



Bachelorarbeit: Malte Blum

Technische Hochschule OWL - Fachbereich Medienproduktion

Betreuer: Sebastian Grobler

Theorieteil

Das filmische Zusammenspiel von Räumen und Darstellern im Hinblick auf Emotionen

Praxisteil

Produktion eines fiktiven Kurzfilmes

„Der sich so zum Tier macht“

Rheda-Wiedenbrück, den 23. Februar 2023

Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort	1
2 Projekt	2
3 Räume	3
3.1 Raum als visuelle Komponente	
3.2 Kontrast und Affinität	
3.3 Linien und Formen	
3.4 Ton und Farbe	
3.5 Bewegung und Rhythmus	
4 Emotionen	11
4.1 Begriffsbestimmung	
4.2 Forschungsstand zur Emotionstheorie	
4.3 Basisemotionen und deren Erkennbarkeit	
5 Darstellung von Emotionen im Film	14
5.1 Besonderheiten der filmischen Emotionsdarstellung	
5.2 Filmkulisse und Bildaufbau	
5.2 Rolle und Zusammenspiel von Räumen und Darstellern bei der Emotionsvermittlung	
6 Fazit	17
Literaturverzeichnis	
Eidesstattliche Erklärung	

1. Vorwort

Filme üben seit Jahrzehnten eine große Faszination auf das Publikum aus. Dies liegt an ihrer Fähigkeit, Geschichten zu erzählen und Emotionen zu erzeugen. Ein Film besteht aus vielen Elementen, die ineinandergreifen müssen, um eine erfolgreiche Präsentation zu erschaffen.

Die Darstellung und Vermittlung von Emotionen stellt einen wichtigen Bestandteil von literarischen und filmischen Werken dar. Innerhalb der letzten Jahre wurde die Frage nach der Art und nach den Möglichkeiten der Vermittlung von Emotionen vermehrt in den Vordergrund der filmwissenschaftlichen Forschung gerückt. Da die Darstellung von Emotionen meistens über die Medien hinaus betrachtet wird, bedarf die Darstellung von Emotionen im Film einer tieferen Untersuchung. Dabei geht es um die Emotionsdarstellung mit Hilfe der visuellen Gestaltung. (vgl. Poppe, 2013, S. 37).

Diese Arbeit setzt sich mit dem filmischen Zusammenspiel von Räumen und Darstellern im Hinblick auf Emotionen auseinander, welches ein wichtiges Element der Filmproduktion darstellt. Ein Raum und dessen Darstellung kann durch Elemente wie Farbe, Beleuchtung und Gestaltung die Stimmung eines Films maßgeblich beeinflussen. Darsteller erreichen dies durch ihre Körpersprache, Mimik und Gestik. Ein guter Darsteller ist in der Lage, durch seine Darbietung eine emotionale Verbindung zum Publikum herzustellen. Die Emotionen, die durch das Zusammenspiel von Räumen und Darstellern vermittelt werden, reichen von Freude, Vertrauen und Zufriedenheit bis hin zu Trauer, Angst und Unzufriedenheit. Wenn Regisseure beide Faktoren geschickt miteinander kombinieren, können sie ein tiefgreifendes emotionales Erlebnis für das Publikum schaffen.

2. Projekt

Meine Bachelorarbeit beinhaltet einen praktischen Teil und eine theoretischen Ausarbeitung. In dem praktischen Teil haben wir, damit ist Julius Herzog und meine Wenigkeit gemeint, den Kurzfilm „Der sich so zum Tier macht“ (AT) produziert. Bei diesem Film habe ich zum einen das Kameradepartment und zum anderen in der Postproduktion den Schnitt übernommen.

Meine Motivation beruhte während des gesamten Studiums auf der szenischen Videografie. Hierdurch war mir früh bewusst, dass ich mein Abschlussprojekt in Form eines Kurzfilms umsetzen werde. Der Abschlussfilm ist die beste Möglichkeit, all das Gelernte in einem Film anzuwenden und unter Beweis zu stellen. Zudem dient dieser für die Zukunft als Referenz, Visitenkarte oder auch Bewerbung. Durch diese Aspekte habe ich mich zusammen mit Julius Herzog für ein praktisches narratives Kurzfilmprojekt entschieden.

Unser Film bezieht sich auf ein Zitat des britischen Samuel Johnson (1709-1784) entnommen, welches lautet: „Der, so sich zum Tier macht, befreit sich von dem Leid, ein Mensch zu sein.“

Im ersten Teil der Geschichte begleiten wir eine erfolgsorientierte Familie der oberen Mittelschicht in Vorbereitung auf ihren langersehnten Familienurlaub in Österreich, welcher zur Erholung aller dienen soll. Schon vor Abreise eskaliert die private Situation und auch die schlechten Nachrichten über die Klimakatastrophe, Wirtschaftskrise oder Kriege werden von beiden Elternteilen vollständig ignoriert. Im Urlaub angekommen sieht die Familie sich, im Angesicht all der Probleme, auch noch mit einer großen Absurdität konfrontiert.

Filmtitel: „Der so sich zum Tier macht“ (AT)

Genre: Kurzspielfilm (Satire)

Laufzeit: Etwa 15 Minuten

Neben dem praktischen Teil setze ich mich auch im theoretischen Teil vertieft mit dem Thema Bildgestaltung auseinander. Bei der Kameragestaltung spielen vor allem die Räume und Darsteller eine Schlüsselrolle für die visuelle Komponente im Film, um diese im Bild richtig in Szene zu setzen. Hierbei geht es um die unterschiedlichen gestalterischen Möglichkeiten, Emotionen auf den Zuschauer zu übertragen.

Unser Kurzfilm beinhaltet viele verschiedene Locations, beispielsweise Wohnräume, Autoinnenräume oder Außengelände von Gebäuden. Alle diese Kulissen mussten mit den richtigen Kameraeinstellungen, Kamerabewegungen und Kameraperspektiven für jede Szene separat gestaltet werden.

