

# Diplomarbeit

## „Die Bildgestaltung in den Filmen von Jim Jarmusch“

Ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades eines  
**Dipl.-Ing. (FH) für Telekommunikation und Medien**  
am Fachhochschulgang Telekommunikation und Medien

St. Pölten

unter der Leitung von

Mag. Rosa von Suess

ausgeführt von

Lukas Pilgerstorfer/ tm021087

Wien, am 1. September 2006

Unterschrift:

## **Ehrenwörtliche Erklärung**

Ich versichere, dass ich diese Diplomarbeit selbstständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.

Ich versichere, dass ich dieses Diplomarbeitsthema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter / einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter beurteilten Arbeit überein.

.....

Ort, Datum

.....

Unterschrift

## **Danksagung**

Hier bedanke ich mich bei einigen Personen, die mir das Erstellen dieser Diplomarbeit ermöglichten und mich auch seelisch oder mit ihrem Wissen unterstützten:

- Mag. Rosa von Suess, Erstbetreuerin dieser Arbeit an der Fachhochschule St. Pölten
- Dr. Alois Frotschnig, Zweitbetreuer dieser Arbeit an der Fachhochschule St. Pölten
- Meinen Eltern, die mich erst soweit gebracht haben und mich bei meinen Entscheidungen immer unterstützten
- Bei Wolfgang Pernerstorfer und Barbara Kircosova, meiner Freundin, die mich auch bei der Formatierung dieser Arbeit tatkräftig unterstützt haben

## **Kurzfassung**

Im Kontext der Bildgestaltung haben sich im Lauf der Entwicklung des Mediums Film verschiedene Möglichkeiten, auch „Codes“ genannt, durchgesetzt. Diese Strategien, die auf den Prinzipien der menschlichen Wahrnehmung beruhen, und zum Teil auch in anderen Kunstrichtungen zur Anwendung kommen, wurden von verschiedenen Autoren auf unterschiedliche Weise beschrieben. Als eines der besten Werke gilt hier „The 5 C’s of Cinematography“ von Joseph V. Mascelli.

Ziel dieser Arbeit ist es, die Überlegungen von Mascelli zusammenzufassen, und anhand ihrer die ausgewählten Filme des Regisseurs Jim Jarmusch hinsichtlich ihrer Gestaltung zu untersuchen und dabei Gemeinsamkeiten und Unterschiede der drei Filme herauszufinden. Dazu habe ich Einstellungslisten ausgewählter Szenen der Filme erstellt, die als Vergleichsmöglichkeit dienen sollen.

## **Abstract**

In the context of cinematography different possibilities of composing film pictures, so-called „codes“, have been described. These strategies are also used in other forms of art and have been described by many authors in various ways. „The 5 C’s of Cinematography“ written by Joseph V. Mascelli is widely regarded as one of the most important books about cinematic technique.

In this paper I would like to summarize the thoughts of Mascelli, to use them for a comparison of composition of the selected movies by Jim Jarmusch. Similarities and differences should be discovered. Therefore I have created shot-lists, which describe three scenes of each movie in detail.

## Inhaltsverzeichnis

<b>KURZFASSUNG</b>	4
<b>ABSTRACT</b>	4
<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	5
<b>1. EINLEITUNG</b>	7
<b>2. JIM JARMUSCH</b>	9
2.1 <b>Biographie</b>	9
2.2 <b>Arbeitsweise und Werk</b>	10
<b>3. BESCHREIBUNG GESTALTERISCHER MITTEL NACH MASCELLI</b>	12
3.1 <b>Kamerapositionen</b>	14
3.1.1 Arten von Kamerawinkeln	15
3.1.2 Abbildungsgröße	17
3.1.2.1 close-ups	20
3.1.2.1.1 Kamerawinkel und Abbildungsgröße beim close-up	23
3.1.2.1.2 Inserts	24
3.1.3 Spezielle Bezeichnungen verschiedener Techniken	25
3.1.4 Der Winkel zum Subjekt	26
3.1.5 Kamerahöhe	27
3.1.6 Angle-plus-angle	30
3.1.7 Tilt „dutch“ angle	32
3.1.8 Bildausschnitt	33
3.1.9 Beobachtungspunkt	34
3.1.9.1 Die Auswahl von Bildausschnitt und Beobachtungspunkt	35
3.1.10 Darstellung des Geschehens	35
3.1.11 Anforderungen an die Szene	35
3.1.12 Schilder und bedruckte Gegenstände	39
3.2 <b>Kontinuität und Schnitt</b>	39
3.2.1 Zeit und Raum im Film	40
3.2.2 Master- und triple-take-Technik	42
3.2.3 Aktionsachse	44
3.2.4 Continuity cutting und compilation cutting	46
3.2.4.1 continuity cutting	46
3.2.4.2 compilation cutting	47
3.2.5 Cross cutting	47
3.2.6 Cutting on action	48
3.2.7 Anforderungen an das Material	48
3.3 <b>Komposition</b>	49
3.3.1 Mascellis vier Elemente der Sprache der Bildkomposition	50
3.3.1.1 Linien	50
3.3.1.2 Formen	51
3.3.1.3 Massen	52
3.3.1.4 Bewegungen	53

3.3.2	Gleichgewicht	54
3.3.2.1	Symmetrisches und asymmetrisches Gleichgewicht	56
3.3.3	Mittelpunkt des Interesses	57
3.3.4	Platzierung des Subjekts innerhalb des Rahmens	58
3.3.5	Perspektive	59
3.3.5.1	Effekte	60
3.3.6	Rahmen	62
3.3.7	Dynamische Komposition	63
3.3.8	Zusammenfassung der Komposition	64
<b>4.</b>	<b>DIE FILME</b>	<b>64</b>
4.1.1	„Down by Law“	64
4.1.2	Der Inhalt	65
4.1.3	Der Kameramann Robby Müller	66
4.1.4	Die Gestaltung von „Down by Law“	68
4.2	„Dead Man“	77
4.2.1	Der Inhalt	77
4.2.2	Die Gestaltung von „Dead Man“	79
4.2.3	„Broken Flowers“	86
4.2.4	Der Inhalt	86
4.2.5	Der Kameramann Fred Elmes	89
4.2.6	Die Gestaltung von „Broken Flowers“	90
<b>5.</b>	<b>UNTERSUCHUNG DER SZENEN</b>	<b>94</b>
5.1	Einstellungslisten	95
5.2	Vergleich der Filme, Unterschiede und Gemeinsamkeiten	111
5.2.1	Kamerapositionen	112
5.2.1.1	Arten von Kamerawinkeln	112
5.2.1.2	Subjektgröße, Subjektwinkel, Kamerahöhe	112
5.2.1.3	Spezielle Aufnahmen	113
5.2.2	Vergleich des Schnitts und der Kontinuität	114
5.2.2.1	Flashbacks	114
5.2.3	Vergleich der Komposition	115
5.2.3.1	Visuelles Gleichgewicht	115
5.2.3.2	Mittelpunkt des Interesses	115
5.2.3.3	Perspektive	116
5.2.3.4	Effekte- Bewegung zur Kamera	117
5.2.3.5	Rahmen	117
<b>6.</b>	<b>ZUSAMMENFASSUNG u. REFLEXION</b>	<b>118</b>
<b>7.</b>	<b>ANHANG</b>	<b>120</b>
7.1	Literatur- und Quellenverzeichnis	120
7.2	Abbildungsverzeichnis	121
7.3	Filmtitel	123

# 1. Einleitung

*„Das Gebiet Film und Fernsehen gehört nämlich nicht zur Technik, aber ebenso wenig gehört es zur Psychologie oder zur Kunst. Es ist ein Ganzes, ein System aus all diesen Komponenten, und es wäre müßig, an dieser Stelle zu erörtern, ob zuerst die Henne oder das Ei da war.“* (zit. nach Appeldorn, 1992, S. 3)

So schreibt Kameramann Werner van Appeldorn, und ist demzufolge der Meinung, dass man das Medium nur als Ganzes betrachtet wirklich verstehen kann.

So mancher Film kann den Zuschauer durchaus emotional mitreißen, wenngleich die Qualität der Bilder erhebliche Mängel aufweist, ein Beispiel aus dem Horrorgenre sei hier genannt, „The Blair Witch Project“ (1999) fesselte das Publikum mit amateurhaften und verwackelten Aufnahmen. Andererseits gibt es dann freilich auch Filme, die ohne ihre hervorragende Fotografie wohl einen großen Teil ihrer Ausstrahlung und Dichte eingebüßt hätten.

So kommt Appeldorn zu dem Schluss, dass man nie zu einer gültigen Beurteilung kommen kann, ohne die Fotografie eines Films in Beziehung zu allen anderen Gestaltungskriterien zu setzen. (vgl. Appeldorn, 1992, S. 3)

Nun haben sich so manche Publikationen damit beschäftigt, was genau eine gute Bildgestaltung im Film und Fernsehbereich ausmacht, haben versucht Regeln abzuleiten wie denn ein Subjekt richtig zu filmen ist. Wie professionelle Filmemacher instinktiv beziehungsweise aus weit reichender Erfahrung heraus arbeiten, sind sie jedoch selten in der Lage sich auf eine verständliche Weise auszudrücken und zusammenzufassen.

Der Kameramann Joseph V. Mascelli, dessen 1965 erstmals veröffentlichtes Buch „The 5 C's of Cinematography“ immer noch als eines der besten Werke über das Filmemachen gilt, formuliert diese Problematik im Vorwort des besagten Buches folgendermaßen:

*„On many occasions during the years devoted to preparation and writing of this book, I have felt that defining, explaining, clarifying and graphically illustrating motion picture filming techniques in an easy-to-understand way – is impossible – but not quite.“* (zit. nach Mascelli, 1998, S. 8)

Mascelli erhebt keinen absoluten Anspruch auf seine Definitionen, und ist der Ansicht, dass die interessantesten Ergebnisse oft aus dem Bruch von Regeln entstehen, jedoch schlägt er

ambitionierten Filmemachern vor, zunächst die Regeln zu lernen bevor man sie bricht. (vgl. Mascelli, 1998, S. 8)

Denn zweifellos ließen sich in Analysen zahlreiche filmische „Codes“ und Gestaltungskriterien nachweisen, die der menschlichen Wahrnehmung zugrunde liegend unterschiedliche Reize und damit unterschiedliche Emotionen im Betrachter auslösen.

Die ästhetischen Möglichkeiten des Films, Emotionen beim Betrachter auszulösen, reichen vom Spiel mit Licht und Schatten, von der Schärfe der einzelnen Objekte, der verwendeten Farben oder der Anordnung der Elemente im Bild bis hin zu Einstellungsgröße und Kamerawinkel, Reizwechsel und Reizattacken, induzierter Bewegung oder auch Rhythmisierung durch Verwendung von Musik. Diese Methoden der filmischen Abbildung führen zu einer wahrnehmungspsychologischen Vorinterpretation des Rezipienten, daher werden die unterschiedlichen Strategien als „Codes“ bezeichnet. (vgl. Mikunda, 1986, S. 12)

Diese Codes sollten nun nicht ihrer selbst willen verwendet werden, sondern dazu dienen, dem Betrachter die Handlung des jeweiligen Filmes auf eine verständliche und stimmige Weise näher zu bringen.

Die Codes dienen keineswegs nur der Aufmerksamkeitslenkung, sondern haben durchaus auch die Fähigkeit den Ausdruck der gefilmten Subjekte zu manipulieren; beispielsweise verleiht die Untersicht der Kamera einer Person Dominanz oder lässt ein Gebäude besonders groß und mächtig erscheinen.

Ob bewusst oder unbewusst, zweifellos bedient sich auch der Regisseur Jim Jarmusch, dessen Werke Gegenstand dieser Arbeit sein sollen, vieler der besagten Methoden der filmischen Gestaltung.

Untersucht werden drei seiner Filme, die in ihrem Entstehen jeweils etwa zehn Jahre auseinander liegen. „Down by Law“ (1986) und „Dead Man (1995), beide in Schwarzweiß fotografiert, sowie „Broken Flowers“ (2005).

Freilich kommen nicht alle in Kapitel 3 dieser Arbeit erwähnten Möglichkeiten der Bildgestaltung in den untersuchten Filmen zur Anwendung, und auch eignen sich nicht alle Überlegungen von Mascelli zur Verwendung für den Vergleich. Doch der Vollständigkeit wegen soll die Arbeit des Kameramannes Mascelli kompakt zusammengefasst, und seine Gedanken

zur Beschreibung der gestalterischen Mittel möglichst dem englischsprachigen Original getreu wiedergegeben werden.

Ausgewählte Szenen werden analysiert im Hinblick auf die verwendeten Strategien. Unter Zuhilfenahme einer Einstellungsliste dieser ausgewählten Szenen sollen dann Übereinstimmungen, Ähnlichkeiten beziehungsweise Unterschiede in den Filmen mittels Vergleich nach den Beschreibungen von Mascelli herausgefunden werden.

## **2. Jim Jarmusch**

### **2.1 Biographie**

Der Regisseur Jim Jarmusch, dessen Werke Gegenstand dieser Arbeit sind, wurde am 22. Januar 1953 in Akron, Ohio als Sohn eines Geschäftsmannes und einer Journalistin geboren.

Seinen eigenen Angaben zufolge verdankte er die frühe Begeisterung für moderne Kunst und Literatur einer seiner Großmütter, schon als Jugendlicher träumte er davon ein Poet zu werden; so ging er im Alter von 17 Jahren nach New York und wechselte bald nach seinem Studienbeginn an der „School of Journalism at Northwestern University“ an die "Columbia University", wo er einen "Bachelor of Arts" in Englisch erwarb.

1975 verbrachte er sein Abschlusssemester an der Universität in Paris, wo er jedoch anstatt zu schreiben vorzugsweise die Archive der "Cinematheque Francaise" studierte.

Zurück in New York, bewarb er sich an der "Tisch School of the Arts", die ihn zu seiner Überraschung, und nur aufgrund der Stärke eines Aufsatzes zum Thema Film und einiger Fotografien, aufnahmen.

Während seiner Studienzeit schloss er sich den "Del- Byzanteens" an, einer New-Wave Band, für die er sowohl sang als auch Songtexte verfasste und Keyboard spielte.

An der Universität wurde er Assistent des berühmten Filmemachers Nicholas Ray, und er traf den deutschen Regisseur Wim Wenders, für den er als Produktionsassistent an dessen Dokumentation über die letzten Jahre des sterbenden Ray arbeitete.

Sein Abschlussfilm "Permanent Vacation"(1980) erregte einiges Aufsehen in Europa, in Amerika jedoch nahm kaum jemand davon Notiz.

Den 30 Minuten langen Schwarzweißfilm "Stranger than Paradise"(1982), produziert mit einem Budget von nur 7000 \$ und übrig gebliebenem Filmmaterial, das Jarmusch von Chris

Sievernich, Wim Wenders Produzenten, geschenkt bekommen hatte, drehte er im Februar 1982 an einem einzigen Wochenende. Der Film gewann 1983 den Internationalen Kritikerpreis des "Rotterdam Film Festival", fortan reiste Jarmusch durch Europa um das Kapital für eine Version seines Filmes in Spielfilmlänge aufzutreiben.

Mit Hilfe des jungen deutschen Produzenten Otto Grokenberger setzte er 1984 in New York den Dreh von "Stranger than Paradise" fort, mit einem Budget von 120.000\$ entstand ein 90 Minuten langer Film, der seinen internationalen Durchbruch als Regisseur bedeutete und unter anderem mit der "Camera d'Or" des Filmfestivals von Cannes ausgezeichnet wurde.

(vgl. The Jim Jarmusch Resource Page<sup>1</sup>)

## **2.2 Arbeitsweise und Werk**

Der Regisseur Jim Jarmusch arbeitet bis heute unabhängig von der amerikanischen Filmindustrie, er legt großen Wert darauf, volle Kontrolle über die Filmproduktion zu haben, sowie die Rechte an den Negativen zu behalten. Der Preis dafür ist unter anderem, oft jahrelang auf die Finanzierung (meist aus Europa) neuer Projekte warten zu müssen.

Seine Arbeitsgewohnheiten sind oft unkonventionell, so verzichtet er meist auf Drehplan und Storyboard und neigt nach eigenen Angaben dazu, Plots für bestimmte Schauspieler zu schreiben; um die Figur herum entsteht dann nach und nach eine Geschichte.

Zu seinen Vorbildern und Einflüssen unter den Regisseuren zählt er unter anderem Nicholas Ray, Wim Wenders, Michelangelo Antonioni, Robert Bresson, Yasujiro Ozu, Rainer Werner Fassbinder, Jean-Luc Godard und Jacques Rivette.

Jarmusch besetzt die Rollen in seinen Filmen gerne mit Schauspielern aus seinem Freundeskreis, zum Beispiel Roberto Benigni, Bill Murray oder die Musiker Iggy Pop und Tom Waits.

Auch übernimmt er selbst mitunter Gastrollen in Filmen befreundeter Regisseure, etwa bei den finnischen Brüdern Mika und Aki Kaurismäki, die wie er zu den unabhängigen Filmemachern zählen, die sich nicht von der Filmindustrie "zähmen" lassen.

Die Musik ist meist ein zentrales Thema seiner Werke, so besetzt er auch gelegentlich seine Figuren mit Künstlern der Pop-Geschichte. In seinem Film "Mystery Train", dessen Titel einem Song von Elvis Presley entnommen ist, und der in Memphis, Tennessee, gedreht

---

<sup>1</sup> Vgl. <http://jimjarmusch.tripod.com/faq.html>

wurde, spielt beispielsweise der Punkrocker Joe Strummer neben der Rhythm & Blues- Legende Screamin' Jay Hawkins.

Musikvideos drehte er unter anderem mit den Talking Heads, Tom Waits, Jack White und Neil Young, mit letzterem arbeitete er auch am Dokumentarfilm "Year of the Horse" zusammen.

Ein weiteres charakteristisches Merkmal der Filme von Jim Jarmusch ist sein oft absurder und lakonischer Humor, der sich, manchmal bis an die Grenzen zur Banalität und Tristesse ausgereizt, in den Dialogen und Bildern niederschlägt. Vorgreifend auf die folgenden Untersuchungen lässt sich feststellen, dass lange, statische Einstellungen, bedächtige Schnitte sowie die Totale immer wieder in seinen, oftmals in schwarzweiß gehaltenen Werken zu erkennen sind.

Jarmusch thematisiert die Mythen Amerikas, den "American Dream", jedoch treffen im Schaffen des Regisseurs, der selbst Vorfahren tschechischen, deutschen, irischen und französischen Ursprungs hat, auch oft unterschiedliche Kulturen aufeinander, so zum Beispiel der Italiener Roberto im New Orleans von "Down by Law" oder das junge japanische Pärchen auf den Spuren von Carl Perkins und Elvis Presley in "Mystery Train".

Filmographie: Permanent Vacation (1980), Stranger than Paradise (30 min., 1982), Stranger than Paradise(1984), Coffee and Cigarettes (Kurzfilme, 1986 ff.), Down by Law (1986), Mystery Train (1989), Night on Earth (1991), Dead Man (1995), Year of the Horse (Dokumentarfilm, 1997), Ghost Dog: The Way of the Samurai (1999), Ten Minutes Older: The Trumpet (2002, Segment "Int. Trailer Night"), Coffee and Cigarettes (2003), Broken Flowers (2005) (vgl. The Jim Jarmusch Resource Page<sup>2</sup>)

---

<sup>2</sup> Vgl. <http://jimjarmusch.tripod.com/faq.html>

### 3. Beschreibung gestalterischer Mittel (nach Mascelli)

#### Einleitung

Bevor die Filme „Down by Law“, „Dead Man“ und „Broken Flowers“ nach den ausgewählten Kriterien analysiert und verglichen werden, möchte ich einen Überblick über die Mittel der filmischen Gestaltung geben. Dazu gibt es eine Menge Literatur von Autoren aus unterschiedlichen Fach- und Interessensgebieten, die jeweils auf völlig unterschiedliche Art und Weise an dieses Thema herangehen. Bereiche wie Technik, Psychologie, Kunst und Design überschneiden sich hier in vielfältigen Variationen. Hinter dem einfachen Wort „Bildgestaltung“ stehen daher zahlreiche, mitunter sehr verschiedene Definitionen des Begriffes.

In der folgenden Auflistung verschiedener Methoden der Bildgestaltung gehe ich aus von Joseph V. Mascellis Werk "The 5 C's Of Cinematography", welches er bereits 1965 veröffentlichte. Trotz seines Alters erfreut sich das Buch, welches die Bildgestaltung beim Film in die Kategorien *camera angles*, *continuity*, *cutting*, *close ups* und *composition* unterteilt, weiterhin eines sehr guten Rufes unter Kameraleuten und Regisseuren sowie anderen beruflich oder privat am Film interessierten Menschen. Daher soll an dieser Stelle auf die Ausführungen von Herrn Mascelli bevorzugt eingegangen werden, weil es sich hierbei meiner Meinung nach um eine sehr umfassende und schlüssige Beschreibung filmischer Gestaltung handelt, jedoch sollen auch die verschiedenen Herangehensweisen anderer Autoren berücksichtigt und verglichen werden.

Christian Mikunda beispielsweise bedient sich in seinem Buch "Kino spüren"(1986) einer sehr unterschiedlichen Herangehensweise, verglichen mit dem äußerst technisch gehaltenen Werk von Mascelli. Er versucht die Strategien der emotionalen Filmgestaltung zu beschreiben, so unterteilt er zunächst die emotionale Sprache des Films in verschiedene Kategorien. Anfangs versucht er den jeweiligen Kategorien in psychologischer Hinsicht auf den Grund zu gehen, also die Funktionsweise der menschlichen Wahrnehmung bei der Verarbeitung unterschiedlicher (audio-)visueller Spannungsmuster zu beschreiben. Im Anschluss geht er auf die jeweiligen Gestaltungsmöglichkeiten ein, hier nähert er sich wieder den Ausführungen von Mascelli, auf den er sich nicht selten beruft. Am Ende jedes Kapitels umreißt Mikunda die kulturelle Vernetzung der jeweiligen Gestaltungskategorie, hierbei handelt es sich um Querverweise zu anderen Gebieten der Kunst und des Designs, wie beispielsweise die Malerei, Architektur, Musik, Modedesign und natürlich die Werbung in all ihren Formen.

Der Kameramann Werner von Appeldorn versteht den Film und das Fernsehen als eine Symbiose aus den Komponenten Psychologie, Gestaltung und Technik, die in einer Wechselwirkung die Qualität eines Filmes bestimmen. Er beschäftigt sich daher in seinem Werk "Handbuch der Film- und Fernsehproduktion"(1992) beispielsweise ebenso mit der zufrieden stellenden Ausleuchtung von Szenen, wie mit der Handlungsführung und Gliederung des Filmes oder mit der Messung der Farbtemperatur. All diese und noch viele weitere Faktoren nehmen Einfluss auf die eigentliche Bildgestaltung, und sind mehr oder weniger ein Teil von ihr. Jeder Autor, der versucht über die Bildgestaltung zu schreiben, hat eine andere Definition dieses Begriffes im Sinn. Mascelli gibt in seinem Buch eine Art handwerklicher Anleitung vor, was der Kameramann zu tun hat, um ein gutes, der Geschichte zuträgliches Bild zu erlangen. Er spart mehr oder weniger aus, wie man diese Bilder erzeugt, also die tiefer gehende technische Komponente, und beantwortet auch selten die Frage warum nun dieses Bild der Mehrheit der Zuschauer besser gefällt als ein anderes, also die wahrnehmungspsychologische Seite. Sein Buch ist daher die meiner Ansicht nach purste Publikation über die Bildgestaltung, die am wenigsten mit anderen Einflüssen vermischte Arbeit zum Thema. In den Kapiteln *camera angles*, *close ups* und *composition* erklärt er verständlich und aus seinen eigenen Erfahrungen als Kameramann verschiedene Strategien, ein Bild für den Zuschauer angenehm, der Handlung dienlich und trotzdem spannend zusammenzustellen. Es handelt sich um Methoden, die keineswegs unumstößlich und absolut einzuhalten sind, sich jedoch im Laufe der Filmgeschichte als wirkungsvoll und erfolgreich herausgestellt haben. Doch erweitern sich diese filmischen Codes ständig, und oft ist es gerade ein stilistischer Tabubruch mit dem bisher Gesehenen, welcher dem Zuschauer ein besonders interessantes visuelles Erlebnis bietet.

In diesem Zusammenhang liegt es nahe, sich mit des Kunstpsychologen Rudolf Arnheims Herangehensweise zu beschäftigen, dieser arbeitet in seinem Buch „Kunst und Sehen- Eine Psychologie des schöpferischen Auges“ (2000) die Prinzipien der menschlichen Wahrnehmung auf, versuchend das Denken und das damit verbundene Sehen zu analysieren. Damit bewegt er sich im Grenzbereich von Psychologie, Phänomenologie und Physiologie. Seine Kategorien dieser psychologisch motivierten Ästhetik lauten Gleichgewicht, Gestalt, Form, Wachstum, Raum, Licht, Farbe, Bewegung, Dynamik und Ausdruck. Das Ganze wird in der Summe seiner einzelnen Teile gesehen, jedoch lässt sich jede Struktur auf eine Vielzahl einzelner Grundelemente reduzieren. Diese Erfassung der Grundstrukturen und Einordnung in

ein übergeordnetes Ganzes erklärt der Hauptsatz der Gestaltpsychologie: „Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile“.

Da der Film bekanntermaßen aus bewegten Bildern besteht, wird auch ein einzelnes Bild immer im Zusammenspiel mit den vorhergehenden und nachfolgenden Bildern wahrgenommen. Die eng verwandten Kapitel *continuity* und *cutting* in Mascellis Buch berücksichtigen diesen Umstand und verstehen den Film als ein Puzzlespiel, das sowohl in seinen einzelnen Teilen als auch in seiner Gänze vom Zuschauer gesehen wird.

Daher möchte ich nun ausgehend von Mascellis Buch auf die Bildgestaltung eingehen, seine fünf „C's“ werde ich in drei Kategorien zusammenfassen, Kamerapositionierung als erstes Kapitel, welches die *close-ups* im Gegensatz zu Mascellis Kapitel beinhaltet und nicht als eigenes Kapitel herausnimmt. Die beiden nahe miteinander verwandten Themengebiete Kontinuität und Schnitt bilden zusammen mein zweites Kapitel. Zuletzt folgt noch das wichtige Kapitel der Komposition. Diese drei Ebenen werden in weiterer Folge dieser Diplomarbeit als Untersuchungskriterien für die gewählten Beispielfilme des Regisseurs Jim Jarmusch herangezogen.

### **3.1 Kamerapositionierung**

Jede Aufnahme eines Filmes verlangt danach, die Kamera an der Position zu platzieren, durch die Schauspieler, Handlung und Umgebung dramaturgisch passend zu genau diesem Moment der erzählten Geschichte bestmöglich in Szene gesetzt werden können. Die Lösung des geeigneten Kamerawinkels kann durch genaue Analyse der narrativen Voraussetzungen erwogen werden, erfahrene Kameraleute jedoch handeln meist intuitiv.

Ein gut gewählter Kamerawinkel kann seinen Teil zur Dramatik der Aufnahme beitragen. Im Gegensatz dazu kann ein lieblos ausgesuchter Kamerawinkel den Zuschauer ablenken oder verwirren, die Szene richtiggehend entstellen.

In vielen Fällen ist die Position der Kamera schon durch das Drehbuch vorbestimmt, doch oft obliegt die letzte Entscheidung über das Bild dem Kameramann. Weit verbreitet ist auch die Verwendung eines Storyboards, wobei zunächst Skizzen von Kamerawinkel und Bewegung der Darsteller, sowie der Komposition des Bildes gemacht werden, um dann bei Drehbeginn bereits einer Anleitung folgen zu können. Bei manchen Produktionen handelt es sich dabei nur um einen sehr vagen Leitfaden, bei anderen wird strikt nach den Vorgaben eines detaillierten Storyboards gedreht.

In jedem Fall ist die Wahl des Kamerawinkels ein entscheidender Faktor bei der Entstehung einer Aufnahme, die den Zuseher an das Geschehen fesseln soll.

