situation zu kreieren, eine Pause einzusetzen und dadurch gleichsam eine komödiantische Pointe zu setzen. Gemeint sind hier die besonderen Vorstellungen der Darsteller. In Einstellung 26 bis 28 beispielsweise wird der erste Darsteller vorgestellt, mit einer schnellen Kamerafahrt auf ihn zu (wahrscheinlich durch die Montage noch beschleunigt). Das Bild friert sofort ein (cooler Blick, der Name erscheint), bleibt ein paar Kader lang in dieser Position. Dann wird die rasante Fahrt auf den Darsteller fortgesetzt. Die Kamera bleibt knapp vor ihm stehen, lässt eine Pause zu, damit dieser einen lustigen Satz sagen kann. Diese schnellen Hinfahrten werden mit einem Donnern unterstrichen, so fällt die Bewegung noch mehr auf.

7.3.3 Musik und Sound

Der Trailer beginnt bereits vor dem ersten Bild mit dem basshaltigen Geräusch eines Helikopters. Die Quelle ist dennoch erst in Einstellung 3 zu sehen. Der Ursprung der meisten Geräusche in diesem Trailer ist nachvollziehbar. Die Einstellungen 1 bis 15, in denen die Kriegssequenz gezeigt wird, sind von den Bildern her sehr dramatisch, doch der Song, der im Hintergrund gespielt wird, verändert das Bild und somit auch seine Dramatik: Es verliert an Ernsthaftigkeit.

Darüber hinaus, ist der Song sehr leicht, hat keine hervorgehobenen Akzente, keine tiefen Töne und keine lauten Bässe. Im Gegensatz dazu werden aber sehr basshaltige Sound verwendet, wie etwa das Rotieren der Hubschrauberflügel, Explosionen oder Aufprallgeräusche. Immer wieder sind auch Schreie von Soldaten zu hören, das macht diese Sequenz wiederum sehr spannend.

Der Absturz des Helikopters und dessen Geräusch in Einstellung 14, beenden den Song. Man hört noch leise das Geräusch eines Hubschraubers, danach wird es still, als ein Soldat um einen anderen weint. Durch die Stille und das übertriebene Heulen, wirkt die Einstellung sehr komisch. Inmitten der nächsten Einstellung setzt wieder Musik ein, sie ist sehr dynamisch und aufmunternd. Mit dem ersten Schlag dieser Musik erscheint die Schrift, welche die Soldaten als Schauspieler wurde oft eine spannende Stille geschaffen um lustige Pointen zu kreieren. In Einstellung 28 wird die Musik plötzlich abgesetzt um den übertrieben lässigen Spruch „Who let the fridge open?“ zur Geltung zu bringen. Da die Einstellung so übertrieben dramatisch dargestellt wird, entsteht ein komischer Effekt.

Mit Einstellung 44 beginnt der eigentliche Hauptteil des Trailers, der in die Haupthandlung des Films einführt. Diese Veränderung wird durch die Musik unterstrichen. Diese klingt durch die E-Gitarre hart, tief und sehr rau und symbolisiert Männlichkeit und Härte. Sie wird lauter und akzentuierter, wie in einer Zuspitzung. Ab Einstellung 62 wird diese Rockmusik durch das Entsichern eines Gewehres beendet. Der Feind spricht einen Satz, sofort fängt ein hoher Trommelwirbel an und das Lied „What is it good for, absolutely nothing“ gespielt. Das erste „hugh“, das im Lied vorkommt wird mit dem Schuss des Gegners kombiniert. Der Song passt sehr gut zu den Bewegungen, ist belustigend und gleichzeitig sehr spannend, da er sehr viel Kraft und Akzente besitzt. So wird

zum Beispiel, mit dem Wort „Absolutely“, der fragende Blick des „Award-Gewinners“ gezeigt. Alle Bewegungen passen sich der Musik an. Das Lied wird durch spezielle Gewehrgeräusche und Schreie vervollständigt. Das Lied endet mit Einstellung 76, in dem ein weiteres „hugh“ aus dem Song mit einem schmerzhaften Stöhnen des „Actionguy“ ersetzt wird. Im Gegensatz zu den untersuchten *Action*-Trailern haben die Songs erkennbare Endungen.

Von diesem Schlag bis zum Ende der 78 Einstellung wird keine klangliche Untermalung verwendet. So hat der Dialog volle Wirkungskraft. Mit dem Trickschnitt (78 und 79) wird erneut ohne Vorwarnung Musik eingesetzt. Dieses mal ist sie sehr dramatisch und hat sehr starke Akzente. Das Einsetzen der Schrift ist immer von den musikalischen Akzenten abhängig. So auch beim Erscheinen des Schauspielernamens *Ben Stiller* in Einstellung 83, bei dem ein Gewehrschuss mit einem Namen gezeigt wird. Danach wird es still. Die Musik setzt erst wieder ein, nachdem der Gegner (in 84) einen Schrei von sich gegeben hat. Die Musik wird wieder beendet, nachdem der Name von *Jack Black* erschienen ist. Hier wird die Stille unter anderem auch eingesetzt um Schwäche und Ausgeliefertsein darzustellen. Die Musik setzt wieder ein, als die Bewegung der Darsteller zu Ende ist und Ruhe einkehrt. Somit wird hier darauf geachtet, dass in ruhigen Momenten Musik beigelegt wird. Die Musik wird dann endgültig beendet indem der dritte Schauspieler einen kurzen Aufschrei von sich gibt und wird so optimal abgelöst. Nun ist nur noch die Atmo zu hören, wie etwas das Fließen des Wassers und die Dschungelgeräusche. Mit einem kurzen Schrei fängt die Musik wieder an, spitzt sich zu und wird immer höher. Aus der Explosion in Einstellung 105 entsteht die Wappen- und die Titeleinblendung des Films. Dann setzt noch ein längerer Schlussgag ohne Musik ein. Nur beim Schnitt vom letzten Bild zum Datum wird ein Schlag eingesetzt und als letztes ein höherer Schlag bei den Credits. Somit ist dieses Ende bei weitem nicht so spannend. Sondern lässt das Publikum durch den Schlussgag der nur durch die *Atmo* unterlegt ist aufatmen. Nur die zwei Schläge zum Schluss schaffen es wieder, Aufmerksamkeit zu wecken. Musik und Bewegungen sind stets aufeinander abgestimmt. Dieser Trailer folgt allgemein einem Rhythmus, der gleichermaßen durch Dialogführung und Musik definiert ist. Man hat aber nicht das Gefühl, dass die Musik den Trailer leitet.

7.3.4 Fazit

Der Trailer ist von der Form wie der Film aufgebaut, mit der Ausnahme, dass das Ende nicht verraten wird. Durch seine Actionssignale, sowie gut gesetzten Pointen ist dieser Trailer nicht einfach in das Genre Komödie einzuordnen. Eher ist der Film als ein *Polygenre* (Actionkomödie) zu definieren. Es werden viele Schrifteinblendungen verwendet, die sich der Musik anpassen.

In diesem Trailer wurde die halbnah Einstellung am öftesten benutzt und es wurde für 67 Mal eine unbewegte Kamera verwendet. Als Schnittform wurde meistens der harte Schnitt benutzt, wobei anzumerken ist, dass hier einmal eine Trickblende eingebaut ist. Kombiniert wird am häufigsten die halbnah Einstellung mit der unbewegten Kamera.

Akustisch gesehen werden weder tiefe, schwere, oder melancholische Töne oder Klänge eingebaut sondern positive oder lustige Klänge. Der Trailer benutzt Songs und instrumentelle Musik, wobei hier auch der Bekanntheitsgrad der verwendeten Musikstücke eine Rolle spielt. Im Allgemeinen ist in diesem Trailer weniger Bewegung vorhanden als in den analysierten *Action*-Trailern, da viele Stellen auf den Witz der Dialoge setzen. Pointen werden zudem mit Standbildern und stillen Momenten zusammengelegt. Es werden spezielle Instrumente (zum Beispiel E-Gitarre) eingesetzt um einzelne Charaktere zu unterstreichen, wie auch bestimmte Einstellungen. Die Musik ist auch kontrapunktierend, in dem sie gewissen Situationen den Ernst nimmt. In diesem Trailer merkt man eine starke Zusammenarbeit von Dialog und Musik. Nicht nur werden so Pointen geschaffen, sondern auch bestimmte Ausrufe der Darsteller werden mit der Musik kombiniert.

7.4 Analyse des Trailers „MEET BILL“

Der Trailer *Meet Bill* wurde 2007 von der Firma *Good Spot* produziert und ist für die Kategorie *Best Comedian* nominiert worden.

Inhaltlich geht es um Bills Leben, das nicht in richtigen Bahnen verläuft. Seine Schwiegereltern mögen ihn nicht, in der Arbeit wird er nicht respektiert, seine Ehe läuft nicht gut und er fühlt sich zu dick und unattraktiv. Zu guter letzt betrügt ihn seine Frau mit einem Fernsehreporter, was ihn ausrasten lässt. Er weiß, es bedarf einer Veränderung, um seine Frau zurückzubekommen. In der Arbeit muss Bill

für drei Schüler als Mentor fungieren, wobei einer von diesen ihm hilft, sein eigenes Leben zu verändern. In diesem Trailer geht es um die Veränderung eines Mannes, der aus seinem alten Leben ausbricht und mehr an seinem Leben entdeckt als er davor wusste.

7.4.1 Länge und grober Aufbau

Bei einer Länge von 2:30 hat dieser Trailer mit 124 die höchste Zahl an Einstellungen unter den untersuchten Trailern. Im Grunde ist der Trailer eine Kurzform des Films: er zeigt den dramaturgischen Verlauf und die komplette Handlung, auch das Ende wird verraten. Trotzdem macht der Trailer Lust auf mehr.

Der Trailer beginnt mit Groß- und Detailaufnahmen von Hauptcharakter Bill. Dazu wird eine angenehme Musik gespielt. Die ersten Klänge vor dem ersten Bild ist kommen vom rhythmischen Schwingen einer Sandrassel. Bill wird in den Einstellungen 4 bis 8 vorgestellt. Mit hinzugefügten Schriften wird erklärt, wer er ist und dass sein Leben nicht glatt läuft. Beim Schnitt zu Einstellung 9 wird ein weißes Bild eingefügt, gefolgt von einer Aufblende, welche die Lebenssituation von Bill zeigt. Mit diesem Lichtblitz wird zu der Melodie eine hohe, einfache Klaviermelodie hinzugefügt. Diese Melodie wirkt kindlich, unbeholfen und naiv. In den Einstellungen 9 bis 24 wird eine Einführung in Bills kaputtes Leben gegeben. Eine Trickblende führt zum Hauptteil des Trailers. In der Einstellung 95 erscheint der Schriftzug „Change“. Bills gesamter Werdegang wird in einem schnellen Tempo gezeigt. Dann (Einstellungen 96 bis 101) wird Bill noch einmal in seinen alten Mustern gezeigt. Danach kommt eine weitere Schrifteinblendung „can be a funny thing“, dass eine Besserung verspricht. In den Einstellung 105 bis 112 wird der Erfolg und somit auch das Ende des Films verraten. Es folgt wieder ein weißes Bild, dem eine Aufblende folgt, nach der die Schauspieler mit eingeblendeten Namen einzeln wiederholt gezeigt werden. Mit Einstellung 117 bis 118 wird die von Bills Aussehen positiv überraschte Frau gezeigt. Der Titel wird eingeblendet. Danach wird noch eine peinliche Szene vom Anfang des Films als Schlussgag gezeigt. Nach einer Überblendung folgen die Credits.

7.4.2 Kameraeinstellung und Bewegung

Von 124 Einstellungen (davon sind 9 Einstellungen ohne Bilder, die dafür mit Texten besetzt sind) wurden für 72 halbnaher Einstellungen verwendet, daneben auch, im Vergleich zu den anderen Trailern, viele Großaufnahmen. Die meisten dieser Aufnahmen werden in der ersten Einstellung zur Vorstellung vom Hauptcharakter verwendet.

Tabelle 13: <i>Meet Bill</i> : Einstellungsgrößen						
Supertotale	Totale	Halbtotale	Amerikanische	Halbnaher	Groß	Detail
3	7	4	15	72	11	4

Von den zur Auswahl stehenden Kamerabewegungen wurden nur zwei benützt und diese auch nur sehr sparsam. Von 124 Einstellungen wurde ganze 98 mal die unbewegte Kamera verwendet. Dadurch, dass die Handlung im Vordergrund steht und die Hauptfiguren durch ihren Charme Interesse wecken, benötigt dieser Trailer auch keine bewegte Kamera.

Tabelle 14: <i>Meet Bill</i> : Kamerabewegungen					
Fahrt	Schwenk	Subjektiv	Zoom	Kombination	Stand
17	5	-	-	-	98

Es kam zudem heraus, dass im Trailer 109 harte Schnitte eingesetzt wurden, mit Abstand der häufigste gewählte Übergang. Zusätzlich wurde einige Male zu Trickblenden gegriffen, indem die neue Einstellung die alte wegschiebt.

Tabelle 15: <i>Meet Bill</i> : Montage			
Hart	Aufblende	Abblende	Überblendung
109	9	4	6

Bei diesem Trailer wurden auch meistens die Halbnaher Einstellung mit dem unbewegten Kamera kombiniert.

Tabelle 16: <i>Meet Bill</i> : Kombination von Einstellungsgröße und Kamerabewegung			
Einstellungsgröße	Kombiniert mit	Kamerabewegung	Anzahl

Supertotale		Fahrt	1
Supertotale		Stand	2
Totale		Stand	7
Totale		Zoom	1
Halbtotale		Fahrt	1
Halbtotale		Stand	3
Amerikanisch		Fahrt	2
Amerikanisch		Schwenk	1
Amerikanisch		Stand	12
Nah		Fahrt	10
Nah		Schwenk	4
Nah		Stand	58
Groß		Stand	10
Groß		Fahrt	2
Detail		Stand	3

Dieser Trailer enthält beinahe keine ausgeprägten Bewegungen, sondern orientiert sich an Dialogen und Pointen. Hierbei merkt man, dass es sich nicht um ein actionreiches Genre handelt, da er eine gänzlich andere Gewichtung hat. Es gibt auch kaum Einstellungen in denen nicht gesprochen wird. Somit ist dies kein Trailer, der auf Schnelligkeit und Action aufbaut, sondern auf intelligente Musik-Schnitt-Kombinationen.

7.4.3 Musik und Sound

In diesem Trailer kommen keine unbekannten Sounds vor, sondern nur realistische Atmos.

Auch wenn der musikalische Hintergrund dezenter zu sein scheint, ist er dennoch sehr ausgefeilt. Schon ab der ersten Einstellung beginnt ein schnelles Schwingen einer Sandrassel und zieht damit gleich ins Geschehen. In der Mitte der 4. Einstellung kommt zu dem Rasseln ein Gitarrenspiel (tief-hoch-höher-tief) dazu. Insgesamt ist diese Melodie sehr angenehm und leicht, da keine tiefen Bässe oder bedrohliche Klänge zu hören sind. Das Gitarrenspiel erscheint gleichsam mit dem Titel. Das weiße Bild zwischen 8 und 9 lässt, mit der hohen nachklingenden

Klaviernote das kommende Bild wie eine Traumvorstellung erscheinen. Bei den nächsten drei Einstellungen ist der Akzent genau auf den Schnitt gelegt. Die Musik begleitet den Hauptdarsteller und beschreibt ihn als naiv und als Versager. Bis zur Einstellung 24 wird das fortgeführt, als die Musik mit einem kleinen Akzent endet und Stille einkehrt. Eine Pointe wird durch die Stille, den Gesichtsausdruck und durch den Dialog geschaffen. Bei der nächsten Überblendung fängt eine neue Musik an. Dieses Musikstück ist sehr rhythmisch und ist für Bewegungen gut geeignet, es passt sich dem Ärger vom Hauptdarsteller gut an. Es hat zwar noch einen lieblichen Charakter, dennoch sind die Töne bereits um einiges tiefer.

Der Akzent wird meistens am Schnitt gesetzt. Auch bestimmte Gesten und Mimiken, wie fragende Blicke, werden von dem Musikstück akzentuiert. So wird in der 30. Einstellung, bei einem ungläubigen Blick ein tiefer Ton gespielt. Die Melodie hört bei Einstellung 34 mit dem Geräusch einer Ohrfeige auf und verstummt dadurch. In der Folge wird Stille eingesetzt um den Schock, der im Raum steht, zu verdeutlichen. Die Musik fängt erst wieder an zu spielen als die Frau einen zweifelnden Blick an Bill richtet (37). In Einstellung 42 lügt Bills Frau. Dies wird prompt durch hohe Xylophonschläge begleitet. Bei Einstellung 44 gibt es einen Trommelwirbel, in der Bill das erste Mal unsicher ist, ob seine Frau ihn nicht belügt. In Einstellung 48 hört die Musik abrupt mit dem Zuklappen der Videokamera auf. An diesem Beispiel sieht man, dass verschiedene Soundelemente wiederholt in den Musikalischen Hintergrund eingearbeitet sind. Erst in der nächsten Einstellung beginnt eine rockige, vorantreibende Melodie. Diese steht für Bills Wut, da er herausgefunden hat, dass seine Frau ihn betrügt. In Einstellung 64 wird die Musik leiser, bis schließlich in Einstellung 67 die Musik endet, um die Reaktion der beiden Makler einzufangen (Pointe). Bei der Überblendung zu Einstellung 68 wird eine rockige Musik eingesetzt. Sie ist sehr motivierend und positiv, und der Schnitt orientiert sich daran.