3. Räume

3.1 Raum als visuelle Komponente

Der Raum im Film kann auch als Rahmen (Frame) bezeichnet und betrachtet werden. Als Teil der visuellen Komponente kann er zur Gestaltung und Vermittlung von Emotionen beitragen.

Der Raum kann durch seine Farben, Beleuchtung und Gestaltung die Stimmung einer Szene steuern und so Emotionen vermitteln. Ein düsteres und bedrohliches Ambiente kann Angst, ein helles und freundliches Ambiente, Freude und Zufriedenheit ausstrahlen. Der Raum kann ebenfalls Einfluss auf das Verhalten der Darsteller nehmen, da er durch seine Gestaltung bestimmte Handlungen erzwingt oder behindert. So kann ein kleiner Raum das Gefühl von Enge und Unbehagen, ein großer und offener Raum, Freiheit und Bewegungsmöglichkeiten vermitteln. Zudem kann er die Bedeutung einer Szene hervorheben, indem er symbolische oder metaphorische Aspekte überträgt. Ein dunkler Raum kann beispielsweise als Symbol für Dunkelheit und Unsicherheit, ein heller Raum als Symbol für Klarheit und Licht betrachtet und interpretiert werden.

Der Rahmen umfasst alles, was im Hintergrund oder im Vordergrund einer Szene zu sehen ist. Er gibt den Kontext und die Atmosphäre einer Szene vor, indem er bestimmte Elemente hervorhebt oder ausschließt. So kann ein enger Rahmen eine gewisse Intimität und Nähe vermitteln, während ein weiter Rahmen eine größere Distanz und Übersicht schaffen kann.

Ein weiterer wichtiger Faktor bei der Vermittlung von Emotionen durch Räume und Darsteller ist die Perspektive aus Sicht des Zuschauers. So kann die Verwendung einer subjektiven Perspektive dazu beitragen, eine engere Verbindung zwischen dem Zuschauer und dem Darsteller zu schaffen, während die Verwendung einer objektiven Perspektive eine größere Distanz schaffen kann.

Bewegung ist eine weitere Technik, die verwendet werden kann, um Emotionen zu erzeugen. Hierbei handelt es sich um die Art und Weise, wie Räume und Darsteller in Bezug zueinander bewegt werden, um eine bestimmte Emotion auszudrücken. So kann ein schnelles Schwenken der Kamera dazu beitragen, eine gewisse Unruhe oder Hektik zu vermitteln, während eine langsame Bewegung eine ruhige und besinnliche Stimmung vermitteln kann.

Einer der ersten Filmtheoretiker, der sich mit der Raumfrage auseinandersetzte, war Balázs (1924). In seinem Werk wird der Raum mithilfe von neuen technischen Filmmöglichkeiten und Perspektiven analysiert. Filmspezifische Verfahren der Montage und Kamerabewegung eröffnen dem Zuschauer neue Raumdimensionen und vermitteln zudem spezifische Raumgefühle. Perspektiven, die durch Montagen und die Kamerahandlung vermittelt werden, können dabei auf verschiedenen Erzählsituationen beruhen. (vgl. Polat, 2013, S. 71).

Beim Raum im Film darf zwischen vier verschiedenen differenziert werden. Diese sind tiefer Raum, flacher Raum, limitierter Raum und zweideutiger Raum (Ambiguitätsraum).

Beim tiefen Raum geht es um eine Illusion einer dreidimensionalen Welt auf einem zweidimensionalen Bildschirm. Dabei wird den Zuschauern die Möglichkeit gewährt, eine visuelle Erfahrung von einem dreidimensionalen Raum zu erhalten, auch wenn die Tiefe des Raums eine Illusionen enthält. Die drei Raumdimensionen beziehen sich auf die Höhe, Breite und Tiefe. Eine richtige Tiefe existiert nicht, da der Raum auf dem Schirm immer zweidimensional ist. Die Perspektive ist der wichtigste Hinweis auf die Tiefe als Dimension. Um einen tiefen Raum kreieren zu können, ist es essenziell, die Perspektive in der realen Welt zu erkennen. Dabei darf zwischen der Ein-Punkt-, Zwei-Punkt- und Drei-Punkt-Perspektiven differenziert werden. Die Komplexität nimmt mit jeder weiteren Vertiefung der Perspektive zu (vgl. Block, 2008, S. 14-27).

Der flache Raum ist keine Illusion und stellt so das Gegenteil des tiefen Raums dar. Hierbei geht es um die Hervorhebung der zweidimensionalen Qualität des Bildschirms, welche eine neue Art des visuellen Raums schafft.

Der limitierte Raum stellt eine spezifische Kombination des tiefen und flachen Raums dar. Im limitierten Raum werden bis auf den Körper parallel zur Längsachse und Objektbewegungen sämtliche Hinweise auf die Tiefe genutzt. Die Körper parallel zur Längsachse des tiefen Raums werden durch flache frontale Pläne ersetzt.

Objektbewegungen werden senkrecht zu den Bildplänen positioniert. Eine Bewegung zur Kamera oder weg von der Kamera ist zu reduzieren oder zu eliminieren.

Objekte müssen sich nur parallel zu den Bildplänen bewegen. Der limitierte Raum ist ein Raumplan von erhöhter Komplexität. Dieser ungewöhnliche Raumtyp zeichnet sich durch einen spezifischen visuellen Stil aus, der den limitierten Raum vom tiefen Raum und vom flachen Raum abgrenzt.

Der Ambiguitätsraum (zweideutiger Raum) bildet sich heraus, wenn der Zuschauer nicht imstande ist, die aktuelle Größe der Raumverhältnisse von Objekten im Bild richtig zu erkennen beziehungsweise zu verstehen. Die meisten Bilder sind nicht mehrdeutig – normalerweise enthalten sie visuelle Informationen, die das Bewusstsein, die aktuelle Objektgröße und die Kamerapositionierung in Relation zum Objekt wiedergeben. In einem erkennbaren Raum sind die Größen- und Raumhinweise einfach zu identifizieren. Manchmal sind die Größen- und Raumhinweise jedoch nicht eindeutig, verwirrend oder desorientierend. Dies trägt zur Schaffung eines Ambiguitätsraums bei, der sich durch einen Bewegungsmangel, Objekte einer unbekanntenen Größe oder Form, Abbildungen sowie fehlende Kamerawinkel charakterisieren lässt (vgl. Block, 2008, S. 28-57).