(vgl. Mascelli, 1998, S. 11)

### 3.1.1 Arten von Kamerawinkeln

Joseph V. Mascelli unterscheidet drei Arten von Kamerawinkeln, den objektiven Winkel, den subjektiven Winkel sowie den point-of-view Winkel, der zwar zu den objektiven Kamerawinkeln zu zählen ist, aber das Geschehen aus der Sicht eines bestimmten Darstellers zeigt, und somit Eigenschaften beider Arten besitzt. (vgl. Mascelli, 1998, S. 13)

Der objektive Kamerawinkel zeigt das Geschehen mit den Augen eines unbeteiligten Beobachters, die Schauspieler scheinen die Anwesenheit der Kamera nicht zu bemerken und sehen niemals direkt in die Linse. Auf diese Art und Weise werden die meisten aller Filmsequenzen gedreht. (vgl. Mascelli, 1998, S. 13 und 14)



Abb.1: objektiver Kamerawinkel, *DIE DINGE DES LEBENS*(1970)

Der subjektive Kamerawinkel dagegen filmt direkt aus der Perspektive eines Darstellers. Der Zuseher ist direkt ins Geschehen involviert, entweder selbst als aktiver Teilnehmer oder versetzt in eine teilnehmende Person. Daher sehen die anderen Darsteller direkt in die Linse, um mit dem Zuseher direkten Augenkontakt aufzunehmen. Auf diese Art und Weise wird dieser in das aktive Geschehen miteinbezogen und damit umso mehr in den Bann des Filmes gezogen. Am wirksamsten funktioniert diese Methode, wenn der Betrachter von den Bildern richtiggehend geschockt wird, ein nicht selten verwendetes Beispiel ist die Fahrt mit der Achterbahn. Die Kamera ersetzt die Augen des Zusehers, dieser glaubt selbst mitten im Geschehen zu sein, nicht nur ein Beobachter am Rande.

Auch kann die subjektive Kamera mit einem der Darsteller im Film die Plätze tauschen. So sieht das Publikum die Szene mit den Augen einer bestimmten Person, und kann sich mit

dieser identifizieren. Um dem Zuseher allerdings verständlich zu machen, dass er nun mit den Augen dieser bestimmten Person sieht, bedarf es einer filmischen Überleitung. Beispielsweise kann auf eine Nahaufnahme eines Piloten die Cockpit-Perspektive folgen, der Zuseher wird daher verstehen, dass er nun mit den Augen des Piloten sieht.

Hat der Darsteller, mit welchem die Kamera Plätze tauscht, mit anderen Darstellern zu interagieren, so haben diese alle direkt in die Kamera zu sehen, sobald sie mit dem subjektiven Darsteller kommunizieren. Dies kommt für den Zuseher, der ansonsten hauptsächlich nur passiv am Geschehen beteiligt ist, meist unerwartet und kann ihn schocken oder verwirren. Daher ist es ratsam diesen Effekt behutsam einzusetzen, um den Zuseher nicht zu überfordern.

Einen kompletten Film in subjektiver Perspektive zu drehen würde einige Schwierigkeiten mit sich bringen. Aus Gründen der Kontinuität ist es nicht empfehlenswert zu schneiden, daher kann es zu langen, unbedeutenden Aufnahmen zwischen signifikanten Aktionen kommen. Weiters wird das Gesicht des Subjekts eliminiert, wodurch man als Zuseher wenig von dessen Reaktionen auf Dialoge und Aktionen der anderen Darsteller mitbekommt. Ausnahmen sind zum Beispiel Rückblenden oder Szenen, die den Darsteller betrunken, unter Drogeneinfluss oder auf andere Weise beeinträchtigt zeigen, hier ist die Subjektivität der Aufnahme oft eindeutig erkennbar, daher kann auch geschnitten werden.

(vgl. Mascelli, 1998, S. 14 bis 21)

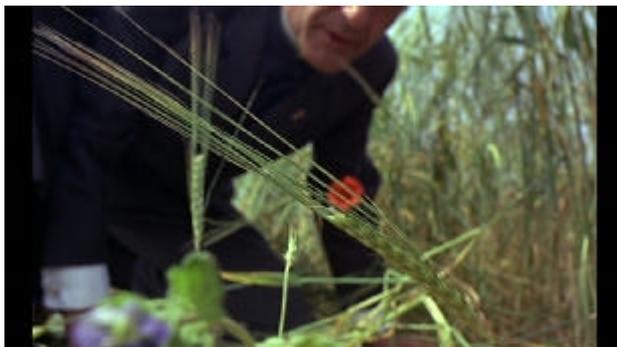


Abb. 2: subjektiver Kamerawinkel, *DIE DINGE DES LEBENS* (1970)

Ein *point-of-view* Kamerawinkel nimmt die Szene aus der Perspektive eines bestimmten Darstellers auf. Die Kamera ist an der Seite des subjektiven Darstellers positioniert. Das Publikum hat somit den Eindruck, Schulter an Schulter mit dem Darsteller zu stehen, daher ist diese Aufnahme sozusagen die höchstmögliche Annäherung einer objektiven Aufnahme an eine subjektive Aufnahme, ohne dabei ihre Objektivität einzubüßen. Der Zuseher tauscht nicht mit dem Darsteller Platz, sondern steht neben ihm. Daher sieht eine gefilmte Person,

die mit dem Darsteller spricht, nicht direkt in die Linse, sondern seitlich etwas an der Kamera vorbei. (vgl. Mascelli, 1998, S. 22 und 23)



Abb. 3: *p.o.v. shot* BRAZIL(1985)

Sieht ein Darsteller neben die Kamera, so ahnt das Publikum, dass die nächste Aufnahme aus der Perspektive des Darstellers erfolgen wird.

### 3.1.2 Abbildungsgröße

Die Abbildungsgröße, im Verhältnis zum Rahmen, definiert die Art der Aufnahme. Die Abbildungsgröße ist abhängig von der Entfernung der Kamera zum gefilmten Subjekt, sowie auch von der Kameralinse. Diese Abbildungsgröße kann natürlich innerhalb einer Aufnahme stark variieren, sei es durch Bewegung der Darsteller, Bewegung der Kamera oder Zoom.

Für die Unterscheidung verschiedener Aufnahmen empfiehlt es sich daher eine Beschreibung zu wählen, die die Bildgröße in Beziehung zum Rahmen setzt. Die folgenden Kategorien entsprechen der Einteilung, die Joseph V. Mascelli vornimmt. Diese sind allerdings keineswegs allgemein gültige Regeln, sondern nur eine von mehreren Möglichkeiten zur Beschreibung unterschiedlicher Aufnahmen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 24)

Ein *extreme long shot* (ELS) bezeichnet die Aufnahme eines weitläufigen Areals aus großer Entfernung. Der Zuschauer soll durch die Größe und Weite der gefilmten Umgebung beeindruckt werden. Die Aufnahme kann auch als stimmiges Einführungsbild fungieren, bevor das Publikum die Geschichte und ihre Charaktere kennen lernt. Oft handelt es sich beim ELS um eine statische Aufnahme, doch auch eine sich auf das Geschehen zu bewegend Kamera ist möglich, etwa um durch die Annäherung langsam mehr über die Geschichte zu verraten. Meist wird von einem hohen Aussichtspunkt aus gefilmt, wie zum Beispiel vom Dach eines Gebäudes, einer Bergspitze oder auch aus einem Flugzeug oder einem Helikopter. (vgl. Mascelli, 1998, S. 25 und 26)



Abb. 4: extreme long shot *DIE VERACHTUNG* (1963)

Ein *long shot* (LS) zeigt alle Darsteller und Objekte einer Szene, sowie die Umgebung, um dem Zuschauer einen Überblick zu geben. Das kann zum Beispiel ein Zimmer sein, ein Haus oder eine Straßenecke. Die Position der aufgenommenen Menschen und Gegenstände wird dem Zuschauer näher gebracht, um folgende Bewegungen und Nahaufnahmen verständlich zu machen. Bei einem LS wird die Umgebung meist zur Gänze gezeigt, die Darsteller haben viel Bewegungsfreiraum, sind aber sehr klein im Verhältnis zur Bildgröße abgebildet. Daher wird die Aufnahme meist nur kurz und alternierend mit Nahaufnahmen gezeigt, um ein detaillierteres Bild darstellen zu können. (vgl. Mascelli, 1998, S. 26 und 27)



Abb. 5: long shot *DIE DINGE DES LEBENS* (1970)

Im Gegensatz dazu zeigt der *medium shot* (MS oder MED) sämtliche Darsteller, aber nicht die Gesamtheit der Umgebung. Damit fällt die Aufnahme sozusagen zwischen einen *long shot* und ein *close-up*. Die Darsteller werden von den Knien oder von der Hüfte aufwärts gefilmt. So hat der Zuseher einen detaillierten Blick auf Mimik und Gestik sowie Bewegungen sämtlicher Protagonisten. Auf einen *long shot* mag ein *medium shot* folgen, oder ein *medium shot* mag auf eine Nahaufnahme folgen, um die Darsteller erneut einzuführen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 27 bis 29)



Abb. 6: *medium shot* DIE VERACHTUNG(1963)

Der *two shot*, in welchem zwei Darsteller miteinander kommunizieren, ist die dramatisch interessanteste Version des *medium shot*. Für diese Aufnahme existieren zahlreiche Variationen, die zumeist verwendete Variante ist der *two shot*, der die Profile der beiden Darsteller einander zugewandt zeigt. Die Nachteile hierbei sind, dass ältere oder korpulentere Darsteller oft unvorteilhaft abgebildet werden, aber vor allem, dass keiner der Darsteller die Komposition dominieren kann, sofern beide gleich gut belichtet sind. So empfiehlt es sich, die *two shots* in Winkel und Tiefe zu variieren, beispielsweise indem der nähere Darsteller leicht von der Kamera weg gedreht positioniert ist, und der weiter entfernte Darsteller in einem  $\frac{3}{4}$  Winkel gefilmt wird. (vgl. Mascelli, 1998, S. 30 und 31)

In Abbildung 7 aus dem Film „BlowUp“ (1966) von Michelangelo Antonioni ist Vanessa Redgrave weiter von der Kamera entfernt, ihr Gesicht zeigt sie etwa in einem  $\frac{3}{4}$  Winkel. David Jennings dagegen, der sich in näherer Position zur Kamera befindet, ist dieser deutlich abgewandt.



Abb. 7: two shot *BLOWUP* (1966)

Welcher Spieler eine Einstellung dominiert, ist von unterschiedlichen Faktoren abhängig. Bewegung, Position, Größe, Höhe, Helligkeit, Kontur, Farbe und andere Kriterien bestimmen, auf welchen Darsteller der Zuseher gerade sein Augenmerk legt.



Abb. 8: two shot *DIE VERACHTUNG*(1963)

### **3.1.2.1 close-ups**

Ein *close-up* ist eine dem Film eigene Methode, einen kleinen Ausschnitt der Handlung in ausfüllender Größe abzubilden. Ein einzelnes Gesicht, ein kleiner Gegenstand oder eine markante Handlung nimmt das gesamte Bild für sich in Anspruch. Die Nahaufnahme löscht sämtliche nicht signifikanten Nebengegenstände und isoliert ein wichtiges Geschehen, welches dramaturgisch betont werden soll.



Abb. 9: verschiedene close-ups, FAHRENHEIT 451(1966)

Es gibt verschiedene Definitionen für die Größe der *close-ups*, die das Verhältnis des gefilmten Subjekts zur Bildausschnittsgröße beschreiben. So unterscheidet man bei *close-ups* von Menschen häufig vier Kategorien. Das *medium close-up* filmt die Person von etwa der Mitte des Oberkörpers bis über den Kopf. Das *head and shoulder close-up* dagegen setzt etwas unter den Schultern an und endet ebenfalls über dem Kopf der Person. Ein *head close-up* zeigt ausschließlich den Kopf, und ein *choker close-up* schließlich bildet nur einen Teil des Gesichtes der Person ab, etwa von unterhalb der Lippen bis oberhalb der Augenbrauen. Bei letzterem handelt es sich um eine sehr reizvolle Aufnahme, da bei geschickter Handhabung im menschlichen Wahrnehmungsapparat Impulse entstehen, die eine Ergänzung der Form verlangen, wodurch sich nach Christian Mikunda die visuelle Spannung des Bildes begründet. Wichtig ist dabei, dass Rundungen nicht absondern angeschnitten werden, um noch eine ausreichende Andeutung der Form in ihrer Ursprünglichkeit zu geben. Auch beim *over-the-shoulder close up* ist das Anschneiden der Darsteller ein nicht zu vernachlässigendes Gestaltungskriterium. (vgl. Mascelli, 1998, S. 32 und 173 bis 195, Mikunda, 1986, S. 110)



Abb. 10: *close-up*, *DEAD MAN*(1996)

Ein *extreme close-up* zeigt einen winzig kleinen Ausschnitt eines Geschehens, der dadurch stark vergrößert und damit besonders effektiv dargestellt wird. Es kann sich um einen kleinen Knopf einer riesigen Maschine handeln, oder auch um einzelne Sinnesorgane eines Darstellers, welche zu diesem Punkt der Handlung besonders wichtig sind, zum Beispiel Lippen, Augen, Nase oder Ohren. (vgl. Mascelli, 1998, S. 174)

*Over-the-shoulder close-ups* sind eine verbreitete Aufnahmemethode, die keinerlei Entsprechung in der Photographie finden. Es handelt sich um die Nahaufnahme einer Figur über die Schultern einer zweiten, im Vordergrund befindlichen Person hinweg. Damit ermöglicht diese Methode einen sanften Übergang einer objektiv gefilmten Aufnahme zu einem *point-of-view close-up*. Die beiden Teile eines Paares von *over-the-shoulder close-ups* zweier Darsteller sollten einander in Entfernung, Winkel und Größe ähneln, um eine gemeinsame Erscheinung zu wahren. Aufgrund der Unterschiede zwischen Männern und Frauen in Kopfgröße, Kontur und Höhe ist eine exakte Übereinstimmung aber kaum möglich.

Wie Mascelli meint, sollte bei einem *over-the-shoulder close up* derjenige Protagonist, über dessen Schulter die Kamera filmt, in einen  $\frac{3}{4}$  Winkel von hinten abgebildet werden, sodass zwar die Wangenknochen für den Zuseher sichtbar sind, jedoch keinesfalls dessen Nase. Ein solches Bild würde auch in den von ihm unterteilten Kategorien eher einem *two-shot* ähneln, da schon ein großer Teil des Gesichts sichtbar wäre, in besagtem Fall verschwimmen also die Grenzen zwischen den Definitionen der verschiedenen Aufnahmen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 175 und 176)

Mascelli unterteilt *close-ups* ferner in *cut-in* und *cut-away close-ups*. Bei ersteren handelt es sich um eine Vergrößerung von einer Portion der vorhergehenden Aufnahme. Wenn die Szene danach verlangt, dramatisches Gewicht auf einen bestimmten Teil der Handlung zu

legen, wie zum Beispiel auf einen wichtigen Dialog oder eine besonders interessante Handlung, so dient es dazu, den Zuschauer näher an das gefilmte Subjekt zu bringen. Was nicht gesehen werden soll, wird eliminiert, und das Signifikante herausgehoben, beispielsweise die Gesichtsregungen eines Darstellers. Fast immer wird ein *close-up* mit einem *long shot* eingeführt, in gewissen Situationen allerdings kann es auch die Sequenz eröffnen. Diese Methode verwirrt meist den Zuschauer, der dann wissen möchte was im Gesamten passiert, nicht nur in dem kleinen Teil, der ihm vorgesetzt wird. Daher empfiehlt es sich in solchen Fällen meistens das Publikum aufzuklären mittels eines folgenden *long shots*, der das Geschehen in seiner Gänze abbildet.

Ein sogenanntes *cut-away close-up* steht zwar mit der vorhergehenden Szene in Verbindung, ist aber kein Teil von ihr. Es beschreibt die sekundäre Handlung, die sich gleichzeitig anderswo abspielt. Ohne Bedeutung ist, ob sich dieses sekundäre Geschehen wenige Meter oder tausende Kilometer von der Haupterzählung entfernt abspielt, meistens jedoch ist es in irgendeiner Form ein Teil der erzählten Geschichte. Von Vorteil sind *cut-away close-ups* um die Reaktionen von bisher nicht gesehenen Darstellern zu zeigen, um dem Publikum eine bestimmte Reaktion nahe zu legen, oder um das Hauptgeschehen zu kommentieren. Auch wird es häufig verwendet, um grausame Szenen an der Reaktion eines Beteiligten darzustellen, beispielsweise das schockierte Gesicht eines Mordzeugen, oder um das Publikum abzulenken. *Cut-away close-ups* werden selten durch vorhergehende Aufnahmen eingeführt, da sie nicht Teil des Hauptgeschehens sind und irgendwo stattfinden könnten. (vgl. Mascelli, 1998, S. 177 bis 184)

### **3.1.2.1.1 Kamerawinkel und Abbildungsgröße beim *close-up***

Die Erfahrung Mascellis bewog ihn zu dem Schluss, dass ein Kamerawinkel zu  $\frac{3}{4}$  von vorne aufgenommen fast immer zu den besten Nahaufnahmen führt. Da sowohl die Vorderseite als auch das Profil gezeigt werden, hat diese Aufnahme eine Vielzahl von Gesichtsfacetten zu bieten. Doch auch ein frontales *point-of-view close-up* kann eine große Effektivität mit sich bringen, sofern das Gesicht durch Ausleuchtung von einem  $\frac{3}{4}$  Winkel rundlich modelliert wird. Mascelli ist der Meinung, dass ein großer Teil des Rufes eines guten Kameramannes von der Qualität seiner *close-ups* abhängig ist. Ein großer Zeitaufwand wird betrieben, um sich der richtigen Bildgröße, dem geeigneten Winkel und der vorteilhaften Ausleuchtung der Nahaufnahmen zu widmen, und damit zu verhindern, dass das Ergebnis zuviel Ähnlichkeit mit einer ausgeschnittenen Fotografie hat. Die Kamerahöhe hängt von der Art der Aufnahme ab. So werden normalerweise subjektive oder objektive *close-ups* in Augenhöhe des gefilm-

ten Darstellers aufgenommen, während *point-of-view close-ups* aus der Höhe derjenigen Person, deren Perspektive dargestellt wird, gefilmt werden.

Hier wird gelegentlich übertrieben oder geschummelt, beispielsweise um durch starke Aufbeziehungsweise Untersicht den Größenunterschied zwischen einem Kind und einem Erwachsenen zu verdeutlichen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 187 bis 189)

Hintergründe für *close-ups* bestehen für gewöhnlich nicht aus vielen detaillierten Schildern, leuchtenden Oberflächen oder beweglichen, ablenkenden Gegenständen, die mit der abgebildeten Person um Aufmerksamkeit kämpfen. Meist wird der Hintergrund etwas unscharf gemacht, Lichter oder glänzende Objekte sowie reflektierende Oberflächen werden vermieden, um den Zuschauer nicht zu überfordern. Oft werden ungewünschte Gegenstände wie Lampen, Bilderrahmen oder Zimmerpflanzen entfernt, um den Hintergrund neutraler zu gestalten, Grau- und Pastelltöne oder einfache Tapeten werden von vielen Kameraleuten als passender im Gegensatz zu bunten Postern und aufregenden Designs empfunden. (vgl. Mascelli, 1998, S. 193 und 194)

#### **3.1.2.1.2 Inserts**

Ein *insert* ist eine verbreitete Bezeichnung einer Großaufnahme eines Gegenstandes geschriebener oder gedruckter Natur, beispielsweise eines Briefes, Telegramms, Fotos oder einer Zeitung. Für gewöhnlich werden *inserts* so gefilmt, dass sie durch leichtes Überlappen den Hintergrund eliminieren. Positionen von Händen oder Fingern sollten mit der vorangehenden Aufnahme übereinstimmen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 32)

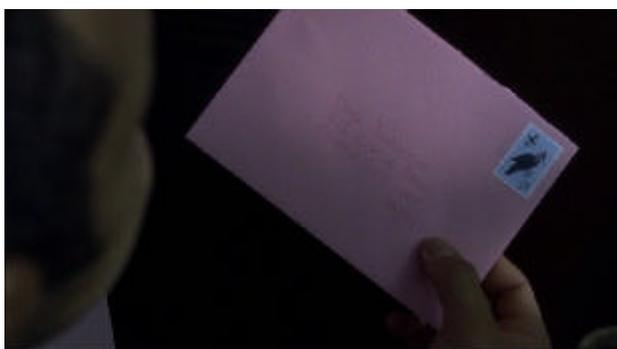


Abb. 11: Insert, *BROKEN FLOWERS*(2005)

### 3.1.3 Spezielle Bezeichnungen verschiedener Techniken

Um unterschiedliche Aufnahmen zu unterscheiden, setzten sich verschiedene Beschreibungen durch, welche heute vom Großteil der beim Film tätigen Personen verwendet werden. Beispielsweise nennt sich eine in vertikaler Richtung bewegte Kamera *pan shot*, bewegt sich die Kamera um die horizontale Achse, so spricht man von *dolly*, *boom* oder *crane shots*, abhängig von der verwendeten Kameraplattform. Ist die Kamera an einem Auto angebracht, so spricht man von einem *car mount*. Eine Aufnahme, die sich bewegende Darsteller verfolgt, nennt man *follow shot* oder *tracking shot*. Ein *up-shot* bezeichnet eine nach oben auf das gefilmte Objekt gerichtete Kamera, wohingegen ein *low-shot* das Gegenteil bedeutet, also eine Kamera, die sich auf ein tiefer gelegenes Objekt richtet.

Ein *reverse shot* ist eine Aufnahme der vorhergehenden Szene aus der umgekehrten Richtung.

*Cut-in shots* schneiden direkt in einen Teil des Geschehens, vor allem *close-ups* sind damit gemeint. Im Gegensatz dazu bezeichnet ein *cut-away shot* eine Aufnahme, die aus dem näheren Geschehen weg in eine entfernte oder auf die Handlung bezogen periphere Perspektive wechselt. (vgl. Mascelli, 1998, S. 32 und 33)

Ein *reaction shot* bezeichnet eine tonlose Nahaufnahme, für gewöhnlich, um die Reaktion eines Darstellers auf zuvor geführten Dialog zu veranschaulichen.

Weiters kann die verwendete Kameralinse dazu beitragen die Aufnahme zu kategorisieren, beispielsweise *wide angle*, *telephoto* oder *zoom shot*. Auch die Anzahl der Darsteller kann die Aufnahme definieren, man spricht von *two shots*, *three shots* oder auch *group shots*.

All diese Definitionen können dann beim genauen Beschreiben der gesamten Aufnahme kombiniert werden. Sie variieren von Produktion zu Produktion, daher ist es wichtig, dass ihre Bedeutung von allen Beteiligten eines Filmteams auf die gleiche Weise verstanden wird. (vgl. Mascelli, 1998, S. 32 und 33)

### 3.1.4 Der Winkel zum Subjekt

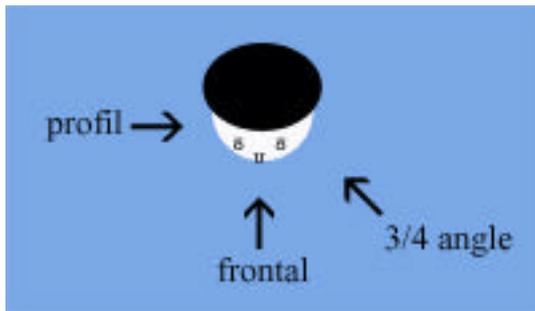


Abb. 12: *profil, frontal, 3/4 angle*

Der Kameramann steht vor dem Problem, eine dreidimensionale Welt auf eine zweidimensionale Filmleinwand reduzieren zu müssen. So ist es wohl eine seiner bedeutendsten Aufgaben, wie Mascelli feststellt, durch den Winkel der Kamera eine Illusion von räumlicher Tiefe zu erzeugen. Einer Profilaufnahme einer Person fehlt diese Tiefe, besser hingegen eignet sich eine Kameraposition, die sowohl die Vorderseite als auch das Profil präsentiert. Sieht die gefilmte Person in einem Winkel von 45 Grad von der Kamera weg, so erhält das Gesicht, wenn gut ausgeleuchtet, Rundheit sowie Kontur und erscheint dem Zuseher in hohem Maße dreidimensional. Neben dieser Idealaufnahme für *close-ups*, die in der Fachsprache als *three-quarter angling* bezeichnet wird, existieren noch viele andere Methoden, um einen Tiefeneffekt zu erzielen. Auch Beleuchtung, Kamera- und Darstellerbewegung, Überlagerung von Objekten, Kameralinsen und andere Faktoren tragen ihren Teil zur gefühlten Dreidimensionalität bei. Doch der Kamerawinkel ist der wichtigste und entscheidendste Punkt bei der Erzeugung räumlicher Tiefe.

Natürlich ist der Tiefeneffekt auch auf Gegenstände anwendbar, ein Winkel, der parallele Linien in der Entfernung zusammenlaufen lässt, beispielsweise die Seitenkanten eines Hochhauses oder die Schienen einer Zugstrecke, vermittelt ein Gefühl von dreidimensionaler Perspektive. Meist ist ein solches Bild erwünscht, da es mehr Dynamik produziert, doch gelegentlich kann auch ein flaches, zweidimensionales Bild von Vorteil sein, man denke zum Beispiel an eine Bühne oder an einen Gerichtssaal. (vgl. Mascelli, 1998, S. 34 und 35)



Abb. 13:  $\frac{3}{4}$  angling, PUNCH DRUNK LOVE(2002)

### 3.1.5 Kamerahöhe



Abb. 14: Kamerahöhe, FAHRENHEIT 451(1966)

Neben der Entfernung und dem Winkel der Kamera zum gefilmten Objekt ist auch ihre Höhe von entscheidender Bedeutung. Sie ermöglicht, in hohem Maße Aussagen über gefilmte Personen und Gegenstände zu machen, einem Bild einen der Erzählung dienenden Effekt mitzugeben. Ein anschauliches Beispiel hierfür ist die Aufnahme eines Protagonisten aus einem Kamerawinkel unter seiner Augenhöhe, die ihm damit eine Dominanz und Überlegenheit zueigen macht.

Man unterscheidet zwischen *level angle*, *high angle* und *low angle* in Relation zum gefilmten Objekt. (vgl. Mascelli, 1998, S. 35)

Ein *level angle* filmt aus der Perspektive eines Beobachters durchschnittlicher Größe oder aus der Perspektive des Darstellers. Diese Aufnahme verzerrt keine vertikalen Linien und ist für gewöhnlich weniger interessant als Aufnahmen aus einer Auf- oder Untersicht der Kamera, dient jedoch als leicht identifizierbarer visueller Anhaltspunkt, der den Zuschauer nicht überfordert.

Ein objektiver Kamerawinkel verlangt nach einer Aufnahme aus einer Perspektive der Augenhöhe einer durchschnittlichen Person. Ein *close-up* eines Darstellers jedoch sollte in der Höhe von dessen Augen aufgenommen werden, ob er nun gerade sitzt oder steht, daher ist es bei einem Wechsel von einem *medium* oder *long shot* zu einem *close-up* nötig, die Kamerahöhe dem gefilmten Darsteller anzupassen. Unerfahrene Kameraleute machen gelegentlich den Fehler, Darsteller aus ihrer eigenen und nicht deren Höhe zu filmen. Dies mag noch funktionieren, solange der Darsteller steht, doch sobald er sich in eine sitzende Position begibt, kann die Sicht auf seine Augen und große Teile seines Gesichts durch Verzerrung der Perspektive schnell verloren gehen.

Bei *point-of-view close-ups* ist die Kamerahöhe von dem Darsteller abhängig, der gegenüber dem Protagonisten steht. Ist dieser größer, so wird die Kamera nach oben hin gerichtet, um das Größenverhältnis zu verdeutlichen. Folgt auf diese Aufnahme ein *point-of-view close-up* aus der Perspektive der besagten größeren Person, so wird die Kamera nach unten hin gerichtet.