Ebenso werden durch das abrupte Beenden der Musik auch nur einzelne Wörter hervorgehoben, so wie in Einstellung 86, in der die Junge Frau, gespielt von Jessica Alba, ihre Entscheidung zu helfen mit einem „Fine“ bekannt gibt. Oder in Einstellung 94, in der Bills Frau durch die Eifersucht ihre wahren Emotionen

zeigt. Vor allem werden auch bestimmte Reaktionen musikalisch unterstrichen, wie in Einstellung 104, nachdem der Junge auf dem Dach Bills Plakat wieder zu straffen versucht. Der überraschte Blick von Bill wird durch einen musikalischen Akzent unterstrichen. Ab diesem Zeitpunkt verhält sich die Anordnung der Bilder und der Musik noch rhythmischer. Hier werden zwar die Bilder schneller und rhythmischer aneinandergereiht, was aber nicht als Zuspitzung im eigentlichen Sinn bezeichnet werden kann. Am Ende hört die Musik nicht abrupt auf oder mit einem Akzent, sondern sie wird langsam ausgeblendet.

Dieser Trailer ist zu 95 Prozent mit Musik untergelegt. Davon sind die meisten Stücke mit Gesang. Obwohl die Musik keine Spannung vermittelt, wirkt sie durch ihre Rhythmik dennoch aktivierend. Es sieht so aus, als ob jedes Lied, für einen bestimmten Abschnitt in der Handlung steht. Zugleich werden Bewegungen und Dialoge mit der Hintergrundmusik abgestimmt, wie in den Einstellungen 121 bis 123, in denen sich Bill hinter einem Busch versteckt. Hier hat es den Anschein, als ob die Worte seiner Frau „Bill, I can see you!“ in das Musikstück eingewebt wäre. Ein anderes Beispiel hierfür wäre in Einstellung 11 zu sehen. Hier drehen alle bei einem einzelnen gespielten Klavierton die Köpfe in die gleiche Richtung.

Dieser Trailer spielt mit kleinen Bewegungen und Mimik und macht ihn auf diese Weise lustig. Das bedeutet, die Musik verstärkt in diesem Fall die komische Wirkung des Bildes.

7.4.4 Fazit

Dieser Trailer ist eine Kurzform des Films, es wird jede Phase seines Handlungsverlaufs gezeigt. Dennoch macht er Lust auf den Film. Am häufigsten benutzt er die halbnaher Einstellung (72 mal). Er zeigt aber auch Großaufnahmen und Details. Der Trailer ist sparsam mit Kamerabewegungen (98 mal unbewegte Kamera). Der harte Schnitt ist der am öftesten benutzte Übergang. Kombiniert wurden meistens halbnaher Einstellung und die unbewegte Kamera. In diesem Trailer gibt es keine ausgeprägten Bewegungen der Kamera oder im Bild. Er ist sehr dialoglastig und pointenorientiert. Dieser Trailer hat eine ganz andere Gewichtung als die beiden behandelten Action-Trailer. Es gibt kaum Phasen ohne Gespräche, er ist nicht schnell, aber rührend und intelligent konzipiert. Akustisch

gesehen wird im Trailer nur eine reale klangliche Atmosphäre eingesetzt. Die Hintergrundmusik ist sehr dezent, Bässe werden kaum verwendet. Die Musikstücke sind sehr angenehm und leiten immer wieder neue Phasen der Handlung ein. Zudem arbeiten auch hier Musik und Sound zusammen, auch wenn dies nicht sehr oft geschieht. Die Musik unterstreicht nicht die Bewegungen sondern die Blicke. 95 Prozent des Trailers sind mit Musik unterlegt, hauptsächlich aus Songs mit Gesang bestehen. Auffallend ist zudem, dass Überblendungen nur dann verwendet wurden, wenn Wendepunkte in der Handlung gesetzt wurden.

7.5 Gegenüberstellung der Trailer

Eine Gegenüberstellung der genrespezifischen Trailer ist sehr schwierig, da diese innerhalb ihres jeweiligen Genres sehr unterschiedlich sind. Beim Rezipieren der vier behandelten Trailer würde man annehmen, dass sie komplett verschieden sind und dass es keine Gemeinsamkeiten gibt, dass auch keine genrespezifischen Merkmale zu erkennen sind.

Einschränkend ist zu sagen, dass die gewonnenen Ergebnisse nicht auf alle Trailer der beiden Genres angewendet werden können. Die Tatsache, dass alle untersuchten Trailer von verschiedenen Firmen produziert wurden erschwert die Zuordnung von genrespezifischen Gestaltungsmitteln, da es auch der Fall sein kann, dass speziell diese Firmen auf eine Art und Weise arbeiten. Wahrscheinlich aus diesem Grund sind die Trailer auch so unterschiedlich in ihrer Machart. Erschwerend kommt hinzu, dass die Trailer aus der Kategorie *Action* jeweils eine Comicverfilmung bewerben. Diese wiederum ist ein eigenes Teilgebiet und so können die gewonnenen Erkenntnisse nicht auf alle *Action*-Trailer umgemünzt werden, da ein realistischer, actiongeladener Trailer möglicherweise ganz anders aufgebaut ist. In der Kategorie des *Comedian* tritt zudem das Problem auf, dass einer der beiden Trailer (*Tropic Thunder*) zu einem *Polygenre* zählt, also zu einem Genre, das Action-Signalen aufweist, aber dennoch einen komischen Hintergrund hat und lustige Mittel benutzt. Trotz all dieser erwähnten Schwierigkeiten und Einschränkungen sind aus den Ergebnissen der Analysen einige genrespezifische Unterschiede herauszulesen, aber auch manche Parallelen.

Im Rahmen dieser Gegenüberstellung sollen auch die Forschungsfragen beantwortet werden:

FF1.1: *Inwiefern kommen im Genre Komödie dieselben Gestaltungsmittel vor, wie im Action-Genre?*

FF1.2: *Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten gibt es in Hinblick auf Einstellungsgrößen, Bewegungen vor der Kamera, Kamerabewegungen, Schnitt, Musik und Sound?*

Aufbau:

Die Analyse ergab, dass sich die Genres in der Durchschnittslänge der Einstellungen unterscheiden. Diese ist bei den *Action*-Trailern bei weitem kürzer als bei *Comedian*-Trailern. Das bedeutet weiter, dass die Schnittfrequenz in den actionreichen Trailern dichter ist und die *Comedian*-Trailer sich die Zeit nehmen, bestimmte Ereignisse ausklingen zu lassen.

Als nächstes ist zu sagen, dass die Trailer des Genres *Comedian* eine Art Kurzform der Filme sind. In den *Action*-Trailern ist das zwar ähnlich, dennoch wird in diesen ein höherer Wert auf spektakuläre Bewegungen gelegt als auf die Handlung.

Was alle Trailer gemeinsam haben, ist ein Intro. Jedes Intro ist speziell und von der Geschwindigkeit her um einiges langsamer als der Rest des Trailers. Hier werden entweder die Hauptdarsteller eingeführt oder geschichtliche Hintergründe gegeben. Weiters ergab die Analyse, dass die *Action*-Trailer zur Spannungssteigerung schwarze Bilder einsetzen. Die komischen Trailer hingegen verwenden dieses Mittel nicht. Stattdessen werden mehr Schrifteinblendungen benutzt.

Einstellungsgrößen:

Die Analyse ergab, dass in beiden Genres die halbnaher Einstellung (*medium shot*) am öftesten verwendet wurde. Die Trailer der Kategorie *Comedian* setzen die große Einstellungen (*close up*) öfter ein, die Trailer des *Action*-Genre dagegen die totale Einstellung (*long shot*).

Bewegung:

Weiters ergab die Untersuchung, dass in den *Action*-Trailern sehr viel mehr Bewegungen vor der Kamera eingesetzt wird als in den *Comedian*-Trailern. In der Kategorie *Action*-Trailers sind die Bewegungen zudem sehr großflächig. Dazu werden diese mit rasanten Kamerafahrten unterstrichen. Weiters ist anzumerken, dass in diesem Genre die Bewegungen oft nicht beendet werden, da davor die Einstellung endet. Dennoch sehen diese Bewegungen nicht unvollständig aus und werden als ganzes wahrgenommen, da in den meisten Fällen die Bewegung zu Ende gebracht wird, wenngleich im veränderten Kontext der nächsten Einstellung.

Schnittsetzung:

Die Analyse ergab, dass es Gemeinsamkeiten und Differenzen in der Schnittsetzung gibt. In beiden Genres werden meistens harte Schnitte benutzt. Trotz dieser Übereinstimmung ist zu sagen, dass die Trailer der Kategorie *Comedian* in 90 Prozent der Fälle harte Übergänge verwenden, während sich die Trailer des *Action*-Genre auch auf andere Übergänge vermehrt einlassen. Das mag daran liegen, dass durch Übergänge, wie zum Beispiel Überblendungen, Bilderaneinanderreihungen, die nichts miteinander zu tun haben, fließender gemacht werden können und weniger holprig wirken. Diesem Ergebnis folgt die Annahme, dass durch das seltenere Verwenden der Bewegung im Bild sowie der Bewegung der Kamera, die Übergänge nicht fließender gemacht, oder gar versteckt werden müssen, da es nicht so viele Unterschiede in den einzelnen aufeinanderfolgenden Einstellungen gibt. Zudem kam bei der Untersuchung heraus, dass nur in den *Comedian*-Trailern Trickblenden eingesetzt wurden, und zwar immer dieselben: Dabei wird die alte Einstellung von der Folgenden aus dem Bild von rechts nach links, oder umgekehrt, aus dem Bild geschoben.

Die Analyse hat weiter ergeben, dass es bezüglich Schnitt und Musik eine Übereinstimmung gibt. Beide Genres arbeiten mit einem rhythmischen Schnitt-Musik-Geflecht. Aus diesem Grund ist es nicht möglich exakt zu sagen, wann ein Schnitt mit Musik akzentuiert wird und wann nicht. Es lässt sich allerdings eine Tendenz feststellen, dass die musikalischen Akzente auf den Schnitt positioniert werden. Wenn jedoch die Schnittfrequenz steigt, ist es dem Cutter nicht mehr möglich die Schnitte allein zu akzentuieren und er muss die Akzente in den

Einstellungen unterbringen. In den meisten Fällen werden dadurch Bewegungen hervorgehoben. Dies macht den Trailer noch spannender und er wirkt zugleich fließender.

Zuspitzung:

Die Analyse hat ergeben, dass die Trailer aus den verschiedenen Genres unterschiedlich mit der Zuspitzung umgehen. In der Kategorie *Action* gibt es im Laufe des Trailers immer wieder Zuspitzungen. Grundsätzlich ist es schwer einzuschätzen, wann diese zugespitzten Partien einsetzen und wann sie enden. Auf jeden Fall ist zu sagen, dass die Zuspitzung im letzten Drittel die Extremste ist. Weiters ist zu betonen, dass drei der vier Trailer eine Zuspitzung im letzten Teil des Trailers beinhalten (*Batman-The Dark Knight*, *Hellboy II – The Golden Army*, *Tropic Thunder*), aber nur aus dem Grund, da wir in der Kategorie *Comedian* ein Polygenre vorfinden. Folglich kann man davon ausgehen, dass nur *Action*-Trailer diese besondere Zuspitzung am Schluss des Trailers haben. Denn der Trailer *Tropic Thunder* hat diese Zuspitzung gerade wegen seinen actionreichen Signalen. Dennoch ist seine Intensität bei weitem nicht so gewaltig, wie bei den beiden Trailern, die in der Kategorie *Action*.

Musik:

Die Untersuchung ergab, dass zwischen den beiden Genres klare Unterschiede in der musikalischen Gestaltung bestehen. In den *Action*-Trailern wird hauptsächlich mit instrumentaler Musik gearbeitet. Nur hin und wieder werden Frauenchöre eingesetzt um die Spannung zu erhöhen. Oft handelt es sich bei den Klängen gar nicht um ein Instrument, sondern um synthetisch hergestellte Klänge. So werden statt Trommelschlägen metallische Rhythmen benutzt. Da die Trommelschläge an sich schon spannend sind, wirken diese durch die befremdenden Klänge oder bedrohlicher. Weiter ist zu sagen dass die Musikstücke entweder einen sehr dramatischen und heroischen, oder aber einen düsteren, harten und beunruhigenden Charakter haben. Im *Action*-Genre wird versucht, durch die Musik Spannung zu schaffen oder diese zu unterstreichen. Im Gegensatz dazu gibt es in den *Comedian*-Trailern ein Gleichgewicht zwischen instrumentaler Musik und Liedern mit Gesang. Hier wird die Musik zumeist platziert, um einer nicht komischen Szene einen lustigen Charakter zu verleihen. In diesem Fall hat Musik

nicht die grundlegende Aufgabe, Spannung zu erzeugen, sondern Komik. Somit werden wenige Trommeleinsätze verwendet und keine Chorgesänge.

Auch spezielle „Unruhestifter“ werden nur von den Trailern des Bereichs *Action* eingesetzt, indem ein tiefer und ein hoher Ton abwechselnd im selben Abstand gespielt werden. Dieser Einsatz des Unruhestifters könnte eigentlich über jedes Bild gelegt werden und würde Unbehagen auslösen. Der *Action*-Trailer hat somit ein geeignetes Instrument gefunden, um die Spannung der Rezipienten zum Höhepunkt zu bringen. Auch das Zuspitzen, also das stetige Höherwerden eines oder mehrerer Töne ist für das *Action*-Genre charakteristisch. In den beiden *Action*-Trailern kommt diese akustische Zuspitzung immer wieder vor. Schon oben habe ich erwähnt, dass Trailer nicht nur eine einzige Zuspitzung haben sondern der stärksten mehrere weniger intensive vorangehen. Am intensivsten wird akustische Zuspitzung trotzdem im letzten Drittel des Trailers, in enger Zusammenwirkung mit der visuellen Zuspitzung, sowie mit dem raschen Schnitt. Da der Trailer zu *Tropic Thunder* ein Mischgenre (Actionkomödie) ist, beinhaltet auch er eine kurze musikalische Zuspitzung im letzten Teil.

Eine weitere Unterscheidung der beiden Genres gibt es bei der Beifügung des Basses. Dieser ist vor allem im *Action*-Trailer vorhanden und wird vom ersten musikalischen Ansatz bis zum Schluss nie aufgegeben. Zudem wird er zum Ende hin immer stärker. Auch die Lautstärke steigt in den *Action*-Trailern kontinuierlich an, bis sie in der letzten großen Zuspitzung ihren Höhepunkt erreicht. Im Gegensatz zum *Action*-Genre verzichtet das *Comedian*-Genre weitgehend auf Bässen. Ansatzweise ähnlich ist den *Action*-Trailern der Trailer der einzigen Vertreter des *Polygenres* (*Tropic Thunder*), in dem vor allem in den Kampfszenen basshaltige Akzente verwendet werden.

Die Analyse machte ein weiteres Unterscheidungsmerkmal zwischen den Genres deutlich: Dadurch, dass die visuelle Ebene mit der akustischen Ebene so gut verflochten wird, kommt die Vermutung auf, dass im Falle der *Action*-Trailer die Musik eigens komponiert wurde. Bei den Trailern der komischen Kategorie fällt das nicht so sehr auf, da mitunter verschiedene bekannte Songtitel zum Einsatz kommen.

Als nächstes ergab die Untersuchung, dass beim Einsatz der Musik einen Unterschied im Hinblick auf ihre Funktionen gibt. In den Trailern der Kategorie *Action*, wird die Handlung durch die Musik paraphrasiert, also in ihrer visuellen

Bedeutung bestärkt. Die *Comedian*-Trailer hingegen, verwenden Musik eher kontrapunktierend. So werden viele dramatische Sequenzen mit einer fröhlichen Musik unterlegt. Gemeinsam haben die beiden Genres, dass sie neutralen Stellen durch eine spezielle Musik eine Bedeutung geben oder in eine bestimmte Stimmung versetzen.

Weitgehend wird Musik in *Action*-Trailern dazu benutzt, um die Spannung zu erhöhen. In den *Comedian*-Trailern werden die Musikstücke auch der gezeigten Handlung angepasst. Im Fall des Trailers *Meet Bill* ist dies besonders ausgeprägt. So wird zu Beginn des Trailers eine naiv wirkende Musik verwendet, um Bill als unbeholfene Person und die aussichtslose Situation besser beschreiben zu können. Zum Schluss hin werden die einzelnen Musikstücke positiver und motivierter, ebenso die Handlung.

Die Analyse ergab, dass sich auch die Akzentuierung der Musik unterscheidet. Im actionreichen Genre werden die Bewegungen von der Musik unterstrichen. Im Genre des *Comedian* werden hauptsächlich Mimik und Gestik hervorgehoben, sowie auch der Dialog, um zum Beispiel eine Pointe zu kreieren. Aber das liegt auch daran, dass im komischen Genre nicht so viel Bewegung vorkommt.