Alle vier Raumtypen sind auf ihre Art und Weise grundsätzlich gut geeignet, um ein Bild zu kreieren und den Raum zu strukturieren. Bei der Anwendung des tiefen Raums existiert das Bild auf einem zweidimensionalen Bildschirm, weist allerdings eine Illusion der Tiefe auf. Nutzt man den flachen Raum gibt es keine Körper parallel zur Längsachse und alle Objekte befinden sich auf ein und demselben horizontalen Plan. Bei Anwendung des limitierten Raums beinhalten die Raumhinweise die Änderung der Größe, der Position und der Bewegung. Beim Ambiguitätsraum ist es unmöglich zu sagen, wie aktuelle Größen- und Raumverhältnisse im dargestellten Raum tatsächlich sind. Um den Raum im Laufe der Produktion zu kontrollieren, können verschiedene Maßnahmen für unterschiedliche Raumtypen abgeleitet werden. Bei der Nutzung des tiefen Raums geht es um die Hervorhebung von Körper parallel zur Längsachse, eine senkrechte Objektpositionierung in Bezug auf den Plan des Bildes, die Nutzung von Kamerabewegungen, sowie einer kleinen Brennweite (Weitwinkel). Für die Kreation eines flachen Raums stehen ebenfalls verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, z. B. die Eliminierung der Perspektive, die Positionierung von Objekten parallel zum Bildplan, die Entfernung von relativen Bewegungen, die Reduzierung der Farbseparation, die Nutzung von Teleobjektiven, und die Förderung der Verschwommenheit von Objekten (Unschärfe) (vgl. Block, 2008, S. 58-61).

3.2 Kontrast und Affinität

Verschiedene Aspekte des visuellen Raums können in einen Bezug zu den Prinzipien von Kontrast und Affinität gesetzt werden. Kontrast und Affinität können innerhalb eines Bildes zum Tragen kommen, aber auch vom Bild zum Bild sowie von Sequenz zu Sequenz. Die Nutzung von verschiedenen Raumtypen wirkt kontrastierend, während die Affinität entsteht, sobald gleiche Raumtypen in einem Bild zum Einsatz kommen. Im Fall der Affinität ist die allgemeine visuelle Dynamik oder Intensität eines Bildes relativ gering. Wenn der tiefe und der flache Raum in einem Bild gleichzeitig zum Einsatz kommen und voneinander klar abgegrenzt werden können, ergibt sich der Kontrast. Dieser kann auch von einer Sequenz zur anderen entstehen, wenn eine Gruppe von Szenen eindeutig flach ist und die andere eindeutig tief. Die Affinität von einer Sequenz zur anderen ergibt sich, wenn alle Bilder den gleichen Raumtyp nutzen. Das Prinzip von Kontrast und Affinität kann auch bei der Schaffung eines erkennbaren Ambiguitätsraums wirksam werden – sowie zum Zweck einer visuellen Unterteilung des Bildschirms und zur Schaffung eines offenen und eines geschlossenen Raums. Grundsätzlich zeichnet sich der tiefe Raum durch eine höhere Intensität aus als der flache Raum. Der flache Raum kann auch durch die Nutzung von Kontrasten produziert werden. Häufig wird er allerdings mit Hilfe von Ähnlichkeiten kreiert, denen die visuelle Intensität fehlt (vgl. Block, 2008, S. 80-82).

3.3 Linien und Formen

Linien und Formen sind wichtige Elemente des filmischen Raums. Sie spielen eine bedeutende Rolle bei der Steuerung der Emotionen der Zuschauer.

Linien können in Filmen auf verschiedene Arten eingesetzt werden, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf bestimmte Bereiche des Bildes zu lenken und so Emotionen hervorzurufen. Dies kann durch den Einsatz von diagonalen, geraden oder wellenförmigen Linien erreicht werden. Diagonale Linien können beispielsweise eine gewisse Spannung und Dynamik in das Bild bringen, während gerade Linien oft ein Gefühl der Ruhe und Stabilität vermitteln. Wellenförmige Linien hingegen können eine gewisse Bewegung und Unruhe ausdrücken.

Zudem werden Linien genutzt, um den Kontrast und die Affinität zu produzieren. Der Kontrast und die Affinität lassen sich auf drei Wege produzieren: Orientierung, Richtung und Qualität. Die Orientierung ist ein Linienwinkel, der durch die Nichtbewegung von

stationären Objekten entsteht. Die drei Winkel der Linienorientierung können horizontal, vertikal und diagonal sein (vgl. Block, 2008, S. 98-103).

Linien unterscheiden sich von anderen visuellen Komponenten, da Linien nur bedingt durch den Farbkontrast auftreten. Abhängig von diesem Kontrast kann eine Linie erkennbar sein oder eliminiert werden. Dabei existieren Linien sowohl in der realen Welt als auch auf dem Bildschirm in unterschiedlichsten Formen. Um diese einfacher identifizieren und erkennen zu können, werden sieben Linientypen differenziert: Eck, Kontur, Abschluss, Überschneidung von Plänen, Imitation durch Distanz, Achse und Schritt. Jedes Bild darf auf einfache Linien reduziert werden – dies lässt sich als lineares Motiv bezeichnen. Ein lineares Motiv des Bildes darf als Kombination von geraden, zirkulären, vertikalen, horizontalen und diagonalen Linien interpretiert werden. Das lineare Motiv wird durch die Hervorhebung von Kontrasten im Bild erkennbar. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten, ein Bild auf simple Kontrasten zu reduzieren und das lineare Motiv zu offenbaren (vgl. Block, 2008, S. 88-96).