Bei annähernd gleich großen Darstellern ist es nicht nötig den Winkel genau zu adjustieren, doch handelt es sich beispielsweise um einen Erwachsenen, der mit einem Kind spricht, so wird das ungleiche Größenverhältnis damit verdeutlicht. Wichtig ist der Blick nach oben oder nach unten, der unter diesen Bedingungen entsteht, dieser kann auch simuliert werden, falls man Verzerrungen durch die Auf- oder Untersicht vermeiden möchte.

Subjektive *close-ups* werden meist in Augenhöhe der gefilmten Person aufgenommen. Da diese Person direkt in die Linse sieht, würde andernfalls eine Auf- oder Untersicht der Kamera einen Blick in Richtung Linse nach oben oder unten mit sich bringen, wodurch ein seltsames Verhältnis zum Zuseher entstehen kann.

Kleine Abweichungen von der Augenhöhe können allerdings hilfreich sein, um auf das gefilmte Gesicht bezogene Probleme zu kaschieren. Ein schmales Kinn kann durch einen niedrigeren Winkel besser aussehen, oder eine spitze Nase aus einer höheren Perspektive. Diese kleinen Korrekturen werden allerdings vom Zuschauer meist nicht bewusst wahrgenommen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 35 bis 37)

Ein so genannter *high angle shot* bezeichnet eine Aufnahme einer abwärts gekippten Kamera. Das muss allerdings nicht bedeuten, dass die Kamera von einem sehr hoch gelegenen Punkt aufnimmt; sollte sie auf ein sehr kleines Objekt gerichtet sein, so ist sie möglicherweise unter der Augenhöhe des Kameramannes platziert. Doch in Relation zum gefilmten Objekt nimmt sie aus einem *high angle* auf.

*High angle shots* können dazu dienen, dem Zuschauer die Beschaffenheit der gefilmten Umgebung näher zu bringen, beispielsweise eine Übersicht über einen Schlossgarten, ein Fabrikgelände oder eine Sportanlage. Ein *high angle*, aus einem weit entfernten Punkt gefilmt, hat eine gewisse Ähnlichkeit mit einer Landkarte oder einem Bauplan und erlaubt dem Zuschauer sich zu orientieren. (vgl. Mascelli, 1998, S. 37 bis 41)



Abb. 15: *high angle* DEAD MAN(1996)

Auch Bewegung mehrerer Personen oder Objekte in drei Dimensionen kann auf diese Weise gut vermittelt werden, die *high angle* Aufnahme wird daher bevorzugt für die Übertragung von Sportereignissen verwendet. Ein nicht zu vernachlässigendes Problem ist allerdings, dass die Geschwindigkeit der Akteure für den Zuschauer geringer erscheint, je weiter sich die Kamera vom Geschehen entfernt.

Ein Darsteller, der aus besagter Perspektive aufgenommen wird, verliert an Größe. Außerdem bekommt der Zuschauer das Gefühl, ihm überlegen zu sein, da er auf ihn herabsieht. Daher eignet sich der *high angle* auch dafür, die Niederlage oder Ohnmacht einer Person bildlich zu verdeutlichen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 37 bis 41)

Eine aufwärts auf den Gegenstand des Interesses gekippte Kamera nimmt einen so genannten *low angle shot* auf. Mit dieser Aufnahme ist es unter anderem möglich, Geschwindigkeit und Größe des Gefilmten zu erhöhen, oder den Vorder- und Hintergrund zu eliminieren. Dem Zuschauer kann ein Gefühl von Ehrfurcht und Unterlegenheit vermittelt werden, bei-

spielsweise durch *low angle* Aufnahmen bedeutender Persönlichkeiten wie Präsidenten, hoher Firmenchefs oder Geistlicher. Eine *point-of-view* Aufnahme aus der Perspektive eines einfachen Mannes, der eine Bitte an eine ihm vorgesetzte Person stellt, kann als *low angle* gefilmt den Zuschauer emotional besonders mit dem Bittenden verbinden, da er dessen Perspektive auf den Überlegenen mit ihm teilt.

Ein *low angle close-up* eliminiert den Horizont aus dem Bild und ermöglicht eine Nahaufnahme gegen den Himmel, die nahezu überall gemacht werden kann. Späteren Problemen beim Schnitt kann durch eine solche Aufnahme gelegentlich abgeholfen werden.

(vgl. Mascelli, 1998, S. 41 bis 44)



Abb.16: *low angle*, *DEAD MAN* (1996)

Besondere Höhe und Dominanz durch die Aufsicht der Kamera erhalten nicht nur Personen, sondern auch Dinge, die von Mensch oder Natur erschaffen wurden, wie zum Beispiel Wolkenkratzer, Bäume oder Berge. (vgl. Mascelli, 1998, S. 41 bis 44)

### **3.1.6 *angle-plus-angle***

Ein *angle-plus-angle shot* nimmt das Geschehen aus einem seitlichen Winkel zum gefilmten Objekt auf, gleichzeitig ist die Kamera abwärts oder aufwärts gerichtet. Diese doppelte Winkelung bringt von allen Aufnahmemöglichkeiten die meisten visuellen Facetten mit sich.

Die Flachheit einer zentralen Aufnahme eines Objekts, sowie die Langweiligkeit einer Kameraaufnahme in Augenhöhe werden damit gleichzeitig eliminiert. Das Resultat ist eine kraftvolle lineare Perspektive mit hohem dreidimensionalem Effekt. Weder muss die Kamera an besonders hoher oder niedriger Position sein, noch der Winkel zum Objekt besonders groß. Ein leichtes Kippen und Anwinkeln der Kamera kann schon zu einem Bild von erwünschter Tiefe und Kontur führen. Es empfiehlt sich, Möbelstücke und andere Gegenstän-

de in einem Winkel zur Kamera zu positionieren, um ihre Dreidimensionalität zu veranschaulichen.

Nimmt man die Bewegung von Darstellern oder Gegenständen auf, so eignet sich ein Winkel, der die Bewegung diagonal durch das Bild und gleichzeitig auf den Zuseher hin abbildet. Für den Zuschauer ist das meist spannender anzusehen als eine Bewegung von einem Seitenrand des Bildschirms zum anderen, da der Darsteller oder Gegenstand seine Größe verändert, sobald er sich der Kamera nähert oder entfernt und somit ein Eindruck von Tiefe entsteht.

Ein  $\frac{3}{4}$  *low angle*, kombiniert mit einem Weitwinkelobjektiv, verleiht einem bewegten Objekt wie zum Beispiel einem Auto einen besonderen Eindruck von Kraft und hoher Geschwindigkeit. Während das Fahrzeug sich aus einem weit entfernten Punkt der Kamera rapide nähert, gewinnt es kontinuierlich an Größe und Höhe im Bild. Als Basis für diese Aufnahme eignet sich am besten ein sehr tief gelegener Horizont.

(vgl. Mascelli, 1998, S. 44 bis 47)

Christian Mikunda schätzt die *angle-plus-angle* Aufnahmen aufgrund ihrer seiner Meinung nach gewissermaßen körperlichen Präsenz, als Beispiel nennt er Agatha Christies „16 Uhr 50 ab Paddington“ (GB 1961); in diesem Film muss die eigenwillige Detektivin Miss Marple hilflos mit ansehen wie im überholten Zug gegenüber eine Frau erwürgt wird. Der Szene voraus geht eine Einstellung in schräger Untersicht, in der die Lokomotive, wie Mikunda beschreibt „*machtvoll auf die Kamera zuwächst(...).Zweifellos verstärkt dabei die Bewegung den Eindruck der visuellen Spannung.*“ (zit. nach Mikunda, 1986, S. 100)



Abb. 17: *angle-plus-angle*, *DEAD MAN*(1996)

### 3.1.7 *tilt „dutch“ angle*

*Tilt "dutch" angles* bezeichnen Winkel zwischen der vertikalen Kameraachse und der vertikalen Achse des gefilmten Geschehens. Es entsteht ein seitlich gekipptes Bild mit eigenartigem Charakter. Solche Aufnahmen werden nicht oft verwendet, da sie den Zuschauer leicht ablenken oder verwirren können, sie eignen sich allerdings gut, um eine Beeinträchtigung eines Darstellers durch Aufregung, Trunkenheit oder ähnliches zu verdeutlichen. Eine Serie von Aufnahmen beispielsweise mit abwechselnd nach links und nach rechts gekippter Kamera kann besonders irrationales Benehmen des Darstellers unterstreichen. Auch Gefahr und Gewalt können durch *tilt "dutch" angles* effektiv vermittelt werden, beispielsweise Naturkatastrophen, Flugzeugabstürze oder Aufstände.

Die Position der Kamera sollte nicht nur ein bisschen gekippt sein, da sonst der Eindruck entstehen könnte, dass der Winkel unabsichtlich schräg ist. Die Kamera muss nicht die komplette Aufnahme hindurch in Schräglage sein, sie kann durchaus auch abrupt kippen, um ein seltsames Geschehen oder eine plötzliche Beeinträchtigung des Darstellers deutlich zu machen. Sobald wieder Normalität einkehrt, kann die Kamera wieder ihre ursprüngliche Position einnehmen. Auch ein schnelles Hin- und Herwackeln der Kamera kann manchmal interessante Effekte mit sich bringen.

Es ist von entscheidender Bedeutung, in welche Richtung die Kamera gekippt wird. Während ein nach rechts gekipptes Bild scheinbar aufsteigt und dynamisch und kraftvoll wirkt, suggeriert ein nach links gekipptes Bild eher ein Sinken des abgebildeten Gegenstandes, und wirkt meist schwach und statisch. (vgl. Mascelli, 1998, S. 47 bis 49)

Wie Christian Mikunda recherchierte, hat der *dutch angle* seine Ursprünge im expressionistischen deutschen Stummfilm. Bei Orson Welles „Citizen Kane“ (1941) und Alfred Hitchcocks „Saboteure“ (1942) fand er Aufnahmen, die durch die totale Schrägheit des Gesamtbildes in erstem Fall die Panik einer nächtlichen Flucht, in zweitem Fall „eine seiner (Anm.: Hitchcocks) typischen *Suspense*-Szenen voll Angst, Lust und Spannung“ die Szenen emotional verdeutlichen. (zit. nach Mikunda, 1986, S. 103)



Abb 18: dutch „tilt“ angle, STRANGER THAN PARADISE(1984)

### 3.1.8 Bildausschnitt

Der aufgenommene Bildausschnitt, beziehungsweise die Art der Aufnahme sowie die Perspektive, also der Winkel der Kamera in Relation zum gefilmten Geschehen, können in verschiedensten Kombinationen zur Entstehung eines visuell abwechslungsreichen, dramaturgisch interessanten und photographisch kontinuierlichen Filmes beitragen.

Der Bildausschnitt bestimmt die Größe des aufgenommenen Subjekts auf dem Film. Die Kamera kann aus großer Distanz kleine Subjekte aufnehmen, ebenso *close-ups* mit großen Bildinhalten. In einer Reihe von Aufnahmen kann der Bildausschnitt in einer fortschreitenden, kontrastierenden oder wiederholenden Weise variiert werden, um dem Zuschauer die Handlung näher zu bringen.

Die fortschreitende Methode verwendet aufeinander folgende Bilder, die in Größe mit jeder einzelnen Aufnahme zunehmen, beispielsweise beginnt die Sequenz mit einem *long shot* und endet nach einem *medium shot* in einem *close up*. Natürlich ist auch die umgekehrte Reihenfolge möglich. Kennzeichnend ist eine kontinuierliche Vergrößerung oder Verkleinerung des Bildausschnittes der aufeinander folgenden Aufnahmen.

Die kontrastierende Methode stellt ein Paar von Aufnahmen unterschiedlicher Bildausschnittsgrößen einander gegenüber. Ein *long shot* mag beispielsweise mit einer Nahaufnahme abwechseln. Ein eklatanter Größenunterschied erzeugt höheren Kontrast und erzielt daher großen visuellen Effekt. Eine Reihe kontrastierender Bilderpaare kann eine sehr beeindruckende Wirkung auf den Zuschauer mit sich bringen.

Die wiederholende Methode verwendet eine Reihe von Bildern der gleichen Ausschnittsgröße. Zum Beispiel kann eine Reihe von Nahaufnahmen die Reaktion eines Publikums auf einen Vortragenden verdeutlichen.

Es ist allerdings nicht nötig, sich innerhalb einer Sequenz auf eine dieser Methoden zu beschränken, interessante Bildfolgen entstehen meist durch kreative Variation dieser drei unterschiedlichen Gestaltungstechniken. (vgl. Mascelli, 1998, S. 49 und 50)

### **3.1.9 Beobachtungspunkt**

Der Beobachtungspunkt bestimmt den Kamerawinkel aus dem der Zuschauer das Geschehen beobachten kann. Wie beim Bildausschnitt kann auch beim Beobachtungspunkt die Abfolge der Aufnahmen fortschreitender, kontrastierender oder wiederholender Natur sein.

Bei der fortschreitenden Methode ist jeder folgende Winkel größer (oder kleiner) als der Winkel der vorhergehenden Aufnahme. Auch können die Winkel in ihrer Höhe fortschreitend sein, beispielsweise von einem *high angle* zu einem Winkel in Augenhöhe des Subjekts, oder umgekehrt. Weiters kann sich der Winkel in Relation zum gefilmten Subjekt fortschreitend ändern, zum Beispiel kann auf eine Frontalaufnahme eine Profilaufnahme, und auf diese dann eine Aufnahme von hinten folgen. Kennzeichnend für die fortschreitende Methode ist also der progressive oder regressive Charakter all dieser verschiedenen Variationen.

Die kontrastierende Methode hingegen zeigt aufeinander folgende Paare von Aufnahmen direkt gegensätzlicher Art. Auf einen *low angle* folgt beispielsweise ein *high angle*, und auf einen *high angle* ein *low angle*, oder auf eine Frontalansicht eine Aufnahme von der gegenüberliegenden Seite und umgekehrt. Um den dramatischen Effekt zu steigern, sollte ein besonders starker Gegensatz zwischen den Aufnahmen bestehen.

Die wiederholende Methode zeigt aufeinander folgende Aufnahmen des gleichen Winkels, entweder eines oder mehrerer Gegenstände oder Personen. Filmt man zum Beispiel die Erbauung eines Gebäudes immer aus dem gleichen Winkel, so lässt sich der Fortschritt der Arbeit durch diese Methode gut sichtbar machen. Andererseits kann man verschiedene Personen oder Gegenstände aufeinander folgend in dem gleichen Winkel aufnehmen, und ihnen somit eine gewisse Verbindung oder Einheitlichkeit zu geben.

Wie bei den Techniken der Variation des Bildausschnitts ist auch bei denen der Perspektive nicht die Notwendigkeit gegeben, sich innerhalb einer Sequenz auf eine der Methoden zu beschränken. Kombinationen unterschiedlicher Bilder und Winkel erzeugen visuelle Varietät und führen den Zuschauer einmal näher an das Geschehen heran, einmal von einem Ort an einen anderen, und wieder zurück, und ein andermal um ein Objekt herum. Um jeweils die passende Position zu finden, an der das Geschehen zu genau diesem Zeitpunkt bestmö-

lich dargestellt werden kann, bedarf es bedachter Planung und eines bildhaften Vorstellungsvermögens. (vgl. Mascelli, 1998, S. 50 und 51)

### **3.1.9.1 Die Auswahl von Bildausschnitt und Beobachtungspunkt**

Ungeachtet, welche dieser Methoden von aufeinander folgenden Aufnahmen verwendet werden, ist es immer ratsam einen klaren, definitiven Wandel des Winkels und der Ausschnittsgröße stattfinden zu lassen, da bei einer nur geringen Abänderung des vorhergehenden Bildes der Eindruck einer ungewollten, ruckartigen Verschiebung der Darsteller oder Gegenstände entstehen kann. Ebenso kann bei einer Aufnahme, beispielsweise eines Gebäudes, durch leichten Wechsel der Ausschnittsgröße bei gleich bleibendem Winkel der Eindruck einer plötzlichen Expansion oder Kontraktion entstehen.

Verwendet man allerdings in einer Sequenz wiederholend gleiche Winkel oder Perspektiven auf unterschiedliche Personen oder Gegenstände, so empfiehlt es sich, bei jeder Aufnahme exakt die gleiche Position beizubehalten und keine leichten Änderungen vorzunehmen, da diese einer harmonischen Bildfolge abträglich wären.

Die Abbildungsgröße und der Winkel sollten genau beibehalten werden.

Kontrastierende Paare von Aufnahmen hingegen gewinnen an Effektivität bei gleichzeitiger Änderung des Winkels und der Abbildungsgröße. (vgl. Mascelli, 1998, S. 51 und 52)

### **3.1.10 Darstellung des Geschehens**

Der gewählte Kamerawinkel für eine Aufnahme ist davon abhängig, wie das Geschehen und die Darsteller zu genau diesem Zeitpunkt der Erzählung dargestellt werden sollen. Der dramatische Inhalt, die Geschichte bestimmt die Art und Weise der Aufnahme. Eine Figur, die in die Handlung integriert werden soll, verlangt beispielsweise nach einem *close-up*, ein weitläufiges Areal nach einem *long shot* oder ein Dialog nach einem *two shot*. Die gewählte Perspektive und der Bildausschnitt haben den ästhetischen und dramatischen Voraussetzungen zu entsprechen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 52 bis 54)

### **3.1.11 Die Anforderungen an die Szene**

Joseph C. Mascelli unterteilt die Anforderungen an die Szene in sieben Gruppen. Neben den ästhetischen, technischen und psychologischen Faktoren, die den Kamerawinkel bestimmen, gibt es noch dramaturgische, bearbeitungsbezogene, natürliche und physische Komponenten, die bei der Auswahl der idealen Aufnahme mitspielen. Jede Szene verlangt nach individueller Betrachtung basierend auf den Anforderungen der Erzählung. Erfahrene Kamera-

te arbeiten meist intuitiv, dennoch sollte die Planung einer Szene oder Sequenz unter Berücksichtigung oben genannter Faktoren in den Entstehungsprozess miteinbezogen werden. (vgl. Mascelli, 1998, S. 58)

### Ästhetische Faktoren

Sämtliche Elemente der Komposition werden hier berücksichtigt. Dazu gehören gleichermaßen die Darsteller, Gegenstände wie Möbel oder auch Fahrzeuge, die Umgebung und der Hintergrund. Diese Elemente im Sinne einer zufrieden stellenden Bildgestaltung anzuordnen, kann auch das Hinzufügen oder Entfernen bestimmter Gegenstände erfordern, um das Gesamtbild in gewünschter Weise harmonischer zu gestalten.

Bei Außenaufnahmen ist die Möglichkeit von Bildelementen im Vordergrund, die das Geschehen sozusagen einrahmen, zu berücksichtigen.

*Angle-plus-angle* Aufnahmen sind hervorragend geeignet Gegenstände oder Figuren in visuell ansprechender Form zu zeigen und einen großen Tiefeneffekt hervorzubringen.

Auch das Verhältnis der Darsteller zum Hintergrund ist bedenkenswert; sofern der Hintergrund wichtig für die Erzählung ist, sollte er klar mit dem Geschehen im Vordergrund in Verbindung stehen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 58 und 59)

### Technische Faktoren

Ein Mangel an Budget, Ausrüstung, Personal, Transportlogistik und andere Einschränkungen tragen zu den technischen Problemen des Filmprozesses bei. Das Fehlen von Kamera Dollies führt zu einer Beschränkung auf bestimmte Aufnahmen; beschränkte Beleuchtungsausrüstung bedeutet, dass eventuell nicht die gewünschte gesamte Umgebung ansprechend ausgeleuchtet werden kann. All diese Faktoren verlangen vom Kameramann eine kompromissbereite Berücksichtigung der zur filmischen Umsetzung vorhandenen technischen Mittel. (vgl. Mascelli, 1998, S. 59)

### Psychologische Faktoren

Der ausgewählte Kamerawinkel hat mitunter die Macht, den Zuschauer emotional stark zu beeinflussen. Wie bereits erwähnt, kann beispielsweise eine ungewöhnliche Perspektive auf

den Darsteller verschiedene Arten der Identifikation des Zuschauers mit dem Darsteller mit sich bringen.

Die Auswahl des Kamerawinkels hängt also vom Zweck der Aufnahme und vom gewünschten Effekt beim Zuseher ab. Zum Beispiel kann eine wütende oder schockierte Reaktion wünschenswert sein, bei Werbefilmen ist das Ziel, den Zuseher zum Kauf eines Produktes zu bewegen, unzählige weitere beeinflussende Möglichkeiten stehen dem Kameramann durch die Methoden der filmischen Gestaltung zur Verfügung. Die Kamera muss hier nicht das Geschehen in seiner Ganzheit abbilden, oft führt gerade die Aussparung wesentlicher Faktoren zu spannenden Ergebnissen. Man denke an die Nahaufnahme eines blutigen Messers, ohne dabei die Identität des vermeintlichen Mörders zu enthüllen. Die Zuschauer sind nicht nur vom tatsächlich abgebildeten Geschehen eingenommen, sondern auch von den Dingen, die visuell im Verborgenen bleiben, doch durch geschickte psychologische Bildgestaltung angedeutet werden. (vgl. Mascelli, 1998, S. 59 und 60)

### Dramaturgische Faktoren

Normalerweise ist es nicht von Vorteil, wenn sich die Kamera in eine inhaltlich dichte Erzählung einmischt, da der Zuseher allein durch den fesselnden Inhalt gebannt ist, und durch komplizierte Bildgestaltung leicht vom Wesentlichen abgelenkt wäre. Doch statische, durchschnittliche und nicht wesentliche Objekte können durch einfallsreiche Kameraführung entscheidend belebt werden. Die geschickte Auswahl von Winkel, Perspektive und vielen anderen Kriterien kann der Aufnahme Größe, Signifikanz, Spannung und zahlreiche andere Eigenschaften mitgeben. Die Aufgabe des Kameramannes ist es, zu unterscheiden, wann die Kamera im Sinne der Erzählung aktiv am Geschehen teilnehmen, und wann sie besser nur als unabhängiger Beobachter fungieren soll. (vgl. Mascelli, 1998, S. 60 und 61)

### Bearbeitungsbezogene Faktoren

Die Anforderungen der Bearbeitung des Filmmaterials geben oft die bevorzugten Einstellungen für eine Serie von Aufnahmen vor. Detaillierte Drehbücher spezifizieren die Art der Aufnahme bereits, andere beschreiben Masterszenen, die dem Regisseur und dem Kameramann eine Menge filmischen Spielraum zugestehen. Alle Szenen müssen in Relation zu den übrigen Szenen der Sequenz betrachtet werden, der Kameramann hat das Geschehen als Ganzes zu planen und über die Zerlegung in einzelne Aufnahmen zu entscheiden.

Die Größe des Ausschnitts des einführenden *long shots*, welche Teile des Geschehens nach *medium shots* verlangen, und wo die Betonung auf *close-ups* erfolgt, obliegt seiner Einschätzung. Die Methode der fortschreitenden Kamerawinkel ist nicht immer die vorteilhafteste, essentiell ist, die Erzählung zu jedem Zeitpunkt dort zu zeigen, wo sie am interessantesten erscheint. Beispielsweise kann es bei einem Hinzukommen von neuen Darstellern oder Gegenständen innerhalb einer Szene der erneuten Orientierung des Zuschauers zuträglich sein, nochmals zurück zum *long shot* zu schneiden, der somit einen aktualisierten Überblick des Geschehens bietet. Dem Editor sollte ein reichhaltiges Repertoire an verschiedenen Aufnahmen zur Bearbeitung zur Verfügung stehen, soweit die zeitlichen und budgetären Einschränkungen der Produktion es erlauben. (vgl. Mascelli, 1998, S. 61)

### Natürliche Faktoren

Bei Außenaufnahmen spielen verschiedene natürliche Gegebenheiten eine große Rolle, so ist die Wahl des geeigneten Kamerawinkels stark von der Position der Sonne, dem Wetter oder dem Terrain abhängig.

Besonders der Farbfilm ist abhängig vom Winkel der Sonne. Abgesehen von speziellen Effektaufnahmen eignet sich ein Lichteinfall von der Seite oder zu  $\frac{3}{4}$  von vorne besonders gut für visuell ansprechende Außenaufnahmen. Dadurch wird die Auswahl an Kamerawinkeln natürlich beschränkt und es bedarf exakter Planung, um das Sonnenlicht zu verschiedenen Tageszeiten zum filmischen Vorteil nutzen zu können.

Das Wetter kann ebenfalls zu Einschränkungen führen, doch mit geschickter Lichttechnik lässt sich hier viel kaschieren.

Das Terrain, besonders der Hintergrund, kann den Kameramann dazu nötigen bestimmte Elemente wie Berge, Bäume oder Straßen durch die Auswahl des Kamerawinkels eliminieren zu müssen. Im Gegensatz dazu ist es auch manchmal nötig, nicht vorhandene Elemente durch unterschiedliche Tricks zu inkludieren. (vgl. Mascelli, 1998, S. 61 und 62)

### Physikalische Faktoren

Meist beschränken sich diese Probleme auf den Dokumentarfilm, wo der Kameramann mit verschiedenartigsten physikalischen Einschränkungen konfrontiert ist. Dazu zählen unter anderem die Größe und Architektur von Räumen, Zimmer mit niedriger Decke, schlecht

bemalte Wände oder auch Gegenstände, die man aufgrund ihrer Beschaffenheit nicht im Sinne des Filmes aus dem Bild schaffen kann.

Ein sehr kleiner Raum beispielsweise lässt sich nur schwer zufrieden stellend ausleuchten, und für eine Aufnahme kommt nur ein extremes Weitwinkelobjektiv in Frage, welches die Darsteller jedoch stark verzerrt. Auch Flugzeugkabinen, Autos oder kleine Maschinenräume eignen sich aufgrund ihrer spärlichen Größe nicht besonders gut für eine ideale Platzierung von Kamera und Beleuchtung. Hier muss sich der Kameramann oft mit großen visuellen Kompromissen abfinden. (vgl. Mascelli, 1998, S. 62)

### **3.1.12 Schilder und bedruckte Gegenstände**

Auch in diesem Fall haben sich im Laufe der Zeit einige bevorzugte Gestaltungstechniken bewährt, welche Mascelli in seinem Buch beschreibt.

Schilder, Plaketten, Beschriftungen und ähnliches werden am besten gerade von vorne oder in einem  $\frac{3}{4}$  Winkel gefilmt, sodass die Lettern von links nach rechts an Größe verlieren. Besonders wenn der Text eine gewisse Länge hat, eignet sich letztere Methode. Sollten die Buchstaben seitlich ins Bild kommen, so ist darauf zu achten, dass sie von rechts kommen und sich von rechts nach links bewegen, um dem Zuschauer eine gute Lesbarkeit zu ermöglichen.

Einem Poster, Schild oder ähnlichem ist eine gewisse Neigung nach oben hin zuträglich, besonders bei einer Beschriftung, die aus mehreren Zeilen besteht, da das Auge die Tendenz hat nach unten zu sehen, um die nächste Zeile zu lesen, aber bei einer Neigung der Schrift nach unten dazu gezwungen wäre, nach oben zu schauen, um die nächste Textzeile zu lesen. Daher ist ein aufstrebendes Schriftbild von unten links nach oben rechts geeignet, da es einer natürlicheren Augenbewegung entgegenkommt. (vgl. Mascelli, 1998, S. 62 und 63)

## **3.2 Kontinuität und Schnitt**

Für die Bildgestaltung im Film sind diese beiden Eigenschaften deshalb von entscheidender Bedeutung, da im Gegensatz zu den anderen bildenden Künsten ständig Bewegung herrscht und jedes einzelne Bild im direkten Zusammenhang mit seinen Vorgängern und Nachfolgern gesehen wird. Ein geschmeidiger, logischer Fluss der visuellen Eindrücke erscheint meist als erstrebenswert, um das Geschehen realistisch darzustellen. Andernfalls wird der Zuschauer eher verwirrt als in den Bann der Geschichte gezogen, aber natürlich gibt es auch Ausnahmefälle, in denen gerade ein ruppiger, unruhiger Bildwechsel beispielsweise den geistig verwirrten Zustand eines Protagonisten verdeutlicht.