Die Analyse ergab weiters, dass im Genre *Action* eher Musikinstrumente benutzt werden, die Spannung erzeugen oder Unbehagen hervorrufen. So werden Trommeln, Posaunen oder auch tiefe E-Gitarren-Klänge verwendet. Im Unterschied dazu haben die Instrumente in den *Comedian*-Trailern eine bei weitem hellere Klangfarbe. So werden Klavierstück- und Xylophonstücke eingesetzt. Zugegebenermaßen wird auch die E-Gitarre verwendet, allerdings mit merkbar höheren Tönen. Als Gefahrensignale benutzt in dem zum Beispiel Sirnengeheul imitiert wird. So etwas kommt im *Comedian*-Genre nicht vor.

Stille:

Die Analyse der Trailer ergab eine weitere Abweichung hinsichtlich der Einsetzung von Stille in den Genres. Da es in den *Action*-Trailern kaum stille Momente gibt, werden diese vor allem eingesetzt, um sich vom Überfluss der Bewegungen, der Musik und des Sounds abzuheben. Im Grunde sind sie stille Pointen, die sehr effektiv sind. Einerseits lassen sie die Rezipienten aufatmen und erholen, andererseits dienen sie als eine Art Ankündigung, dass noch etwas

Schlimmeres geschehen wird. Die Stille wird in dem Genre *Comedian* aus einem anderen Grund eingesetzt. Da diese Trailer bereits um einiges ruhiger sind, werden die Stillen verwendet, um bestimmte komische Situationen voll wirken zu lassen.

Sound:

In Hinblick auf Sound ergab die Analyse, dass die Trailer der Kategorie *Comedian* bei weitem weniger Soundeffekte benutzen, als die des *Action*-Genres. Vor allem werden die UKO's fast vollständig weggelassen. Das liegt unter anderem daran, dass beide *Action*-Trailer Comicverfilmungen bewerben und für solche Sparten diese unbekannte Geräuschkulisse unverzichtbar ist. Beispiele für UKO's sind hier etwa das Surren des *Batmobils* oder in *Hellboy II* das Brüllen der Monster oder die Klänge der goldenen Armee.

Durch die Analyse wurde klar, dass zwischen den beiden Genres die Gemeinsamkeit besteht, eine Verbindung von Musik und Sound einzugehen. Dabei ist anzumerken, dass dieses Zusammenspiel beim *Action*-Genre stärker ausgeprägt ist. In den *Comedian*-Trailern besteht weniger ein starker Zusammenhang zwischen Sound und Musik, als vielmehr zwischen Musik und Dialog. Der Dialog ist in die Musik eingeflochten und oft so rhythmisch angelegt, dass das Gefühl besteht, er ist Teil des Songs.

Die Untersuchung ergab hinsichtlich des Einsatzes aller Gestaltungsmittel, dass in den *Action*-Trailern eine hohe Dichte an allen Gestaltungsmitteln vorherrscht. In den hauptsächlich kurzen Einstellungen, in denen viel Bewegung herrscht, wird ein schneller, akzentuierter Musikteppich hinzugefügt, zusätzlich von verschiedenen Soundklängen bereichert. Durch diese Verdichtung entsteht eine Überforderung nicht mehr gewachsen ist und somit und ihr hilflos ausgeliefert ist. Dazu kommt, dass im Laufe des Trailers alle Gestaltungsmittel immer rascher eingesetzt werden. In den komischen Trailern ist die Dichte der Gestaltungsmittel nicht ganz so gewaltig, die Akzente liegen eher auf den Dialogen oder bestimmten Pointen.

Aus diesen Ergebnissen lassen sich, in Bezug auf meine Forschungsfragen nun folgende Hypothesen ableiten:

Bezüglich der Charakteristik des Action-Trailers soll festgehalten werden:

Je intensiver die Gestaltungsmittel Kamerafahrten, ausgeprägte Bewegung vor der Kamera, halbnahе Einstellungen (medium shot) und hohe Schnitthfrequenz mit einem zumeist nur instrumentalen, basshaltigen, lauten und schnellen Klangteppich sowie mit einem im Alltag nicht vorfindbaren, basshaltigen Sound verdichtet werden, und dieser Effekt mit dem Fortschreiten des Trailers noch stärker wird, in Form einer Zuspitzung, desto eher ist der Trailer in das Genre „Action“ einzuordnen.

Bezüglich der Charakteristik des Comedian-Trailers soll festgehalten werden:

Wenn im Trailer die unbewegte Kamera dominiert und mit dem harten Schnitt und Trickblenden gearbeitet wird, kaum UKO's, sondern fast ausschließlich natürliche Atmo verwendet wird sowie kaum Bewegung im Bild ist und der Akzent auf Gestik, Mimik und speziell auf dem Dialog liegt, wenn musikalisch ein Gleichgewicht zwischen instrumentaler Musik und Songs mit Bekanntheitsgrad besteht und diese oft kontrapunktierend eingesetzt werden, dann kann man diesen Trailer zur Kategorie des Comedian zählen.

8 Resümee

Ziel dieser Arbeit war es herauszufinden, welche ästhetischen Gestaltungsmittel in Trailern eingesetzt werden um Spannung zu erzeugen. Dabei war der genrespezifische Aspekt bedeutsam, um zu klären inwiefern diese Mittel in einem *Action*-Genre anders eingesetzt werden als in der Kategorie *Comedian*. Durch das genaue Analysieren der ausgewählten Trailer in Hinblick auf spezielle Gestaltungsmittel wie Einstellungsgröße, Kamerabewegung, Bewegung vor der Kamera, Schnitt, Musik und Sound, und durch eine anschließende Gegenüberstellung der beiden Genres, konnten etliche Unterschiede sowie auch Gemeinsamkeiten aufgezeigt werden.

Die Analysen haben gezeigt, inwiefern sich die verschiedenen Trailer untereinander hinsichtlich ihrer Gestaltung und ihr jeweiliges Genre unterscheiden. Es wurde demonstriert, dass typische Gestaltungsmittel unabhängig von Genres verwendet werden. Wie zum Beispiel ein schneller Schnitt, das vielfache Verwenden von selben Einstellungsgrößen oder die zur Einstellung passende musikalische Akzentuierung. Die Untersuchung ergab, dass die Gestaltungsmittel in den *Action*-Trailern in verstärkter Form auftreten. Hierbei wird keine Möglichkeit ausgelassen, um Spannung zu erzeugen. So werden auch Einstellungen mit Bewegung eingefügt, obwohl sie nicht mehr bewusst wahrnehmbar sind. Dadurch, dass die Trailer dauerhaft akzentuiert sind, schaffen es gerade ruhige Augenblicke, das Publikum zu fesseln. Der komische Trailer zeichnet sich hauptsächlich durch das rhythmische Zusammenspiel von Dialog, Musik und Schnittsetzung aus. Hier wird den Pointen ausgiebig Zeit gegeben sich zu entfalten und wirken zu können.

Aus der Untersuchung ergibt sich, dass die beiden Genres im Grunde spannungstechnisch nicht zu vergleichen sind, da der *Comedian*-Trailer nicht spannend sein will. Er ist zwar in gewissem Maße spannend gestaltet, aber er wirkt sich nicht so aus. Vielleicht ist gerade deshalb die Untersuchung des *Comedian*-Trailers so interessant, da er nicht versucht, das Publikum durch eine Reizüberflutung gefangen zu nehmen, sondern durch anderwärtige intelligente und kreative Zusammensetzungen versuchen muss (natürlich immer in Hinblick

auf den Dialog, der in dieser Untersuchung allerdings keine Berücksichtigung finden konnte), die Aufmerksamkeit des Rezipienten zu erregen und zu halten.

Einschränkend muss gesagt werden, dass man die Ergebnisse dieser Untersuchung nicht auf sämtliche Trailer mit komischem oder actionreichem Gehalt umlegen kann, da die jeweiligen Trailer von unterschiedlichen Firmen produziert wurden, beide *Action*-Trailer für Comicverfilmungen werben und zu guter Letzt, weil sich in der Kategorie *Comedian* ein Trailer aus dem *Polygenre* Actionkomödie befand. Und trotz dieser Einschränkungen war es doch möglich, Gemeinsamkeiten der jeweiligen Genres festzustellen.

Gezeigt hat diese Untersuchung auch, dass durch das richtige Positionieren von Gestaltungsmitteln in einem dramaturgischen Rahmen der Trailer die Macht hat, uns zu fesseln. Da sich die Technik stets weiterentwickelt bleibt uns die Chance verwehrt, gegen die verwendeten Mittel immun zu werden. Obwohl wir uns als Rezipienten in gewissem Maße an diese Reizüberflutung gewöhnen können, vermag der Trailer unsere Wahrnehmung immer wieder aufs Neue auf die Probe zu stellen und uns eine kurze aber intensive Flucht aus dem Alltag zu ermöglichen. Eine Flucht, in der es der Trailer schafft in nur zweieinhalb Minuten alle nur erdenklichen Reize anzusprechen und Spannung zu erregen. Weiters wurde klar, dass es keinen Sinn macht einzelne Schnitte zu zählen, um ein dramaturgisches und spannungserregendes Konzept hinter dem Trailer festzustellen. Genauso wäre es sinnlos, die verschiedenen Takte und Noten eines klassischen Musikstücks zu zählen, um herauszufinden, worin seine Faszination besteht. Denn so wie auch ein solches Kunstwerk ist auch der Trailer auf Rhythmik aufgebaut. Auch wenn vorgegebene Gestaltungsmittel, die aus der Erfahrung heraus entstanden sind, eingesetzt werden, bestimmen noch immer Kreativität und Gefühl den Rhythmus des Trailers und somit seine Qualität.

9 Literaturverzeichnis

Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): Texte zur Theorie des Films, 4. Aufl., Stuttgart, Reclam, 2001.

Arnsten, Stefan: Filmediting in den USA, in: Beller, Hans (Hrsg.): Handbuch der Filmmontage, 5. Aufl., München, TR-Verlagsunion, 2005, S. 104-113.

Beck, Karin: Rhythmus und Timing, in: Bruhn, Herbert u.a. (Hrsg.): Musikpsychologie, 4. Aufl. Reinbeck bei Hamburg, Rowohlts Enzyklopädie, 2002, S. 459-466.

Beller, Hans (Hrsg.): Handbuch der Filmmontage, 5. Aufl., München, TR-Verlagsunion, 2005.

Beller, Hans: Aspekte der Filmmontage. Eine Art Einführung, in: Beller, Hans (Hrsg.): Handbuch der Filmmontage, 5. Aufl., München, TR-Verlagsunion, 2005, S. 9-32.

Beller, Hans: Filmediting/Filmmontage/Filmschnitt – Berufsbild: Cutter/Schnittmeister, in: Beller, Hans (Hrsg.): Handbuch der Filmmontage, 5. Aufl., München, TR-Verlagsunion, 2005, S. 78-83.

Blothner, Dirk: Erlebniswelt Kino, Bergisch Gladbach, Bastei-Lübbe-Verlag, 1999.

Bordwell, David/Thompson, Kristin: Film Art: an Introduction, 8. Aufl., New York, McGraw-Hill, 2008

Borstnar, Nils u.a.: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, Konstanz, UVK, 2002.

Bruhn, Herbert u.a. (Hrsg.): Musikpsychologie, 4. Aufl. Reinbeck bei Hamburg, Rowohlts Enzyklopädie, 2002.

Cohen, Ronald A.: The neuropsychology of attention, New York, Plenum Press, 1993

Dahm, Annemarie: Aufmerksamkeit und Ich-Bewusstsein. Dillingen a. d. Donau, Schwäbische Verlagsdruckerei, Diss., 1933.

- Deleuze, Gilles: Das Bewegungs-Bild, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1997.
- Eimer Martin u.a.: Unwillkürliche Aufmerksamkeit, in: Neumann Odmar u.a. (Hrsg.): Enzyklopädie der Psychologie. Aufmerksamkeit, Göttingen u.a., Hogrefe Verlag, 1996, S. 219-266
- Eisenstein, Sergej M. u.a.: Manifest zum Tonfilm, in: Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): Texte zur Theorie des Films, 4. Aufl., Stuttgart, Reclam, 2001.
- Faulstich, Werner: Die Filminterpretation, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 1988.
- Flückiger, Barbara: Sound Design. 3. Aufl., Marburg, Schüren, 2007.
- Goldstein E. Bruce: Wahrnehmungspsychologie, Heidelberg u.a., Spektrum, 2002.
- Große Holforth, Dominik: Medien, Aufmerksamkeit und politischer Wettbewerb, Berlin, Vistas, 2000.
- Gruteser Michael: Actionfilm, in: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. 2. Aufl., Stuttgart, 2007, S. 13-15.
- Guski, Rainer: Wahrnehmung. Eine Einführung in die Psychologie der menschlichen Informationsaufnahme, 2. Aufl., W. Kohlhammer, 2000.
- Häcker, Hartmut (Hrsg.): Dorsch psychologisches Wörterbuch. 13. Aufl., Bern, Huber Verlag; Bern u.a., 1998.
- Hediger, Vinzenz (Hrsg.): Demnächst in ihrem Kino. Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung, Marburg, Schüren, 2005.
- Hediger, Vinzenz: Der Trailer, das Schlüsselement jeder Filmwerbekampagne, in: Hediger, Vinzenz (Hrsg.): Demnächst in ihrem Kino. Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung, Marburg, Schüren, 2005, S. 272-281.
- Hediger, Vinzenz: Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1992, Marburg Schüren, 2001.
- Heller, Heinz-Bernd: Komödie, Stuttgart, Reclam, 2005.
- Hickethier, Knut (Hrsg.): Trailer, Teaser, Appetizer. Zu Ästhetik und Design der Programmverbindung im Fernsehen, Hamburg, 1997.

- Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse, 4. Aufl., Stuttgart, Metzler, 2007.
- Höf, Ursula: Werkstatt-Notizen aus dem Schneiderraum, in: Beller Hans (Hrsg.): Handbuch der Filmmontage, 5. Aufl., München, TR-Verlagsunion, 2005, S. 114-122.
- Izard, Carrol E.: Die Emotionen des Menschen, 3. Aufl., Weinheim, Belitz, 1994.
- Kernan, Lisa: Coming attractions. Reading American movie trailers, Austin, University of Texas Press, 2004
- Klaasen, Klaas: „Morgen, Gleich, Jetzt...“. Trailer als Zugpferde für das Programm, in: Hickethier, Knut u.a. (Hrsg.): Trailer, Teaser, Appetizer. Zu Ästhetik und Design der Programmverbindung im Fernsehen, Hamburg, 1997, S. 27-240.
- Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. 2. Aufl., Stuttgart, 2007.
- Koebner, Thomas u.a.: Filmmusik, in: in: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. 2. Aufl., Stuttgart, 2007, S. 217-224.
- Korte, Helmut: Einführung in die systematische Filmanalyse, 2. Aufl., Berlin, Schmidt, 2001.
- Kuchenbuch, Thomas: Filmanalyse. 2. Aufl., Wien u.a., Böhlau, 2005.
- Lensing, Jörg U.: Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition, Stein-Bockenheim, mediabook, 2006.
- Leo, Hildegund: Musik im Fernsehwerbespot Frankfurt am Main u.a., Lang, 1999.
- Marschall, Susanne: Komödie, in: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. 2. Aufl., Stuttgart, 2007, S. 357-364.
- Mikos; Lothar: Film- und Fernsehanalyse, Konstanz, UVK, 2003.
- Mikunda, Christian: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung, Wien, WUV, 2002.
- Monaco, James: Film verstehen, 9. Aufl., Reinbek bei Hamburg, Rowohlt, 2007.
- Münsterberg, Hugo: Das Lichtspiel, Wien, SYNEMA-Gesellschaft für Film und Medien, 1996.

Murch, Walter: Ein Lidschlag, ein Schnitt, 2. Aufl., Berlin, Alexander Verlag, 2004.

Neumann Odmar u.a. (Hrsg.): Enzyklopädie der Psychologie. Aufmerksamkeit, Göttingen u.a., Hogrefe Verlag, 1996.

Neumann, Kerstin-Luise: Trailer, in: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. 2. Aufl., Stuttgart, 2007, S. 721-722.

Peters Jan Marie: Theorie und Praxis der Filmmontage von Griffith bis heute, in: Beller, Hans (Hrsg.): Handbuch der Filmmontage, 5. Aufl., München, TR-Verlagsunion, 2005, S. 33-48.

Pfänder, Alexander: Einführung in die Psychologie, Leipzig, Barth, 1904.

Roth, Gerhard: Wahrnehmung. Abbildung oder Konstruktion?, in Schnell Ralf (Hrsg.): Wahrnehmung - Kognition – Ästhetik. Neurobiologie und Medienwissenschaften. Bielefeld, 2005, S. 15-33.

Rusch, Gebhard u.a.: Theorien der neuen Medien. Kino – Radio – Fernsehen – Computer, Paderborn, Wilhelm Fink GmbH & Co, 2007.