Genauso wie bei Linien und Räumen, lassen sich auch Grundtypen von Formen unterscheiden. Die Grundformen sind Kreis, Quadrat und Dreieck. Dabei können Formen in einem visuellen Raum existieren, der tief oder flach sein kann. Dementsprechend darf zwischen zweidimensionalen Formen (flacher Raum) und dreidimensionalen Formen (tiefer Raum) differenziert werden. Kreis, Quadrat und Dreieck sind zweidimensional, während Sphäre, Würfel und dreiseitige Pyramide dreidimensional sind. Eine Form kann als Grundform bezeichnet werden, wenn sich ihre unsichtbaren Seiten durch die Untersuchung ihrer sichtbaren Seiten vorhersagen lassen. Dies ist beispielsweise beim Zylinder und beim Konus nicht der Fall, da sie von einem bestimmten Winkel gleich aussehen und somit ihre Formidentitäten verstecken. Sie dürfen nicht als Grundformen bezeichnet werden. Zudem müssen grundlegende Formdifferenzen einfach erkennbar sein. Ist die Formerkennung zu kompliziert, dürfen Formen nicht als Grundform bezeichnet werden. Um eine Grundform eines Objektes zu erschließen, ist es essenziell, dieses auf eine Silhouette zu reduzieren und diese einer der drei Grundformen zuzuordnen (vgl. Block, 2008, S. 108-110).

Durch den Einsatz von Grundformen im Film können bestimmte Atmosphären geschaffen und Emotionen ausgelöst werden. Kreise können beispielsweise eine gewisse harmonische und friedliche Stimmung vermitteln, während die Verwendung von spitzen und scharfen Formen wie Dreiecken eine gewisse Spannung und Bedrohung ausdrücken kann.

Kombiniert man verschiedene Formen und Linien im Film, können ganz neue Emotionen ausgedrückt werden. So kann die Verwendung von geraden Linien und rechteckigen Formen eine gewisse Kontrolle und Autorität ausdrücken, während die Verwendung von wellenförmigen Linien und runden Formen eine gewisse Freiheit und Kreativität ausdrücken kann.

Verschiedene Methoden können angewendet werden, um Linien und Formen während der Filmproduktion kontrollieren zu können. Die Nutzung eines kontrastierenden Glases kann beispielsweise helfen, vertikale und horizontale Linien zusammenzubringen und sie in verschiedenen Lokationen und Bildern besser zu erkennen. Darüber hinaus sind die Lichtevaluation, eine richtige Bewegungspositionierung sowie die Schaffung eines Storyboards mit dem linearen Motiv weitere Kontrollmethoden. Um die Formen kontrollieren zu können, ist es erforderlich, die Silhouette eines Objekts sorgfältig zu überprüfen, was die Bewertung von Formen, die Kontrolle von Licht und die Vereinfachung von Formen miteinschließt (vgl. Block, 2008, S. 113-114).

3.4 Licht, Ton, Farbe

Raum kann in mehrere primäre Unterkomponenten unterteilt werden, die jeder für sich oder in Kombination die Atmosphäre und das Empfinden einer Szene beeinflussen können.

Eine wichtige Komponente des Raums ist das Licht. Dies bezieht sich auf die Art und Weise, wie Lichtquellen innerhalb eines Raumes eingesetzt werden, um bestimmte Effekte zu erzeugen. So kann das Einsetzen von warmem Licht eine angenehme und entspannte Atmosphäre schaffen, während kaltes Licht eine unbehagliche Stimmung vermitteln kann.

Die visuelle Komponente Ton bezieht sich nicht auf die Soundqualitäten oder die Stimmung, sondern vielmehr auf die Helligkeit von Objekten im Film. Das Spektrum der Helligkeit kann anhand der grauen Skala demonstriert werden. Die Kontrolle der Helligkeit von Objekten ist kritisch. Dabei ist es unabhängig, ob es sich um einen Schwarz-Weiß-Film oder einen Farbfilm handelt. Die Tonalität („Sound“ und die Atmosphäre eines Filmes) eines Bildes kann helfen, die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu lenken. Der hellste Bereich eines Bildes, insbesondere wenn es keine Bewegung gibt, lenkt die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich. Zudem kann die Tonalität eines Bildes auch die Stimmung und das emotionale Wohlbefinden der Zuschauer beeinflussen. Die Kontrolle der oben genannten grauen Skala

ist auf drei Wege möglich: reflexive Kontrolle (Direktion), Inzidenzkontrolle (Beleuchtung) und Exposition (Kamera- und Linsenanpassung).

Abhängig davon, in welchem Verhältnis der Ton zur Tonalitätsorganisation des Bildes und zum Bewusstsein des Bildes steht, kann zwischen der Zufälligkeit und Nicht-Zufälligkeit der Tonalität differenziert werden. Wenn die Tonalität das Bewusstsein umgibt und kontrastierend hervorbringt, darf von einer Nicht-Zufälligkeit der Tonalität ausgegangen werden (vgl. Block, 2008, S. 120-127). Die Kontrolle des Tons bei der Filmproduktion vollzieht sich über die Findung eines Bewusstseins, die Nicht-Vermischung der Farbe und des Tons sowie eine gezielte Versteckung bzw. Aufzeigung von Objekten (vgl. Block, 2008, S. 130).

Eine weitere wichtige Komponente des Raumes ist die Farbe. Hingegen des Tons wird die visuelle Komponente Farbe im Film häufig als schwer verständlich empfunden. Dies ist einer mangelhaften Farbens Ausbildung geschuldet. Grundsätzlich lassen sich zwei Basissysteme für die Farbenorganisation und -kombination differenzieren: additiv und subtraktiv. Die Basiskomponenten einer Farbe sind unter anderem Licht, Helligkeit, Saturation und Nuance. Häufig werden Farben mit bestimmten Emotionen assoziiert beziehungsweise in Verbindung gebracht. Das Verhältnis von verschiedenen Farben kann den Kontrast und die Affinität einer Farbe produzieren. Um eine Farbveränderung zu beschließen, sind zwei Elemente erforderlich: die zu ändernde Farbe und die Farbe, die diese Veränderung auslöst beziehungsweise aktiviert. Dementsprechend lassen sich komplementäre und analoge Farben (Farben, die nebeneinander auf dem Farbrad liegen) unterscheiden (vgl. Block, 2008, S. 136-150).