Der Ausdruck *shot* bezeichnet die Grundeinheit der Filmmontage, sie ist laut James Monaco „(...)physikalisch als einzelnes Stück Film ohne Unterbrechung der Kontinuität definiert“.  
(zit. nach Monaco, 1990, S. 117)

Solch eine Aufnahme kann beliebig lang sein, sei es ein Sekundenbruchteil (Einzelbild) oder ein gesamter Spielfilm. Monaco schrieb 1977 in „Film verstehen“, dass sich ein normaler Spielfilm aus 500 bis 1000 verschiedenen Einstellungen zusammensetzt. Diese Werte mögen sich seitdem durchaus erhöht haben. Die Anzahl der Einstellungen ist jedenfalls vom persönlichen Stil des jeweiligen Filmemachers abhängig. (vgl. Monaco, 1990, S. 117)

Der Regisseur Jim Jarmusch, dessen Filme untersucht werden, neigt dazu, die meisten Einstellungen besonders lange beizubehalten.

### **3.2.1 Zeit und Raum im Film**

Jeder Film kann auf individuelle Weise Zeit und Raum für seine Zwecke ausnützen. Zeitabläufe können verlängert, verkürzt oder angehalten werden, Zeitsprünge vor- und rückwärts können beliebig eingesetzt werden, der Raum kann ausgedehnt oder komprimiert, näher oder ferner gerückt, sowie komplett für den Film erfunden werden. Teile von Zeit und Raum können komplett eliminiert werden, solange der Zuschauer der Handlung in ihrer Gesamtheit noch folgen kann (Sofern es überhaupt in der Intention des Regisseurs liegt, den Zuschauer zu informieren).

Mascelli unterteilt die filmischen Zeitbegriffe in vier Kategorien, Gegenwart, Vergangenheit, Zukunft und Konditional. Während die Gegenwart das Geschehen darstellt, als würde es gerade passieren, wird die filmische Vergangenheit oft in Prologen oder so genannten *flashbacks* dargestellt. Unterschiedliche Methoden dienen der Verdeutlichung der Tatsache, dass sich die Geschehnisse bereits zu einem früheren Zeitpunkt abgespielt haben, zum Beispiel eingeblendete Jahreszahlen, Einsatz von Schwarzweißbildern oder auffällige Abbildung von Architektur, Kleidung oder anderen Gegenständen, die eindeutig vergangenen Tagen zuzuordnen sind.

*Flashbacks* sind meist kurze Szenen, die in die Vergangenheit blicken und damit häufig Fragen, die der Film zuvor beim Zuseher aufgeworfen hat, zu beantworten verstehen. Da sie die chronologische Kontinuität brechen, verwirren sie mitunter stark und werden daher von den meisten Filmemachern trotz ihrer offensichtlichen Vorteile eher behutsam eingesetzt.

Die Zukunft wird meist auf zwei verschiedene Weisen dargestellt. Es handelt sich entweder um Geschehnisse, die in der Zukunft stattfinden, oder um einen *flashforward* von der Ge-

genwart in die Zukunft. In ersterem Fall könnte es sich unter anderem um einen Epilog oder eine Science Fiction Geschichte handeln, die Geschichte wird in der Kontinuität der Gegenwart erzählt, so als ob sie gerade stattfinden würde. Ein *flashforward* dagegen, das Gegenteil eines *flashbacks*, beschreibt Ereignisse, die sich ereignen werden oder ereignen könnten. Danach springt die Handlung wieder zurück in die filmische Gegenwart.

Die Kategorie der konditionalen Zeit beschäftigt sich nicht mit echter Zeit, sondern mit den Gedanken, Erfindungen und Erinnerungen einer bestimmten Person und ist daher nur von deren Geisteszustand beschränkt, sei es ein Albtraum, ein Delirium oder ein Zustand von Trunkenheit, den es darzustellen gilt. (vgl. Mascelli, 1998, S. 68 bis 73)



Abb. 19: *flashback* aus *DEAD MAN*(1995)

Die räumliche Kontinuität ist involviert, wenn sich die Handlung von einem Platz zu einem anderen verlagert. Um den Zuseher die Bewegung verständlich zu machen, bedarf es oft einer logischen Darstellung derselben. Laut Mascelli sollte das Publikum im Wissen um die gegenwärtige Umgebung und weiters über die Richtung der Bewegung sein. Natürlich ist es oft nicht sinnvoll, eine weite Reise in ihrer Gänze abzubilden und starke Kürzungen sind in den allermeisten Fällen akzeptabel für den Zuschauer, sofern die wesentlichen Fragen beantwortet sind. (vgl. Mascelli, 1998, S. 73 und 74)

Die meisten Filme beschäftigen naturgemäß sowohl zeitliche als auch räumliche Kontinuität. Mascelli meint dazu, dass dadurch bei komplexeren Geschichten, die viele Orts- und Zeitsprünge beinhalten, besondere Vorsicht geboten ist, und, dass es von wesentlicher Bedeutung ist, den Zuseher nie im Zweifel zu lassen, wo die Ereignisse gerade stattfinden und welche Ereignisse genau stattfinden, es sei denn, es handelt sich um einen Suspense-Film, welcher den Zuseher verwirren und erst am Ende des Filmes aufklären will.

(vgl. Mascelli, 1998, S. 74)

### 3.2.2 *Master- und triple-take- Technik*

Im Laufe der Zeit haben sich zwei Techniken bewährt, eine Szene, die Kontinuität während, aufzunehmen. Es handelt sich einerseits um die so genannte *master* Szene, andererseits um die *triple-take* Methode. Beide Möglichkeiten bringen gewisse Vor- und Nachteile mit sich, die es vor dem Dreh abzuwägen gilt.

Die *master* Szene zum einen ist eine kontinuierliche Aufnahme eines kompletten Geschehnisses in einer einzelnen Umgebung. Meist nimmt eine Kamera die gesamte Szene aus einer Perspektive auf, in diesem Fall werden später *medium shots*, *close-ups* und andere Aufnahmen der einzelnen Darsteller nachgedreht. Gelegentlich wird auch mit mehreren Kameras simultan gearbeitet. Während die Arbeit mit nur einer Kamera präzise Wiederholung der *takes* und einen großen Zeitaufwand verlangt, ermöglicht sie andererseits die feinere Gestaltung der einzelnen Nahaufnahmen. Da es professionellen Schauspielern durchaus zuzumuten ist, den gleichen Text mehrmals hintereinander auf ähnliche Weise wiederzugeben, wird die Einzelkameramethode beim Spielfilm bevorzugt verwendet. Mehrere Kameras gleichzeitig zu verwenden empfiehlt sich bei Quiz Shows, Dokumentarfilmen, Diskussionsrunden und ähnlichen Ereignissen, die eine exakte Wiederholung der Geschehnisse ausschließen.

Die Arbeit mit einer *master* Szene verschafft dem Filmemacher zahlreiche Vorteile. So statet sie den Editor mit einer Vielzahl von Duplikaten der Geschehnisse und Dialoge aus. Dadurch ergibt sich eine große Auswahl an Möglichkeiten beim Schnitt. Zudem ist bei jeder Kameraeinstellung ein erneutes Beleuchtungsszenario realisierbar, um bestmögliche visuelle Ergebnisse zu erzielen. Für Schauspieler ist die Methode weiters von Vorteil, da sie ohne Unterbrechung ihren Text vorbringen können.

Die *master* Szenen-Technik hat jedoch auch einige wenige Nachteile. Für Schauspieler ist es bei sehr langen Szenen oft schwierig, den gesamten Text und Bewegungsablauf im Kopf zu behalten, was mitunter dazu führt, dass die Aufnahme sehr oft wiederholt werden muss, bis ein zufrieden stellendes Ergebnis produziert wird. Zudem müssen Positionen, Haltungen und andere Faktoren der Kontinuität wegen oft sehr genau dupliziert werden, was bisweilen einen großen Aufwand mit sich bringen kann. Etwas zu schummeln ist dabei jedoch zulässig, solange der Zuschauer nicht durch grobe Ungereimtheiten verwirrt wird. Und natürlich bringt die Technik der *master* Szene auch einen größeren Verschleiß an Filmmaterial zustande, als bei der chronologischen Aufnahme unterschiedlicher aufeinander folgender Einstellungen. Der Hauptnachteil bei der Verwendung mehrerer Kameras gleichzeitig liegt in der Beleuchtung. Durch die unterschiedlichen Positionen der Darsteller in Bezug auf die

verschiedenen Kameras kann die Ausleuchtung immer nur eine Kompromisslösung sein. (vgl. Mascelli, 1998, S. 75 bis 80)

Die *triple-take*-Technik bietet eine simple Methode zur Wahrung der Kontinuität, indem sie die Handlung zu Beginn und Ende der Aufnahme überlappen lässt. Der Kameramann denkt immer an drei aufeinander folgende Aufnahmen, daher rührt auch der Name dieser Technik. Was am Ende der ersten Aufnahme geschieht, wird zu Anfang der zweiten Aufnahme wiederholt, das Ende der zweiten Aufnahme überschneidet demzufolge mit dem Anfang der dritten Aufnahme. So entsteht immer ein fließender Übergang. Für gewöhnlich wird nur eine Kamera verwendet, es sei denn, man legt Wert auf zusätzliche Kamerawinkel. Meist wird die Sequenz mit einem *long shot* begonnen und auch beendet. Dazu wird gelegentlich in der Mitte der Sequenz auf diese Aufnahme zurückgekommen, um eine erneute Orientierung zu ermöglichen. In den meisten Fällen ist es ratsam, erst nach der Vollendung einer Handlung die Aufnahme zu unterbrechen, der Editor hat dann die freie Wahl, ob er vor, nach oder während der Bewegung schneiden möchte. (vgl. Mascelli, 1998, S. 80 bis 83)

Ein großer Vorteil der *triple-take*-Technik ist die uneingeschränkte Freiheit, die mit der Zerlegung der Sequenz in mehrere kleine Teile einhergeht. Wenig Filmmaterial wird verschwendet, da immer nur die Anfänge und Enden der Szenen wiederholt werden. Auch erlaubt diese Technik ein chronologisches Filmen der Ereignisse, was oft bei Dokumentarfilmen, die sich mit bestimmten Handlungsabfolgen beschäftigen, entscheidende Vorteile mit sich bringt. (vgl. Mascelli, 1998, S. 83 bis 85)

So stellt sich nun häufig die Frage, welche der beiden oben genannten Techniken sich besser für die Umsetzung des Materials eignet. Mascelli ist der Meinung, dass die *master* Szenentechnik unter Verwendung einer einzelnen Kamera besonders gut geeignet wäre für nach einem Skript gefilmte Szenen, für Filme mit professionellen Schauspielern, und einem großzügigen Budget an Zeit und Geld. Bei Szenen, welche keine absolute Kontrolle über das Geschehen ermöglichen, die nicht unterbrechbar sind, oder bei Einsatz von Amateurschauspielern empfiehlt er die *master* Szene mit mehreren Kameras. Die *triple-take*-Technik erscheint ihm am vorteilhaftesten in Fällen von limitiertem Budget oder bei Schwierigkeiten, die erwogene *master*-Perspektive zufrieden stellend auszuleuchten.

Der Kameramann muss sich natürlich nicht für eine Methode entscheiden, die er dann über den gesamten Zeitraum des Films beizubehalten hat. Jeweils sollte er, so Mascelli, mög-

lichst alle mitspielenden Faktoren berücksichtigen, um die geeignete Technik für eine Sequenz zu finden. In seiner Endanalyse stellt er fest, dass die *triple-take*-Technik mehr Spielraum während des Filmens lässt, während die *master* Szenen-Technik größere Freiheiten im Schneiderraum ermöglicht. (vgl. Mascelli, 1998, S. 85 und 86)

Die Einführung und Kontinuität von Richtung ist ein wichtiger Punkt in der Entstehung eines Filmes. Bei Fehlern in der Ausführung kann es zu unpassenden, verwirrenden Bildern kommen, wie beispielsweise Darsteller, die sich plötzlich nicht mehr ansehen sondern voneinander weg schauen, oder Fahrzeuge, die schlagartig in eine entgegen gesetzte Richtung fahren. Mascelli unterscheidet zwischen dynamischer und statischer Richtung. Bei ersterer handelt es sich um die Richtung von in Bewegung befindlichen Körpern. Er unterscheidet nun weiter in konstante, kontrastierende und neutrale Richtung. Die konstante Richtung stellt Bewegung eines Subjekts in nur eine Richtung dar. Ein Mensch, der geht, ein fahrendes Auto, ein abhebendes Flugzeug, zeigen beispielsweise die Reise eines Mannes. All diese Bewegungen finden in die gleiche Richtung des Bildes statt. Wäre dem nicht so, würde der Zuseher den Eindruck bekommen, dass sich der Reisende wieder zurück zum Ausgangspunkt begibt, anstatt sich seinem Ziel zu nähern.

Die so genannte kontrastierende Richtung bedeutet eine Bewegung zweier Subjekte aufeinander zu oder von einander weg. Um dem Zuseher diesen Umstand zu erklären, bewegt sich jedes der beiden Subjekte in jeder Einstellung in eine bestimmte Richtung. Stürmen beispielsweise Soldaten zweier Länder aufeinander zu, so bewegt sich das eine Heer in jeder Einstellung von links nach rechts, das andere immer von rechts nach links. So erkennt der Zuseher, dass der Zusammenstoß der Armeen bevorsteht.

Die neutrale Richtung meint Bewegungen von der Kamera weg oder zur Kamera hin. Da diese Bewegungen neutral sind, können sie auch mit Bewegungen in alle anderen Richtungen alterniert werden, um visuelle Abwechslung beizusteuern. (vgl. Mascelli, 1998, S. 86 bis 92)

### **3.2.3 Die Aktionsachse**

Hierbei handelt es sich um eine einfache und wirksame Methode, die Bewegungsrichtung von Subjekten beizubehalten. Sieht man den zurückgelegten Weg einer Person, eines Fortbewegungsmittels oder irgendeines anderen Gegenstandes als eine imaginäre Linie, so wird die Richtung der Bewegung in jeder Einstellung beibehalten, sofern alle Aufnahmen von der gleichen Seite der als Aktionsachse bezeichneten Linie gemacht werden. Die Aktionsachse

ermöglicht ein gleich bleibendes Verhältnis zwischen Kamera und Subjektbewegung, wie auch immer diese Bewegung verläuft. Einzige Voraussetzung ist, dass die Kamera niemals die vorgestellte Achse überschreitet.

Joseph Mascelli beschreibt in seinem Buch ausführlich die Schwierigkeiten, die sich bei dieser Technik ergeben können. Unterschiedliche Probleme entstehen, wenn die Aktionsachse in einer schlangenförmigen Linie resultiert, wenn die Bewegung um eine Ecke verläuft, oder wenn ein Tor beziehungsweise ein Ein- oder Ausgang passiert wird.

Die statische Richtung beschäftigt sich mit Blickrichtung und Orientierung von Darstellern. Auch hier wird häufig mit der Aktionsachse gearbeitet, sie wird zwischen den beiden der Kamera am nächsten befindlichen Darstellern auf entgegen gesetzten Seiten des Bildes gezogen. In aufeinander folgenden Aufnahmen wird dann immer von der gleichen Seite dieser Achse gefilmt, die Kamera wird an beliebigen Positionen des resultierenden 180 Grad umfassenden Bogens platziert. Sollte die Kamera die Achse überschreiten, so würde ein Darsteller, der zuvor auf der linken Seite stand, nun plötzlich auf der rechten Seite erscheinen, und damit den Zuseher sehr verwundern. Besonders bei *close-ups* ist die Aktionsachse von entscheidender Bedeutung, da die Blickrichtungen der Protagonisten zueinander passen sollten, um eine logische und harmonische Bildkomposition zu erhalten. Kommt ein neuer Darsteller ins Bild, so wird eine neue Achse gezogen, welche die vorherige ersetzt, oft wird auch zwischen zwei Achsen hin- und hergewechselt. Eine Änderung der Blickrichtung kann eine solche Achsenverschiebung mit sich bringen; sind beispielsweise zwei Darsteller im Bild, und ein dritter nähert sich von hinten, so kann der Blick des ersten Darstellers in Richtung des Neuankömmlings die Achse zwischen ihm und dem Dritten einführen. Für die Aktionsachse in Verwendung mit drei Darstellern existieren im Allgemeinen zwei Herangehensweisen. Die erste Möglichkeit besteht in der Zusammenfassung zweier semantisch verbundener Personen, die in weiterer Folge wie eine einzelne Person behandelt werden, beispielsweise Braut und Bräutigam, wobei die dritte mitwirkende Person eine dominante Stellung inne hat, in diesem Fall wäre das womöglich ein Pfarrer. Es handelt sich also eigentlich um einen *two shot*, mit der Besonderheit, dass zwei Personen zu einer Einheit zusammengefasst werden und der dominanten dritten Person gegenübergestellt sind.

Die zweite Methode, mit drei voneinander unabhängigen Personen, zerlegt den *three shot* in eine Serie aneinander gereihter *two shots*, jeder dieser *two shots* erzeugt seine eigene Achse durch den Wechsel der Blickrichtungen.

Zusammenfassend über die Techniken zur Wahrung von Richtungen bemerkt Mascelli, dass während einer Aufnahme sich alles ändern darf, Darsteller können ihre Bewegungsrichtung ändern, ihre Position oder Blickrichtung wechseln, und auch die Kamera kann sich frei bewegen wie und wohin sie möchte. Doch zwischen Aufnahmen sollte nichts von alledem geändert werden. Das gilt freilich nur, wenn es sich bei den Aufnahmen um so genannte *match-cuts* handelt, das heißt kontinuierliche Handlung von Aufnahme zu Aufnahme innerhalb einer Sequenz. Überhaupt hält er im Hinblick auf die Kontinuität im Allgemeinen die Fähigkeit, in Sequenzen zu denken, und nicht in einzelnen Aufnahmen, für unabdingbar. (vgl. Mascelli, 1998, S. 93 bis 145)

Den Filmschnitt sieht Mascelli aus der Sicht des Kameramannes, nicht eines Editors. Er sieht seine Aufgabe darin, die Anforderungen für die spätere Bearbeitung zu kennen und jede Aufnahme aus dieser Perspektive zu betrachten. Passend erscheint sein Vergleich eines Filmes mit einem Diamanten, der Rohdiamant muss erst geschliffen und poliert werden, um seine Schönheit entfalten zu können. Beide, Film wie Diamant, werden also verbessert, indem man ihnen etwas wegnimmt. (vgl. Mascelli, 1998, S. 147)

### **3.2.4 *Continuity cutting* und *compilation cutting***

Mascelli unterscheidet zwei Arten der Filmbearbeitung, *continuity cutting* und *compilation cutting*. Bei ersterem Begriff ist die Erzählung von zusammenpassenden aufeinander folgenden Szenen abhängig, beim *compilation cutting* hingegen hält die Geschichte selbst die Erzählung zusammen, und die Szenen illustrieren nur was beschrieben wird. (vgl. Mascelli, 1998, S. 149)

#### **3.2.4.1 *Continuity cutting***

*Continuity cutting* besteht aus zusammenpassenden Schnitten, in denen die Handlung fließend von einer Aufnahme in die nächste übergeht, und aus *cut-aways*, in welchen die gezeigte Handlung nicht Teil der vorangehenden Aufnahme ist. Solch eine Sequenz aus zusammenpassenden Schnitten mag aus unterschiedlichen Aufnahmen aus verschiedensten Winkeln bestehen, das dargestellte Geschehen sollte jedoch als durchgehende Serie bewegter Bilder erscheinen. Das bedeutet, dass die Bewegungen, Positionen und Blicke der Darsteller zusammenpassen sollten. Andernfalls entstehen Aufnahmen, die durch den unpassenden Schnitt ein Zucken oder Springen der gefilmten Person abbilden, so genannte *jump cuts*.

Wenn nun die Kamera von einem *long shot* oder *medium shot* zu einem *close-up* wechselt, so sind diese Fehler besonders deutlich zu sehen, daher empfiehlt der Kameramann Mascelli die Kamera zeitgleich zur Annäherung an das Subjekt zu einer Seite desselben zu bewegen, da durch die Veränderung des Winkels kleine Fehler vom Publikum eher übersehen werden. Da *cut-away close-ups* nie Teil des Haupterzählstranges sind, müssen sie nicht mit vorhergehenden Szenen zusammenpassen. Doch wenn sie zuvor eingeführt wurden und später wieder das Bild verlassen, so sollten sie mit dem passenden Blick nach links beziehungsweise rechts ihre Position außerhalb des Bildes in Relation zu den Hauptcharakteren wahren. (vgl. Mascelli, 1998, S. 149 bis 152)

#### **3.2.4.2 *Compilation cutting***

*Compilation cutting* wird meist bei Filmen dokumentarischer Art angewendet, beispielsweise Umfragen, Analysen, Reportagen oder Reiseberichten. Der Zusammenhang der Bilder entsteht durch die durchgehende Erzählstimme. Jede Regel des Filmschnitts kann gebrochen werden, solange die Erzählung Sinn macht. (vgl. Mascelli, 1998, S. 152)

Auch Spielfilme, die sich hauptsächlich der *continuity cutting* Methode bedienen, verwenden gelegentlich *compilation cutting*. Beispiele wären eine Serie von einführenden *long shots*, oder eine Serie nicht zusammenhängender Aufnahmen, um dem Publikum eine Impression von etwas zu geben anstelle einer kompletten Reproduktion des Geschehens. Solche Aufnahmen können auch mit einer Erzählstimme einhergehen.

Umgekehrt können auch Filme, die hauptsächlich *compilation cutting* verwenden, sich der *continuity cutting* Technik bedienen, wann immer eine Sequenz gefragt ist, welche einen Teil der gesamten Erzählung darstellen soll. (vgl. Mascelli, 1998, S. 152 bis 154)

#### **3.2.5 *Cross cutting***

So genanntes *cross cutting* besteht aus parallelem Editieren von zwei oder mehr Geschehnissen in alternierendem Muster. Es ist in einschlägigen Kreisen auch unter dem scherzhaften Namen *meanwhile back at the ranch-treatment* bekannt.

Verwendet wird es unter anderem, um Interesse zu steigern, indem abwechselnd zwei Segmente der Geschichte erzählt werden. Oder um Konflikte zu erzeugen, indem zwei einander entgegen gesetzte Kräfte einem unausweichlichen Zusammenstoß entgegensteuern. Auch

um die Spannung zu erhöhen, indem beispielsweise die Suche nach einer Bombe mit einem *close-up* derselben alterniert wird. Vergleiche zwischen Menschen, Objekten oder Events sind möglich, ebenso kann man Kontraste zwischen Ländern und Kulturen darstellen.

Damit haben die unterschiedlichen Verwendungen von *cross cuts* eine gemeinsame Eigenschaft. Sie können irgendein Geschehnis, welches an irgend einem Ort vonstatten geht, mit einem anderen beliebigen Geschehnis verknüpfen. Die Geschehnisse können gleichzeitig geschehen, doch an einem anderen Ort, wie zum Beispiel die klassische Verfolgungsjagd, die Verfolger und Verfolgten abwechselnd zeigt. Oder sie geschehen zu einer anderen Zeit, wie beispielsweise ein filmischer Vergleich zwischen dem amerikanischen Bürgerkrieg und dem zweiten Weltkrieg. (vgl. Mascelli, 1998, S. 154 bis 157)

### **3.2.6 Cutting on action**

*Cutting on action* ist eine bevorzugte Methode, den Schnitt in der Bewegung zu machen, um den eigentlichen Bildwechsel durch die *action* zu maskieren, sodass dieser nicht so auffällig ist wie beim Schnitt zwischen zwei statischen Bildern. Häufig verwendete Aktionen sind unter anderem das Öffnen einer Türe, das Aufheben eines Glases, das Abheben des Telefons oder das Steigen von Stiegen. Mascelli meint aber, dass das keinesfalls den Kameramann dazu ermutigen sollte, bereits in der Bewegung die Aufnahme zu beenden, sondern, dass die Entscheidung des Schnittes beim Editor liegt und der Kameramann ihm alle Möglichkeiten offen lassen sollte. (vgl. Mascelli, 1998, S. 157 und 158)

So genannte *protection shots* bezeichnen Aufnahmen, die extra gemacht werden, um unvorhergesehenen Problemen bei der Bearbeitung entgegenwirken zu können. Sollte der Kameramann den Eindruck haben, dass eine Szene zu lang oder zu kurz ist, dass die Kamera sich zu langsam oder zu schnell bewegt, dass etwas nicht zusammenpasst oder, dass bei einem Winkel zu stark geschummelt wurde, dass mit dem Hintergrund etwas nicht passt oder mit Kleidung, Position oder Blick, so ist ein *protection shot* eine weise Entscheidung. (vgl. Mascelli, 1998, S. 164 und 165)

### **3.2.7 Anforderungen an das Material**

Das Material, welches der Editor bekommt, sollte laut Mascelli im Wesentlichen drei verschiedenen Anforderungen entsprechen, den technischen, den ästhetischen sowie den erzählerischen Anforderungen.

Die technischen Anforderungen meinen die Fotografie, die Beleuchtung, die Farbe, den Sound und dergleichen und sollten in ihrer Produktionsqualität uniform sein. Kein bemerkbarer Unterschied in Ton oder Bild sollte im fertigen Film aufscheinen. Die ästhetischen Faktoren hingegen bezeichnen die szenischen Kompositionen, Bewegungen von Kamera und Darstellern, Lichteffekte und Farbwahl, Kostüme, Hintergründe und Requisiten im Hinblick auf die bestmögliche Umsetzung der Vision des Regisseurs oder Kameramannes.

Während der Kameramann meist versucht, besonders schöne Bilder aufzunehmen, so ist es manchmal von Vorteil, speziell beim Dokumentarfilm, eher ein realistisches als ein besonders hübsches Bild zu präsentieren. Das Bild sollte nicht um seiner selbst willen existieren, sondern die Inhalte bestmöglich darstellen.

Ist eine Aufnahme technisch perfekt realisiert und ausgesprochen schön gestaltet, so hat sie trotzdem kaum Bedeutung, wenn sie im Gesamtkontext des Filmes nicht logisch, interessant und zusammenhängend erscheint. Mascellis Meinung nach sollte jede Aufnahme auf einen Punkt kommen, und alle Szenen zusammen sollten in einem kombinierten Effekt die gewünschte Reaktion beim Zuseher hervorrufen. Daher sollte ein guter Kameramann über die Strukturen von Erzählungen und auch über die Reaktion des Publikums nachdenken. Das Wichtigste ist, des Publikums Interesse zu erwecken und es in den Bann des Filmes zu ziehen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 168 bis 170)

### **3.3 Komposition**

Die Bildkomposition bezeichnet die Zusammenfassung aller Bildelemente zu einem harmonischen Ganzen. Fotografie, Beleuchtung, Requisiten und alle anderen Elemente des Bildes sollen das Publikum emotional mitreißen, auf die Weise, wie es im Skript vorgesehen ist. Mascelli ist der Ansicht, dass von allen filmischen Gestaltungsregeln, die er selbst und viele andere postuliert haben, die Regeln der Komposition am flexibelsten zu handhaben sind, und, dass die dramatischsten Szenen häufig durch den Bruch der Regeln entstehen. Die Komposition im Film reflektiert den persönlichen Geschmack und Stil des Schaffenden im höchsten Maße. Obwohl sie meist intuitiv entsteht, mag es für Filmemacher doch sinnvoll sein, sich mit den Prinzipien „guter Komposition“ auseinander zu setzen, um ein besseres Verständnis der visuellen und emotionalen Elemente der Gestaltung erzählender Bilder zu erlangen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 197)

Während die Fotografie sich mit dem Raum begnügen muss, kommt bei der filmischen Komposition die Zeitkomponente hinzu. Zeit und Raum verändern sich mit der Fortdauer

eines Filmes und die dadurch zwangsläufig ständig wechselnden Bilder komplizieren den Kompositionsprozess. Die Bewegung, sei es die von Subjekten im Bilde oder die der Kamera, hat die Macht, den Zuschauer zu fesseln, eine unwesentliche Bewegung allerdings kann den Zuseher leicht vom wesentlichen Inhalt der Geschichte ablenken. Daher ist es essentiell, Bewegungsabläufe bedacht einzusetzen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 198)

### **3.3.1 Mascellis vier Elemente der Sprache der Bildkomposition**

Mascelli unterteilt die Sprache der Bildkomposition in die Elemente Linien, Formen, Massen und Bewegungen, die universelle Bedeutungen haben und ähnliche Reaktionen bei fast jedem Zuseher auslösen. Auf diese Weise bilden sie gemeinsam eine künstlerische Sprache, die einer Aufnahme die gewünschte Stimmung und Atmosphäre beisteuern kann. (vgl. Mascelli, 1998, S. 200)

#### **3.3.1.1 Linien**

Die Linien bezeichnen gleichermaßen tatsächliche Konturen von Objekten sowie imaginäre Linien im Raum, die durch die Anordnung der Bildelemente entstehen. Auch das Auge erzeugt unsichtbare Linien, indem es mit dem Blick durchs Bild wandert, zum Beispiel von einem Protagonisten zum nächsten. Einer effektiven Komposition ist es zuträglich, das Bild nicht in zwei gleiche Stücke zu teilen. So sollte beispielsweise ein Telegraphenmast am Horizont nicht in der Mitte des Bildes platziert werden.