Schleicher, Harald: Montage, in: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. 2. Aufl., Stuttgart, 2007, S. 447-450.

Schneider, Enjott: Handbuch Filmmusik I. Dramaturgie im neuen Deutschen Film, 2. Auflage, Konstanz, UVK, 2006.

Schneider, Enjott: Handbuch Filmmusik I. Musikdramaturgie im neuen Deutschen Film, Konstanz, UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2006.

Schneider, Jürgen N.: Komponieren für Film und Fernsehen, Mainz, Schott, 1997.

Schnell, Ralf (Hrsg.): Wahrnehmung - Kognition – Ästhetik. Neurobiologie und Medienwissenschaften. Bielefeld, 2005.

Schweinitz, Jörg: Film und Stereotyp. eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie, Berlin, Akademie Verlag, 2006.

Seeßlen, Georg: Thriller. Kino der Angst, Marburg, Schüren, 1995.

Solso, Robert L.: Kognitive Psychologie, Heidelberg, Springer Medizin Verlag, 2005.

Waldenfels, Bernhard: Phänomenologie der Aufmerksamkeit, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2004.

Weidinger, Andreas: Filmmusik, Konstanz, UVK, 2006.

Winter, Rainer u.a.: Videoclip, in: Bruhn, Herbert u.a. (Hrsg.): Musikpsychologie, 4. Aufl. Reinbeck bei Hamburg, Rowohlt's Enzyklopädie, 2002, S. 208-220.

Wüsthoff, Klaus: Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung. 2. Aufl., Kassel, Merseburger Verlag, 1999.

Wuss, Peter: Filmanalyse und Psychologie, 2. Aufl., Berlin, Rainer Bohrn, 1999.

Internetquellen:

URL: <http://www.goldentrailerawards.com> [28.02.2009]

URL: <http://movies.yahoo.com/movie/1809271891/info> [28.02.2009]

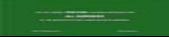
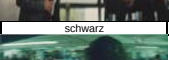
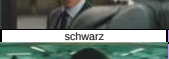
URL: <http://www.apple.com/trailers/independent/meetbill/> [28.02.2009]

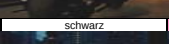
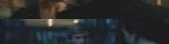
URL: <http://www.apple.com/trailers/paramount/tropicthunder/> [28.02.2009]

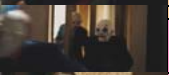
URL: <http://www.hellboymovie.com/production/> [28.02.2009]

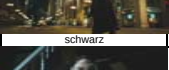
10 Anhang

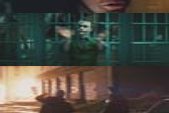
Einstellungsprotokoll: Batman-The Dark Knight

Einstellung	Zeit	Optische Ebene				Akustische Ebene		
		Kamera		Schnitt	Im Bild	Screenshot	Musikeinsatz	Sound
	sec.	Einstellungsgröße	Bewegung		Bewegung			
1	5,03							
	1,4					schwarz	Plötzliches Auftauchen	
							Blechdonner lauter werdend	
2	3,45	Weit	Hubschrauberflug von links nach rechts	Hart			beim Schnitt lauter Schlag, Donner wird leiser, verschwindet fast	beim leiser werden beginnt eine Art Urticken in gleichmäßigem Abstand
	0,65			Weiche Abblende		schwarz	beim Ausblenden wieder Beginn	
3	3,22	Halbtotale	Schwenk von rechts nach links auf Batman, Tiefeneindruck, da Kamera von oben.	Hart			beim Schnitt lauter Schlag, Donner wird leiser verschwindet fast	Ticken wird stärker basshaltig wie ein Herzschlag
				Abblende			beim Ausblenden wieder Beginn	Ticken passt sich dem Beginn des Donners an
4	3,73		Schwenk der Kamera nach unten. (Batman folgend)	Aufblende	Batman springt von unterem Bildteil in die Mitte des Bildes und lässt sich in die Tiefe fallen		Beim Schwenk Blechdonner lauter werdend, vorm Sprung Schlag Blechdonner hält an es mischen sich hohe Töne dazu	ticken hört mit dem Schlag auf
				Hart			Auflösung durch das Logo und der Feuerwand	
5	4	Logos (3 x)		Hart	Computeranimierte Explosion, Flammen, Batmanzeichen wächst daraus Logos werden größer		Ein tiefer (Trompete) Ton wird lang gespielt, begleitend mit grollen zum Ende leiser werdend	
	1,6			Abblende		schwarz		
6	1,65	Weite	Fahrt über einen Wolkenkratzer	Hart			zum Schnitt auf Bild Schlag mit Nachhall	
				Hart				
7	1,8	Detail zu Weite	Schwenk nach unten	Hart				ein tiefer und ein höherer Ton werden abwechselnd gespielt im gleichem Abstand klingt sehr bedrohlich, Moll, Cello eher leiser
				Hart				
8	1,16	Nah	Schwenk	Hart	Schnelles Aussteigen aus dem Auto mit Bewegten der Autotür			
	0,2			Hart		schwarz		
9		Halbnah	Schwenk, Kamera begleitet die Person links nach rechts	Aufblende	Der Anwalt geht von links nach rechts die Tribüne hinauf, streicht mit der Hand über die Krawatte.			
	0,6			Abblende		schwarz		
10	2,71	Nah	Fahrt verfolgt Jocker (langsam)	Aufblende	Joker geht mit gleich bleibenden Abstand nach vor			
	0,2			Abblende		schwarz		
11		Totale auf Auto	Stand	Hart	Batmobil kommt von gerade rechts schräg mit viel Steinswirbel			Aufprall gegen Mauer Geräusch des Batmobils
				Hart				
12	1,3	Weite	Stand	Hart	Badmobil fährt in die Mitte des Bildes, zwei Männer laufen in gegengesetzte Richtung nach links und rechts		wird durch Mobil kaum gehört	fast beim Ende d. Einstellung Geräusch des Beschleunigten Batmobils lang gezogen
				Hart				
13	1,1	Nah	zarter Schwenk, Kamera folgt dem Blick von Bruce Wayne	Hart	Kopf schwingt von links unten in die Mitte			wirkt bei Drehung des Kopfes sehr gut
	1,02			Hart		schwarz	Dumpler Schlag mit Nachhall	
14	2,45	Nah	sehr kurze Fahrt nach rechts	Aufblende	Bewegungen des Jokers beim reden von Hinten			
				Hart				
15	2,19	Nah	zu Beginn nur ein kleiner Rücker zu Joker eigentlich Stand	Hart	Bewegungen im Gesicht			
				Hart			Schlag	

16	2,19	Weite	langsame Kranfahrt nach oben leicht zum Publikum		Viel Polizeigewusel			immer höher werdendes elektronisches Geräusch	
17	1,58	Totale auf Gebäude	Stand	Hart Hart	Explosion				Explosionsgeräusch sehr basshaltig
18	2,97	Weite	Mit Hubschrauber leicht nach rechts	Hart Hart	Explosion				
	0,2			Abblende		schwarz			
19	2,4	Nah	Stand	Aufblende	Joker mit Karte, spricht kommt leicht noch vorne		hohes schnelles Trommeln Tonsatz tiefer		
20	2,15	Weite	Fahrt nach vorne Mit Hubschrauber	Hart Hart			gleicher Ton in gleich kurzen Abständen nächster Schnitt wieder auf Tonsatz	Takte 1-11-11-1 (dreiviertel Takt) punktiert Viertel	
21	1,16	Amerikanische	Leichtes Mitschwenken beim Gang von Bruce	Hart Hart	Bruce geht von hinten in die Mitte des Bildes, mit Begleitung		nächster Schnitt wieder auf Tonsatz		
22	0,85	Nah	Stand	Hart Hart	Sie schwenkt ihren Kopf nach hinten		nächster Schnitt wieder auf Tonsatz		
23	2,19	Nah	Stand	Hart Hart	Lässiges hin und her bewegen beim Sprechen		nicht auf Tonsatz	leiser werdend	
24	1,42	Nah	Stand	Hart Hart	Bruce nickt		nicht auf Tonsatz		
25	0,91	Halbtotale	schnelle Fahrt Richtung Publikum	Hart Hart	Badmotorrad flitzt mit gleichem Abstand zu Kamera Richtung Leinwand (leicht nach links)				
26	0,7	Totale	die Kamera folgt mit einem schnellen Schwenk von links nach rechts	Hart Hart	von links nach rechts passiert eine Explosion, ein Teil fliegt nach rechts, baut auf das vorige Bild gut auf				
27	0,89	Totale	kleiner Schwenk nach rechts	Überblendung Überblendung Abblende	Badmotorrad fährt knapp an der Kamera vorbei		Tonsatz wird sehr betont		
	0,1					schwarz			
28	1,42	Amerikanische	Stand	Aufblende Abblende	Frau geht aus dem linken Eck nach vorne Mitte		wird ausgeblendet Posauneton (tief-hoch) hohe Ton zieht sich		
	0,1					schwarz			
29	1,41	Nah	Stand	Aufblende					
30	1,16	Groß (Close up)	Stand	Hart Hart Abblende			Posauneton (tiefhoch) hohe Ton zieht sich		
31	0,81	Nah	Stand	Aufblende					
32	1,16	Nah	Stand	Hart Hart Überblendung	Frau kommt von rechts ins Bild		Posauneton (tief-tiefer)		
33	1,94	Amerikanische	Stand	Überblendung			Schnitt- gleicher Ton in gleich kurzen Abständen	schnelles hohes trommeln, klingt metallen	
34	1,68	Totale	Hubschrauberflug von Links nach rechts	Hart Hart	Männer gehen von links nach rechts				
35	1,42	Nah	Fahrt von rechts nach links (begleitend)	Hart Hart	Twoface und Frau gehen von rechts nach links		wird leiser		

				Abblende					
36	0,71	Nah	Stand	Auflende Hart	Alfred beugt sich leicht nach vor		leiser		
37	2,45	Nah	Stand	Hart	Twoface dreht den Kopf nach vor		ist weg ein tiefer und ein höherer Schlag vor dem Schnitt, als Spruchdarbieter		
38	2,19	Nah	Stand	Hart	Alfred beugt sich leicht nach vor und will seitlich vorbei		es erklingt ein langgezogenes höheres Singen eines Chors endet abrupt		
39	1,68	Halbtotale	Stand	Hart	Das Auto fährt ein Stück Richtung Publikum, Batman kommt von oben aufs Auto, Glassplitter fliegen durch die Gegend				Aufprallgeräusch, splitternd
	4,52			Hart		schwarz	Ton von Posaune wird vor Schnitt gezogen	dämpfter lang gezogener Ton klingt zunehmend als wärt die Kassette kaputt, aus, Stimme von Joker	
40	1,48	Nah	Begleitende Fahrt von rechts nach links	Hart	Bewegt abrupt seinen Arm geht von rechts nach links Bewegung im Hintergrund		gleicher Ton in gleich kurzen Abständen		Gewehrsschuss, gleich nach Schnitt
				Hart			beim Schnitt wird noch ein Schlag in der Regelmäßigkeit eingesetzt		
41	1,55	Nah	Stand	Hart	Drei Clowns kommen von der Mitte laufen Richtung Kamera links aus dem Bild		gleicher Ton in gleich kurzen Abständen		
42	1,91	Nah	Fahrt an Joker vorbei von links nach recht, vor Joker und fährt zurück	Hart	Joker geht auch von links nach rechts, im Hintergrund gibt es Kampf		gleicher Ton in gleich kurzen Abständen		
43	0,81	Halbtotale	Fahrt Richtung Publikum	Hart	Drei Clown laufen Richtung Kamera, mit dem gleich- bleibenden Abstand, der vorderste Clown schlägt vor dem Schnitt den Wachmann (guter Übergang)		gleicher Ton in gleich kurzen Abständen		
44	1,68	Halbtotale	Stand	Hart	Das Auto explodiert wird senkrecht in die Luft geschleudert		gleicher Abstand höhere Tonlage		Explosion
45	1,42	Nah (Joker)	Begleitende Fahrt nach vorne	Hart	Joker geht mit gleich bleibenden Abstand auf die Frau zu				
46	1,94	Nah	Begleitende Fahrt zum Publikum hin	Hart	Joker geht mit gleich bleibenden Abstand zur Kamera, fährt sich mit der Hand über Gesicht und Haare, im Hintergrund, wird links eine Geisel bedroht, rechts geht ein Clown herum, am Ende schleicht J. sich über den Mund.		wieder Ausgangstonlage gleicher Ton in gleich kurzen Abständen beim Streichen übers Gesicht		
	0,2			Abblende		schwarz			
47	1,1	Nah	Kreisende Fahrt um Frau u. Joker (von rechts-links)	Hart			Schlag auf Schnitt mit klingenartigem Nachklang		
	0,91			Hart		schwarz		kurz Stille nach dem Schlag	
48	2,19	Nah	Kreisende Fahrt um Frau u. Joker (von links-rechts)	Auflende Abblende	Joker spricht mit ausgeprägter Mimik		lauter werdender unangenehmer hoher flimmernder Ton der Schlag geht über die Überblendung erschlicht erst bei diesem Bild, Nachhall		
	0,3			Hart		schwarz			
49	4,52	Supertotale	Huschrauberflug gerade Annäherung an Batman	Abblende			Schlag wie Geräusch einer einrastenden schweren Tür		
	0,39			Hart		schwarz			
50	1,38	Totale	Langsame Fahrt an Bruce heran	Hart			Schlag wie Geräusch einer einrastenden (am Schnitt)	schweren Tür	
51	1,94	Nah	Stand	Abblende	Bewegung der Maske in seinen Händen				

	0,42					schwarz			
52	1,58	Totale	minimale Fahrt an den Zuhören links vorbei	Aufblende Hart				ein hoher lang anhaltender Ton wird immer höher, es spitzt sich zu	
53	0,91	Halbnah	wackelige Kamera, als ob von Explosion getroffen	Aufblende Hart	Explosion, Leute ducken sich		gleich beim Schnitt Schuss		
54	1,16	Nah	Kamera begleitet Twoface schräg links unten	Hart schnelle Abblende	Twoface duckt sich erschrocken, geht		beim ducken Schuss über die Blende auch Schuss, hört sich ein bisschen dumpfer an		
55	0,2			Hart		schwarz			
55	0,65	Nah	Stand	Abblende	Feuer auf der rechten Seite Jokers Gesicht dreht von rechts zum Zuschauer				
	0,39			Hart		schwarz	beim Aufblenden wieder dumpfer Schlag		
56	0,91	Nah	Rückwärtsfahrt gerade	Hart schnelle Abblende	Bruce geht Richtung Kamera immer gleicher Abstand				
	0,2			Hart		schwarz	bei Schnitt wieder dumpfer Schlag		
57	1,16	Halbtotale	minimale Fahrt nach vorne	Hart	Batanzug kommt us einer Erhebung von unten nach oben			übergehend in ein vorbeifahrendes Rauschen	
58	0,89	Nah	minimale Fahrt Richtung links schräg	Hart	Bruce öffnet die Tür				
	0,91			Aufblende		schwarz			
59	4,52	Halbtotale	Begleitende Fahrt, aber geradeaus	Abblende	Joker geht von rechts in die Mitte des Bildes, mit Begleitung			Sülle	Schritte Messerklinge
	0,3			Hart		schwarz			
60	0,91	Nah	Stand	Hart	Handbewegung		Schlag vor dem Schnitt		
61	1,16	Halbnah	minimale Fahrt nach vorne	Abblende	Das Dach des Autos fährt samt Batman nach unten		Schlag vor der Überblendung	ein hoher lang anhaltender Ton wird immer höher, es spitzt sich zu	
	0,2			Hart		schwarz			
62	1,42	Totale	Fahrt von rechts nach links	Abblende	Auto schleudert von rechts nach links fährt dann wieder eher recht		Schlag vor der Überblendung		
	0,38			Hart		schwarz			
63	1,32	Nah	Stand	Hart	Joker geht auf die Kamera zu, wirft sein Messer von einer Hand zur anderen, beim Messerfang folgt der Schnitt		Schlag beim Messerwerfen dann langt Melodie an		
64	1,42	Halbtotale	Schwenk von oben nach unten	Hart	Explosion schleudert Auto von links nach rechts				Explosion
65	1,16	Halbtotale	Kamerafahrt von schräg rechts, gleich bleibender Abstand zum Objekt	Hart	Batmotoradfahrt Richtung Kamera von hinten rechts				
66	0,85	Amerikanische	Kamera schräg vor Joker, begleitet ihn	Hart	Joker geht's rechts schräg, mit aktivierten Gewehr				Maschinengewehr
67	1,16	Halbtotale	Kamera (schräg vom LKW) fährt weg	Hart	LKW überschlägt sich zu sehn bis senkrecht				
68	1,68	Supertotale	Kamerafahrt zum LKW gerade	Hart	LKW-senkrecht, überschlägt sich nach vorne		Tonfall bei runterkrachendem LKW		
69	1,42	Totale	Kranfahrt leicht nach oben	Hart	Umhang von Batman, Löscharbeiten im Hintergrund				