Farben können verwendet werden, um bestimmte Emotionen zu vermitteln oder eine bestimmte Stimmung zu schaffen. So kann die Verwendung von kalten Farben wie Blau eine düstere und unbehagliche Atmosphäre vermitteln, während warme Farben wie Gelb eine angenehme und beruhigende Stimmung schaffen können.

3.5 Bewegung und Rhythmus

Bei der Komponente Bewegung ist zu beachten, dass die tatsächliche Bewegung nur in einer realen Welt stattfinden kann. Fast alles, was sich in dieser dreidimensionalen Welt bewegt, kann in die Kategorie Bewegung eingeordnet werden. Der Film beruht allerdings auf einer scheinbaren Bewegung – diese entsteht, wenn ein stationäres Objekt durch ein anderes stationäres Objekt ersetzt wird. Die Veränderung zwischen den beiden Objekten kann als Bewegung eines einzigen stationären Objekts wahrgenommen werden. Wenn aus

den Bewegungen der realen Welt ein Film bzw. ein Video gemacht wird, transformieren sich diese in eine Serie von stillen Bildern.

Wenn diese Bilder abgespielt werden, entsteht eine Art Bewegung – diese ist allerdings scheinbar nicht aktuell. Daneben lässt sich eine besondere Bewegung abgrenzen – diese entsteht, wenn ein sich bewegendes Objekt seine Bewegung zum stationären Objekt in der Nähe verändert. Das stationäre Objekt scheint sich zu bewegen und das sich bewegendes Objekt erscheint stationär zu sein. Die relative Bewegung tritt ein, wenn ein Objekt in Relation zum zweiten, stationären Objekt seine Position ändert. In einem Film können sich nur drei Objekte bewegen – das Objekt, die Kamera und der Schwerpunkt der Aufmerksamkeit der Zuschauer, wenn sie sich den Film ansehen. Die Bewegung differenziert sich in deren Richtung, Qualität, Skala und Geschwindigkeit. Visuelle Komponenten, die die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich lenken, beziehen sich auf die Bewegung, das hellste Objekt, die am meisten gesättigte Farbe, die Augen der Schauspieler und das Objekt mit dem größten Kontrast im Bild (vgl. Block, 2008, S. 168-183).

Die Komponente Rhythmus ist schwer zu beschreiben. Meistens wird der Rhythmus auf drei verschiedene Wege wahrgenommen – er wird gehört, gesehen und gefühlt. Ein Rhythmus setzt sich aus drei Objekten zusammen: Abwechslung, Wiederholung und Tempo. Ohne Abwechslung zwischen dem Laut und der Stille kann der Rhythmus kaum entstehen. Dabei soll sich diese Abwechslung wiederholen. Was das Tempo angeht, bezieht sich dieses auf das Verhältnis zwischen der Abwechslung und Wiederholung. Die rhythmische Differenz zwischen z.B. Spazierengehen und Laufen lässt sich als Tempo beschreiben. Längere Zeitintervalle sorgen für ein langsames Tempo, kürzere Zeitintervalle – für ein schnelles Tempo. Der visuelle Rhythmus entsteht, wenn stationäre Objekte in einem Rahmen platziert werden. Wenn es um sich bewegendes Objekte geht, können zwei Typen von Rhythmus differenziert werden – der primäre und der sekundäre. Der primäre Rhythmus entsteht aufgrund der Bewegung eines ganzen Objekts, während sich der sekundäre Rhythmus herausbildet, wenn sich ein Bestandteil eines gesamten Objekts unabhängig bewegt (vgl. Block, 2008, S. 198-205).

4. Emotionen

4.1 Begriffsbestimmung

Der Emotionsbegriff wird unterschiedlich definiert. Dies ist unter anderem damit verbunden, dass für die Bezeichnung von Emotionen zahlreiche weitere Begriffe verwendet werden, z. B. Stimmung oder Affekt. Gemeinsam für all diese Begriffe ist ein ausgeprägter Bezug zu einer konkreten Situation – die Entstehung von Emotionen, Stimmungen und Affekten signalisiert darüber, dass eine Situation bedeutsam ist. Dementsprechend ist es wichtig, Emotionen von verwandten Begriffen abzugrenzen. So bezieht sich der Affekt auf eine mit Gefühlen verbundene Reaktion auf einen Reiz, der eine Reaktion auslöst, der durch somatisch-physiologische Symptome charakterisiert werden kann und häufig in konkreten Verhaltensweisen resultiert. Affekte entstehen dabei im Zusammenhang mit spezifischen Reizen und Situationen und zeichnen sich durch Annäherungs- und Vermeidungstendenzen aus. Als Emotion gilt ein mentaler Zustand, der eine Bewertung des Verhältnisses einer Person zu einer Situation ermöglicht. Diese Bewertung gilt als Ergebnis einer spezifischen Situationsinterpretation. Durch wahrgenommene Urteile und Klassifikationen kann eine Situation auf eine bestimmte Art und Weise interpretiert werden, wobei sich die Relevanz einzelner Aspekte für die eigene Person subjektiv einschätzen lässt. Als Resultat dieser subjektiven Einschätzungen ergibt sich eine konkrete Emotion. Dabei soll berücksichtigt werden, dass eine Situation unterschiedlich interpretiert und erlebt werden kann – abhängig von der konkreten Interpretation können unterschiedliche Emotionen ausgelöst werden (vgl. Pfister et al., 2017, S. 300-302).

Die Rolle von Emotionen bei der Regulation des menschlichen Verhaltens und Handelns ist groß – sie sind entscheidend für eine gezielte Steuerung der menschlichen Verhaltensweisen und für die Realisierung der angestrebten Handlungsfolgen. Dementsprechend können Emotionen als rudimentäres Motivsystem bezeichnet werden, das die externe und interne Kommunikation motivationaler Sequenzen ermöglicht. Der Charakter von Emotionen darf als übergreifende Belohnungen und Bestrafungen charakterisiert werden. Grundsätzlich darf eine begrenzte Anzahl von Grundemotionen unterschieden werden: Freude, Interesse, Unmut bzw. Trauer, Furcht, Überraschung, Wut bzw. Ärger, Scham und Ekel. Diese Emotionen sind angeboren und lassen sich noch am Gesichtsausdruck eines Säuglings erkennen. Die Entwicklung von Emotionen findet nach dem Muster der klassischen Konditionierung statt bzw. aufgrund der Verknüpfung eines

Signals mit konkreten Änderungen im menschlichen Organismus, die zur Initiierung von entsprechenden Handlungen beitragen.