Mascelli behauptet in seinem Buch einige Charakteristika verschiedenartiger Linien:

Gerade Linien suggerieren Männlichkeit und Stärke.

Sanfte, kurvige Linien suggerieren Weiblichkeit und Feingefühl.

Scharfe Kurven vermitteln einen Eindruck von *action*.

Lange vertikale Kurven erwecken Gefühle von Schönheit, Würde und Melancholie.

Lange horizontale Linien suggerieren Ruhe und Erholung, paradoxerweise auch Geschwindigkeit, da die kürzeste Distanz zwischen zwei Punkten eine gerade Linie ist.

Hohe, vertikale Linien stehen für Stärke und Würde.

Parallele diagonale Linien vermitteln Gewalt, Energie und *action*.

Entgegengesetzte Diagonalen suggerieren Konflikt.

Starke, schwere, scharfe Linien stehen für Gelächter, Aufregung.

Aufgrund ihrer visuellen Qualitäten sind unregelmäßige Linien interessanter als regelmäßige Linien.

Verschiedene Kombinationen von Linien können einander beeinflussen und unterschiedliche Bedeutungen vermitteln.

(vgl. Mascelli, 1998, S. 200 bis 202)

### 3.3.1.2 Formen

Auch bei den Formen spricht Mascelli gleichermaßen von Formen abgebildeter physikalischer Gegenstände und von imaginären Formen, die durch die Augenbewegungen beim Zuschauer entstehen. Ein Beispiel für letztere ist die so genannte *triangular composition*, die meist drei Darsteller in einem Dreieck gruppiert. Sie lässt ein visuelles Element höher erscheinen als alle anderen. Durch das größere visuelle Gewicht der höheren Figur entsteht eine abgestufte Spannungshierarchie, es ergibt sich ein dynamisches Bild und die charakteristische Dreiecksform.

Wie Christian Mikunda am Beispiel des Filmes „Mrs. Soffel“ zeigt, bleibt die Dreieckskomposition auch bei unregelmäßiger Form wirksam. Um die Balance zu halten sollte die kleinste Person am stärksten herausstechen und die größte Person sollte in ihrer visuellen Kraft eingeschränkt werden.

Besonders reizvoll ist die Streckung des Dreiecks in die Tiefe des Raumes, da sie einen Eindruck von Dreidimensionalität mit sich bringt.

Zeigt die Spitze des Dreiecks nach unten, also ist ein Darsteller den anderen an Höhe unterlegen, so eignet sich diese Form gut um die Hilflosigkeit der einzelnen Person beziehungsweise die Dominanz der beiden anderen Darsteller zu vermitteln. (vgl. Mascelli, 1998, S. 202 bis 204, Mikunda, 1986, S. 48)

Die Abbildungen 20 und 21 aus „Down by Law“ (1986) zeigen jeweils umgedrehte *triangular compositions*, die beiden Hauptfiguren des Filmes, Jack und Zack, werden verhaftet und damit beide von den agierenden Polizisten dominiert.



Abb. 20: *triangular composition*, DOWN BY LAW(1986)



Abb. 21: *triangular composition, DOWN BY LAW(1986)*

Mikunda erkennt auch, beispielsweise in „Citizen Kane“(1941), die Strategie, Darsteller an einer Zickzacklinie in unterschiedlicher Höhe anzuordnen und damit fünf oder sechs Objekte zu einem interessanten Bild zusammenzufassen. Auch diese Vorgehensweise beruht auf der Strategie der Dreieckskomposition.

Doch auch kreisrunde oder ovale Formen haben die Fähigkeit, den Zuschauer zu fesseln, eine Gruppe von Protagonisten in einer derartigen Form gruppiert, bringt den Zuschauer dazu, mit seinem Blick immer im Kreis zu wandern ohne den Rahmen zu verlassen.

Dem Buchstaben L ähnelnde Formen werden aufgrund ihrer Stärke und Flexibilität häufig verwendet, um ein Bild mit einem Rahmen zu versehen. Beispielsweise bei der Darstellung einer Landschaft, wobei am unteren Bildrand eine Straße oder ähnliches verläuft, und an einer Seite ein Baum in die Höhe wächst. (vgl. Mikunda, 1986, S. 50 und 51)

### **3.3.1.3 Massen**

Die Masse ist das Gewicht eines Objekts, einer Umgebung, einer Figur oder einer Gruppe, bestehend aus den zuvor genannten Dingen. Es kann sich um einzelne Dinge handeln, oder um mehrere Dinge, die zu einer Gruppe zusammengefasst werden.

Eine Masse kann den Zuschauer durch ihr eigenes visuelles Gewicht in ihren Bann ziehen, weiters durch ihre Eigenständigkeit, Einheit, Größe, Stabilität, Beleuchtung, Farbe und vieles mehr. (vgl. Mascelli, 1998, S. 204)

Auch in Werner van Appeldorns "Handbuch der Film- und Fernsehproduktion"(1992) findet sich der Begriff des Gewichtes, mit dem in der Wahrnehmung jeder Gegenstand assoziiert wird, auch wenn er in der Realität vollkommen gewichtslos sein mag.

Die Faktoren, welche die Gewichte von Gegenständen bestimmen, zählt Appeldorn folgendermaßen auf:

- a. *durch die Größe, in der eine Form dargeboten wird.*
- b. *Durch die Art der Darbietung. So kann ein besonders heller oder ein besonders dunkler Gegenstand, der sich eben dadurch von seiner Umgebung abhebt, größeres Gewicht bekommen. Das gleiche gilt für Gegenstände, die Reizfarben haben oder sich sonst farblich von ihrer Umgebung abheben.*
- c. *Dadurch, dass das Objekt für die Bedürfnislage des Betrachters Bedeutung hat. Hier gilt das, was im Kapitel 1/8 über Aufmerksamkeitsauslöser gesagt wird – u. a., dass sowohl Gegenstände einen hohen Aufmerksamkeitswert und damit ein hohes Gewicht haben, die mit elementaren Bedürfnissen eines Menschen in Zusammenhang stehen, als auch solche, deren Bedeutung kurz vor der Präsentation durch starke Erlebnis-inhalte hervorgehoben wurde: in der Filmhandlung z.B. das Messer, mit dem jemand ermordet wurde." (zit. nach Appeldorn, 1992, S. 45)*

### **3.3.1.4 Bewegungen**

Bewegungen können beim Film, im Unterschied zur Fotografie, sowohl dargestellt als auch angedeutet werden. Auch hier können durch Augenbewegungen, beispielsweise bei Verfolgung eines bewegten Objektes mit dem Blick, imaginäre Bewegungslinien entstehen, analog zu den gedachten Linien zwischen Kompositionselementen.

Folgende Behauptungen stellt Mascelli über die Charakteristika verschiedenartiger Bewegungen auf:

Horizontale Bewegung suggeriert Fortbewegung, Platzwechsel, die Bewegung von links nach rechts ist einfacher zu verfolgen und damit sanfter, da es die Leserichtung ist und daher bereitwilliger akzeptiert wird. Stärker ist die Bewegung von rechts nach links, da sie ungewöhnlich erscheint und einen „gegen den Strom“ - Eindruck erweckt. Verwendet wird dies oft bei sehr dramatischen Szenen, wobei zum Beispiel der Held der Geschichte sich mühsam gegen den übermächtigen Bösewicht stemmt.

Aufsteigende vertikale Bewegung suggeriert unter anderem Hoffnung, Wachstum oder Leichtigkeit, wie zum Beispiel aufsteigender Rauch einer Kerze.

Eine sinkende vertikale Bewegung bringt Eindrücke von Schwere, Gefahr oder Kraft mit sich und wird oft eingesetzt um Unheil, Tod und Zerstörung darzustellen.

Am dramatischsten jedoch ist die diagonale Bewegung, da sie die stärkste der Bewegungen ist. Sie suggeriert unter anderem einander gegenläufige Kräfte, Hindernisse. Auch in statischen Szenen kann die diagonale Bewegung durch *dutch-tilt angles* angedeutet werden. Eine Bewegung von links unten nach rechts oben wird häufig für eine aufsteigende Bewegung verwendet, im Gegenteil dazu eine Bewegung von oben links nach rechts unten für einen Abstieg oder Absturz. Kurvige Bewegung suggeriert Angst, kreisförmige Bewegung eher Fröhlichkeit und Ausgelassenheit, man denke an einen Vergnügungspark.

Unterbrochene Bewegung oder Bewegung, die ihre Richtung ändert, zieht mehr Aufmerksamkeit auf sich als eine kontinuierliche oder konstante Bewegung.

Sehr wirksam ist eine Bewegung auf den Zuschauer zu, da sie mit der Dauer der Einstellung an Größe gewinnt. (vgl. Mascelli, 1998, S. 205 bis 207)

### **3.3.2 Gleichgewicht**

Gleichgewicht bezeichnet in diesem visuellen Zusammenhang den Status der bildlichen Balance, sei diese nun durch gleich starke oder unterschiedliche, einander kompensierende Kräfte, erreicht. Ein nicht balanciertes Bild erzeugt Unruhe im Kopf des Zuschauers, da er ein Gefühl bekommt, dass etwas mit dem Bild nicht passt. Bei einem gut gewichteten Bild hingegen stimmt er der Komposition sozusagen unbewusst zu. Doch bei der filmischen Gestaltung besteht die Herausforderung nicht ausschließlich in der Erstellung einer ansprechenden Komposition, sondern in hohem Maße in der Aufrechterhaltung und Neugestaltung derselben im Laufe der Aufnahme. Die Bewegung von Darstellern und Kamera erfordert eine ständige Betrachtung der Bildkomposition zu jedem Zeitpunkt. Darum werden oft Schlüsselpositionen für Darsteller festgelegt, die bei Eintreffen der jeweiligen Person an diesem Punkt ein vorläufiges Gleichgewicht mit den restlichen Bildelementen erzeugen und dann einige Zeit beibehalten werden. (vgl. Mascelli, 1998, S. 207)

Das bildliche Gleichgewicht ist abhängig vom bildlichen Gewicht der einzelnen vorkommenden Elemente. Dieses Gewicht setzt sich aus den Eigenschaften der Elemente zusammen. Rudolf Arnheim beschreibt in seinem Buch „Kunst und Sehen- Eine Psychologie des schöpferischen Auges“ (2000) die für die Wahrnehmung wesentlichen Faktoren Gleichgewicht, Gestalt, Form, Wachstum, Raum, Licht, Farbe, Bewegung, Dynamik und Ausdruck. Bei ihm wird das Ganze, welches als Summe seiner einzelnen Teile gesehen wird, auch in

die einzelnen Elemente seiner Struktur zerlegt. Sowohl das Bild in seiner Gesamtheit, als auch seine Elemente können die oben genannten Eigenschaften aufweisen. Das visuelle Gewicht eines Darstellers oder Gegenstandes im Bild setzt sich daher aus diesen Eigenschaften zusammen, gemessen im Verhältnis zum Gesamtbild.

Unter anderem beeinflusst die Position besagten Darstellers sein visuelles Gewicht; befindet er sich nahe der Mitte des Bildes, so hat er weniger Gewicht als jemand, der nahe des Bildrandes steht, daher mag es im Sinne des Gleichgewichtes sein, ein an sich schon mit schwererem bildlichen Gewicht ausgestattetes Objekt eher mittig zu platzieren und ein leichteres Element eher an die Seite des Bildes zu rücken, um die beiden in Balance zu halten.

(vgl. Arnheim, 2000, S. 13 bis 442)

Mascelli behauptet folgende Verhältnisse visuellen Gewichtes, von der Basis ausgehend, dass alle anderen Faktoren einander aufheben:

Ein bewegliches Objekt besitzt mehr Gewicht als ein stationäres Objekt, unabhängig von Größe.

Ein Objekt, welches sich zur Kamera hin bewegt und dadurch an Größe gewinnt, besitzt mehr Gewicht als ein Objekt, welches sich von der Kamera entfernt und damit kleiner wird. Der obere Teil des Bildes ist schwerer als der untere Teil, da ein höher gelegenes Objekt schwerer wirkt als ein tiefer gelegenes Objekt.

Da die Augen der meisten Zuschauer dazu tendieren, automatisch nach rechts zu wandern, kann die rechte Seite mehr Aufmerksamkeit auf sich ziehen, deshalb kann die linke Seite mehr visuelles Gewicht vertragen als die linke Seite.

Ein isoliertes Objekt besitzt mehr Gewicht als ein Objekt, das sich nicht von seiner Umgebung abhebt, dies trifft zu, egal ob die Isolation durch Position, Beleuchtung, Kontrast, Farbe oder ähnliches erreicht wird.

Ein Objekt wirkt schwerer, wenn es an der Seite des Bildes platziert ist, da die Bildmitte kompositorisch am schwächsten ist.

Ein großes Objekt in einer statischen Szene trägt mehr Gewicht, da es das Bild ungeachtet seiner Position und anderer Faktoren zu dominieren tendiert.

Normal geformte Objekte tragen mehr Gewicht als ungewöhnlich geformte Objekte.

Bestimmte bedeutsame oder komplexe Objekte können schwerer erscheinen durch das zusätzliche Interesse, welches sie erwecken.

Ein kompaktes Objekt, dessen Masse sich um seinen Mittelpunkt konzentriert, trägt mehr Gewicht als ein lose zusammenhängendes Objekt.

Ein vertikal geformtes Objekt wirkt schwerer als ein schräges Objekt.

Ein helles Objekt besitzt mehr Gewicht als ein dunkles Objekt, eine dunkle Fläche muss daher größer sein als eine weiße Fläche, um das Gleichgewicht zu wahren.

Warme Farben sind schwerer als kalte Farben, helle Farben schwerer als dunkle Farben.

(vgl. Mascelli, 1998, S. 207 bis 209)

### 3.3.2.1 Symmetrisches und asymmetrisches Gleichgewicht

Das visuelle Gleichgewicht lässt sich in symmetrisches und asymmetrisches Gleichgewicht unterscheiden. Symmetrisches Gleichgewicht bezeichnet den Zustand, in welchem beide Seiten der Komposition symmetrisch gestaltet sind oder zumindest die gleiche Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Diese Aufnahmen wirken oft kraftlos und langweilig, da keinerlei Konflikt oder Kontrast herrscht. (vgl. Mascelli, 1998, S. 210)

Asymmetrisches Gleichgewicht herrscht in einer Aufnahme, wenn die beiden Seiten unterschiedlich in ihrer Wirkung sind. Die visuell schwerere Seite ist diejenige, die signifikant für die Erzählung ist. Auf der anderen Seite des Bildes sollte dieses dominierende Objekt ein entgegen gesetztes Objekt finden, um die Balance der Szene zu halten. (vgl. Mascelli, 1998, S. 211 und 212)

Abbildung 22 zeigt ein Beispiel für asymmetrisches Gleichgewicht zwischen den beiden Darstellern aus dem Film „Down by Law“ (1986), sie unterscheiden sich stark in Form, Größe, Helligkeit, Schärfe und Position. Dennoch sind beide dazu in der Lage, die Einstellung zu verschiedenen Zeitpunkten zu dominieren.



Abb. 22: asymmetrisches Gleichgewicht, *DOWN BY LAW* (1986)

### 3.3.3 Mittelpunkt des Interesses

Der Mittelpunkt des Interesses sollte nach Meinung von Mascelli immer klar ersichtlich sein, da mehrere dominante Figuren, die um die Aufmerksamkeit des Zuschauers kämpfen, die Effektivität des Bildes schmälern. Auch bei einem *two shot* beherrscht immer ein Darsteller zu einem Zeitpunkt die Szene, indem er eine signifikante Handlung ausführt. Doch ein dominantes Element kann auch aus mehreren Darstellern oder Objekten bestehen, zum Beispiel kann es sich um eine Gruppierung marschierender Soldaten handeln.

Da die Bildmitte wenig visuelles Gewicht hat und die rechte Seite bevorzugt wahrgenommen wird, eignet sich diese gut für die Positionierung des Mittelpunktes des Interesses. Doch dies zu einer fixen Regel zu machen, würde zu visueller Monotonie führen. Teilt man das Bild zuerst horizontal und dann vertikal in drei Teile, so erhält man vier Schnittpunkte der Linien, an denen das visuelle Gewicht nachgewiesener Weise besonders hoch ist, die Beachtung dieser Punkte kann der Komposition hilfreich sein, doch rigides Festhalten an ihnen würde wohl meist mechanische, leblose Bilder hervorbringen.

Das Interesse des Publikums mag während einer Szene verlagert werden, zum Beispiel durch Position, Bewegung, Handlung oder Geräusch. Eine Figur kann zum Beispiel in eine dominante Position gebracht werden, eine signifikante Handlung durchführen, wie ein Messer oder eine Pistole ziehen, oder durch Erheben der Stimme das Interesse des Publikums auf sich ziehen. Auch durch einen Wechsel der Beleuchtung, Farbstärke oder Farbe kann eine zuvor nicht im Mittelpunkt stehende Figur plötzlich Zentrum des Zuschauerinteresses werden. Die Bildschärfe ist eine weitere gute Möglichkeit die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu lenken, da schärfer abgebildete Elemente immer vor den unscharfen Elementen wahrgenommen werden. (vgl. Mascelli, 1998, S. 214 bis 217)



Abb. 23: Schärfentrennung, *BLOWUP*(1966)

### 3.3.4 Platzierung eines Subjekts innerhalb des Rahmens

Die Platzierung des Subjekts im Rahmen verlangt ständige Erneuerung der Komposition, solange die Handlung fortschreitet. Den ästhetischen Standard, einem Darsteller Raum in die Richtung seiner Bewegung, beziehungsweise bei statischen Aufnahmen in Richtung seines Blickes zu geben nennt man im Filmjargon „Luft geben“.

Christian Mikunda meint dazu: *„Diese Gestaltungsstrategie ermöglicht durch entgegengesetzt orientierte Spannungen sowohl Dynamik als auch Gleichgewicht, obwohl die Gestalt der Schauspieler eindeutig asymmetrisch im Bild angeordnet ist. Die seitliche Schubkraft, die durch die seitwärts gerichtete Form des Kopfes entsteht, zieht über den Mittelpunkt des Leinwandrechtecks hinaus, quer durchs Bild.*

*Indem man aber die vertikale Bildbegrenzung nahe an die Figur des Schauspielers heranhöhrt, ergibt sich durch den Rahmen induzierte Spannung in die entgegengesetzte Richtung. Sie kompensiert den seitlichen Zug zur Mitte, sodass das Spannungsmuster in sich ausgeglichen und gleichzeitig dynamisch ist.“* (zit. nach Mikunda, 1986, S. 37 und 38)

Umso größer der Annäherungswinkel der Kamera, desto mehr „Luft geben“ in Blickrichtung ist erforderlich.

Das „Luft geben“ hat sich als Standardcode durchgesetzt und ist eine der weitest verbreiteten Strategien von Bildkomposition, nicht nur beim Film, sondern gleichermaßen in der Fotografie oder Malerei.



Abb. 24: Luft geben, BLOWUP(1966)

Der wichtigste Darsteller wird erfahrungsgemäß meist auf der rechten Seite platziert. Wenn es nun im Sinne der Geschichte ist, das Publikum zu schockieren, so kann ein neuer Darsteller, womöglich der Bösewicht, plötzlich auf der linken Bildseite auftauchen. Das Publikum wird sein Interesse abrupt von rechts nach links verlagern.

Führende Linien sollten aufgrund der menschlichen Wahrnehmung nach rechts hin zusammenlaufen, um das Auge des Zuschauers zum Mittelpunkt des Interesses zu führen. Große Massen auf der rechten Seite hingegen können das Bild überladen. Mascelli nennt als Beispiel ein Bild mit dem Darsteller auf der rechten Seite, und einem hohen Berg auf der linken Seite. Wird das Bild umgedreht, so ist der Darsteller auf der linken Seite verloren, der Berg würde die Komposition zu stark beherrschen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 223 und 224)

### 3.3.5 Perspektive

Mascelli definiert die Perspektive folgendermaßen: „*Perspective is appearance of objects as determined by their relative distance and positions, or as influenced by atmospheric conditions.*“ (zit. nach Mascelli, 1998, S. 227)

Er unterscheidet zwischen *linear* und *aerial perspective*. Die *linear perspective* produziert Konvergenz paralleler Linien einer Achse in einem Winkel zum Zuschauer, so laufen parallele horizontale Linien auf einen entfernten Punkt am Horizont zusammen. Parallele vertikale Linien, wie die Konturen eines Hochhauses, laufen zusammen, sobald der Zuschauer von oben oder unten auf das Objekt blickt. Diese durch die *linear perspective* hervorgerufene Illusion hilft dem Beobachter die reale Distanz zum Objekt und dessen Größe einzuschätzen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 227)



Abb. 25: *linear perspective, STRANGER THAN PARADISE(1984)*

Die *aerial perspective* zeigt die Objekte heller und sanfter, je weiter sie vom Blickpunkt entfernt, und schärfer und dunkler, je näher sie sind. (vgl. Mascelli, 1998, S. 227 und 228)



Abb. 26: aerial perspective, *STRANGER THAN PARADISE*(1984)

### 3.3.5.1 Effekte

Zahlreiche Methoden eignen sich, um perspektivische Effekte wirkungsvoll zu verstärken. In bestimmten Situationen ist ein Kamerawinkel von Vorteil, der die größtmögliche Anzahl an Ebenen und Facetten abbildet. *Angle-plus-angle* Aufnahmen eignen sich, um ein Objekt von vorne, von der Seite und von oben in klaren Linien darzustellen. Oft ist auch die, durch ideale Kombination von Kamerawinkel und Objektiv herbeigeführte nächste Aufnahme des Geschehens, die noch ohne Verformung möglich ist, besonders effektiv.

Auch die partielle Überlagerung von Gegenständen kann mitunter sehr reizvolle Bilder mit sich bringen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 229)



Abb. 27: Überlagerung, *BLOWUP*(1966)

Wie bereits erwähnt ist die Bewegung eines Objekts besonders interessant, wenn sie von der Kamera weg oder zur Kamera hin erfolgt. Durch die Zu- oder Abnahme der Größe entsteht ein starker Eindruck von Tiefe.



Abb. 28: *Bewegung zur Kamera, STOLEN KISSES (1968)*

Das Zusammenfassen ist eine Strategie, die zum Einsatz kommt, wenn es nicht möglich ist einzelne Elemente herauszuheben, etwa, wenn eine sehr große Gruppe von Menschen gefilmt werden soll. Dieses Problem wird oft so gelöst, dass jeweils eine Vielzahl von einzelnen Objekten zu unterschiedlich dominanten Gruppen zusammengefasst wird. Mikunda schreibt: *"Im visuellen Nervensystem wirken sich die Gruppierungen dann wie eigene Formen aus, die in sich gegliedert sind."* (zit. nach Mikunda, 1986, S. 54)

Als Beispiel führt er ein Bild aus dem Film "The Charge Of The Light Brigade"(1936) an, indem eine über das Bild verstreute Brigade in Linien und Blöcke zusammengefasst wird, dabei nach visuellem Gewicht abgestuft. Außerdem bildet die Armee den Vordergrund, das Fort den Mittelgrund und die Berge dahinter den Hintergrund.

Diese Trennung in Vorder-, Mittel- und Hintergrund ist ein weiterer wichtiger Kompositionscode. Wenn die Elemente eher in die Tiefe als in die Breite angeordnet sind, so kommt diese Technik bevorzugt zum Einsatz. Um als eigene visuelle Elemente auf den Zuschauer zu wirken, müssen die Ebenen sich durch Farbe, Helligkeit oder Struktur stark voneinander unterscheiden und als eigenständig erkennbar sein. (vgl. Mikunda, 1986, S. 54 und 55)

Mikunda spricht weiters von "versteckter Trennung", wenn perspektivische Fluchtpunkte das visuelle Gewicht im Hintergrund verdichten. Der Mittelgrund geht fließend in den Hintergrund über, doch nur scheinbar widerspricht dies der scharfen Trennung der Ebenen, Fluchtpunkt und Tafel unterscheiden sich wahrnehmungspsychologisch sehr deutlich, denn im Hintergrund konzentriert sich die induzierte Spannung auf einen kleinen Punkt, im Mittelgrund jedoch auf die gesamte Länge und Breite des perspektivisch flüchtenden Objekts. (vgl. Mikunda, 1986, S. 56)

### 3.3.6 Rahmen

Ein so genannter Rahmen bezeichnet die besonders nahe gerückten Elemente des Vordergrunds, die das Bild teilweise oder rundum umgeben. Häufige Rahmen sind beispielsweise Türen, Torbogen, Fenster, Zäune, Brücken oder Bäume. Er eignet sich gut, um den Blick des Zuschauers auf die wesentliche Handlung zu fixieren.

Der Rahmen übt eine Anziehungskraft auf die visuellen Elemente des Bildes aus, wodurch induzierte visuelle Spannung entsteht. Dabei entsteht umso mehr Spannung, je näher sich der Rahmen an den Elementen befindet. Daher wird ein Rahmen oft an das Bildinnere herangerückt, um die Bildfläche zu verkleinern und damit das Bild effektiver zu gestalten.

Mikunda bemerkt dazu ironisch, dennoch zutreffend: *"Unzählige Kameratotalen mit Blick aufs Meer wurden so mit Palmenzweigen gerahmt, die von oben herab, manchmal auf einem Gerüst außerhalb des Bildes befestigt, ins Bild hängen, um die Distanz zwischen Horizont und oberer Bildbegrenzung zu verkürzen"*. (zit. nach Mikunda, 1986, S. 59)

Von einem  $\frac{3}{4}$  Winkel gefilmt wirkt der Rahmen dreidimensionaler, Licht von hinten kann die Konturen verstärken. Der ideale Rahmen ist visuell ansprechend, lenkt jedoch trotzdem nicht vom Wesentlichen ab. Die Unterteilung in Vorder-, Mittel- und Hintergrund sollte für den Zuschauer leicht zu erkennen sein, durch eine starke Unterscheidung der einzelnen Teile in Schärfe, Helligkeit, Farbe und ähnlichem kann man eine deutliche Trennung der Ebenen erreichen. Der Rahmen jedenfalls sollte eine gewisse Schärfe vorweisen, andernfalls wirkt er eher störend.

Er muss nicht alle vier Seiten des Bildes umgeben, oft werden Rahmen in Form des Buchstaben L verwendet. Mascelli nennt diese Methode die *L-shaped-composition*, sie ergibt sich oft aus Bäumen oder ähnlichen Objekten.

Doch ist der Rahmen besonders klein, so kann er mitunter ungewollt wirken und damit den Zuschauer verwirren.

Bewegliche Rahmen, wie beispielsweise vom Wind bewegte Äste eines Baumes, lenken oft stark vom Geschehen ab. Doch die Kamerabewegung zum Rahmen hin, vom Rahmen weg oder durch den Rahmen bringt oft interessante visuelle Kompositionen hervor.