70	0,91	Nah	Stand	Hart	Berater dreht sich zu Bruce				
71	1.15	Nah	Kamerafahrt von links nach recht (von unten leicht rauf)	Hart	Joker bewegt sich von links nach rechts				
72	1,35	Supertotale	folgender Schwenk von links nach rechts	Hart	Zwei Clowns seilen sich schnell von links nach rechts				
73	0,39	Nah	Stand	Hart	Officer schlägt mit der Axt zu				
74	0,91	Groß (Close up)	Stand	Hart	Axt schlägt das Licht kaputt				Axtenschlag genau im Takt
75	1,42	Nah	Kamera am bewegten Wagen befestigt (nach hinten gerichtet)	Hart	Wagen fährt mit großer Geschwindigkeit, mit gleichbleibenden Abstand zu Kamera etwas unkontrollierte Fahrt				
76	1,06	Detail	Stand	Hart	Fass kippt nach links um, Öl rinnt aus				
77	0,91	Groß (Close up)	Stand	Hart	Bewegt sich durch Schrei kurz nach oben und wieder runter				
78	0,65	Nah	Stand	Hart	Joker klatscht in die Hände danach gleich Schnitt		bis zum Klatschen Dann Melodie mit festeren Schlägen	Im Hintergrund Trommeln	
79	0,89	Nah	etwas wackelige Kamera nach vorne	Hart	Polizisten laufen Richtung Links Explosion, sie zucken zusammen		beim Schnitt Ton-Akzent und Fall der Frau		
80	0,91	Nah	minimaler Schwenk nach links	Hart	Joker stoßt Frau, sie fällt er lacht, mach einen Schritt nach rechts				
81	0,81	Halbtotale	Kamerafahrt rückwärts gleich bleibender Abstand zum Objekt	Hart	Batmotorad fährt Richtung Kamera Nebelschwaden		vor dem Schnitt Ton-Akzent		
82	0,91	Totale	Kamerafahrt rückwärts	Hart	Batmotorad fährt auf Kamera zu Glas splittert				
83	0,65	Groß (Close up)	Stand	Hart	starke Mimik, geht mit Kopf nach vor		Ton-Akzent bei seinem Gesicht	wird leiser	
84	0,62	Nah	Schneller Schwenk von links nach rechts	Hart	Batman reißt Joker von links nach rechts		Ton-Akzent bei Wurf		
85	0,91	Totale	Kamerafahrt nach vor (schräg rechts), beinahe gleich bleibender Abstand zum Objekt	Hart	Batmobil fährt mit schneller Geschwindigkeit nach vor, Feuerflamme links, der Wagen wird etwas schneller				beschleunigendes Mobil
86	0,85	Totale	Kamera fährt schnell über das Auto hinweg	Hart			Ton-Akzent bei Überspringen		
87	0,39	Nah	Stand	Hart	Der Schuss reißt ihn zurück				Schuss der Kanone
88	0,65	Nah	Kamerafahrt von links nach rechts	Hart	Säulen fahren vorbei, Batmobil springt von rechts nach links			wird lauter	
				Hart					

89	0,91	Halbtotale	Kamerafahrt von links nach rechts	Hart	Säulen fahren vorbei, Batmobil springt von rechts nach links Feuerflamme		Ton-Akzent beim Überspringen		
90	1,16	Totale	Kamerafahrt Richtung Publikum	Hart	Badmobil springt vor das Auto, brennt, beppelt hoch		Ton-Akzent beim Aufprall		
91	0,82	Nah	minimaler Schwenk nach rechts	Hart	Officer wehrt sich				
92	0,91	Groß (Close up)	Stand	Hart	Autowackler		Ton-Akzent gleich nach Schnitt		
93	0,65	Halbtotale	Kamerafahrt nach vorne	Hart	Badmotorad an Kamera vorbei Umhang wedelt		Ton-Akzent beim Fahren		
94	0,63	Totale	Schwenk nach unten	Hart	Badmotorad fährt von der Weite unter der Kamera durch				Hohe Geräusch des Motorrads
	0,75					schwarz	1 x Schlag		
95	2,09	Nah	Stand	Aufblende	Twoface dreht seinen Kopf von links nach rechts				
96	1,16	Nah	Stand	Hart	Blick von links nach rechts				
97	3,75	Supertotale	Hubschrauberflug	Hart	Batmanflug von groß rechts ins Bild, fliegt Schleifen		Schlag vor Schnitt		
98	3,75	Titel	(Keine Vorschläge)	Einblendung	Batmanflug von groß rechts ins Bild, fliegt Schleifen		Schlag während des Fluges		
	7,35			Ausblendung		schwarz	Schlag vor Schnitt		
							Musikeinsatz (Batmanmelodie) sehr heroisch		
							bis - Schlag noch im Logo		
99	1,68	Amerikanische	Stand	Aufblende	nach vorne gewippt				
100	3,22	Halbnah	Stand	Hart	macht sein Jackett zu				
101	1,42	Amerikanische	Stand	Hart	macht sein Jackett zu				
101	0,91	Nah	Schwenk von links nach rechts, während Fahrt Rückwärts	Hart			Schlag bei Schnitt	Geräusche des überlauten Motor	
102	0,55	Halbtotale	Fahrt rückwärts	Hart	Auto kommt schnell auf Kamera zu				
103	0,6	Nah	Stand	Hart	Schnelle Spiegelungen auf der Windschutzscheibe				
104	0,65	Detail	Fahrt rückwärts	Hart	Fährt auf Kamera zu				
105	1,94	Nah	Stand	Hart	Dreht sich nach rechts		Ton Überblendung vom Motorgeräusch zu einem metallischen Klang		
106	2,71	Daten	Stand	Hart	July 18 wird größer		Schlag bei Schnitt nachhallend		
				Abblende		schwarz			

Einstellungsprotokoll: Hellboy II

		Optische Ebene				Akustische Ebene		
Einstellung	Zeit	Kamera		Schnitt	Im Bild	Screenshot	Musikeinsatz	Sound
	sec.	Einstellungsgröße	Bewegung		Bewegung			
1	3,4		Standbild					
	1,6					schwarz		
2	1,1	Logo		Hart	Das Logo entfernt sich langsam		Beim Auftauschen des Logos ein dumpfer Schlag, ein sanfter tieferer Ton zieht ich, kombiniert mit sehr schnellen Schlägen, wie auf einem alten Kochtopf, eher höher	
			Überblendung					
3	0,9	Totale	Stand	Überblendung	Männer laufen Richtung Kamera, rechts an ihr vorbei			
				Hart				
4	0,91	Nah	Stand	Hart	Soldat dreht sich schnell zur Kamera um; Hellboy wischt von rechts nach links, es regnet			
				schnelle Abblende				Pistolenschuss am Schnitt
5	1,16	Nah	Stand	Hart	Es blitzt sehr, Hellboy schreit und krallt sich am Felsen fest.	schwarz		halt nach, wie die Blitze Donner ist zu hören
				Hart				
6	0,91	Nah	Stand	Hart	Soldat streckt seinen Arm aus, nach links			
				Hart				Geräusch vom ziehen der Waffe
7	0,9	Halbtotale	Stand	Hart	Ziehwater dreht sich um			
				Hart				
8	0,65	Nah	Stand	Hart	Spricht und zittert			Donner genau nach Schnitt (gleichzeitig mit Blitz) Donner zieht sich noch weiter
				Hart				
9	0,8	Amerikanisch	Stand	Hart	Sie lassen die Waffe etwas sinken, drehen sich ein wenig weg.			
				Hart				
10	0,9	Amerikanisch	Kamera folgt leicht dem Sprung, Schwenk	Hart	Hellboy springt in seine Arme, von oben nach unten, es blitzt stark, und sehr oft;			
				ganz schnelle Überblendung				
11	0,7	Nah	Fahrt von links nach rechts	ganz schnelle Überblendung				
				Hart				
12	1,1	Nah	Rückwärtsfahrt	Hart	Ein Soldat schneidet von links knapp vor der Kamera ins Bild			
				Abblende				
13	0,9	Halbtotale	Stand	Aufblende	Die Leute bewegen sich alle ein wenig unruhig	schwarz		
				Hart				
	0,7	Nah	minimaler Schwenk	Hart	Zieht seine Mundwinkel nach oben		Aufsteigender sehr schneller Trommel- wirbel	
15	0,39	Nah	Stand	Hart	Hellboy dreht seinen Kopf nach rechts oben, links neben ihm pendelt der Rosenkranz			
				Hart				
16	0,2	Nah	Stand	Hart				
				Hart				
						weiß	1x Glockenschlag	lauter Schlag beendet

17	0,2	Nah	Stand	sehr schnelle Aufblende			Glocke klingt aus	Trommelwirbel	
18	1,94	Halbtotale	Fotoaufnahme Kamera zoom hin	Hart der erste Kader ist noch überbelichtet vom Blitz Ablende				beim Schnitt noch ein Schlag	
19	1,92	Weite	Helikopterflug nach vor	Aufblende Ablende				Schlag	
20	1,1	Amerikanische	Fahrt nach vor gleich bleibender Abstand zu Hellboy	Hart Hart	geht mit gleich bleibenden Abstand zur Kamera und zieht seinen Mantel an, ein Mann kommt entgegen		dramatische Melodie setzt sein mit steigenden Tönhöhen (zuspitzend) pro Bild ein höherer Ton Betonung immer nach Schnitt 1	Bei Überblendung Trommelwirbel	
21	1,2	Groß (close up)	Fahrt rückwärts mit gleich bleibenden Abstand zu Hellboy	Hart Ablende	Hellboy geht Richtung Kamera gleich bleibender Abstand, nimmt links seinen Mantel weg		Betonung immer nach Schnitt 2		
22	9,1	Nah	Stand	Aufblende Ablende	zieht seine Flügel ein, die Augen blinzeln		Betonung immer nach Schnitt 3		
23	1,42	Amerikanisch	Fahrt-schräg links zur Figur	Aufblende Ablende	steigt auf das eine Bein		Betonung immer nach Schnitt 4 schneller werdend		
24	1,16	Nah	minimale Fahrt zurück	Hart	Monster wirbelt herum, kommt der Kamera sehr nahe		Zuspitzung wird vom Schrei des Monsters beendet Schrei ersetzt den letzten höheren Ton		Monsterschrei
25	1,94	Nah	Stand	Hart	Bewegung seiner Hand, im Hintergrund rotiert ein Stachel- rad				
26	0,65	Nah	Stand	Hart Überblendung	Hellboy holt aus zum Schlag, das Monster im Vordergrund wankt				Faustschlag
27	0,91	Totale	Schwenk von unten nach oben	Überblendung Überblendung			nebenbei Trommel 2 Schläge-7schnelle Schläge folgend	dem Faustschlag folgt mit einer E-Gitarre gespielte Alarmsirenenruf hoch-tief gleichmäßig, sehr rockig und aggressiv Bei Überblendung	
28	2,19	Logos		Überblendung Überblendung	Schrift wischt groß durchs Bild eine grelle Explosion ergibt den normalen Schriftzug, im Hinter- Grund, in Mitte eine Flamme die Schrift wird kleiner, Anschein einer Entfernung		Beim auftauchen der Schrift: Schlag 2 Schläge Bei Überblendung 7 schnelle Schläge folgend	tief hoch Bei Überblendung	
29	1,68	Weite	Stand	Überblendung Hart	Polizeiwagen fährt durch die Menge Richtung Kamera, die Menge spaltet sich			tief	
30	0,65	Nah	Schwenk von links nach rechts	Hart Hart				hoch	
31	1,26	Detail	Stand	Hart	Die Computerlangkarte ver- ändert sich ständig-großer Bewegungseindruck, der Zeigefinger drückt auf die Mitte des Bildschirms, die Hand		beim Drücken: 2 Schläge	Tief	

				Hart	bewegt sich nach rechts zurück		7 schnelle Schläge folgend		
						weiß			
32	0,91	Nah	Fahrt von links nach rechts begleitend	Aufblende	Prinz schreitet von rechts nach links, schwingt seiner Schwerter			Beim Schnitt	
				Überblendung				hoch	
33	1,16	Nah	Zoom	Überblendung	Im Hintergrund laufen Figuren vorbei		2 Schläge		
				Hart				tief	
34	0,94	Nah	Zuerst Stand dann Zoom, verbunden mit weißer Überblendung	Hart	Prinz lässt beide Schwerter rotieren		beim Schwingen 7 schnelle Schläge folgend		
				Überblendung					
						weiß			
35	2,19	Totale	Fahrt nach unten und zurück	Überblendung	Viele Blätter fallen herab		2 Schläge	hoch	
				Hart			Über Schnitt	Beim Schnitt	
36	1,16	Amerikanische	Stand	Hart	Viele Blätter fallen herab		7 schnelle Schläge folgend	tief	
				Hart				Beim Schnitt	
37	1,42	Halbtotale	Fahrt von links nach rechts		Menschen stehen von ihren Sitzplätzen auf		2 Schläge	hoch	
				rasche Überblendung			Über Schnitt		
38	1,16	Groß (close up)	Stand	rasche Überblendung	Die Arme des Tintenfischs bewegen sich		7 schnelle Schläge folgend	tief	Qualle macht ein zischendes Geräusch
				Hart					
39	0,65	Nah	Stand	Hart	Der Tintenfisch springt nach vor ins Gesicht des Mannes		beim Sprung der Qualle ein Schlag	Beim Schnitt	
				Hart					
						schwarz	beim Schwarzen der Zweite	hoch	
40	2,19	Nah	Stand	Aufblende	Mann dreht seinen Kopf, Im Hintergrund- Spinnen-Gewusel		beim Aufblenden 7 schnelle Schläge folgend	beim Aufblenden tief hoch	Getappte von den Viechern
				Hart			ein Schlag	Beim Schnitt	
41	1,1	Nah	Stand	Hart	Er dreht sich um, leuchtet mit der Taschenlampe gegen die Kamera, Spinnengewusel		zweiter Schlag	tief	
				Hart				Beendigung der Sirene mit Mensenchor nach oben steigend und dumpfen Schlag Chor noch bei Überblendung zu hören	
						schwarz			
42	1,94	Nah	Schwenk von links nach rechts	Aufblende	Prinzessin geht an Kamera vorbei, legt ihre Kapuze ab			Musik beginnt (mit Blasinstrumenten) Tonhöher steigend 2x2 Töne 11-22-33	
				Abblende			Schlag beim ersten der beiden Töne	Beim Überblenden 2 Töne	
						schwarz			
43	1,68	Nah	Fahrt rückwärts gleich bleibender Abstand	Aufblende	Monster geht Richtung Kamera, gleich bleibender Abstand, es blitzt stark			dann schnell abfallend 321	
				Hart					
44	0,91	Totale	Stand	Hart	Hellboy dreht sich zur Kamera, Kleine Kreaturen wischen knapp vor der Kamera durchs Bild von links nach rechts		Trommel		
				Abblende					
						schwarz			
45	1,16	Groß (close up)	Fahrt nach schräg links vor	Aufblende	Armbewegung nach unten				
				Hart					
46	1,16	Amerikanisch	Stand	Hart	Die Goldene Armee geht auf Kamera zu				
				schnelle Abblende			Bei Überblendung		
						schwarz	Schlußschlag		
47	1,68	Amerikanisch	Fahrt nach vor etwas nach oben auf die Person zu	Aufblende					
				Hart					

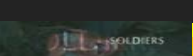
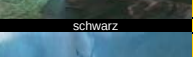
48	1,42	Nah	Stand	Hart schnelle Überblendung	Hellboy spricht		knapp vor Schnitt Schlagzeugblech, hoher Gong		
49	0,74	Weite	Stand	Hart schnelle Überblendung	Menschen bewegen sich		lauter Schlag knapp vor Schnitt Trommeln eher leiser		
50	1,16	Nah	Fahrt nach oben	Hart Hart	Hellboy zuckt zusammen, rechts hinten wird die Straße aufgestoßen und fährt samt Auto nach oben, links fallen Funken herab			Musik setzt ein aufsteigend 4 Töne	
51	0,91	Halbtotale	Stand	Hart Hart	Die Straße bricht auf, Teil fliegen herum, ein Mann läuft von rechts ins Bild				
52	1,68	Totale	Schwenk nach oben verfolgend	Hart Hart	Der Beton explodiert nach oben, Leute laufen seitlich davon weg				Aufbrechen des Betons
53	1,16	Amerikanisch	Stand-Kamera wackelt nur leicht	Hart schnelle Überblendung	Hellboy dreht sich nach vorne, rechts neben ihm geht der Beton nach oben				
54	0,8	Halbtotale	Schwenk nach unten	schnelle Überblendung schnelle Überblendung	ein Wagen fällt in der Mitte von oben nach unten, dahinter Steinlawine				Aufprall des Autos
55	2,19	Amerikanisch	Stand	schnelle Überblendung schnelle Überblendung	Riesenpflanze dreht sich ständig Hellboy dreht sich zu ihr um links von ihm Funken, es blitzt				
56	0,91	Nah	Fahrt nach vor Richtung Hellboy und Co	schnelle Überblendung					
57	1,68	Datum		Hart Überblendung	Schrift schießt von der Kamera in die Mitte des Bildes wie eine Explosion es bleibt eine kleine Flamme, die hinter der Schrift bleibt und erlischt, Schrift wird größer		lauter Schlag bei Erscheinung der Schrift Trommeln, schneller		
58	1,94	Totale	schneller Zoom zurück	Überblendung				beim Zoom Posaune knirschen	
59	1,16	Halbtotale	Fahrt nach oben	Hart Hart	Der König steht auf				
60	0,91	Nah	Stand	Hart Hart	Quak geht auf die Kamera zu			Chor von tief - hoch	
61	1,42	Nah	Fahrt zurück	Hart Hart	Das Tor geht auf			hört genau mit Schnitt auf	
62	0,65	Halbtotale	minimale Fahrt nach links oben	Überblendung Überblendung	Mengengewusel				
63	1,68	Amerikanisch	Fahrt nach vor	Hart Hart	Ein Monster geht von rechts nach links, alles anderen von links schräg nach vor				
	0,91	Amerikanisch	Fahrt nach schräg links mit	Hart	Monster läuft auf Hellboy zu und				Monstergrölen