Als Folge kann ein bestimmter Gefühlszustand wachgerufen werden, der bewusst wird. Es geht allerdings nicht um eine Kopplung von Reiz und Reaktion, sondern vielmehr um konkrete Zustandsänderungen im Organismus, die in bestimmten Aktivitäten resultieren. Dementsprechend sind Emotionen sowohl in Situationen einer längerfristigen Bedürfnisbefriedigung als auch in Notsituationen adaptiv und haben einen Überlebenswert als Vorteil – in erster Linie unter Rücksicht auf eine hohe Relevanz eines schnellen und angemessenen Verhaltens in Situationen, die für das menschliche Wohlergehen wichtig sind. Eine emotionsbezogene Art der Informationsverarbeitung impliziert allerdings gleichzeitig die Möglichkeit, auf die entstandene Situation ohne Verzögerungen zu reagieren und sich in den Zustand einer hohen Handlungsbereitschaft zu versetzen. Dementsprechend dürfen Emotionen als vorrationale Form von Werten und Erwartungen auffassen, die das motivationale Geschehen bedingen (vgl. Scheffer & Heckhausen, 2010, S. 60-61).

4.2 Forschungsstand zur Emotionstheorie

Die Entstehung von Emotionen darf grundsätzlich auf eine grundlegende Frage reduziert werden. Diese Frage lautet wie folgt: Sind kognitive Vorgänge ein Bestandteil von Emotionen oder nicht? Im Zusammenhang damit stellt sich die Frage, ob nur beobachtbare menschliche Reaktionen auf Umweltreize untersucht werden sollen oder auch Einstellungen, Motive und Gedanken von Menschen, um deren Verhalten zu erklären. Diese grundlegende Frage dient der Abgrenzung zwischen dem Behaviorismus und dem kognitiven Ansatz. In der Nachkriegszeit wurde die Psychologie durch den Behaviorismus geprägt, während in den 1960er und 1970er Jahren von der kognitiven Wende gesprochen wurde. In der Mitte der 1990er Jahre ist es populär geworden, alle psychologischen Mechanismen durch das menschliche Anpassungsverhalten an die Natur zu erklären, was wiederum das beobachtbare Verhalten in den Vordergrund der Betrachtung gerückt hat (vgl. Gelbrich, 2007, S. 87).

Die Emotionstheorie von Lazarus geht davon aus, dass Beziehungen zwischen der Person und Umwelt zu wiederkehrenden emotionalen Mustern führen, während der Emotionsprozess für jede differenzierbare Emotion unterschiedlich abläuft. Zu jeder Emotion wird von einem Individuum eine bestimmte emotionale Bedeutung konstruiert, die abhängig von seiner Umwelt ist. 15 wichtigste Kernthemen sind dabei Ärger, Schuld, Freude, Hoffnung und Stolz. Diese relationalen Kernthemen werden aus den

Bewertungsprozessen der kognitiv-transaktionalen Stresstheorie anhand der primären, sekundären und Neueinschätzungen abgeleitet.

Bei den primären Einschätzungen geht es um Situationsbewertungen hinsichtlich der Zielstimmigkeit, Zielrelevanz und Art der Ich-Beteiligung, bei den sekundären Einschätzungen – um Situationsbewertungen in Bezug auf die Verantwortlichkeit, Zukunftserwartung und das Copingpotential. Dabei werden keine Neueinschätzungen vorgenommen, die nach neuen Handlungs- und Bewertungsalternativen suchen, sondern lediglich die Emotionen und deren Folgen werden beachtet (vgl. Fuchs, 2014, S. 30-31).

Daneben soll auf die attributionale Emotionstheorie eingegangen werden. Diese beruht auf einem Zusammenhang zwischen den Überzeugungen über die Ursachen der Ereignisse bzw. Attributionen und Emotionen. Attributionen beziehen sich hierbei nicht auf die physiologische Erregung, sondern auf die Qualität von spezifischen Emotionen. Dabei lassen sich Emotionen als komplexes Syndrom bzw. Verbund einer Vielzahl von sich wechselseitig beeinflussenden Faktoren interpretieren. Diesen geht eine Situationseinschätzung voraus und es wird ein Anlass zu einer Vielzahl von Handlungen gegeben. Die Emotionsqualität kann dabei sowohl positiv als auch negativ sein. Daneben können Emotionen in Bezug auf ihre Intensität variieren (vgl. Fuchs, 2014, S. 31).

4.3 Basisemotionen und deren Erkennbarkeit

Als Basis- bzw. Primäremotionen gelten einfache Emotionen. Die Definition und die Bestimmung der Vielzahl von Basisemotionen steht allerdings aus. Insgesamt lassen sich 14 verschiedene Ansätze unterscheiden, mit denen versucht wird, die Basisemotionen zu bestimmen. Die meisten Forscher gehen davon aus, dass als Basisemotionen jene Emotionen bezeichnet werden, die hinsichtlich des mimischen Ausdrucks universell sind beziehungsweise kulturübergreifend gezeigt und verstanden werden. Trotz der Universalität der Emotionserkennung zeigt sich allerdings, dass Basisemotionen bei der eigenen ethnischen Gruppe leichter als bei fremden ethnischen Gruppen erkannt werden. Dabei gelten nur solche Emotionen als Basisemotionen, die überlebensdienlich sind. Zu den Basisemotionen zählen Freude, Traurigkeit, Überraschung, Furcht, Ekel und Wut. Zur Definition der Basisemotionen werden verschiedene Kriterien einbezogen, wo Freude, Traurigkeit, Furcht und Wut als Basisemotionen angesehen werden, während Überraschung und Ekel nicht für alle Forschende dazugehören (vgl. Brandstätter et al., 2018, S. 167-168).