Natürlich kann der Rahmen nicht nur das Bild verschönern, sondern auch seinen Teil zur Erzählung beitragen, indem er durch seine Beschaffenheit Informationen zur Handlung gibt. Ein Rahmen in der Form eines Bullauges eines Schiffes kann beispielsweise dem Zuschauer vermitteln, dass das Geschehen sich auf hoher See zuträgt.

(vgl. Mascelli, 1998, S. 234 bis 237)

Die Abbildungen 30 und 31 aus den Filmen „BlowUp“ (1966) und „Stolen Kisses“ (1968) zeigen kreative Variationen von *framing*, die das Geschehen seitlich eingrenzen.



Abb. 29: Rahmen, BLOWUP(1966)



Abb. 30: Rahmen, STOLEN KISSES(1968)

### 3.3.7 Dynamische Komposition

Hierbei handelt es sich um einen raschen Bewegungswechsel, der den Zuschauer überraschen soll., indem ruhige statische Szenen plötzlich zum Leben erweckt werden. Beispiele wären die in Westernfilmen oft hinter Felsen auftauchenden Indianer, oder ein Auto, welches abrupt von einer Seite des Bildes in eine kaum befahrene Straße einbiegt.

Durch die Konzentration auf die ruhige Szene verstärkt sich der visuelle Schock, der mit der folgenden Bewegung einhergeht. Mikunda meint, der ins Blickfeld gebrachte Gegenstand intensiviert das Spannungsmuster, indem er es umwandelt. Entweder geschieht dies durch Bewegung des zusätzlichen Elementes, oder durch Bewegung der Kamera. Bei Rückwärtsbewegung der Kamera gleiten die Objekte nach und nach von hinten ins Bild, als ob sie aus dem Kinosaal kommen würden. Während im Hintergrund kaum Bewegung bemerkbar ist,

kommt diese knapp vor der Optik besonders stark zur Geltung. Der Hintergrund bleibt also konstant, doch im Vordergrund herrscht energisches Treiben.

(vgl. Mascelli, 1998, S. 237 und 238, Mikunda, 1986, S. 61)

### **3.3.8 Zusammenfassung der Komposition**

Nach Mascellis Meinung ist kompositorische Varietät trotz des Bestrebens nach einem durchgehenden Stil eine wichtige Qualität jedes Filmes. Eine große Auswahl an Kamera-winkeln, Einstellungsgrößen und Bewegungsabläufen ist erstrebenswert, ständige Wiederholung sollte vermieden werden. Er warnt die Kameraleute davor, in eine Routine zu verfallen, und ermutigt, die verschiedenen Aufnahmen, wenn auch nur subtil, stets unterschiedlich zu behandeln.

Aufnahmen, welche die räumliche Tiefe zu ihren Gunsten ausnutzen, hält er für visuell ansprechender als flach erscheinende Bilder, in denen die Darsteller in einer Linie und immer in der gleichen Distanz zur Kamera aufgereiht werden. Das Geheimnis guter Komposition nennt er *keep it simple*, und er ruft dazu auf, die Komposition einem Test zu unterziehen, indem man überlegt, welche Elemente man entfernen könnte ohne die Effektivität des Bildes zu schmälern. Jedes Element, welches keinerlei erzählerischen Wert hat, erregt unnötige Aufmerksamkeit beim Zuseher und sollte vermieden werden.

(vgl. Mascelli, 1998, S. 243 und 244)

## **4. Die Filme**

### **4.1 „Down by Law“**

Der Film „Down by Law“ wurde 1986 vom Regisseur Jim Jarmusch in Schwarzweiß gedreht. Er hat die Länge von etwa 107 Minuten und sein deutscher Titel für das Fernsehen lautet "Alles im Griff".

In den Hauptrollen spielen Tom Waits, John Lurie und Roberto Benigni. Der Film gewann 1986 zahlreiche internationale Auszeichnungen, neben der renommierten goldenen Palme von Cannes war er unter anderem bester ausländischer Film bei den *Amanda Awards* (Norwegen) und beim *Robert Film Festival* (Dänemark), sowie bester nicht europäischer Film bei den *Bodil Awards* (Dänemark). Bei den *Independent Spirit Awards*, welche die Independent-

Filmszene der amerikanischen Westküste würdigen, wurde „Down by Law“ in den Kategorien bester Film (Jarmusch), beste Kameraarbeit (Robby Müller), beste Produktion (Alan Kleinberg) und bester männlicher Hauptdarsteller (Roberto Benigni) ausgezeichnet. (vgl. [www.imdb.com](http://www.imdb.com)<sup>3</sup>)

#### **4.1.1 Der Inhalt**

Der Film spielt in New Orleans, Mitte der 80er Jahre.

Der erfolglose Radio DJ Zack kommt in den frühen Morgenstunden total betrunken nach Hause. Seine Freundin erwacht, als er vorsichtig das Zimmer betritt, wütend wirft sie ihm vor, dass er sie nicht gut genug behandle, aus Zorn schleudert sie seine Schallplatten durch den Raum, schließlich setzt sie Zack auf die Strasse.

Zur gleichen Zeit sitzt der Zuhälter Jack in seinem Appartement und zählt seine Tageseinnahmen, während das Mädchen, das neben ihm liegt, ihm vorwirft, ein Versager und Taugenichts zu sein. Ein ehemaliger „Geschäftspartner“ ruft an, und Jack lädt ihn ein vorbeizukommen. Es stellt sich heraus, dass Jack in der Vergangenheit einige Meinungsverschiedenheiten mit diesem Mann hatte, doch schlägt ihm dieser vor, das Geschehene zu vergessen, und bietet Jack als Entschädigung ein seiner Beschreibung nach „göttlich schönes“ 19 Jähriges Mädchen an. Jack zögert zuerst, macht sich dann aber doch auf den Weg zu besagtem Mädchen, welches sich in einem Hotel aufhalten soll.

Kurz nachdem Jack das Hotelzimmer betritt, und noch bevor er das Gesicht des Mädchens sehen kann, stürmt die Polizei das Etablissement. Jack bemerkt jetzt zu seinem Schrecken, dass er hereingelegt wurde, das Mädchen im Bett ist eindeutig noch minderjährig. Die Polizisten legen ihm Handschellen an und führen ihn ab.

Zur selben Zeit besäuft sich Zack vor einem kleinen, heruntergekommenen Spirituosenladen an einer Straßenecke. Dort begegnet er dem Italiener Roberto, der später noch eine Rolle spielen soll. Der schlechtgelaunte Zack schickt ihn fort, doch wenig später kommt ein weiterer Mann namens Preston des Weges, der Zack ein unwiderstehliches Angebot macht. Einen importierten Luxuswagen ans andere Ende der Stadt zu fahren, würde Preston mit eintausend Dollar entlohnen. Zack zögert zunächst, lässt sich dann jedoch auf das lukrative Geschäft ein. Sturzbetrunken manövriert er das Gefährt durch die Straßen von New Orleans, bis ihm an einer Kreuzung ein Polizeiwagen folgt. Kurz darauf vernimmt er schon die Sirene und das Blaulicht der Ordnungshüter, und hält vorschriftsmäßig an. Zu seinem Entsetzen

---

<sup>3</sup> vgl. <http://www.imdb.com/title/tt0090967> und <http://www.imdb.com/title/tt0090967/awards>

finden die Beamten eine Leiche im Kofferraum des Wagens, Zack wird augenblicklich verhaftet und im Polizeiwagen mitgenommen.

So kommt es, dass Jack und Zack in einer kleinen Zelle des Gefängnisses von New Orleans miteinander Bekanntschaft machen. Die beiden Männer sind einander nicht gerade besonders sympathisch, aus einem nichtigen Anlass heraus prügeln sie sich sogar. Einige Zeit vergeht, und eines Tages bekommen die beiden einen neuen Zellenkumpanen, den Italiener Roberto. Anfangs ignorieren Zack und Jack den exzentrischen Italiener, doch nach und nach lassen sie sich von dessen Optimismus und Humor mitreißen. Als Roberto ihnen eines Tages mitteilt, dass er im Hof eine Fluchtmöglichkeit ausgemacht hatte, glauben die beiden anderen zunächst, dass es sich um einen von Robertos Scherzen handelt. Doch tatsächlich gelingt den drei ungleichen Männern das Entkommen aus dem Gefängnis über die Kanalisation. Auf der Flucht allerdings verirren sie sich in den Sümpfen und Wäldern von Louisiana. Erst nach mehrtägigem Herumirren finden die Ausbrecher endlich ein erstes Zeichen von Zivilisation, an einer kleinen Straße liegend befindet sich ein italienischer Imbissstand mit Namen "Luigi's". Es brennt noch Licht im Lokal, und die Männer beschließen, Roberto als Kundschafter hineinzuschicken. Die beiden anderen verstecken sich im Gebüsch und warten stundenlang vergeblich auf ein Zeichen von Roberto. Also beschließen sie, ihn zu suchen und nähern sich den Fenstern der kleinen Hütte. Sie sehen Roberto, der mit einer jungen Frau an einem Tisch sitzt, die beiden essen gerade und amüsieren sich gut. Aufgrund des beruhigenden Anblicks betreten Zack und Jack das Haus, wo die beiden sie willkommen heißen und ihnen Speis und Trank anbieten. Zack und Jack nehmen dankbar an, und Roberto erzählt ihnen, dass die Dame des Hauses ebenfalls Italienerin ist, und weiters, dass er sich in sie verliebt hat und für immer mit ihr zusammenbleiben möchte. Die beiden übernachten bei Roberto und seiner Geliebten und machen sich am nächsten Tag gleich nach dem Frühstück auf den Weg. Roberto verabschiedet sich herzlich von seinen beiden amerikanischen Freunden, die nun gemeinsam die kleine Straße entlang gehen. Bei der ersten Gabelung verabschieden sich Zack und Jack betont gleichgültig voneinander, und gehen getrennte Wege.

#### **4.1.2 Der Kameramann Robby Müller**

Am Film „Down by Law“ arbeitete Jarmusch mit dem Kameramann Robert "Robby" Müller zusammen. Dessen expressive Schwarzweiß-Fotografie hatte wohl massiven Anteil am großen Erfolg des Filmes. Müller, geboren am 4. April 1940 in Willemstad, Curacao (Niederländische Antillen), war schon früh in seinem Leben an der Kamera interessiert, und studierte an der Filmakademie in Amsterdam, wo er mit Kollegen erste Kurzfilme drehte. Er konn-

te vor „Down by Law“ schon viele erfolgreiche Kollaborationen mit renommierten Regisseuren verzeichnen, mit seinem Freund und Partner Wim Wenders arbeitete er mehrmals zusammen und war erheblich an der Herausbildung dessen Stils beteiligt. Höhepunkte sind unter anderem die Highsmith-Adaption „Der amerikanische Freund“ und „Paris, Texas“, für welchen er 1984 mit der goldenen Kamera ausgezeichnet wurde. (vgl. [www.filmportal.de](http://www.filmportal.de)<sup>4</sup>)

Jim Jarmusch über die Arbeit mit Robby Müller, in einem Interview mit dem Guardian geführt von Geoff Andrew, 15. November 1999:

*"The beautiful thing about Robby is that he starts the process by talking to you about what the film means, what the story is about, what the characters are about. He starts from the inside out, which is really, really such a great way. I've learned that you find the look of the film later after you've found the essence of the film, what its atmosphere is, what it's about and then you look at locations together, you start talking about light and colour, about what film material to use and the general look of the film, and we've worked together a lot now, so we don't have to discuss as many things as other people might because we understand each other."* (zit. nach Jarmusch, Guardian Online<sup>5</sup>)

Müller ist, sofern nicht anders von ihm verlangt, ein Verfechter eines realistischen Kamera- stils. Er tendiert dazu, bestehende Lichtquellen zu verstärken, bevorzugt Objektive, die dem Schwinkel des menschlichen Auges ähneln, und schätzt realistische Bilder mehr als besonders schöne, aufdringliche Aufnahmen, die der Realität widersprechen, die Erzählung behindern oder übertreiben. Er arbeitet gerne direkt und alleine an der Kamera ohne spezielle Tricks, Filter oder ähnliches und verzichtet auch auf den in Amerika üblichen Camera Operator. Von detaillierten Storyboards fühlt er sich irritiert, doch diese verwendet Jarmusch für gewöhnlich ohnehin nicht. (vgl. [www.filmportal.de](http://www.filmportal.de)<sup>6</sup>)

Nach „Down by Law“ folgten noch einige weitere Zusammenarbeiten mit Jim Jarmusch, „Mystery Train“, „Dead Man“, „Ghost Dog: The Way of the Samurai“ und Segmente des Episodenfilmes „Coffee and Cigarettes“.

---

<sup>4</sup> vgl. <http://www.filmportal.de/df/d7/Credits,,,,,,,,,9A9B513187CC40D7B7F301338DO4D812credits,,,,,,,,,,,,,html>

<sup>5</sup> vgl. [http://film.guardian.co.uk/Guardian\\_NFT/interview/0,,110604,00.html](http://film.guardian.co.uk/Guardian_NFT/interview/0,,110604,00.html)

<sup>6</sup> vgl. <http://www.filmportal.de/df/d7/Credits,,,,,,,,,9A9B513187CC40D7B7F301338DO4D812credits,,,,,,,,,,,,,html>

Weiters filmte er für bekannte Regisseure wie Peter Bogdanovich, Peter Handke, Barbet Schroeder, Marcelo Epstein, Roberto Benigni, Sarah Driver, Sally Potter, John Schlesinger, Lars von Trier, Fatih Akin, Barbara Albert, Michael Winterbottom, und viele mehr. (vgl. [www.imdb.com](http://www.imdb.com)<sup>7</sup>)

#### 4.1.3 Die Gestaltung von „Down by Law“

Dieses Kapitel befasst sich allgemein mit Auffälligkeiten in der Gestaltung von „Down by Law“ und erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit, im Anschluß daran folgt die genaue Betrachtung einiger ausgewählter Szenen des Filmes.

Das wahrscheinlich offensichtlichste und wichtigste Gestaltungskriterium von „Down by Law“ ist, dass es sich dabei um einen Schwarzweiß-Film handelt, der zu einer Zeit gedreht wurde, in der wie heute hauptsächlich Farbfilme entstanden. Robby Müller, der im Laufe seiner Karriere immer wieder in schwarzweiß gedreht hat, meint dazu in einem Interview mit der „Kölner StadtRevue“ 2005 geführt von Frank Dabrock:

*„Farbe ist ein sehr starkes gestalterisches Mittel. Das Auge bekommt einen Überfluss an Informationen, die man für die Geschichte meist nicht braucht. Ich dämpfe das immer ein bisschen. Ich will nicht zu bunt sein, sodass den Leuten die Dinge ins Auge springen. »Down by Law« wäre ein total anderer Film geworden, hätten wir in Farbe gedreht. Farblich gab es an den Drehorten gewaltige Sachen: Der Fluss, den die Helden mit dem Boot hinunterfahren, war vollkommen bedeckt mit grünen Treibpflanzen, so grün wie ein Tennisfeld. Doch der optische Eindruck wäre zu stark gewesen, um das zu benutzen. Das hatte nichts mit der Geschichte zu tun.“* (zit. nach Müller, Kölner StadtRevue<sup>8</sup>)

---

<sup>7</sup> vgl. <http://www.imdb.com/name/nm0005810/>

<sup>8</sup> vgl. [http://www.stadtrevue.de/index\\_archiv.php3?tid=887&bid=5&ausg=07/05](http://www.stadtrevue.de/index_archiv.php3?tid=887&bid=5&ausg=07/05)



Abb. 31: DOWN BY LAW(1986)

Müller hält nach eigenen Angaben nichts von Schönfilmerei, er sieht sich als Kameramann ganz im Sinne des unbeteiligten Erzählers. Mit Jim Jarmusch hat er sich für „Down by Law“ offenbar bewusst für eine Reduktion auf den Schwarzweißfilm entschieden, um zu vermeiden, dass der Zuschauer sich von der Schönheit und Gewalt der Bilder ablenken lässt, und sich sein Interesse der eigentlichen Handlung des Films entzieht. Dabei stimmt Müller mit Mascelli überein, dessen Werk bereits zu Anfang dieser Arbeit ausführlich behandelt wurde. Auch dieser ist sinngemäß der Meinung, dass der Kameramann kein Bild nur dessen Schönheit wegen aufnehmen sollte, sondern nur Aufgrund dessen Wertes für die Erzählung.

Zu "Im Lauf der Zeit" von Wim Wenders merkte Robby Müller an, Schwarzweiß berge das Risiko, zu ästhetisch zu wirken, wovor er seitdem auf der Hut sei. In einem Interview mit der Kinozeitschrift "EPD Film" 2005, geführt von Gerhard Midding, äußerte er sich folgendermaßen auf die Frage *Was bedeutet Ihnen Schwarzweiß als Ausdrucksmittel?*

*"Sehr viel. Es lässt einfach ein größeres Spektrum der Kontraste zu. Die Leute halten es heutzutage für ausgefallen, wenn man in Schwarzweiß dreht. Aber die Fotografie ist immer noch im Wesentlichen schwarzweiß, ohne dass jemand Anstoß daran nimmt. Im Allgemeinen vermittelt Farbe aber zu viele Informationen, die nicht notwendig sind. Es gibt mehr Faktoren, die stören könnten. Die Arbeit in Schwarzweiß ist viel konzentrierter, wie eine Art Andacht. Es ist wie bei einem Gedicht: die Wörter, die man nicht braucht, lässt man weg. Alice in den Städten haben wir beispielsweise ursprünglich in Farbe drehen wollen. Aber beim Drehen in New York haben mich die vielen gelben Taxis gestört. Ich fand, dadurch wirkte die Stadt zu exotisch. New York ist in Schwarzweiß mindestens ebenso präsent. Die Entscheidung hängt vom Stoff ab. Die Schwarzweißfilme, die ich mit Jim Jarmusch gedreht ha-*

*be, sind vom Sujet her eher still. Also gibt es keine lauten Farben. Obwohl Lautsein auch ein Teil der Geschichte sein kann.*" (zit. nach Müller, EPD Film<sup>9</sup>)

Neben dem offensichtlichen Fehlen von Farbe sind bei „Down by Law“ vor allem die langen Einstellungen auffällig. Diesen langsamen, manchmal fast gelangweilt anmutenden Stil, der sich weniger Schnitte bedient, kann man auch oft in anderen Filmen des Regisseurs Jim Jarmusch erkennen, ebenso in den Filmen seines Freundes Wim Wenders. Somit ist dabei auch Robby Müller oft an der Entstehung beteiligt. Im Interview mit der "EPD Film" meint dieser dazu:

*"Wir haben zueinander gefunden, weil wir auf der gleichen Wellenlänge sind. Wim wollte schon in Summer in the City lange Einstellungen. Das Verstreichen der Zeit war bereits damals für ihn ein wichtiges erzählerisches Element. Die Fahrt in den Tunnel beispielsweise ist im Schnitt 1:1 erhalten geblieben. Ich habe es einfach gern, wenn die Bilder ihre Kraft entfalten können. Ich habe zum Beispiel nie mit einer Zoomlinse gearbeitet, das, finde ich, ist eine viel zu leichte Lösung, um Distanzen zu überwinden. Ich bin da sehr orthodox. Ich möchte, dass die Zuschauer Zeit haben, die Dinge selbst zu entdecken."* (zit. nach Müller, EPD Film<sup>10</sup>)

Jarmusch verzichtet auf die üblichen Schnitte zwischen Darstellern, um Reaktionen zu zeigen, was den Film verlangsamt, aber ihm dadurch einen eigenen Rhythmus gibt.

Besonders bei den Szenen im Gefängnis transportieren die langsamen Bildwechsel das Gefühl der Hoffnungslosigkeit und Langeweile der Insassen sehr deutlich. Die Tristesse wird noch dadurch verstärkt, dass die Räumlichkeiten wie auch die übrigen Schauplätze des Filmes sehr spärlich dekoriert sind. In der kleinen Zelle des Gefängnisses von Louisiana konzentriert sich die Kamera fast ausschließlich auf die agierenden Darsteller, abgesehen von den Metallgittern, den spartanischen Betten und einigen Schmierereien an den Wänden gibt es nichts, das des Zuschauers Blick auf die drei Zellengenossen ablenken könnte. Auch die Sümpfe, in welchen die Drei später umherirren, bieten wenig mehr als eine schlichte Kulisse für das Abenteuer der Ausbrecher.

---

<sup>9</sup> vgl. [http://www.epd.de/epdfilm\\_neu/33178\\_35700.htm](http://www.epd.de/epdfilm_neu/33178_35700.htm)

<sup>10</sup> vgl. [http://www.epd.de/epdfilm\\_neu/33178\\_35700.htm](http://www.epd.de/epdfilm_neu/33178_35700.htm)



Abb. 32: *DOWN BY LAW*(1986)

Abgesehen von den statischen Aufnahmen haben auch ausgedehnte Kamerafahrten ihren Platz in „Down by Law“. Die Anfangssequenz zeigt eine Fahrt durch die Seitengassen eines Vorortes von New Orleans, weit entfernt von den glamourösen Touristenvierteln der Stadt. Nicht nur durch die Beschaffenheit der Landschaft, sondern auch durch die schlichten Kamerabilder in Nuancen von Weiß, Grau und Schwarz wird die Tristesse der Umgebung stimmungsvoll vermittelt. Der Zuschauer hat den Eindruck in einem Wagen zu sitzen, der langsam und ziellos durch die heruntergekommenen Gassen fährt, dabei sieht er die schäbigen Häuserfassaden aus einem *low angle* hinauf, sieht die Quergassen in die Tiefe verschwinden, und Bäume, Autos und Passanten im Vordergrund vorbeiwischen.



Abb. 33: *DOWN BY LAW*(1986)

Auch im Gang des Gefängnistraktes fährt die Kamera langsam von rechts nach links an den aneinander gereihten Zellen vorbei, durch die Gitterstäbe kann man die Häftlinge in ihren lausigen Unterkünften sehen. Die Kamera ist leicht nach rechts gewandt, sodass die Querstangen des Metallgitters im Laufe der Kamerafahrt nach rechts hin zusammenlaufen. Bei Tom Waits Charakter, der sich mit ausdruckslosem Gesicht an den Gitterstäben festhält, kommt das Bild dann zur Ruhe.



Abb. 34: *DOWN BY LAW*(1986)

Nach dem Ausbruch und langem Umherirren im Sumpf sieht man die drei ungleichen Kameraden an einem Flussufer entlang waten, die Kamera fährt an ihrer Seite mit, auf einem Boot oder vielleicht auf einem Dollywagen am anderen Ufer, bis sie schließlich bei einer kleinen Hütte anlangen. Das Bild teilt sich in drei Ebenen, im Vordergrund sieht man das schmutzige Wasser des Flusses, schließlich einen kleinen Steg vor der Hütte mit einem alten Boot. Im Mittelgrund inspizieren die drei Männer die entdeckte Hütte, und im Hintergrund erstrecken sich die Wälder der Sümpfe von Louisiana. Mikunda bezeichnet dies als die Strategie von Vordergrund-Mittelgrund-Hintergrund, und beschreibt, dass die einzelnen Elemente durch unterschiedliche Farbgebung, Helligkeit oder Struktur strikt voneinander getrennt sein müssen, um als eigene visuelle Elemente im Reizmuster zum Tragen zu kommen. (vgl. Mikunda, 1986, S. 54)

In besagtem Fall sind die Elemente des Vordergrundes, also der Steg und das Wasser, durch ihre geringere Schärfe und ihre Dunkelheit von den restlichen Bildelementen getrennt. Das Haus im Mittelgrund ist weiß und bietet so einen guten Kontrast zu den ebenfalls im Mittelgrund befindlichen, aber dunkleren drei Gestalten, die sich gerade Eintritt verschaffen. Die Wälder im Hintergrund sind grau und ebenfalls etwas unscharf abgebildet, somit ist ihre Entfernung zum Geschehen eindeutig erkennbar.



Abb. 35: *DOWN BY LAW*(1986)

In einer vorhergehenden Szene des Filmes versucht ein Mann Namens Preston, Zack zu überreden, ein Auto ans andere Ende der Stadt zu bringen. Auch hier ergibt sich eine Bildkomposition nach diesem Muster. Zack sitzt im Vordergrund, am rechten Bildrand, aus der Entfernung nähert sich Preston in einem weißen Anzug, daher klar aus der Dunkelheit der nächtlichen Straßen herausleuchtend. In der Position angekommen, in der er sich mit seinem Anliegen an Zack wendet, bildet er den Mittelgrund des Bildes. Die kaum erkennbaren Umrisse der nächtlichen Straßenecke sind eindeutig dem Hintergrund zuordenbar.



Abb. 36: *DOWN BY LAW*(1986)

Eine weitere ungewöhnliche Version eines *two shots* findet sich bereits zu Anfang des Filmes, als Jack seine Einnahmen zählt, während sich die farbige Prostituierte, im Bett hinter ihm liegend, über ihn amüsiert. Im Vordergrund rechts sieht man Jack, vor ihm befindet sich ein Tisch, auf dem eine Pistole, ein Telefon und einige Dollarnoten liegen. Hinter ihm, am linken Bildrand, liegt das Mädchen völlig nackt im Bett. Jack ist in einer guten Position, die Einstellung zu dominieren, da er sich auf der gewichtigeren rechten Seite befindet, und deutlicher und größer zu sehen ist, doch da die Prostituierte weitaus gesprächiger ist als er, und zudem durch ihre Nacktheit Aufmerksamkeit beim Zuseher hervorruft, herrscht ein visuelles Gleichgewicht zwischen den beiden Elementen dieser Komposition.



Abb. 37: *DOWN BY LAW*(1986)

Die folgende Einstellung betrachtet das Geschehen von einer Position hinter dem Bett, auf Jack gerichtet. In dieser Aufnahme wirkt das ausgestreckt daliegende Mädchen wie ein Rahmen für Jack, der der Kamera abgewandt weiterhin sein Geld zählt.



Abb. 38: *DOWN BY LAW*(1986)

Als ein weiterer Mann das Zimmer betritt, ergibt sich eine *triangular composition* der Personen. Das Mädchen rückt nun in den Hintergrund, und der neue Mann und Jack dominieren die Einstellung.



Abb. 39: *DOWN BY LAW*(1986)

Auch zu Ende des Filmes kann man noch einmal eine Teilung der Bildelemente beobachten. Nachdem Jack und Zack sich von Roberto und Nicoletta verabschiedet haben, gehen sie auf den Horizont zu, und verschwinden langsam. Die beiden Italiener bleiben stehen und bilden den Vordergrund, die anderen beiden entfernen sich hin zum perspektivischen Fluchtpunkt der Straße. Da sich der Fluchtpunkt und der Mittelgrund, also der Weg, in wahrnehmungspsychologischer Hinsicht stark unterscheiden, erfüllt die Aufnahme die Forderung nach strikter Trennung in Vordergrund, Mittelgrund und Hintergrund. Im Hintergrund ist die visuelle Spannung auf einen kleinen Fleck konzentriert, im Mittelgrund verteilt sie sich auf die Länge und Breite der Straße.



Abb. 40: *DOWN BY LAW*(1986)

Der tatsächliche Ausbruch aus dem Gefängnis bleibt dem Zuschauer vorenthalten, jedoch sieht man die Männer anschließend durch die Kanalisation flüchten.

Im Hintergrund sieht man ein helles Licht, den Eingang des Tunnels, im Vordergrund jedoch ist es erheblich dunkler. Die Ausbrecher klettern in die Kanalisation, man sieht sie direkt in die Richtung der Kamera flüchten. Diese Bewegung von Subjekten zur Kamera hin ist die interessanteste und dynamischste Bewegung, die abzubilden möglich ist, da die Darsteller an Größe gewinnen, je näher sie der Kameraposition kommen.