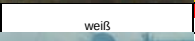
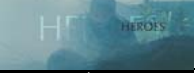
64			Schwenk nach rechts		holt aus, Hellboy wirbelt mit dem linken Arm herum und holt mit rechts aus			Chor von tief - hoch	
65	0,65	Amerikanisch	Fahrt nach vor	Hart Hart	Beide schlagen den Fäusten zueinander zu, Monsters Hand wirkt sehr groß				
66	1,16	Groß (close up)	minimale Fahrt nach vor	Hart Hart	Von links und rechts stoßen die Fäuste zusammen, kleine Metallteile fliegen nach dem Aufprall herum				Schmerzgrölen
67	1,02	Amerikanisch	Fahrt auf das Monster	schnelle Überblendung schnelle Überblendung	Es nimmt seine Hand zurück, schreit auf und taumelt				bis zum Schnitt
68	0,8	Nah	Stand	Hart Hart	Hellboy duckt sich, das Monster kommt auf ihn zu, bedeckt das Bild				Monstergrölen
69	0,9	Nah	Schwenk und Rückfahrt dem Schlag begleitend	Hart Hart	Monster schlägt seine Hand mitten durchs Bild, dreht sich dabei, Hellboy duckt sich			Musik setzt ein stetig steigend in der Tonhöhe zuspitzend	
70	0,89	Nah	Kamera fährt minimal auf sie zu	Überblendung Überblendung	Sie hebt ihren Kopf				
71	1,1	Nah	Kran folgt dem Öffnen der Flügel	schnelle Überblendung schnelle Überblendung	Dämon breitet seine Flügel aus				
72	1,16	Totale	Stand	Überblendung Überblendung	Er bewegt seine Flügel und dreht seinen Kopf nach links				Flugzeugbrummen
73	0,9	Halbtotale	Flug nach vor	Überblendung Überblendung	Das Flugzeug entfernt sich				
74	1,42	Weite	Stand	Überblendung Überblendung	Der Steinmensch bewegt sich				basshaltiges Steingeröll-Geräusch, Bewegung von Stein, Schutt
75	0,91	Totale	Fahrt nach oben	Überblendung Überblendung	Der Steinmensch richtet sich auf				
76	0,8	Halbtotale	Fahrt nach oben	Hart Hart					
77	1,94	Totale	Fahrt zurück	Hart Hart	Riesensteinmensch richtet sich auf				
78	1,42	Weite	Flug nach vor	Überblendung Überblendung	Zwei Hubschrauber tauchen bei der Kamera im Bild auf und entfernen sich von der Kamera				
79	1,16	Amerikanisch	Fahrt nach vor	Hart Hart	in der zweiten Reihe dreht der Mann den Kopf, (rechts)				
80	0,8	Nah	Stand		Hellboy dreht sich zur Kamera, verdeckt das Licht, nähert sich dabei der Kamera			Akzentschlag am Schnitt	

				Hart					
81	0,75	Nah	Stand	Hart	Frau reißt den Mund auf, lässt die Katze los, Hellboy kommt von Hinten auf sie zu				
82	0,91	Nah	Schwenk nach links	Hart Hart	Hellboy und Co gehen von schräg rechts zur Frau				
83	0,45	Nah	minimale Fahrt nach vor	schnelle Überblendung schnelle Überblendung	Mundwinkel der Frau ziehen sich oben				
84	1,42	Groß (close up)	Stand	schnelle Überblendung	Frau bewegt sich sehr beim Sprechen				
85	1,26	Nah	Stand	Hart Hart	Hellboy kippt seinen Kopf nach vorne und tippt mit dem Finger auf seinen Kopf, Brillenbewegung				
86	0,42	Totale	minimale Fahrt nach vor	Hart Hart	Alle Krieger ziehen ihre Schwerter nach oben				Metallener Klang vom Ziehen der Schwerter
87	0,39	Amerikanisch	minimaler Schwenk nach links	Hart Hart	Die Krieger drehen ihre Schwerter, und gehen einen Schritt zurück				
88	0,55	Nah	minimale Fahrt nach oben Figuren gehen mit	Hart Hart	Figuren fahren auch minimal nach oben				Monstergrölen
89	1,68	Nah	Stand	Hart Hart	Hellboy dreht sich zurück, Das Monster schreit und tobt				
90	0,39	Nah	Stand	Hart Hart	Roboter fällt schräg rechts nach vorne und tippt mit dem Finger				
91	0,65	Totale	Stand	Hart Hart	Explosion in der Mitte des Bildes, kommt auf die Kamera zu, und verbreitet sich auf das ganze Bild, kleine Viecher werden zur Kamera geschleudert				Explosionsschlag am Schnitt
92	0,8	Weite	Schwenkflug nach rechts	Hart Hart	Hubschrauber fliegt von der Mitte nach rechts, in der Mitte ist ein Feuer und ein starkes schwenkendes Licht zu sehen				
93	1,32	Totale	zuerst Stand, dann (Keine Vorschläge)	Hart Hart	Riesenbaum schleudert von links nach rechts ein Auto auf den Hubschrauber, dieser wird mitgeschleudert (Schwenk), dann Explosion in der Mitte des Bildes, die sich auf das ganze Bild ausbreitet.				Schrei vom Riesenbaum sehr schrill Gerausch Zusammenstoß und Explosion
94	1,06	Amerikanisch	Stand	Hart Hart	Hellboy und Co drehen sich zur Kamera um, die goldene Arme läuft Richtung Kamera auf sie zu			Musik immer lauter werdend	
95	0,91	Nah	Stand	Hart Hart	Roboter speit Feuer nach links und rechts			Chor von tief - hoch	
				Hart				beim Schnitt wieder ein Akzentschlag	

96	0,91	Totale	Fahrt nach vor und Schwenk nach unten	Hart	Alle Zahnräder drehen sich, Prinz dreht sich im Kampf Hellboy fällt in die Presse				
97	0,65	Amerikanisch	Fahrt nach vor	Hart Überblendung	Die Menge geht Richtung Kamera			lauter	
98	1,16	Amerikanisch		Hart Überblendung	Die Menge läuft auf Hellboy zu, kreist ihn ein, sehr gr. Wirkung			noch lauter	
99	0,39	Amerikanisch	zuerst Stand, dann Schwenk nach links, dem Mann folgend	Hart	Von rechts fliegen Viecher mit hoher Geschwindigkeit aus der Wand, stürzten sich auf den Mann und reißen ihn nach links			noch lauter	metallene Aufprallgeräusche der Viecher laut
100	0,81	Totale	Minimaler verfolgender Schwenk von rechts nach links	Hart	Das ganze Bild voll mit fliegenden Viechern, hauptsächlich von rechts nach links eines wischt knapp vor der Kamera vorbei, nach oben			noch lauter	
101	1,16	Halbtotale	Fahrt zurück und Schwenk nach links	Hart	Hellboy springt links auf ein Auto, im Hintergrund, ist der Riesenbaum und bewegt seine Arme, bewegt links ein Auto			noch lauter	Jeder Sprung - basshaltiger Stoß
102	1,42	Totale	Fahrt zurück	Hart	Hellboy springt von links in die Mitte des Bildes nach vor, die Leute laufen auf die Kamera zu, der Riesenbaum schlingelt seine Arme und schleudert Autos herum			laut	
103	2,71	Titel	rasanter Zoom zurück, nach langsame Fahrt zurück	Ablende	Nebelschwaden rund am die Schrift, die immer mehr zum Rand des Bildes schwindet			Musik hört mit Akzent auf, mit Schrift	
104	2,97	Amerikanisch	Fahrt auf Hellboy	Hart schnelle Überblendung	Hellboy senkt seinen Arm, Es gießt in Strömen und es blitzt stark		Tiefer andauernder Hohler Ton	Bei Überblendung unheimlicher gebogener Blasinstrumentton	
105	1,16	Nah	begleitende Fahrt von links nach rechts	schnelle Überblendung	Hellboy und Freundin gehen von links nach rechts				bei Überblendung
106	1,16	Totale	(Keine Vorschläge) Fahrt von unten nach oben, zuerst nach links dann nach rechts, begleitend	schnelle Überblendung	Riesenbaum schleudert einen Arm von links nach rechts, Hellboy schwingt sich nach oben unten läuft ein Mann unter der Kamera durch			Musik setzt wieder ein laut	Peitschgeräusch des Riesen-Baums Geräusch von Zertrümmerung, Stein usw.
107	0,65	Nah	von rechts nach links dann Scharfzeichnung	schnelle Überblendung	Hellboy reißt die Kanone von rechts in die Mitte, feuert, Feuer bedeckt das ganze Bild				Kanonenladegeräusch
108	0,91	Totale	Stand	Hart	Der Kopf vom Riesenbaum platzt, er windet sich, seine Arme schlingeln sich durchs Bild, überall spritzt Schleim heraus			Letzter Akzentschlag sehr basslastig	
109	3,74	Datum und Daten	Stand bei den Daten, Fahrt zurück bei Datum	Aufblende Ablende	Datum wird langsam kleiner				
					schwarz				

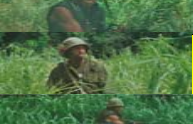
Einstellungsprotokoll: Tropic Thunder

Einstellung	Zeit	Optische Ebene				Akustische Ebene			
		Kamera		Schnitt	Im Bild	Screenshot	Musikeinsatz		Sound
	sec.	Einstellungsgröße	Bewegung		Bewegung				
1	4,52			Hart					
						schwarz			Helikoptergeräusch beginnt
2	1,68			Aufblende	Die Schrift wird kleiner				
				Hart			Am Schnitt - Musikeinsatz (Lied)		
3	1,94	Weite	Flug von rechts nach links	Hart	Alle drei Hubschrauber sacken gleichzeitig nach unten		Gitarrenzupfer hoch leiser angenehmer Beat 1-1-11-1-1-11-1 mit anderer Gitarre begleitet, Schlagzeug leise behaupt nicht aufdringlich		etwas leiser
4	1,16	Halbtotale	Schwenk von links nach rechts verfolgend	Hart	Hubschrauber kommen von links nach rechts, leichte Kurve Sind in der Mitte des Bildes				
				Hart					
5	1,68	Nah	Kamera im Hubschrauber wackeliger Flug nach vorne	Hart	Das ganze Bild wackelt, eine Explosion im Hintergrund		Gitarrenzupfer höher		noch leiser fast nicht mehr zu hören Explosionsgeräusch
				Hart					
6	1,63	Weite	Flug nach vorne	Hart	Hubschrauber kippt zur Seite, wird beschossen, überall Rauch und auch Feuer, am Boden				Zischen von Rakete
				Hart					
7	1,16	Amerikanisch	Schwenk nach schräg links unten schnell	Hart	Soldat fällt nach links aus der Luke, er schreit		Gitarrenzupfer tiefer	Beim Rauspurzeln beginnt der Gesang männlich-ruhig	schnelles Piepsen der Maschinen
				Hart					
8	1,42	Amerikanisch	Stand		Hubschrauber dreht sich nach oben, Soldat fällt heraus überschlägt sich, hält sich an der Stange fest, anderer Soldat beugt sich vor und streckt ihm die Hand entgegen				
				Überblendung					
9	1,1	Schrift		Überblendung	eine zweite Schrift taucht auf				
				Überblendung					
10	1,42	Nah	minimale Hinfahrt	Überblendung	Schriftbewegung und Schreie des Soldaten		Beim Aufblenden-Gitarrenzupfer-höher		dumpfes Explosions- Geräusch
				Hart					
11	0,91	Nah	Stand	Hart	Soldat reißt seinen Kopf schnell von rechts nach links				
				Hart					
						schwarz		Bei Überblendung wieder Gesang	noch mal dumpfer Schlag bei Überblendung
12	2,45	Weite	minimale Fahrt nach vor	Aufblende	Überall Rauch, zwei Explosionen geschehen auf dem Boden, Zwei Hubschrauber fliegen von rechts und links in der Mitte aneinander vorbei, Männer laufen herum, Schrift ist da, wird langsam ausgeblendet		Gitarrenzupfer tiefer		Helikoptergeräusch Explosionsgeräusch Explosionsgeräusch
				Hart					
						schwarz		lässt extra Überblendung aus (Singpause)	Gewehrschuss auf Überblendung viele Schüsse
13	1,16	Halbtotale	Stand	Aufblende	Gräser bewegen sich knapp vor der Kamera, vier Soldaten ziehen und richten ihre Waffen ein Soldat geht auf die Kamera zu, im Hintergrund taucht ein Blitz auf, sehr viel Bewegung		Gitarrenzupfer höher		

				Hart	im Bild				Helikoptergeräusch
	4,26	Totale	Fahrt von rechts nach links	Aufblende	Soldat läuft mir Kamera nach links, Zwei Hubschrauber fliegen, der vordere rotiert stürzt zu Boden, er explodiert es entsteht ein Feuerball, Teile fliegen umher, auch Richtung Kamera, viel Rauchschwaden		Gitarrenzupfer tiefer		begleitend mit hohem Ton durch Absturz wird der Ton immer höher bis zum Aufprall und der Explosion
		Schrift taucht auf		Hart				Gesang abrupt aus Nachhall Lied-Ende-abrupt	hinzu kommt ein Schleuder-Geräusch der herumfliegenden Teile
15	2,45	Nah	Fahrt nach rechts	Aufblende	Soldat kriecht nach rechts vor				leises Helikoptergeräusch
	2,97			Abblende					
16	2,19	Nah	Stand	Hart	Starke Mimik, Pflanzen im Hintergrund bewegen sich				
				Hart					
17	3,22	Nah	Stand		Handloser dreht seinen Kopf zur Kamera, Soldat schaukelt von Hubschrauber herab		Musik setzt ein 11111-1-11111-1-11111-1 5 dumpfe Schläge - ein dumpfer Schlag mit	am Schnitt Akzent	
				Hart					
18	1,68	Nah	Stand	Hart	Er dreht sich nach vor und schreit, viel Mimik		dazu kommen wieder zwei Schläge im Rhythmus zu den anderen Schlägen am Schnitt Akzent		
				Hart					
19	1,84	Weite	Stand	Hart	Überall Nebelschwaden, Flaggen wehen im Wind, alle Leute bewegen sich ein bisschen				
				Hart					
20	1,16	Halbtotale	Stand	Hart	Erlässt seinen Arm fallen, seine Kette schwenkt			Akzent Mit Schnitt wieder 11111	
				Hart					
21	2,19	Halbtotale	Stand		Im Hintergrund geht ein Mann vorbei			Akzent Mit Schnitt wieder 11111	
				Hart					
22	2,71	Halbtotale	Stand		Soldat in der Mitte fuchtelt mit seinen Armen herum und bewegt seinen Oberkörper zeitweise nach vor, neben der Kamera dreht sich einer um im Hintergrund gib'ts immer wieder kleine Bewegungen				
				Hart					
23	1,16	Halbtotale	Stand bisschen wackelnd	Hart	Regisseur schleudert etwas hart zu Boden		Synthesizer fängt an eine Melodie zu spielen	Akzent mit Aufprall des Dings	Aufprallgeräusch
				Hart				Mit Schnitt wieder 11111	
24	2,19	Weite	Zoom zurück	Hart	Regisseur springt wütend auf und ab			Akzent Mit Schnitt wieder 11111	
				Hart					
25	1,68	Nah	Stand	Hart	wackelt ermahnt mit Zeigefinger ausgeprägte Mimik				
				Hart					
26	1,16	Amerikanisch	Schnelle Fahrt nach vor leicht nach links		Er hebt seine Waffe nach oben Sein Haar weht im Wind, Schneefall				