Der Prozess der Emotionserkennung findet mit Hilfe von Empathie statt. Der Zusammenhang zwischen der Emotionserkennung als Wahrnehmung und der affektiven Empathie (Gefühl und Handlung) beruht auf der psychophysiologischen und kognitiv-neurowissenschaftlichen Forschung. Dabei wird impliziert, dass ein automatischer Wahrnehmungs-Handlungs-Mechanismus in einem emotionalen Affekt ausgestrahlt wird. Zu der Emotionserkennung zählen Ganzkörperbewegung, die Summe der Bewegungsänderungen, die Gestik, die Änderung der Stimmfrequenz und bestimmte Teile der Mimik. (vgl. Fuchs, 2014, S. 58-59).

5. Darstellung von Emotionen im Film

5.1 Besonderheiten der filmischen Emotionsdarstellung

Emotionale Reaktionen auf Filme stellen einen festen Bestandteil des Kinoerlebnisses dar. Das emotionale Filmerlebnis ist ein komplexer Prozess, der auf verschiedenen Ebenen stattfindet. Durch Filme werden Emotionen spezifischer Aktiviertheit und Valenz vermittelt – über die Figuren, Geschichten und Aussagen sowie über filmtechnische Mittel. Darüber hinaus entstehen Emotionen über reflektierende Bewertungen in Bezug auf einen Film (vgl. Uhrig, 2015, S. 72-73).

Das emotionale Filmerlebnis wird durch die Aktivität der Zuschauer bestimmt. Wenn ein Filminhalt einen Bezug zur Lebenswirklichkeit der Zuschauer hat, wird auf solche Weise eine Verbindung geschaffen. Entspricht der Filminhalt den Bedürfnissen der Zuschauer, reagieren sie auf diesen und bringen sich in den Film aktiv emotional ein. Reagieren die Zuschauer auf die Filminhalte, entfalten die im Film dargestellten Emotionen wiederum eine Wirkung auf den Zuschauer. Die Stärke der emotionalen Interaktion der Zuschauer mit dem Film bestimmt die Qualität der Wirkung, allerdings nicht deren Intensität. Grundsätzlich gilt: Je stärker ein Zuschauer mit dem Filminhalt emotional interagiert, desto eher stimmt die angestrebte Wirkung und die tatsächliche Wirkung überein (vgl. Uhrig, 2015, S. 88-89).

5.2 Filmkulisse und Bildaufbau

Bei der Gestaltung des Filmbildes sollten einige Schwerpunkte beachtet werden. Die elementaren Bestandteile eines Bildes sind Vordergrund, Mittelgrund und Hintergrund. Ein optimaler Bildaufbau bzw. die Bildkomposition sind ausschließlich durch eine vollständige Ausnutzung von Möglichkeiten gegeben, die von den drei Bildgrundelementen geboten werden. Durch die filmische Bewegung der Kamera und der Objekte stehen unzählige Variationsmöglichkeiten zur Verfügung. Eine bildkompositorische Veränderung von einzelnen Bildelementen hat eine große gestalterische Relevanz und stellt eine Grundlage für einen optimalen optischen Rhythmus eines Films dar. Die Anordnung von einzelnen Bildgrundelementen sichert eine hohe räumliche Anschaulichkeit der Aufnahme (vgl. Kandorfer, 2010, S. 91-92).

Für den Bildaufbau ist das Größenverhältnis des abgebildeten Objekts zum Format von entscheidender Bedeutung. Grundsätzlich darf zwischen zwei Abbildungsarten unterschieden werden: bildfüllende Motive bzw. Objekte sowie Motive bzw. Objekte, die einen Teil der Abbildungsfläche beanspruchen. Dabei spielt die Proportion des Objekts zum Bildrahmen und zu anderen Bildbestandteilen eine große Rolle. Wichtig ist zudem die Anordnung des Objekts, da nur unter der Voraussetzung der Objektplatzierung am Rande des Bildrahmens eine Aufnahme dynamisch wirkt. Wenn ein Objekt in der Bildmitte platziert wird, macht das Bild einen statischen Eindruck (vgl. Kandorfer, 2010, S. 92).

5.2 Rolle und Zusammenspiel von Räumen und Darstellern bei der Emotionsvermittlung

Der Film ist besonders gut geeignet, um Emotionen und Empfindungen von Darstellern darzustellen und dadurch Empfindungen und Emotionen auch bei Zuschauern hervorzurufen. Eines der wichtigsten Instrumente der Emotionsvermittlung stellt die Naheinstellung dar, die eindringliche Wirkungen erzielen und in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt werden kann. Der Film verfügt über die Möglichkeit, unausgesprochene Bedeutungen von alltäglichen Objekten durch Naheinstellungstechniken und Kamerawinkel sowie Schatten und Licht zum Ausdruck zu bringen. Ein Film kann sowohl Affekte und Emotionen der Figuren wiedergeben als auch die Zuschauer emotional ansprechen. Bei der Emotionsvermittlung werden Räume durch die Erfahrungen der Figuren sowie Figuren durch Räume charakterisiert. Räume dienen

der Charakterisierung von Figuren, noch bevor diese Figuren erscheinen, und vermitteln die soziale Stellung, Gewohnheiten, Persönlichkeit und den Lebensstil.

Bei der Emotionsdarstellung gewinnt der Raum nicht einen geometrischen, sondern vielmehr einen performativen Charakter und wird als Nullpunkt der Räumlichkeit erfasst. Eine intensive Wahrnehmung von imaginären Räumen im Film wird dadurch ermöglicht, dass die reale Welt im Kino eingeklammert wird. Dieser Unterschied darf allerdings nicht dazu führen, dass die Gemeinsamkeiten zwischen der Wahrnehmung von realen und imaginären Räumen ignoriert werden. Es ist essenziell, die Aktivität des Wahrnehmenden zu betonen, wobei der Raum nicht als etwas Objektives zu interpretieren ist, sondern vielmehr als etwas, was in einer Interaktion mit dem Wahrnehmenden entsteht (vgl. Bredella, 2009, S. 28-30).