Bei der Darstellung des Tunnels bedienen sich die Filmemacher auch der von Mascelli beschriebenen Eigenschaften paralleler Linien, deren Zusammenlaufen in der Distanz einen Ausdruck von Energie und Action mit sich bringt. Diese Bedeutung kommt dem Charakter eines hektischen Gefängnisausbruches zweifellos sehr entgegen. (vgl. Mascelli, 1998, S. 200 bis 202)



Abb. 41: *DOWN BY LAW*(1986)

Sobald die drei Hauptdarsteller miteinander vereint sind, also ab dem Hinzukommen Roberto in die Gefängniszelle, beinhaltet fast jede Aufnahme die drei unterschiedlichen Charaktere. Es handelt sich meist um *medium shots* oder *long shots*, die kaum mehr als die Hauptfiguren und einen Eindruck der Umgebung zeigen, zum Beispiel die Zelle oder die Sümpfe. In diesen Aufnahmen ist auffällig, dass Roberto oft in der Mitte des Bildes positioniert ist. Roberto ist unter den Darstellern derjenige, der am meisten spricht, und sich auch am meisten bewegt, damit besitzt er in der Bildkomposition ein größeres kompositorisches Gewicht als die beiden anderen. Da die Mitte des Bildes das geringste kompositorische Gewicht hat, wird durch die Positionierung des Italieners ein Gleichgewicht zwischen den Figuren gewahrt.

Zu dem Zeitpunkt, als Roberto zum ersten Mal die Zelle betritt, bildet er die Spitze einer *triangular composition*, die anderen beiden beobachten ihn, er steht im Mittelpunkt ihres Interesses und auch im Mittelpunkt des Zuschauerinteresses.



Abb. 42: *DOWN BY LAW*(1986)

Neben diesen häufigen Aufnahmen aller drei Darsteller gibt es mitunter einige *two shots*. Diese sind alle aus einer relativ großen Entfernung aufgenommen, auch die wenigen *close-ups* einzelner Darsteller zeigen keine Nahaufnahmen der Gesichter, näher als mit einem *head and shoulder close up* kommt die Kamera den Protagonisten kaum, abgesehen von den Profilaufnahmen von Tom Waits bei dessen verhängnisvoller Autofahrt.



Abb. 43: *DOWN BY LAW*(1986)

## 4.2 „Dead Man“

Der Film „Dead Man“ wurde 1996 von Jim Jarmusch in Schwarzweiß gedreht. Er hat eine Länge von etwa 121 Minuten. Der Regisseur konnte zahlreiche namhafte Schauspieler für diesen Film gewinnen, in der Hauptrolle spielt Johnny Depp als William Blake, in weiteren Rollen unter anderem Gary Farmer, Crispin Glover, John Hurt, Robert Mitchum, Iggy Pop, Gabriel Byrne, Billy Bob Thornton und Alfred Molina. Die Musik steuerte Neil Young bei, die Kamera führte wie schon bei „Down by Law“ Robby Müller.

Bei den *European Film Awards* konnte Jim Jarmusch in diesem Jahr den *Screen International Award* verbuchen, weiters wurde Robby Müller für seine Kameraarbeit an dem Film mit dem *NYFCC Award* der *New York Film Critics Circle Awards* ausgezeichnet. Der Film war außerdem für die goldene Palme von Cannes 1995 nominiert. (vgl. [www.imdb.com](http://www.imdb.com)<sup>11</sup>)

### 4.2.1 Der Inhalt

Es liegt nahe, dass Jim Jarmusch sich in dieser ungewöhnlichen und realitätsfernen Geschichte in hohem Maße metaphorisch und philosophisch ausdrücken möchte, die Symbolik des Films zu interpretieren würde aber wohl im Rahmen dieser Arbeit zu weit führen, daher möchte ich mich an dieser Stelle auf die bloße Wiedergabe des Inhalts beschränken.

---

<sup>11</sup> vgl. <http://www.imdb.com/title/tt0112817/> und <http://www.imdb.com/title/tt0112817/awards>

Die Handlung von „Dead Man“ spielt irgendwo im Amerika zur zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Der junge Mann William Blake reist mit der Eisenbahn in die Stadt Machine, um dort einen Posten im Büro des Unternehmens von Mr. Dickinson zu übernehmen. Doch dieser wurde bereits an jemand anderen vergeben, und so macht er sich auf den Weg in den nächsten Saloon, um erstmal etwas zu trinken. Dort begegnet er der ehemaligen Prostituierten Thel, die nun als Papierblumenverkäuferin arbeitet. Thel nimmt ihn mit in ihr Quartier, und die beiden lieben einander. Doch bald darauf betritt der ehemalige Liebhaber von Thel, der Sohn von Mr. Dickinson, das Zimmer, er ist eifersüchtig und erschießt schließlich Thel, die sich schützend vor Blake wirft. Doch der Durchschuss verletzt auch diesen. Aus Notwehr tötet der angeschossene Blake den Mann namens Charlie mit Thels Revolver und ergreift dann die Flucht.

Er verliert das Bewußtsein auf dem Rücken von Charlies Pferd, mit welchem er davon reitet. Als er wieder zu sich kommt, ist er in Gesellschaft eines korpulenten Halbindianers, der sich ihm mit dem Namen Nobody vorstellt. Als William Blake sich seinerseits bekannt macht, ist Nobody sehr überrascht, es scheinbar mit dem berühmten Poeten zu tun zu haben, dessen Gedichte er gelesen hat.

Zur selben Zeit heuert der schrullige Mr. Dickinson drei skrupellose Kopfgeldjäger an, William Blake zu verfolgen, und ihn und das gestohlene Pferd des toten Sohnes zurück nach Machine zu bringen.

William Blake, dessen Schusswunde ihm immer mehr zu schaffen macht, freundet sich mit Nobody an, und die beiden reiten gemeinsam weiter.

Cole Wilson, der grausamste der drei Killer mit kannibalischen Vorlieben, bringt im Laufe der Verfolgung seine beiden Mitstreiter um und macht sich alleine auf die Suche.

William Blake, der nun wegen zweifachen Mordes an Thel und ihrem Liebhaber gesucht wird, tötet auf der Flucht noch mehrere Menschen, unter anderem zwei weitere Kopfgeldjäger, die ihr Glück versuchen, sowie einen christlichen Ladenbesitzer, der sich weigert Nobody Tabak zu verkaufen. Es scheint, als findet Blake allmählich Gefallen an der Poesie des Tötens. Doch er wird ein weiteres Mal angeschossen, und sein Zustand verschlechtert sich. Nobody führt ihn mit einem kleinen Boot zu einem seltsamen Indianerstamm. William Blake kann sich kaum noch auf den Beinen halten. Nobody organisiert seine Seebestattung, schließlich findet sich Blake in einem kleinen Kanu wieder, Nobody gibt ihm noch einige Gegenstände mit auf die Reise ins Jenseits, und verabschiedet sich von seinem Freund. Als William Blake vom Ufer forttreibt, erkennt er hinter Nobody den Kopfgeldjäger Cole Wilson, doch er kann seinen Freund nicht mehr warnen. Gleichzeitig schießen Wilson und No-

body aufeinander, beide gehen zu Boden. Blake treibt weiter und schließt letztlich seine Augen.

#### 4.2.2 Die Gestaltung von „Dead Man“

Dieses Kapitel befasst sich allgemein mit Auffälligkeiten in der Gestaltung von „Dead Man“ und erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit, im Anschluss darauf folgt die genaue Betrachtung einiger ausgewählter Szenen des Filmes.

Wie auch bereits bei „Down by Law“, arbeitete Jim Jarmusch an „Dead Man“ mit dem Kameramann Robby Müller zusammen und auch in diesem Fall handelt es sich um einen Schwarzweißfilm. Befragt zu dieser Entscheidung, und zum Einfluss, den die zeitgenössische Fotografie auf sein Schaffen hat, äußerte er sich im Interview mit der „EPD Film“ Ausgabe 7/2005 folgendermaßen:

Geht die Entscheidung, den Western „Dead Man“ nicht in Farbe zu drehen, auf den Einfluss der zeitgenössischen Fotografie zurück?

*„Wir fanden die Verwendung von Schwarzweiß ganz logisch. Sonst hätte er ausgesehen wie eine Dokumentation von „National Geographic“.“ (zit. nach Müller, EPD Film<sup>12</sup>)*

Dennoch: Welchen Einfluss hat die Fotografie allgemein auf Ihre Arbeit?

*„Ich glaube schon, dass er groß ist. Ansel Adams für die Landschaften. Walker Evans hat mir gezeigt, was man mit Schwarzweiß machen kann. Diese Leute haben Amerika auf ihre eigene Weise neu entdeckt. Robert Frank ist auch ein Vorbild, ich hab‘ mir gewünscht, so sein zu können.“ (zit. nach Müller, EPD Film<sup>13</sup>)*

„Dead Man“ scheint, im Vergleich zu den anderen Filmen des Regisseurs, besonders stark auf die Ausdruckskraft der Bilder bedacht zu sein. Während bei „Down by Law“ oder „Broken Flowers“ meist die Handlung und Dialoge im Vordergrund stehen, ist hier das Bild selbst oftmals stärkster Bedeutungsträger. Zumindest zu mehreren Phasen des Filmes versuchen lange, stumme *close-ups* des Hauptdarstellers dessen Zustand und Stimmung darzustellen.

---

<sup>12</sup> vgl. [http://www.epd.de/epdfilm\\_neu/33178\\_35700.htm](http://www.epd.de/epdfilm_neu/33178_35700.htm)

*Close-ups, two shots* und andere Nahaufnahmen sind in diesem Film im Vergleich mit früheren Filmen des Regisseurs keine Seltenheit. Oft handelt es sich um Aufnahmen von Gesichtern, die durch ihre Helligkeit aus dem dunklen Bild herausstechen und meist noch durch schwarze Kleidung der Figuren verstärkt werden.



Abb.44: *DEAD MAN*(1996)



Abb.45: *DEAD MAN*(1996)

Der Indianer Nobody nimmt sich des verletzten William Blake an, seine Stärke und Überlegenheit ihm gegenüber kommt in mehreren *low angle close-ups* zur Geltung.



Abb.46: *DEAD MAN*(1996)

---

<sup>13</sup> vgl. [http://www.epd.de/epdfilm\\_neu/33178\\_35700.htm](http://www.epd.de/epdfilm_neu/33178_35700.htm)

Mehrere Einstellungen bedienen sich der perspektivischen Darstellung von Kräfteverhältnissen. Auch in der Szene, als Cole Wilson seinen jungen Kollegen tötet, wird das Machtverhältnis der beiden zuvor durch *low* und *high angle shots* dargestellt. Während Wilson auf seinem Pferd thront und von unten hinauf gefilmt wird, sieht man den anderen Mann von oben herab an einem Wasserloch hockend, bevor Wilson ihm einen Kopfschuss verpasst.



Abb.47: DEAD MAN(1996)

In mehreren Szenen des Filmes wechselt die Kamera in die subjektive Perspektive von William Blake. Nachdem er angeschossen wurde, resultiert die mit seiner Verletzung einhergehende Schwäche in verwackelten, unscharfen Aufnahmen.



Abb.48: DEAD MAN(1996)

Die eigenartige Zugfahrt von William Blake zu Beginn des Filmes ist eine der längsten und aufwendigsten Szenen von „Dead Man“. Auch hier wechselt die Kamera nach häufigen *close-ups* des William Blake gelegentlich in die subjektive Perspektive des Hauptdarstellers, der seine Mitreisenden mit Argwohn mustert, dann aus dem Fenster blickt und die Landschaft vor seinem Auge vorbeiziehen sieht. Dieses Stilmittel kommt in mehreren Filmen des Regisseurs zur Anwendung, in „Down by Law“ fährt sozusagen der Zuschauer durch die Seitengassen von New Orleans, und auch in „Broken Flowers“ werden Don Johnstons Eindrücke auf seiner detektivischen Reise durch seine Perspektive, aus dem Fenster des Leihwagens blickend, gezeigt.



*Abb.49: DEAD MAN(1996)*

Alternierend zu den Eindrücken William Blakes sieht man Bilder der Lokomotive und deren Maschinenraum in unterschiedlichsten Einstellungen, visuell besonders bemerkenswert ist die Aufnahme des Zuges nach einer Fahrt durch einen Tunnel. Als der Zug wieder herauskommt, sieht man ihn aus einem tiefen Winkel schräg auf die Kamera zukommen, dadurch wirkt er besonders dynamisch und mächtig.



*Abb.50: DEAD MAN(1996)*

Auch die bewegte Kamera kommt mehrmals zum Einsatz, unter anderem bei Blakes Ankunft in Machine, wo sie auf seinem Weg durch die Stadt an seiner Seite folgt, und damit Einblicke in das Leben der kleinen Wildwest-Stadt bietet.



*Abb.51: DEAD MAN(1996)*

Ebenso bei der Bootsfahrt von Nobody und Blake verfolgt die Kamera die beiden von der Seite, auch filmt sie dann im Gegenzug aus der Perspektive der beiden Männer Richtung Ufer, wo ausgebrannte Ruinen von Indianersiedlungen das Bild beherrschen.



Abb.52: *DEAD MAN*(1996)

Um William Blakes Ritt hinter Nobody her darzustellen, filmt die Kamera vom Rücken Blakes Pferdes aus dessen Perspektive auf den vorausreitenden Indianer.

Als Nobody William Blake seine Lebensgeschichte erzählt, bekommt der Zuschauer durch aneinander gereihte *flashback*-Aufnahmen einen Eindruck von der Vergangenheit des Indianers. Die Bilder aus seinem Leben unterscheiden sich von den anderen Bildern des Filmes durch ihre helle, runde Rahmung und weiße, helle Überblendungen zwischen den einzelnen Erinnerungen.



Abb.53: *DEAD MAN*(1996)

Oft bedient sich der Film extremer Winkel, um das Geschehen darzustellen. Bei den zahlreichen Szenen, in welchen die Protagonisten auf ihren Pferden durch das Bild reiten, ist dies besonders auffällig. In der abgebildeten Szene dienen Tierknochen als Rahmen für William Blakes und Nobodys Ritt durch die Prärie. Die bereits mehrmals erwähnte Strategie von Vordergrund-Mittelgrund-Hintergrund kommt dabei zu tragen, der Tierschädel bildet den

Vordergrund, im Mittelgrund reiten die Männer vorbei, und dahinter erstrecken sich die dürrer Bäume und Büsche der Umgebung. In ihrer Form und auch Helligkeit sind die drei Ebenen deutlich unterscheidbar.



Abb.54: DEAD MAN(1996)

Lange statische oder leicht mitschwenkende Einstellungen der Wildwestlandschaft, welche die Protagonisten durchqueren sind keine Seltenheit. Oft zeigt die Kamera einen Ausschnitt der Umgebung, welcher dann von William Blake oder seinen Verfolgern langsam, natürlich auf Pferden reitend, passiert wird.



Abb.55: DEAD MAN(1996)

Mehrere Szenen des Filmes spielen sich nachts ab, aus der Dunkelheit stechen oft nur die Gesichter der Protagonisten heraus. Mikunda nennt diese Gestaltungsstrategie „Herausheben“ und schreibt darüber: *„In einem diffusen Reizmuster fließt die induzierte Spannung auseinander. Was sie benötigt ist eine Form, die sie zusammenhält und das visuelle Gewicht eindeutig lokalisiert. Diese einzelnen Formen aus dem sie umgebenden Reizchaos durch Licht, Farbe, Bewegung und Schärfenführung herauszulösen, hat sich als besonders Ziel führende Strategie erwiesen. Dabei müssen die Gestalten unterschiedlich stark hervorgeho-*

ben werden, wenn sich jene abgestufte Spannungshierarchie ergeben soll, die zu einem visuell intensiven Bild führt.“ (zit. nach Mikunda, 1986, S. 51 und 52)

In einer Szene sieht man zwei der Kopfgeldjäger, bei ihren Pferden stehend, über den dritten im Bunde, Cole Wilson, sprechen. Dieser soll seine eigenen Eltern vergewaltigt, getötet und gegessen haben, einzig die Reihenfolge der Greuelthaten ist nicht bekannt. Die Gesichter der beiden Männer kontrastieren mit der sie umgebenden Finsternis, im Branchenjargon wird diese Technik des Herausleuchtens *highlighting* genannt.



Abb.56: DEAD MAN(1996)



Abb. 57 DEAD MAN(1996)

Abbildung 57 zeigt Robert Mitchum im Dialog mit einem ausgestopften Bären.

Eine weitere Gestaltungstechnik, die als „Überlagerung“ bezeichnet wird, kommt in „Dead Man“ einige Male zur Anwendung. Dabei werden mehrere in die Tiefe verteilte Elemente so abgebildet, dass die vorderen Elemente die weiter entfernten Elemente teilweise überdecken. Da die Wahrnehmung danach trachtet, die Elemente als einzelne Formen zu sehen, wird durch die mit der Methode einhergehende Zusammenfassung visuelle Spannung induziert.

In dem Büro der Firma von Mr. Dickinson sind die Tische der Angestellten so angeordnet, dass eine solche Überlagerung der Elemente stattfindet.



Abb. 58: *DEAD MAN*(1996)

### 4.3 „Broken Flowers“

Der Film „Broken Flowers“ wurde 2005 vom Regisseur Jim Jarmusch in Farbe gedreht. Er hat eine Länge von etwa 106 Minuten und hatte den Arbeitstitel "Dead Flowers". In der Hauptrolle spielt Bill Murray, in weiteren Besetzungen unter anderem Jeffrey Wright, Sharon Stone, Frances Conroy, Jessica Lange, Chloe Sevigny und Tilda Swinton.

Der Film wurde vom *Cambridge Film Festival* 2005 mit dem *Audience Award* ausgezeichnet, weiters mit dem großen Preis der Jury in Cannes, und dem *CEC Award* der *Cinema Writers Circle Awards* sowie dem *Czech Lion* der *Czech Lions* für den besten ausländischen Film.

Zusätzlich wurde der Film noch für zahlreiche weitere Auszeichnungen nominiert. (vgl. [www.imdb.com](http://www.imdb.com)<sup>14</sup>)

#### 4.3.1 Der Inhalt

Der Hauptdarsteller Don Johnston, gespielt von Bill Murray, ist ein alternder „Don Juan“, der sich im Computerbusiness einen ansehnlichen Lebensstandard erarbeitet hat. Zu Beginn des Filmes wird er von seiner Lebensgefährtin verlassen, Don wirkt gleichgültig und resigniert, er unternimmt nichts, um sie dazu zu bringen doch bei ihm zu bleiben.

Wie der Zuseher bereits im Vorspann erfährt, erhält Don einen rosaroten Brief zugesandt. Sein Nachbar Winston bittet ihn bei einem Computeranliegen auszuhelfen, und Don macht sich mit dem ungeöffneten Brief in Händen auf den Weg zu ihm.

---

<sup>14</sup> vgl. <http://www.imdb.com/title/tt0412019/> und <http://www.imdb.com/title/tt0412019/awards>

Winston, verheiratet und fünffacher Vater, sieht sich selbst gerne als Hobbydetektiv. Don kann das Computerproblem lösen, daraufhin setzt er sich, öffnet den Brief und liest ihn.

Winston bemerkt den ratlosen Ausdruck in Dons Gesicht, er möchte wissen, was in dem Brief geschrieben steht und Don liest ihn nochmals vor.

Es handelt sich um eine anonyme Absenderin, die Don mitteilt, dass er einen 18-jährigen Sohn hat, der auf der Suche nach seinem Vater ist.

Winstons detektivische Leidenschaft entflammt sofort, und er bietet Don an, ihm zu helfen, die Identität der Mutter herauszufinden, doch dieser gibt sich gleichgültig und vermutet, dass es sich ohnehin nur um einen Scherz handelt.

Beim gemeinsamen Brunch am nächsten Tag bittet Winston Don, eine Liste zu erstellen, die all seine früheren weiblichen Bekanntschaften umfasst, welche als Verfasserinnen des rosa-roten Briefes in Frage kommen könnten. Don zögert zunächst, doch seine Neugierde siegt und so entsinnt er sich seiner einstigen Geliebten und händigt seinem Freund schließlich die Liste aus.

Tags darauf hat dieser schon alles organisiert, die Adressen der Frauen herausgefunden, Flugtickets und Leihwägen gebucht. Eine der Frauen auf Dons Liste sei bei einem Autounfall vor einigen Jahren ums Leben gekommen, erzählt ihm Winston, was ihn traurig stimmt. So macht sich Don also auf den Weg zu Laura Daniels, der ersten Frau auf seiner Liste. Winston rät ihm noch, den Damen rosarote Blumensträuße mitzubringen, und auf Auffälligkeiten zu achten, insbesondere eine zum Brief passende rosarote Schreibmaschine wäre ein sicheres Indiz.

Don erreicht mit seinem Leihwagen das Haus von Laura, doch sie ist nicht zuhause. Ihre 18-jährige Tochter Lolita öffnet ihm die Tür, also stellt er sich als alter Freund von Laura vor.

Lolita bittet ihn herein und er nimmt Platz, um auf Laura zu warten, das Mädchen scheint von seiner Anwesenheit nicht im Geringsten gestört und läuft gänzlich unbekleidet telefonierend im Zimmer auf und ab.

Auf die Frage, ob sie denn Geschwister habe, antwortet sie ausweichend. Don beschließt also, das Weite zu suchen, doch als er gerade das Haus verlässt fährt Laura mit ihrem Wagen vor. Diese zeigt sich überrascht, jedoch sichtlich erfreut, ihren ehemaligen Liebhaber nach so langer Zeit wieder zu sehen. Sie bittet ihn, doch zum Abendessen zu bleiben, und er nimmt das Angebot an.

Beim Essen erfährt Don unter anderem, dass Laura beruflich anderer Leute Kleiderschränke organisiert, und dass Lolitas Vater Larry vor einiger Zeit bei einem Autorennen ums Leben kam.

Es wird spät und einige Flaschen Wein werden geleert.

Als Don am nächsten Morgen erwacht, befindet er sich zu seiner Überraschung in Lauras Armen in deren Bett. Noch etwas verkatert verlässt er das Haus, Laura und ihre freizügige Tochter winken ihm noch zum Abschied.

Nun ist die nächste Ex-Freundin an der Reihe, Don nimmt einen Flug und macht sich auf den Weg zu Dora. Als sie ihm die Türe öffnet, scheint sie etwas verstört durch seine Anwesenheit. Dennoch bittet sie ihn ins Haus und erzählt ihm aus ihrem Leben, verhält sich jedoch sehr distanziert. Don entdeckt einige verdächtige rosarote Einrichtungsgegenstände.

Als ihr Ehemann Ron von der Arbeit nach Hause kommt, lädt er Don ein, gemeinsam mit ihnen zu Abend zu essen, Dora scheint darüber jedoch nicht sehr erfreut. Don erfährt, dass die beiden keine Kinder haben, und es erscheint ihm unwahrscheinlich, dass Dora die Verfasserin des Briefes sein könnte. Er verlässt die beiden und macht sich auf den Weg zu seiner Pension. Als ihn Winston am nächsten Morgen anruft, ist Don nicht mehr besonders motiviert seine Suche fortzusetzen, trotzdem nimmt er den Flug zu Carmen, der Nächsten auf seiner Liste.

Er besucht sie an ihrem Arbeitsplatz, einer Tierklinik. Sie behauptet, mit den Tieren kommunizieren zu können. Don ist etwas befremdet von ihren eigenwilligen Methoden, und auch Carmen scheint sich nicht besonders zu freuen, ihn wieder zu sehen. Da sie vorgibt sehr wenig Zeit zu haben und ihm auch keine Hinweise gibt, eventuell die Mutter seines Sohnes zu sein, verlässt Don die absurde Szenerie bald wieder. Carmens Sekretärin, die Don nicht besonders zu mögen scheint, bringt ihm noch den Blumenstrauß zurück, den er mitgebracht hatte.

Penny ist die letzte auf Dons Liste. Sie lebt in einem abgelegenen Haus an einem Waldweg, und Don hat Mühe, sie ausfindig zu machen.

Als er sein Ziel erreicht, wird er nicht gerade herzlich von zwei Bikern empfangen, die sich gerade mit ihren Motorrädern beschäftigen und dazu laute Musik hören. Auch Penny ist nicht sonderlich erfreut über Dons unangekündigten Besuch. Auf die Frage hin, ob sie einen Sohn hat, attackiert sie ihn und stößt ihn von der Türschwelle. Auch einer ihrer ungemütlichen Freunde hält Dons unsensibles Verhalten für nicht angebracht und schlägt ihm ins Gesicht, woraufhin dieser sein Bewusstsein verliert. Zuvor erhascht er noch einen Blick auf eine rosarote Schreibmaschine, die im Gras liegt.

Als Don wieder zu sich kommt, befindet er sich in seinem Leihwagen mitten auf einem Feld, sein linkes Auge zielt ein beachtliches Cut, und sein Gesicht ist blutverschmiert.

In einer Blumenhandlung besorgt er noch einen Strauß rosaroter Rosen, die Verkäuferin bemerkt seine Verletzung und hilft ihm dabei die Wunde zu verarzten.

Sein letztes Ziel ist das Mädchen Michelle, das bei einem Autounfall ums Leben kam. Er besucht ihr Grab, lässt sich unter einem Baum nieder und trauert um seine ehemalige Geliebte. Auch sie scheint nichts mit dem Brief zu tun zu haben, auf ihrem Grabstein wird sie nur als Tochter und Schwester, jedoch nicht als Mutter beschrieben.

Er macht sich nun auf den Nachhauseweg, nicht wesentlich schlauer als vor Antritt seiner Reise. Zuhause findet er einen rosaroten Brief von Sherry, seiner Lebensgefährtin, scheinbar hat sie doch noch nicht mit ihm abgeschlossen.

Als er Winston von seiner Reise erzählt, ist dieser etwas enttäuscht, dass Don nicht herausgefunden hat, wer die Mutter seines Sohnes ist. Er möchte weiter an dem Fall arbeiten, doch Don scheint genug davon zu haben. Nachdem Winston das Lokal verlassen hat, sieht Don durch die Fensterscheiben einen Teenager mit einem großen Rucksack, der ihm schon am Flughafen über den Weg lief. Er geht auf ihn zu und bietet an, ihm ein Sandwich zu kaufen. Der junge Mann nimmt das Angebot an, und die beiden kommen ins Gespräch. Während sich die beiden über Gott und die Welt unterhalten, wächst in Don der Verdacht, dass es sich hier um seinen Sohn handeln könnte. Doch als Don versucht, sich als sein Vater zu erkennen zu geben, nimmt der vermeintliche Sohn sichtlich verstört Reißaus.

Don versucht noch ihn zu verfolgen, gibt jedoch schnell auf. Nun ist er nicht mehr so sicher, wirklich seinem Sohn begegnet zu sein, in einem vorbeifahrenden Auto sieht er einen anderen jungen Mann, der nach etwas Ausschau zu halten scheint, der könnte es ebenso gut sein. Mit dem scheinbar gleichgültigen Gesichtsausdruck von Don, der immer noch nicht mehr weiß als zu Beginn, endet die Geschichte.

#### **4.3.2 Der Kameramann Fred Elmes**

Frederick Elmes wurde geboren in Mountain Lakes, New Jersey. Er graduierte an der New York University und später am American Film Institute, wo er Bekanntschaft mit den Regisseuren David Lynch und John Cassavetes machte. Mit Lynch begann er an „Eraserhead“ zu arbeiten, als beide noch Filmstudenten waren, später drehten die beiden gemeinsam noch weitere Filme wie „Blue Velvet“ und „Wild at Heart“, für welchen Elmes 1990 mit dem Independent Spirit Award für die beste Kameraarbeit ausgezeichnet wurde.

Mit Ang Lee drehte er unter anderem „Der Eissturm“ und „Hulk“, und mit Jim Jarmusch arbeitete er bereits an „Night on Earth“ und „Coffee and Cigarettes“ zusammen. (vgl. [www.imdb.com](http://www.imdb.com)<sup>15</sup>)

#### **4.3.3 Die Gestaltung von „Broken Flowers“**

Dieses Kapitel befasst sich allgemein mit Auffälligkeiten in der Gestaltung von „Broken Flowers“ und erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit, im Anschluß daran folgt die genaue Betrachtung einiger ausgewählter Szenen des Filmes.

Im Gegensatz zu den beiden anderen Filmen wurde „Broken Flowers“ in Farbe gedreht. Dass sich der Film in der visuellen Gestaltung auch sonst deutlich von „Down by Law“ und „Dead Man“ abhebt, hängt wohl teilweise damit zusammen, dass mit Fred Elmes ein anderer Kameramann am Werk war.