								Akzent Mit Schnitt wieder 11111	Herannahendes Geräusch Schnelligkeit
27	1,42	Amerikanisch	Standbild		Schrift erscheint, schießt von links und rechts herbei				
28	3,02	Nah	schnelle Hinfahrt mit viertelte Umrundung nach rechts		Sein Haar weht im Wind, Schneefall			Akzent	Herannahendes Geräusch Schnelligkeit
29	0,91	Nah	Fahrt nach vor	Hart Hart	Er hebt seinen Kopf, Kapuze fällt nach hinten Schrift erscheint, schießt von links und rechts herbei		Musik fängt am Schnitt wieder an mit Akzent	am Schnitt Akzent 11111	
30	1,42	Nah	Standbild		Ganze Schrift angekommen			Akzent	Herannahendes Geräusch Schnelligkeit bei Schrift
31	1,94	Groß (close up)	Standbild dann schneller Zoom nach vor	Hart Hart	Moderatorin faltet ihre Hände zusammen			11111	Fotoapparat-Klick-Geräusch
32		Nah	Stand	Hart Hart	Gewinner beugt sich wieder zurück, Blitzlichtgewitter			Akzent	
33	1,68	Nah	Fahrt begleitend mit Foto-Kamera nach vor etwas wackelig	Hart	Gewinner boxt Richtung Kamera Kamerablitz			11111	
					Blitz	weiß			
34		Nah	Kamera geht leicht zurück, wackelnd	Hart Hart	Gewinner zeigt seine Hände zurück			am Schnitt Akzent	
35	2,45	Groß (close up)	Stand	Hart Hart	Vier Hände nehmen von rechts nach links den Verband ab sein Kopf geht's leicht nach oben		Synthesizer fängt an eine Melodie zu spielen	11111 Akzent	
36	2,97	Nah	Fahrt zurück, Abweichungen nach links und rechts	Hart Hart	Krankenschwester schiebt Gewinner im Rollstuhl nach vor rechts			11111 Akzent Akzent am Schnitt 11111	
37	5,03	Groß (close up)	Stand	Hart	Er schreit, starke Mimik		hört auf um einen Satz genau zu hören, abrupt	am Schnitt Akzent 11111	
38	0,65	Nah	Stand	Hart	Comedian beißt den Schutz ab und spuckt es weg Schrift erscheint, schießt von links und rechts herbei Fotographenbewegung im Hintergrund, viel Bewegung		Musik fängt am Schnitt wieder an mit Akzent	11111 am Schnitt Akzent	
39	1,42	Nah	Standbild	Hart					Herannahendes Geräusch Schnelligkeit bei Schrift
40	1,94	Nah	Stand	Hart Hart	Blitz	weiß		11111	Fotoapparat-Klick-Geräusch
				Hart	Blitz	weiß			

41		Nah	Stand	Hart	dauernd Kamerablitz im Hintergrund hebt ein Fotograph die Kamera		letzter Schlag von Spuckgeräusch abgelöst am Schnitt	am Schnitt Akzent	
42	1,52	Nah	minimale Fahrt zurück	Hart	Comedian trinkt, wirft die Dose der Kamera entgegen Kamera wird angespritzt C. senkt seinen Arm, ein Paar geht hinter ihm vorbei von links Fotographenbewegung, Blitze				Spuckgeräusch
43	1,68	Amerikanisch	minimale Fahrt nach rechts minimaler Schwenk nach unten	Hart	C. löst eine Hand von Mikro dreht sich zur Seite und geht in die Knie, im Hintergrund sehr viel Bewegung Ein Mann läuft von rechts ins Bild				Quatschgeräusch und Geräusch einer fallenden Dose
44	1,94	Totale	Flug von rechts nach links	Hart	Zuerst sieht man nichts wegen der Wolken, dann Hubschrauberflug		Melodie Rhythmus mit Sandrassel	E-Gitarre tief-basslastig abgehacktes Spielen, klingt hart aber rhythmisch	Bei Schnitt Flötenartiges Geräusch bedrohlich 3 Töne schnell hintereinander
45	2,19	Nah	minimale Fahrt nach vor	Hart	starke Mimik		Rassel am Schnitt		
46	2,09	Nah	Stand	Hart			Rassel am Schnitt		
47	1,68	Nah	Stand	Hart	Soldats Kopf von vorn nach links gedreht		Rassel am Schnitt		
48	2,19	Weite	Flug nach vor links	Hart	Hubschrauberflug langsam nach rechts		Rassel am Schnitt		
49	2,35	Amerikanisch	Stand	Hart	wackeliges Bild, erster und vierter Soldat schauen sich an				dj-scratches
50	0,91	Nah	Stand	Hart	Soldat schüttelt den Kopf vor Spannung, Starke Mimik				
51	0,91	Nah	Stand	Hart	Starke Mimik, R. macht eine Faust		Akzent am Schnitt	Stärker E- Gitarre	
52	1,16	Halbtotale	Flug nach vor, Bogen nach rechts	Hart	Hubschrauberflug nach vor		Schlagzeug		Hubschraubergeräusch
						schwarz			
53	1,16	Totale	Stand	Aufblende	Schauspieler gehen nach vor Richtung Kamera				
54	1,94	Totale	Fahrt nach unten	Überblendung	Schauspieler gehen nach vor rechts (von der linken oberen Ecke zur rechten unteren Ecke)				
55	1,06	Amerikanisch	Fahrt zurück	Hart	Ben und Co gehen nach vor rechts der Kamera entgegen				
56	0,91	Amerikanisch	Stand	Hart	Wasserströmung von rechts nach links				Wasserplätschern

57	1,58	Nah	leichte Kameradrehung nach rechts unten	Hart Hart	Insekt hüpft auf sein Gesicht er taumelt zurück				Insektgeräusch
58	0,91	Nah	Stand	Hart Hart	Ben dreht sich schnell zur Kamera um				
59	0,91	Halbtotale	Stand	Hart Hart	Kommen vor Richtung Kamera bleiben hinter Bäumen stehen				
60	1,16	Nah	Stand	Hart Hart	Er streckt seinen Arm nach oben				
61	2,19	Weite	Stand	Hart Hart	Schauspieler bewegen sich ein bisschen, Schrift taucht auf		Wird von Gewehrklicken gestoppt		Klicken des Gewehrs
62	1,94	Nah	Stand	Hart Hart	Er nimmt sein Gewehr hoch und geht nach links aus dem Bild die anderen folgen ihn		Trommelwirbel		
63	0,56	Nah	Stand	Hart Hart	Er feuert das Gewehr ab, weißer Blitz rechts im Bild		durch Schuss gestoppt		Schuss
64	0,65	Totale	Stand	Hart Hart	Explosion, alle ducken sich		Mit dem Schuss beginnt auch das Lied What It Is Good For, Absolutely Nothing		Explosion
65	1,16	Halbtotale	Schwenk nach unten begleitend	Hart Hart	Ben fällt ins Gras, stützt sich dann nach oben ab				
66	1,16	Nah	Stand	Hart Hart	Ben geht mit dem Körper nach unten, dreht seinen Kopf zu Kollegen, dieser schreit starke Mimik				
67	1,32	Halbtotale	Fahrt zurück	Hart Hart	Meute geht auf Kamera zu Abstand gleich bleibend Im Hintergrund brennt alles				
68	0,91	Nah	Stand, aber wackelig	Hart Hart	Ben geht leicht nach oben, Kollege dreht seinen Kopf schnell zu ihm				
69	0,89	Amerikanisch	Fahrt zurück	Hart Hart	Ben rollt sich nach vorne				
70	1,58	Nah	Stand	Hart Hart	Schreit und dreht sich hin und her, während er schießt				Maschinengewehr-Geräusch
71	1,16	Nah	Stand	Hart Hart	G. dreht seinen Kopf nach rechts Grashalme wehen im Wind				
72	1,42	Amerikanisch	Fahrt nach vor verfolgend	Hart Hart	B. läuft nach vor dreht sich einmal herum und läuft nach links				Maschinengewehr-Geräusch

73	0,39	Groß (close up)	Stand	Hart Hart	Er entriegelt das Gewehr, nimmt es nach oben				Klicken des Gewehrs
74	0,91	Nah	Fahrt nach oben rechts	Hart Hart	Beide gehen nach oben, der vordere stellt sein Gewehr nach vor				
75	1,42	Amerikanisch	Schwenk von links nach rechts	Hart Hart	Zwei Entführer gehen mit B. von links nach rechts durchs Bild				
76	1,38	Amerikanisch	Stand	Hart Hart	Einer schlägt aus und schlägt B. in den Bauch, der hüpfet nach hinten, ein Mann kommt von links ins Bild geht nach rechts durch das Bild		wie im Lied Lied endet mit dem Stöhner von Ben		
77	3,48	Nah	Stand	Hart Hart	G. kippt seinen Kopf nach vor				
78	1,68	Nah	Stand	dieses Bild wird vom nächsten nach links weggeschoben	Das Licht flackert vom Feuer		Bei Übergang fängt Beat an, 1. Schlag	Musik	
79	1,42	Groß (close up)	Stand	Hart Hart	starke Mimik		Schlag		
80	0,65	Nah	Stand	Hart Hart	B. stößt seine Hände gegen den Becher nach oben verzieht dabei sein Gesicht		Beim Kick : Schlag		Metallenes Geräusch des Metallbechers
81	1,68	Totale	Stand	Hart Hart	Der Becher fliegt nach oben, B. kippt mit dem Stuhl zurück und tritt den Gegner weg, er taumelt		Beim Aufprall : Schlag		Geräusch des Fußtritts
82	1,16	Amerikanisch	Schwenk nach rechts	Hart Hart	Gegner taumelt nach hinten und fällt zu Boden		Beim Aufprall : Schlag		Aufprallgeräusch
83	3,48	Nah	Stand	Hart Hart	Name taucht mit einem Blenden rechts im Bild auf, wird kleiner				Explosionsgeräusch bei Namen
84	1,42	Amerikanisch	Stand	Hart Hart	Gegner schreit und schreckt seine Arme zur Seite		Bei Schnitt setzt Beat ein		
85	0,91	Nah	Stand	Hart Hart	C. kommt von unten ins Bild			Musik fängt wieder an	
86	0,89	Nah	Fahrt auf seine Brust	Hart Hart	Junge reißt sein Hemd auf				
87	1,68	Nah	Fahrt zu c. Gesicht	Hart Hart	Name wird rechts ins Bild geschossen, C. reißt seinen Mund auf und schreit				Explosionsgeräusch bei Namen
88	0,65	Nah	Stand, aber wackelig	Hart Hart	Der Fuß trifft C. im Gesicht, wird nach hinten gestoßen federt wieder zurück				Schlag
89	0,39	Nah	Stand, aber	Hart	Junge stößt seinen Fuß vor der				

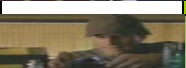
90	0,91	Nah	Stand	Hart Hart	Kamera auf den Kopf von C. Fuß schlägt zu geht wieder nach unten, C.'s Oberkörper federt nach hinten und kommt mit einer kreisenden Bewegung wieder nach vor				Schlag
91	1,16	Halbtotale	Stand	Hart Hart	Junge mach einen Kopfüberschlag, trifft C. mit dem Bein, C. wird zu Boden geschleudert				Schlag Aufprallgeräusch
92	0,91	Nah	Stand	Hart Hart	C. fällt ins Bild		Bei Schnitt setzt Beat ein		
93	1,68	Nah	minimaler Schwenk nach links	Hart	G. dreht sich zur Kamera um die Schrift schießt wieder rechts ins Bild			Musik setzt wieder ein	
94	1,42	Nah	Stand	Hart Hart	B. steigt hin und her, Wasser-Strömung von rechts nach links			durch kurzen Aufschrei gestoppt	Wassergeräusch
95	2,45	Nah	Stand	Hart Hart	G. nimmt seine ausgestreckte Hand herunter, Kollege neben ihm schüttelt den Kopf				
96	1,42	Nah	Stand wackelig	Hart Hart	B. legt sein Gewehr nach links in seine Hand, Wasserströmung				
97	3,22	Nah	Stand	Hart Hart	Kollege schüttelt noch den Kopf dreht sich dann zurück		Bei Schnitt setzt Beat ein		
98	0,91	Groß (close up)	Schwenk nach oben	Hart Hart	Flammen, verschwinden unten im Bild			Musik setzt wieder ein aber nun stetig höher werdend zuspitzend tief - 4	
99	1,16	Halbtotale	Fahrt nach vor	Hart	Gegner schießt, Patronenhülsen fliegen umher, auf der rechten Seite sind Schießblitze zu sehen			tief - 4	
100	1,08	Nah	Stand	Hart Hart	C. flattert mit seinen Händen herum			höher - 3	
101	0,91	Nah	Stand	Hart Hart	Zuckt erschreckt zusammen			höher - 3	
102	1,16	Totale	Stand	Hart Hart	Explosion, Teile fliegen umher, B. rennt der Kamera entgegen			höher 2	
103	0,91	Totale	schneller Zoom zurück	Hart Hart	Gewehrkugel schießt auf Kamera zu, gleich bleibender Abstand				
104	1,16	Totale	Fahrt auf Hubschrauber	Hart Hart	Alle bewegen sich im Hubschrauber				
105	1,08	Weite	Stand	Hart	Feuerwerksartige Explosion Art Leuchtraketen schießen nach oben, zwei Flugzeuge			hoch 1	Explosionsgeräusch

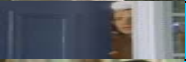
				Hart	fliegen nach rechts aus dem Bild				
106	1,16	Weite	Stand	Hart	Überall Feuer und Explosion, Leuchtraketen schießen nach oben				
107	3,2	Titel	Zoom zurück	Hart	Totenkopf zuerst ganz groß wird kleiner, Schrift kommt dazu				
108	1,68	Groß (close up)	Stand	Hart					
109	1,16	Groß (close up)	Stand	Hart					
110	1,94	Groß (close up)	Stand	Hart					
111	2,14	Groß (close up)	minimale Fahrt nach links	Hart	S. wackelt seinen Kopf hin und her				
112	0,91	Nah	Stand	Hart	C. wankt ein bisschen mit dem Oberkörper				
113	1,22	Groß (close up)	Stand	Hart	Palmenblätter bewegen sich				
114	3,74	Nah	Stand	Hart	Palmenblätter bewegen sich				
115	0,65	Datum	Stand	Hart			Schlag am Schnitt hallend		
116	0,65	Credits	Stand	Hart			höherer Schlag hallend		
117	0,91	Credits	Stand	Abblende					

Einstellungsprotokoll: Meet Bill

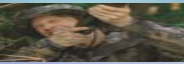
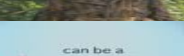
Einstellung	Zeit	Optische Ebene				Akustische Ebene			
		Kamera		Schnitt	Im Bild	Screenshot	Musikeinsatz		Sound
	sec.	Einstellungsgröße	Bewegung		Bewegung				
1	3,48	mpaa		Hart					
2	1,4	Filmfirma		Hart			Am Schnitt fängt rhythmisch ein Rasselschütteln an, mit einer Sandrassel, immer gleicher Abstand, 1 Akzent und Nachrascheln		
3	1,3	Filmfirma		Überblendung	Logo wird ausgeblendet		Akzent am Schnitt bedeutet nicht dass nur Akzent auf Schnitt aber schnitt anscheinend so gesetzt Akzent bei Überblendung		
4	5,03	Italienisch	Stand	Überblendung	Bill kommt auf die Kamera zu, bleibt in diesem Ausschnitt stehen. Das Bild wird scharf sobald er steht, beim letzten Schritt nach vor, erscheint der Titel, Er neigt den Kopf, entfernt somit auch den Titel			Gitarrenspiel kommt dazu vier Töne tief-hoch-höher-tief sehr nett und bekömmlich 2 Töne - wahrscheinlich Streichinstrument ätzt seine Töne mit den Akzenten der Rassel (Töne sehr kurz)	
5	2,71	Groß (close up)	Stand	Hart	Bill streicht seine Augenbraun glatt, Schrift taucht auf				
6	1,68	Detail (extreme close up)	Stand	Hart	B. hat seine Hand vor einem Auge streicht damit sein Haar zur Seite, Schrift erscheint		Akzent beim Zurseitestreichen der Haare		
7	3,48	Groß (close up)	Stand	Hart	B. fährt mit seinem Kopf von rechts nach links, nach und nach erscheint die Schrift		Akzent bei Auftauchen seines Kopfes		
8	2,19	Nah	Stand	Hart	Schrift ist schon im Bild		Akzent bei Schnitt		
9	1,16	Halbtotale	minimale Fahrt nach vor	Aufblende	minimale Essbewegungen			Bei Überblendung eine hohe Klaviernote nachklingend Melodie (6 töne)	
10	0,91	Nah	Stand	Hart	schneller Blickwechsel		Akzent am Schnitt	Ton am Schnitt	
11	1,68	Nah	Stand	Hart	Beide Kopfe von links nach rechts		Akzent am Schnitt	(erster Ton am Schnitt) 2 Töne	
12	1,62	Weite	Fahrt nach schräg rechts unten	Hart	Menschen gehen auf der Straße		Akzent am Schnitt	Ton	
13	1,42	Amerikanisch	Stand	Hart	Reporter zeigt seinen Finger auf die Kamera, lässt den Arm wieder sinken, viele Schüler im Hintergrund, die sich drehen oder unterhalten			letzter Ton am Schnitt	
	0,39	Umschalt/Ameisen-Bild (Fernseher)	Stand	Hart	Ameisenbewegungen		Akzent am Schnitt		Kraches des Einschaltgeräusch
15	nur ein Frame	Groß (close up)	Stand	Hart					

	ein Frame		Stand	Hart	Ameisenbewegungen				
16	1,42	Groß (close up)	Stand	Hart				1. Ton von 6	
17	1,39	Nah	Stand	Hart Hart	nur Blick nach links			2 Töne	
18	1,6	Nah	minimale Fahrt nach oben	Hart Hart	B. hebt seine Arme, lässt sie wieder fallen			2 Töne	
19	1,42	Nah	Stand	Hart Hart	Sie fuchtelte mit der Fern-Bedienung hin und her, lässt den Arm dann sinken			1 Ton	
20	1,16	Detail (extreme close up)	Stand	Überblendung Überblendung			Akzent am Schnitt		
21	1,6	Groß (close up)	Stand	Hart Hart					
22	1,42	Nah	Stand	Hart Hart	Er nickt mit dem Kopf				
23	0,92	Amerikanisch	Stand	Hart Hart	Bill dreht den Kopf nach rechts minimal		Akzent am Schnitt		
24	1,94	Nah	Stand	Hart dieses Bild wird vom nächsten nach links weggeschoben	Bill streckt sein Kinn nach vor		Akzent am Schnitt		
25	2,45	Amerikanisch	minimaler Schwenk nach links	Hart Hart	Bill kommt auf die Kamera zu schneller		Bei Überblendung Melodiebeginn sehr rhythmisch (nur akustisch) Musik für Bewegung wie gehen sehr gut geeignet		
26	1,16	Amerikanisch	Stand	Hart Hart	Junge links lässt seine Hand fallen, Mädchen faltet ihre Hände zusammen		Akzent auf Schnitt		
27	1,1	Weite	Stand	Hart Hart	Drehtür dreht sich, ein Paar geht nach unter aus dem Bild, ein geht hinauf zur Drehtür, ein Paar geht Außen nach links		Akzent auf Schnitt		
28	1,68	Nah	Stand	Hart Hart	B- bewegt seinen Oberkörper minimal am Stuhl		Akzent auf Schnitt		
29	2,3	Nah	Stand	Hart Hart	Junge schüttelt beim sprechen, öfters den Kopf				
30	1,42	Nah	Stand	Hart Hart	Bill streckt seinen Kopf nach vor		beim Nachvorstrecken des Kopfes ein tiefer Ton		
31	0,91	Groß (close up)	Fahrt zurück, den Kästen entlang	Hart Hart	Bills Hand streift die Kästen entlang ab				Geräusch von den Metallenen Schränken
32	0,89	Nah	Fahrt zurück	Hart Hart	Bill schwenkt seinen Kopf nach rechts				
33	0,39	Groß (close up)	Fahrt zurück	Hart	Bills Hand streift die Kästen, schleudert diese dann nach vor				