Die Bedeutung der Räume für die Emotionsvermittlung in einem Film ist enorm. Dadurch wird nicht nur eine Struktur dem Bild verlieht – vielmehr werden von Räumen unkonventionellere Funktionen übernommen. Durch Handlungsräume werden an die Zuschauer zentrale Themen und Inhalte vermittelt, die bestimmte Emotionen hervorrufen. Dabei bringen Räume nicht nur zentrale Themen des Films zum Ausdruck, sondern auch die innere Verfassung der Hauptfigur sowie deren Emotionen, was durch die Beschreibung bzw. Darstellung der Handlungsorte deutlich wird. Innere Zustände von Protagonisten werden somit durch Handlungsräume zum Ausdruck gebracht, sodass die affektive Wirkung eines Films verstärkt wird (vgl. Schick, 2018, S. 346-349).

Die Emotionsvermittlung im Film vollzieht sich grundsätzlich durch das Zusammenwirken der Ebene der Darstellungsmittel (Kamera, Montage, Bildgestaltung usw.) und der Ebene des Dargestellten (behandelte Inhalte wie Beziehung, Familie etc.), wodurch die sich ergebende Stimmung beeinflusst wird. So kann z. B. über fragmentierte Räume das Fragmentarische des Lebens erfahrbar gemacht werden. Durch einen spezifischen Bildaufbau wird eine bestimmte Erfahrung konstruiert und an Zuschauer vermittelt. Durch die Darstellungsmittel der Bildgestaltung können einzelne Figuren hervorgehoben oder auch isoliert werden. Dies ermöglicht eine Vermittlung von bestimmten Gedanken und Emotionen. Auf solche Weise ergibt sich aus dem gewählten filmischen Verfahren eine Beziehung zum gesellschaftlichen Raum, und es entstehen Wechselwirkungen zwischen den Figuren, Räumen und Darstellungsmitteln. Durch die Bildkomposition gewinnen einzelne Räume an Bedeutung und zusätzlichen Inhalten (vgl. Schick, 2018, S. 418-420).

6 Fazit

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wurde das Ziel gesetzt, einen der Aspekte der Emotionsdarstellung im Film zu untersuchen – und zwar das Zusammenspiel von Räumen und Darstellern im Hinblick auf Emotionen. Dabei wurde auf Räume und deren filmische Gestaltung sowie Möglichkeiten der Emotionsvermittlung durch Räume und Darsteller im Film eingegangen. Es wurde aufgezeigt, welche Instrumente bei der Raumgestaltung zum Einsatz kommen und aus welchen Komponenten sich ein Raum im Film zusammensetzt. Zusammenfassend darf behauptet werden, dass den Räumen im Film eine essenzielle Bedeutung zukommt. Dabei darf zwischen dem tiefen, flachen, limitierten und Ambiguitätsraum unterschieden werden. Alle diese Raumtypen weisen jeweils ihre Spezifik auf und tragen zur Schaffung einer spezifischen Wirkung bei. Dementsprechend sind Räume essenziell, um Emotionen im Film zu vermitteln, da sie die Gefühle der Darsteller hervorheben beziehungsweise verstärkt zum Ausdruck bringen können sowie dazu beitragen, die wichtigsten Filminhalte noch besser und effektiver an die Zuschauer zu bringen.

Gerade Emotionen sorgen dafür, dass Filme eine Wirkung entfalten können – Filme müssen einerseits Emotionen vermitteln und gleichzeitig Emotionen bei dem Zuschauer hervorrufen. Nur wenn ein Film emotional beladen ist, kann er Emotionen hervorrufen, und umgekehrt – die emotionale Wirkung des Films bestimmt dessen Qualität. Es kommt somit auf die Raumgestaltung und den Bildaufbau im Film an, um Emotionen zu vermitteln.

Literaturverzeichnis

Balázs, B. (2001). Der sichtbare Mensch. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Block, B. (2008). The visual story (2nd ed.). Oxford: Elsevier.

Brandstätter, V., Schüler, J., Puca, R. M. & Lozo, L. (2018). Motivation und Emotion. Berlin Heidelberg: Springer-Verlag.

Bredella, N. (2009). Architekturen des Zuschauens: Imaginäre und reale Räume im Film. Bielefeld: transcript.

Fuchs, K. A. (2014). Emotionserkennung und Empathie. Wiesbaden: Springer.

Gelbrich, K. (2007). Innovation und Emotion. Göttingen: Cuvillier Verlag.

Kandorfer, P. (2010). Das Lehrbuch der Filmgestaltung. Berlin: Fachverlag Schiele & Schön.

Pfister, H.-R., Jungermann, H. & Fischer, K. (2017). Die Psychologie der Entscheidung (4. Aufl.). Berlin Heidelberg: Springer-Verlag.

Polat, N. T. (2013). Raum im (Hör-)Film. Berlin: Frank & Timme.

Poppe, S. (2013). Emotionen in Literatur und Film. In K. N. Renner, D. von Hoff & M. Krings (Hrsg.), Medien. Erzählen. Gesellschaft (S. 37-66). Berlin: Walter de Gruyter.

Scheffer, D. & Heckhausen, H. (2010). Eigenschaftstheorien der Motivation. In J. Heckhausen & H. Heckhausen (Hrsg.). Motivation und Handeln (4. Aufl., S. 43-72). Berlin Heidelberg: Springer-Verlag.

Schick, T. (2018). Filmstil, Differenzqualitäten, Emotionen. Wiesbaden: Springer.

Uhrig, M. (2015). Darstellung, Rezeption und Wirkung von Emotionen im Film. Wiesbaden: Springer.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit eigenständig und ohne fremde Hilfe angefertigt habe. Textpassagen, die wörtlich oder dem Sinn nach auf Publikationen oder Vorträgen anderer Autoren beruhen, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.



Blum, Malte

Name, Vorname

23.02.2023, Rheda-Wiedenbrück

Ort, Datum