				Hart					
34	0,41	Nah	Fahrt zurück	Hart	Bills Hand wischt schnell nach rechts oben, sein Oberkörper dreht sich nach rechts links fällt seine Frau ins Bild sie reißt den Mund auf				Musik hört mit Klatschgeräusch auf
35	1,16	Nah	Stand	Hart	Bill hält sich die Hand vor den Mund, dreht sich zu ihr hin, Sie dreht sich schnell nach vor unten, ihre Haare fliegen herum R. geht einen Schritt zurück				
36	0,91	Nah	minimale Fahrt nach links	Hart	Bill beugt sich nach vor, gibt die Hand vom Mund				
37	1,68	Nah	Stand	Hart	Beide drehen den Kopf nach rechts		Melodie fängt an immer zwei Tonschläge		
38	1,1	Nah	minimaler Schwenk nach rechts	Hart	Bill bewegt seinen Oberkörper minimal nach rechts		Schnitt ist im Takt		
39	1,42	Nah	Stand	Hart	Frau dreht sich zu Reporter er dreht sich zu ihr (beide samt Oberkörper)				
40	0,91	Nah	Stand	Hart					
41	2,45	Nah	Stand	Hart	R. dreht sich zur Frau geht dann nach vor, Frau dreht sich nach vor				
				dieses Bild wird vom nächsten nach rechts weggeschoben	Eindruck R. geht nach rechts weg				
42	1,4	Amerikanisch	Stand	Hart	R. geht im Hintergrund um die Ecke, Frau lässt ihren Arm hängen				
43	2,19	Nah	Stand	Hart	Frau kippt ihren Kopf nach rechts, kippt sich dann nach links				
44	1,16	Nah	Stand	Hart	Bill dreht seinen Kopf von links nach vor		Trommelwirbel		
				dieses Bild wird vom nächsten nach rechts weggeschoben			1 Schlag		
45	0,91	Nah	Stand	Hart	B. stellt die Kamera hin		immer zwei Tonschläge höher		
46	1,16	Nah	Stand	Hart	Bill dreht sich zur Kamera				
47	1,94	Nah	Stand	Hart	Frau lässt Arme sinken, R. zieht ihr die Bluse über die Schultern Sie schlüpft heraus				
48	3,48	Amerikanisch	Stand	Hart	Bill klappt seine Kamera schnell zu, seine Freunde drehen sich nach vor, F. rechts spielt mit seinen Händen				Lautes Geräusch der zusammenklappenden Videokamera

				Hart					
49	1,16	Totale	Stand	Aufblende	Bei den Sprechenden überall kleine Bewegungen, von links kommen zwei Schüler ins Bild und gehen nach rechts		Musik fängt an rockig (instrumental) Musik ist sehr vorantreibend		
50	1,42	Nah	Stand	Hart Hart	Minimale Bewegungen, Bill geht links ganz aus dem Bild				
51	1,35	Nah	Stand	Hart Hart					
52	1,4	Nah	Stand	Hart Hart	R. dreht sich zum Tisch				
53	0,91	Amerikanisch	Stand	Hart Hart	Der Gurt des Gewehrs schunkelt				Gewehrschuss
54	0,65	Halbtotale	Stand	Hart Hart	Die Leuchte zersplittert, Teile fallen zu Boden				zerschellende Lampe
55	1,16	Nah	Stand	Hart Hart	Sie springt vor Schreck hoch dreht sich nach vor, legt ihre Handflächen an ihre Wangen, ihre Haar fliegen umher sie zittert				
56	1,68	Nah	Stand	Hart Hart	B. zieht den Hebel beim Gewehr er lässt es sinken, zeigt mit der anderen Hand nach rechts, zieht sie wieder zurück sehr starke Mimik				
57	1,1	Nah	Stand	Hart Hart	R. öffnet die Tür einen Spalt				
58	1,42	Nah	Stand	Hart Hart	Junge bewegt seinen Kopf sehr beim reden, im Hintergrund kommt ein Mäd. durch die Tür				
59	0,91	Nah	Fahrt nach vor	Hart Hart	R. und B. rangeln miteinander				
60	1,16	Groß (close up)	Stand	Hart Hart	Im Bildschirm: Bill zeigt immer wieder auf R., starke Mimik, er schüttelt sich, Frau dreht sich nach hinten und streckt den Arm aus				
61	0,3	Umschalt/Ameisen-Bild (Fernseher)	Stand	Überblendung Überblendung	Ameisengewusel				
62	1,94	Groß (close up)	Stand	Überblendung Überblendung	Das Bild von Bill und Frau schießt in den Bildschirm der linke Sprecher dreht sich zu R., im kleinen Bildschirm das selbe Szenario wie oben				
				dieses Bild wird vom nächsten nach links weggeschoben					Geräusch eines schließenden Tores
63	1,94	Nah	Stand						

79	0,93	Groß (close up)	Stand		Pinzel weicht nach rechts weg Bierflasche erscheint von unten				
80	0,91	Nah	Stand	Hart Hart	Freund streicht mit Pinzel auf Bills Kopf herum				
81	1,16	Nah	Stand	Hart Hart	Frau kommt nach vor und zieht die Tür nach rechts auf				Aufmachen der Tür
82	1,42	Nah	schnelle Fahrt von unten nach oben	Hart Hart	legt seinen Kopf minimal nach rechts				
83	1,6	Nah	Stand	Hart Hart	Frau greift nach der Tasche, Bill beugt sich nach vor				
84	1,94	Nah	Stand	Hart Hart	Junge geht mit dem Oberkörper leicht zurück, starke Mimik				
	1 Frame					weiß			
85	0,2	Detail (extreme close up)	Stand	Hart 2x Hart	Aus diesem Bild, einem etwas größeren Ausschnitt und dem unten gesehen Bild, wurde ein Zoom geschaffen				
86	1,68	Nah	Stand	Hart Hart	J. nickt		hört abrupt auf mit Schlag Pause, dann "fine" Musik geht weiter		
						weiß			
87	1,16	Amerikanisch	Stand	Aufblende Hart	J. kommt von rechts ins Bild bleibt in der Mitte stehen, B. und Frau drehen sich von der Kamera weg.				
88	1,14	Nah	Stand	Hart Hart	Bill lehnt sich nach hinten				
89	1,42	Nah	Stand	Hart Hart	J. schüttelt den Kopf				
90	1,4	Nah	Stand	Hart Hart	Kopf von Frau dreht sich nach vor, Bills Hinterkopf erscheint mehr und mehr links im Bild				
91	1,16	Nah	Stand	Hart Hart	Bill nickt und dreht den Kopf nach rechts				
92	1,42	Nah	Stand	Hart Hart	J. beugt sich vor lachen				
93	1,16	Nah	Stand	Hart Hart	zittert vor lachen				
94	1,94	Nah	Stand	Hart Hart	Bill schüttelt den Kopf, Frau dreht sich leicht nach vor		hört abrupt auf, ganz kurze Pause		
95	1,92	Schrift	Standbild	Hart		change	Liedtext beginnt		Entengequake

96	0,91	Nah	minimaler Schwenk nach links	Hart Hart	Bill hebt den Kopf und dreht ihn nach links, senkt das Gewehr				Gewehrschuss
97	1,16	Weite	Stand	Hart Hart	Ente fällt von Oben ins Wasser es spritzt				Wassergeräusch
98	1,1	Totale	Stand	Hart Hart	Mann dreht sich nach vor, Bild erhebt sich				
99	1,2	Nah	(Keine Vorschläge) nach rechts	Hart dieses Bild wird vom nächsten nach rechts weggeschoben	Bild hüpfet nach rechts		Musik fast nicht zu hören		
100	2,3	Totale	Stand	Hart Hart	Bill sinkt ins Wasser ein				
101	1,1	Nah	Stand	Hart Hart					
101	0,9	Nah	Stand	Hart Hart	Bewegt sich ein bisschen nach links				
102	2,19	Schrift	Standbild	Hart Hart			Musik leiser		
103	3,22	Nah	Stand	Hart Hart	Bill senkt seine Hand		drei Gitarrenakzente		
104	1,16	Nah	Stand	Hart Hart	Bill lässt seinen Arm sinken, geht ein bisschen nach rechts				
105	0,91	Amerikanisch	Fahrt nach vor	schnelle Abblende Hart	Bill geht nach vor, alle klatschen, Junge beugt sich nach links, ein Mädchen auf der linken Seite steht auf		Sehr rhythmisch mit Schnitt		Klatschen
106	0,8	Nah	minimale Fahrt nach vor links	Hart Hart	Alle klatschen				
107	0,89	Nah	Fahrt zurück	Hart Hart	Bild geht Richtung Kamera gleich bleibender Abstand				
108	0,91	Groß (close up)	Stand	Hart Hart	zittert vor lachen				
109	1,42	Halbtotale	Stand	Hart Hart	Bill bewegt sein Kreuz hin und her				
110	0,91	Totale	Stand	Hart Hart	Bewegende Schatten beim Zelt				
111	1,2	Nah	Schwenk von rechts nach links	Hart Hart	Beide Mädels tanzen J. dreht sich nach vor				
112	0,91	Amerikanisch	Stand	rasche Abblende	Bill und Junge klatschen ein, lassen die Arme dann sinken				

						weiß			
113	1,16	Nah	Fahrt zurück	rasche Aufblende rasche Abblende	Bill geht auf Kamera zu				
114	1,16	Nah	Stand	rasche Aufblende rasche Abblende	J. fällt rechts aus dem Bild				
115	1,16	Nah	Stand	rasche Aufblende rasche Abblende	Frau dreht ihren Kopf nach links				
116	1,3	Nah	Stand	rasche Aufblende Hart Hart	R. kippt seinen Kopf nach rechts				
117	1,16	Nah	Stand	Hart Hart	Frau nickt				
118	1,16	Nah	Stand	Hart Hart	Bill kippt seinen Kopf nach links und hebt seine Arme		drei Gitarrenakzente, am Schnitt der erste		
119	3,48	Titel	Hinfahrt	Hart Hart	Das Klebeetikett zischt aufs Bild BILL wird nach und nach geschrieben				
120	1,1	Totale	Stand	Hart Hart	Frau beugt sich zum Fenster, hebt ihre Hand				
121	2,45	Amerikanisch	Stand	Hart Hart	Junge springt links aus dem Bild, Bild drückt sich hinter den rechten Busch				
122	1,42	Totale	Stand	Hart Hart	Frau gibt ihren Arm zur Hüfte				
123	1,94	Amerikanisch	Stand	Überblendung Überblendung	Bill beugt sich nach vor				
124	5,55	Credits	Standbild	Hart			Musik wird langsam ausgeblendet		
						schwarz			

Abstract

Diese Arbeit befasst sich mit den spannungserregenden und emotionalisierenden Strategien des Trailers. Der Trailer ist, da er gleichzeitig Werbe- und Filmform ist ein interessanter Untersuchungsgegenstand. Er ist charakterisiert durch seine hohe Schnittfrequenz, die in ihm zahlreiche enthaltenen Bewegungen und sein wirkungsvolles Einsetzen von Musik und Sound.

Der Trailer unterzog sich, wie auch der Film, einem ständigen Wandel, so sind Schnittsetzung, sowie Bewegungen im Bild stets rasanter geworden und die ästhetischen Gestaltungsmittel haben sich verdichtet.

Auf wissenschaftlicher Ebene sind Trailer bis jetzt nur spärlich behandelt worden, und dies zumeist in den Gebieten Vermarktung und Dramaturgie. So ist in dieser Untersuchung nicht nur interessant, welche ästhetischen Gestaltungsmittel der Trailer im Allgemeinen beinhaltet, sondern stellt zudem die Frage nach ihren Genres. Dabei werden die Genres *Action* und *Comedian* gegenübergestellt, um Aufschlüsse hinsichtlich der jeweiligen Gestaltungsmittel Einstellungsgrößen, Kamerabewegung, Bewegung vor der Kamera, Schnitt, Musik und Sound zu bekommen. Untersucht wurden ausschließlich nominierte Trailer der Verleihung *Golden Trailer Awards*, aus den oben genannten Kategorien.

Um die Trailer genau untersuchen zu können wurde als Methode die strukturalistische Filmanalyse herangezogen, zu deren Aufgabe es gehört, die einzelnen Elemente im Film und die Verknüpfung zu anderen Elementen, sowie ihren Stellenwert im Filmsystem herauszusuchen und zu bewerten. Mit Hilfe eines ausführlichen Einstellungsprotokolls, gefolgt von der Auswertung und der Gegenüberstellung der genrespezifischen Trailer, kann nun die Frage beantwortet werden, inwiefern sich die beiden Genres hinsichtlich der Verwendung von ästhetischen Gestaltungsmitteln ähneln oder unterscheiden.

Im Rahmen dieser Arbeit wird gezeigt, dass vor allem *Action*-Trailer eine starke Verdichtung der gesamten Gestaltungsmittel aufweisen. Das Publikum kann sich dieser spannungsgeladenen Menge nicht entziehen und kämpft mit Überforderung. Die Intensität dieser Verdichtung ist im *Comedian*-Trailer bei weitem nicht so hoch. Aufgebaut ist dieser hauptsächlich durch rhythmisch gesetzte Dialog-Musik-Schnittvariationen. Schlussendlich ist anzumerken, dass es schwieriger ist einen Trailer genrespezifisch durch seine Gestaltungsmittel zu unterscheiden, als durch seine narrativen Elemente.

Lebenslauf

Persönliche Daten:

Name: Christin Gottscheber
Geburtsdatum: 11.06.1983
Geburtsort: Graz
Adresse: Burghardtgasse 23/314, 1200 Wien
Familienstand: ledig
Eltern: Gerhard Gottscheber und Beatrix Gottscheber

Ausbildung:

Matura am Bundesrealgymnasium Monsberg in Graz
(bildnerischen Schwerpunkt): 2002

Universität Wien:

Studium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft 2002 – 2009

Studium der Theater- Film- und Medienwissenschaft Seit 2004

Tätigkeiten:

Aushilfe: SPAR-TV: Set-Assistentin November 2002

Praktikum: ORF: Abteilung Fernsehdokumentation
im Bereich Recherche und Interviewführung September 2006

Redakteurin („Videocast“) bei Jugendmagazin „Jump“ 2006-2007

Filmprojekte:

- „Therapie“ –Spielfilm (98 min) – Regie/Schnitt - 2003 – 2007
- „Pattern“ – Kurzfilm (5 min) - Kamera - 2004
- „Die Leichenkieberer“ – Kurzreportage (20 min)
Recherche/Ton/Schnitt 2006
- „Buddy Bären“ – Kurzreportage (12 min)-Kamera/Schnitt 2006
- „Das Dorfplatzfest“ (3 und 10 min)
Kurzreportage für die „Grünen Alternativen Wien“ 2008