Viel Augenmerk wurde darauf gelegt, die Hauptfigur des Filmes, Don Johnston, in zahlreichen Nahaufnahmen einsam und verlassen erscheinen zu lassen.

In einem Interview für [www.kodak.com](http://www.kodak.com) geführt von Bob Fisher äußert Fred Elmes sich über die Zusammenarbeit mit Jarmusch an „Broken Flowers“:

*"Jim asked me to read his script for Broken Flowers. It's a psychological character study and also a road movie that is somewhere between a comedy and a drama. He wanted my opinions about how to shoot it, and was wide open to discussing my ideas. We looked at a few Japanese films that Jim admires and studied moments in them where characters feel lonely in the frame."* (zit. nach Elmes, [www.kodak.com](http://www.kodak.com)<sup>16</sup>)

---

<sup>15</sup> <http://www.imdb.com/name/nm0005695/>

<sup>16</sup> <http://www.kodak.com/US/en/motion/students/filmtech/broken.jhtml?id=0.1.4.17.4.6&lc=en>



Abb. 59: *BROKEN FLOWERS*(2005)

Verschiedene Aufnahmen von Don spiegeln seinen Zustand wieder, ist dieser besonders niedergeschlagen, so filmt Elmes aus einem *high angle* auf ihn herab oder platziert ihn weiter unten im Bild, andere Stimmungen beeinflussen seine Größe und Position im Rahmen.



Abb. 60: *BROKEN FLOWERS*(2005)

Farben spielen in „Broken Flowers“ eine wichtige Rolle. Der Brief der geheimnisvollen Exfreundin ist in pink gehalten, daher hält Don bei seinen Erkundungen stets Ausschau nach pinken Gegenständen, welche einen Hinweis auf die Identität der Mutter seines Sohnes preisgeben könnten. Da er jedoch nahezu überall Dinge in verschiedenen Nuancen von Rosarot entdeckt, helfen ihm diese Informationen nicht weiter.



Abb. 61: *BROKEN FLOWERS*(2005)

Viel Wert wurde auch auf die Kulissen der Wohnungen beziehungsweise Arbeitsplätze von Dons Exfreundinnen gelegt, wie auch auf ihren Kleidungsstil. Die Farbgebung und Gestaltung sollte Aufschluss über die Charakterzüge und Lebensweise der Frauen geben, wie Kameramann Elmes im Interview für [www.kodak.com](http://www.kodak.com) verrät.

*"We chose locations very carefully, and then created color palettes that complimented the character's lifestyle. When you meet each of these characters you learn a lot about them by the way they are dressed, and the neighborhoods and houses they live in. Their position in life becomes clear in a couple of seconds."* (zit. nach Elmes, [www.kodak.com](http://www.kodak.com)<sup>17</sup>)

Sharon Stones Figur Laura lebt mit ihrer Tochter Lolita allein in einem einfachen kleinen Häuschen eines Vororts. Die Dekoration der Zimmer ist farbenfroh und verspielt, besonders fällt eine sehr blumige Tapete auf.



Abb. 62: *BROKEN FLOWERS*(2005)

Frances Conroys Charakter Dora hingegen lebt in einer eher gehobeneren Nachbarschaft, die Innenausstattung ihres Hauses ist in sanften Pastelltönen gehalten.

---

<sup>17</sup> <http://www.kodak.com/US/en/motion/students/filmtech/broken.jhtml?id=0.1.4.17.4.6&lc=en>



Abb. 63: *BROKEN FLOWERS*(2005)

Bei Dons Autofahrten zu den verschiedenen Exfreundinnen bekommt man einen Eindruck der Umgebung durch für Jarmusch typische *point-of-view shots* aus den Fenstern.



Abb. 64: *BROKEN FLOWERS*(2005)

Die ebenfalls vom Regisseur oft verwendeten langen statischen Einstellungen kommen bei „Broken Flowers“ nur teilweise zum Einsatz. Der Film nähert sich eher einem für Hollywoodproduktionen typischen, schnelleren Bildwechsel an. Dialoge, für die bei früheren Jarmusch-Filmen eine einzige Einstellung genügte, setzten sich nun aus mehreren konventionellen *two-shots* und *close-ups* zusammen.



Abb. 65: *BROKEN FLOWERS*(2005)

Gerne setzt Jarmusch auch lange Kamerafahrten ein, bei „Broken Flowers“ verfolgt die Kamera gleich zu Anfang die Postangestellte, welche Don Johnston den ominösen Brief übermittelt.



Abb. 66: *BROKEN FLOWERS*(2005)

Bemerkenswert sind auch die Traumsequenzen, in welchen Don die Eindrücke seiner Erkundungen verarbeitet. Die Bilder dazu wurden auf sogenanntem Ektachrome-Film gebannt und sehen sehr schrill, überbelichtet und künstlich aus.



Abb. 67: *BROKEN FLOWERS*(2005)

## 5. Die Untersuchung der Szenen

Um die Filme auf ihre Auffälligkeiten, Unterschiede und Gemeinsamkeiten hin zu untersuchen, erstellte ich Einstellungslisten von jeweils drei Szenen der Filme „Down by Law“, „Dead Man“ und „Broken Flowers“. Mit Szenen sind hier einzelne Kapitel der DVD-Versionen gemeint, dies schien mir als eine brauchbare Vergleichsmöglichkeit, die Kapitel unterscheiden sich in ihrer Länge, sind jedoch meist etwa vier bis sieben Minuten lang.

Nach der in Kapitel 3 dieser Arbeit zusammengefassten Lehre von der Einteilung der Elemente der Bildgestaltung ausgehend von Mascellis Werk „The 5 C's of Cinematography“ werden nun die Filme, vorrangig anhand der ausgesuchten Beispielsszenen, miteinander verglichen.

## 5.1 Einstellungslisten

Down by Law Kapitel 1 Länge: 4 min. und etwa 12 sek. Einstellungen: 25

Einstellung	Dauer/Sek.	Kameraposition	Bildbeschreibung	Bes. Komposition	Kamerabewegung
1	17	Zunächst $\frac{3}{4}$ angle nach rechts, dann frontal an Häuserfassaden vorbei, leichter <i>low angle</i>	Leichenwagen, dann ein Friedhof in New Orleans	Lineare Komposition Dinge im Vordergrund huschen an Linse vorbei: <i>tracking shot</i>	Seitlich aus einem von rechts nach links fahrenden Auto
2	6	Frontal auf Häuserfassaden, <i>low angle</i>	Seitenstrassen von New Orleans	Lineare Komposition Dinge im Vordergrund huschen an Linse vorbei: <i>tracking shot</i>	Seitlich aus einem von rechts nach links fahrenden Auto
3	7	Frontal auf Häuserfassaden, <i>low angle</i>	Seitenstrassen, Menschen, man sieht in die Tiefe der Quergassen	Siehe oben, und Menschen gehen umher	Seitlich aus einem von rechts nach links fahrenden Auto
4	8	Frontal auf Häuserfassaden, <i>low angle</i>	Entlang eines Flusses, am anderen Ufer Hütten etc.	-	Seitlich aus einem von rechts nach links fahrenden Auto
5	6	Seitlich aus dem Auto, $\frac{3}{4}$ angle in Fahrtrichtung orientiert	Häuser und Hütten, im Vordergrund Büsche	Lineare Komposition, <i>tracking shot</i>	Seitlich aus einem von rechts nach links fahrenden Auto
6	8	<i>Low angle</i> auf Häuser, frontal	Häuserfassaden	Lineare Komposition, <i>tracking shot</i>	Seitlich aus einem von rechts nach links fahrenden Auto
7	5	<i>Low angle</i> auf Häuser, frontal	Häuser, Menschen	Lineare Komposition, <i>tracking shot</i>	Seitlich aus einem von rechts nach links fahrenden Auto
8	5	<i>Low angle</i> auf Häuser, frontal	Blick in die Tiefe der Quergassen	Lineare Komposition, <i>tracking shot</i>	Seitlich aus einem von rechts nach links fahrenden Auto
9	9	Extremer <i>low angle</i> auf Häuser, frontal	Häuserfassaden	-	Seitlich aus einem von rechts nach links fahrenden Auto
10	12	<i>Two shot</i> von halbrechts, <i>high angle</i>	Jack und ein farbiges Mädchen im Bett, er richtet sich auf	-	statisch
11	12	<i>Medium shot</i> , sitzende Frau	Frau sitzt auf Veranda, Jack kommt im Hintergrund aus Türe, spricht mit ihr	Vordergrund-Mittelgrund-Hintergrund; Herausheben durch Kontrast	statisch
12	14	<i>Medium close up</i> , farbiges Mädchen im Bett	Mädchen liegt im Bett, Jack legt sich wieder zu ihr	-	statisch
13	15	Frontal auf Häuser, <i>low angle</i>	Seitengassen, Menschen, die Polizei verhaftet jemanden	Lineare Komposition (i.d. Tiefe der Gassen gefilmt)	Seitlich aus fahrendem Auto, diesmal von links nach rechts

14	8	$\frac{3}{4}$ angle in Fahrtrichtung orientiert, seitlich aus Auto	Straßenrand, Gebäude, Büsche und Bäume, etc.	Lineare Komposition, <i>tracking shot</i>	Siehe oben
15	8	<i>Low angle</i> , frontal auf Häuser	Häuser und Garagen	-	Siehe oben
16	12	<i>Medium close up</i> von Zack	Zack betritt einen Raum	Kontrast, Luft geben	statisch
17	13	<i>Two shot</i> , Bett, Zack und seine Freundin	Zack setzt sich ins Bett, in dem seine Freundin schläft	Kontrast (Zack schwarz, weiße Umgebung)	statisch
18	10	<i>Two shot</i> , Freundin liegt im Vordergrund im Bett, dahinter sitzt Zack	Freundin liegt am Bett, sieht in Kamera, von hinten sieht Zack sie an	Vordergrund-Mittelgrund-Hintergrund, Schärfentrennung	statisch
19	8	<i>Low angle</i> , frontal auf Häuserfassaden	Häuserfassaden ziehen vorbei, Menschen, Autos	Objekte wischen im Vordergrund durchs Bild, <i>tracking shot</i>	Seitlich aus Auto, wieder von rechts nach links fahrend
20	8	<i>Low angle</i> , frontal auf anderes Ufer	Fluss, anderes Ufer (Hütten)	Vordergrund- Mittlgrund-Hintergrund	Seitlich aus Auto, wieder von rechts nach links fahrend
21	5	$\frac{3}{4}$ angle in Fahrtrichtung orientiert, seitlich aus Auto	Schäbige Hütten, Telegraphenmasten	Angle plus angle	Seitlich aus Auto, wieder von rechts nach links fahrend
22	6	<i>Low angle</i> , frontal auf Häuser	Blick in Tiefe der Gassen, Menschen auf der Strasse	Lineare Komposition; <i>tracking shot</i>	Seitlich aus Auto, wieder von rechts nach links fahrend
23	9	<i>Low angle</i> , frontal auf Häuser	Blick in die Tiefe eines Schulhofs, Kinder spielen	Lineare Komposition; <i>tracking shot</i>	Seitlich aus Auto, wieder von rechts nach links fahrend
24	11	Extremer <i>low angle</i> auf Häuserfassaden, frontal	Häuserfassaden	-	Seitlich aus Auto, wieder von rechts nach links fahrend
25	30	<i>Credits</i>	Weiß auf Schwarz erscheinen die Namen der Mitwirkenden	-	-

**Down by Law** Kapitel 10 Länge: 7 min. und etwa 3 sek. , Einstellungen: 3

<b>Einstellung</b>	<b>Dauer/Sek.</b>	<b>Kameraposition</b>	<b>Bildbeschreibung</b>	<b>Bes. Komposition</b>	<b>Kamerabewegung</b>
1	45	<i>Two shot</i> , Zack steht links, Bob sitzt rechts oben am Holzbett	Zelle, Zack und Bob sprechen miteinander	Asymmetrisches Gleichgewicht zwischen Figuren	statisch
2	90	<i>Two shot</i> Zack(links oben am Bett) und Bob, rechts stehend. Bob geht nach rechts, <i>two shot</i> mit Jack resultiert, beide stehend	Zelle, Bob nimmt die Kreide von Zack, geht nach rechts und malt ein Fenster an die Gefängniswand, Jack sieht zu	Asymmetrisches Gleichgewicht zwischen Figuren	Schwenk von links nach rechts
3	290	<i>Three shot</i> der drei Männer, nebeneinander am Zellengitter	Zelle, die Männer erzählen warum sie eingesperrt wurden	Asymmetrisches Gleichgewicht zwischen Figuren, Bob spricht am meisten, ist in der Mitte	statisch

**Down by Law** Kapitel 13 Länge: 5 min. und etwa 17 sek.; Einstellungen: 3

Einstellung	Dauer/Sek.	Kameraposition	Bildbeschreibung	Bes. Komposition	Kamerabewegung
1	129	<i>Three shot</i> , leichter <i>high angle</i> , Jack sitzt vorne links, dahinter mittig Bob und rechts Zack	In den Sümpfen zwischen den Bäumen ruhen sich die drei Männer aus	<i>Triangular composition</i>	statisch
2	60	<i>Medium shot</i> , die drei Männer kommen von links hinten nach vorne rechts ins Bild, es folgt ein <i>two shot</i> von Bob und Jack die stehen bleiben, dann eine Aufnahme von Bob	Die drei Männer wandern durch den Sumpf, Roberto bemerkt dass er seinen Schreibblock verloren hat und bleibt stehen	Bewegung Richtung Kamera	Schwenkt leicht Richtung rechts mit den Darstellern mit
3	128	<i>Medium shot</i> vom anderen Flussufer auf die drei Männer	Die Männer wandern am Flussufer entlang, finden eine Hütte und verschaffen sich Zutritt	Am Ende der Aufnahme Vordergrund- Mittelgrund-Hintergrund Strategie	Kamerafahrt von rechts nach links, die Figuren verfolgend

**Broken Flowers** Kapitel 1 Länge: 2 min und etwa 47 sek.; Einstellungen: 15

Einstellung	Dauer/Sek.	Kameraposition	Bildbeschreibung	Bes. Komposition	Kamerabewegung
1	12	Extremes <i>close up</i> eines Briefkastens, <i>high 3/4 angle</i>	Ein blauer Briefkasten, jemand wirft einen rosa Brief ein	Dynamische Komposition (Hand)	statisch
2	5	<i>Medium shot</i> , der Briefkasten halbrechts im Bild, dahinter ein Gebäude	Der Briefkasten aus etwas größerer Entfernung	-	statisch
3	15	<i>Medium shot</i> Briefträger links, rechts davon Briefkasten, dahinter Auto	Der Briefträger leert den Briefkasten	-	statisch
4	3	<i>Low angle</i> , Wagen fährt von links nach rechts durchs Bild, <i>close up</i> von Auto (nur Teil abgebildet)	Der Laster des Briefträgers fährt vorbei	Dynamische Komposition	statisch
5	6	<i>Close up</i> , Auto von hinten frontal, fährt rückwärts in eine Einfahrt	Der Postwagen fährt in eine Einfahrt	-	statisch
6	8	<i>Close up</i> Maschine, <i>high angle</i>	Maschine-Briefe-Förderband	-	Kamera schwenkt leicht mit Brief

7	3	Extremes <i>close up</i> Maschinenteil, <i>high angle</i>	Die Maschine sortiert und verarbeitet die Briefe schnell	-	statisch
8	3	Extremes <i>close up</i> , Brief von links nach rechts bewegt von Maschine	Die Maschine befördert den Brief von links nach rechts	-	Kamera schwenkt mit Brief mit
9	6	<i>close up</i> Förderband, Schachteln	Der Brief kommt aus Förderband in einer Kiste mit anderen Briefen auf Kamera zu	Lineare Komposition, Überlagerung, Schärfentrennung	statisch
10	5	<i>Close up</i> Maschinenteil	Der Brief kommt auf einem nach oben laufenden spiralförmigen Förderband	-	Kamera schwenkt nach oben
11	4	<i>Medium shot</i> der Halle	Der Brief wird in einem Karton auf einem Band befördert	-	Kamera schwenkt von links nach rechts
12	5	<i>Close up</i> , Auto von hinten, frontal	Lastwagen verlässt Einfahrt und fährt nach links	-	statisch
13	5	<i>Low angle</i> , Wagen fährt von rechts nach links durchs Bild, <i>close up</i> von Auto (nur Teil abgebildet)	Der Laster des Briefträgers fährt vorbei	-	statisch
14	9	<i>Long shot</i> in den Himmel	Klein im Bild fliegt ein Flugzeug von links unten nach rechts oben	Lineare Bewegung	statisch
15	80	<i>Credits</i> , Himmel, Schrift eingeblendet	Himmel, Namen der Darsteller	-	statisch

**Broken Flowers** Kapitel 5 Länge: 3 min. und etwa 54 sek. Einstellungen: 14

<b>Einstellung</b>	<b>Dauer/Sek.</b>	<b>Kameraposition</b>	<b>Bildbeschreibung</b>	<b>Bes. Komposition</b>	<b>Kamerabewegung</b>
1	8	<i>Two shot</i> , Don und Winstons Tochter, sitzend	Don und Winstons Tochter sitzen am Tisch vor Winstons Haus und unterhalten sich	-	statisch
2	8	<i>Over-the-shoulder close up</i> von Winstons Tochter, links vorne Schulter von Don sichtbar	Siehe oben	Schärfentrennung (Don unscharf im Vordergrund)	statisch
3	24	<i>Two shot</i> , Don und Winstons Tochter, sitzend	Die anderen Kinder laufen aus dem Haus, auch Winstons Frau verlässt das Haus und Don geht zu ihr hin	Dynamische Komposition (Kinder)	statisch

4	7	Kamera folgt Don in <i>two shot</i> mit Mona, Winstons Frau	Don begrüßt Mona auf der Stiege des Hauses	-	Kamera folgt Don an Mona heran
5	4	<i>Over-the-shoulder close up</i> von Mona	Don unterhält sich mit Mona	-	statisch
6	12	<i>Two shot</i> der beiden wird zu <i>three shot</i> als sich Winston von hinten nähert	Winston kommt und bittet Don mit ihm zu kommen, die beiden gehen aus dem Bild	<i>Triangular composition</i>	statisch
7	40	Don und Winston kommen von rechts ins Bild, <i>two shot</i> vor Schuppen, <i>three shot</i> als Winstons Tochter kommt	Winston fragt Don nach dem Brief. Winstons Tochter kommt und ermahnt ihn, nicht zu rauchen	<i>Triangular composition</i>	Kamera schwenkt leicht mit den beiden mit Richtung links als sie kommen
8	8	<i>Close up</i> der Tochter, <i>level angle</i>	Die Tochter ermahnt Winston	Schärfentrennung, Rahmen (im Vordergrund links und rechts Teile der Männer unscharf zu sehen)	statisch
9	58	<i>Two shot</i> der Männer	Winston liest den Brief, bittet Don Liste der möglichen Verfasserinnen zu machen	-	statisch
10	21	<i>Close up</i> der Liste, Kamera schwenkt nach oben in ein frontales <i>medium close up</i> von Don	Don sitzt auf der Couch und feilt an der Liste. Winston ruft an.	-	Schwenk der Kamera nach oben auf Don
11	2	Aufnahme des Fensters, Winston geht draussen von rechts nach links vorbei	Winston ist bereits in Dons Garten und kommt sich die Liste holen	Schärfentrennung, Vorder- Mittel- und Hintergrund, Rahmen	statisch
12	37	<i>Medium close up</i> von Don im Profil, rechts sitzend, hinten kommt Winston rein	Winston kommt, spricht mit Don links neben ihm stehend, nimmt Liste und geht.	-	statisch
13	3	Frontales <i>medium close up</i> von Don auf der Couch sitzend	Don lehnt sich zurück	-	statisch
14	2	siehe 11 aber links nach rechts	Winston geht nach Hause	Wie Einstellung 11	statisch

**Broken Flowers** Kapitel 13 Länge: 7 min. und etwa 33 sek. Einstellungen: 64

**Dead Man** Kapitel 1 Länge: 4 min. und etwa 19 sek. Einstellungen: 51

Einleitung geht über 2 Kapitel, daher ein Teil von Kapitel 2 auch beschrieben

Einleitung dauert 7 min. und etwa 35 sek. ; Einstellungen: 83 (ohne die *Credits*)

<b>Einstellung</b>	<b>Dauer/Sek.</b>	<b>Kameraposition</b>	<b>Bildbeschreibung</b>	<b>Bes. Komposition</b>	<b>Kamerabewegung</b>
1	6	<i>Close up</i> auf unteren Teil des Zuges außen, von halblinks in Fahrtrichtung	Der Zug fährt auf den Schienen	Lineare Komposition	statisch
2	4	<i>Medium close up</i> Blake sitzend über rechte Schulter eines Mannes, von halbrechts	Blake sieht sich im Zug um, schaut nach oben	Schärfentrennung (Mann unscharf)	statisch
3	2	<i>Low angle</i> auf eine Lampe an der Decke	An der Decke baumelt eine Lampe	-	statisch
4	2	<i>Medium close up</i> Blake sitzend über rechte Schulter eines Mannes, von halbrechts	Blake sieht den Mann ihm gegenüber an	Schärfentrennung (Mann unscharf)	statisch
5	4	<i>Medium close up</i> des Mannes ggü. Von Blake, <i>p.o.v.</i>	Blake sieht Mann, dahinter die anderen Fahrgäste	<i>Highlighting</i> (Gesicht des Mannes hell)	statisch
6	5	<i>Medium close up</i> Blake sitzend über rechte Schulter eines Mannes, von halbrechts	Blake schaut verlegen drein	Schärfentrennung (Mann unscharf) Bild ausgeblendet (dunkel)	statisch
7	3	<i>Extremes close up</i> eines Teiles der Lokomotive ausserhalb	Lokomotive, Schienen	-	statisch
8	13	<i>Low angle head close up</i> von Blake schlafend, erwacht und sieht aus Fenster, <i>Profil(choker)</i>	Blake wacht auf und schaut aus dem Fenster	Anschneiden	Kamera folgt Blakes Kopf nach links als dieser sich aufrichtet
9	7	<i>p.o.v.</i> aus dem Fenster, Landschaft	Die Landschaft zieht vorbei	Objekte wischen durchs Bild, <i>tracking shot</i>	statisch
10	10	<i>Profil(choker)</i> , B. lehnt sich wieder zurück, <i>low angle head close up</i>	Er lehnt sich zurück und sieht sich wieder im Zug um	Anschneiden	Kamera schwenkt nach rechts mit Kopf mit
11	6	Subj. Persp.von Blake, frontales <i>medium close up</i> eines ggü. sitzenden Mannes	Ggü. Sitzt nun ein Mann der ihn anstarrt, rechts daneben eine Frau	-	statisch

12	5	<i>Head and shoulders close up</i> frontal von Blake	Blake schaut sich um	Bild ausgeblendet (dunkel)	statisch
13	2	Extremes <i>close up</i> eines Teiles der Lokomotive außerhalb	Lokomotive, Schienen	-	statisch
14	5	<i>Head and shoulders close up</i> frontal von Blake	Blake liest in einem Heft	-	statisch
15	4	<i>Insert</i> Heft auf Blakes Schoß, <i>high angle</i>	Ein Heft mit Text und Abbildungen	Anschneiden	statisch
16	2	<i>Head and shoulders close up</i> frontal von Blake	Er liest weiterhin im Heft	Ausblenden (schwarz)	statisch
17	3	Extremes <i>close up</i> eines Teiles der Lokomotive außerhalb	Lokomotive, Schienen	-	statisch
18	4	<i>Medium close up</i> frontal von Blake, er spielt mit Karten	Blake legt die Karten vor sich ab	-	statisch
19	2	subj. $\frac{3}{4}$ <i>angle</i> von rechts auf Frau neben ihm, <i>medium c.u.</i>	Eine Frau sieht ihn an und lächelt	-	statisch
20	7	<i>Medium close up</i> frontal von Blake, er spielt mit Karten	Blake legt die Karten vor sich ab, sieht aus Fenster	-	statisch
21	6	<i>p.o.v.</i> aus Fenster, Landschaft	Er sieht draußen Landschaft und Wägen vorbeiziehen	Frame (Fenster des Zuges) Dinge wischen durchs Bild Ausblenden (schwarz)	statisch
22	3	Extremes <i>close up</i> eines Teiles der Lokomotive außerhalb	Lokomotive und Schienen	-	statisch
23	4	Profil <i>head close up</i> Blake	Blake wirkt müde	Luft geben	statisch
24	4	<i>p.o.v.</i> aus Fenster, Landschaft	Landschaft zieht vorbei	Rahmen (Fenster d. Zuges), wischen	statisch
25	5	Profil <i>head close up</i> , lehnt sich zurück, frontales <i>close up</i>	Blake lehnt sich zurück	-	Kamera bewegt sich mit Blake nach rechts
26	3	<i>Medium shot</i> in Zug, Reisende	B. sieht die neuen Gäste an	-	statisch
27	4	Frontal <i>head close up</i> Blake	Blake sieht sich um	-	statisch
28	3	<i>Medium shot</i> in Zug, Reisende	Reisende	-	statisch
29	6	Frontal <i>head close up</i> Blake	B. sieht wieder nach oben	-	statisch
30	2	<i>Low angle</i> auf Lampe <i>p.o.v.</i>	Die Lampe baumelt	-	statisch
31	5	Frontal <i>head close up</i> Blake	B. sieht Gäste an	-	statisch
32	2	Subj. <i>Two shot</i> 2 Leute sehen Blake an	Blake wird gemustert	-	statisch
33	10	Frontal <i>head close up</i> Blake, Kameraschwenk runter	Blake rutscht im Sitz runter, legt Hut über Augen, schläft	Abblenden(schwarz)	Kamera schwenkt mit Blake leicht abwärts

34	3	Extremes <i>close up</i> eines Teiles der Lokomotive außerhalb	Lokomotive und Schienen	-	statisch
35	5	Profil <i>head close up</i> , lehnt sich vor schaut aus Fenster	Blake schaut wieder aus dem Fenster	-	Kamera schwenkt nach links mit Blakes Bewegung
36	6	<i>p.o.v.</i> Landschaft	Blake sieht die Landschaft	Rahmen(Zugfenster)	statisch
37	12	Profil <i>close up</i> , lehnt sich zurück, <i>head close up</i> , Schwenk zu Händen, Uhr	Blake lehnt sich zurück und sieht auf seine Taschenuhr	Abblenden(schwarz)	Kamera schwenkt zurück mit Blake, dann runter auf Uhr
38	2	Extremes <i>close up</i> eines Teiles der Lokomotive außerhalb	Lokomotive und Schienen	-	statisch
39	4	<i>Medium close up</i> Mann im Heizraum, von hinten	Mann weicht vor Feuer aus Heizöffnung zurück	-	statisch
40	6	Kamera auf Zug außen angebracht, frontal auf Tunnel	Zug fährt in einen Tunnel	Abblende(schwarz)	statisch
41	10	<i>Low 3/4 angle</i> auf Zug der von links nach rechts auf die Kamera zukommt	Zug fährt aus dem Tunnel	Lineare Komposition	Leichter Schwenk mit dem Zug
42	8	Frontales <i>head and shoulders close up</i> auf Maschinist, <i>high angle</i> , er klettert von Leiter	Maschinist steht auf Leiter, schwarz im gesicht vom Ruß, klettert hinunter	-	statisch
43	7	<i>Head and shoulders close up</i> frontal Blake	Blake schläft auf seiner Akentasche, erwacht	Schärfentrennung(Mann im Hintergrund unscharf)	statisch
44	6	Subj. <i>Medium shot</i> Zugabteil	Blake sieht ins Abteil	Lineare Komposition	statisch
45	13	<i>Head and shoulders close up</i> frontal Blake, neigt sich zu Fenster, Kamera folgt	Blake bemerkt schlafenden Mann hinter ihm, sieht aus dem Fenster	Schärfentrennung (Mann im Hintergrund)	Schwenk mit Blakes Bewegung
46	7	<i>p.o.v.</i> seitlich aus Fenster	Landschaft, Indianerzelte	Rahmen (Zugfenster)	statisch
47	6	Profil <i>close up</i> Blake, neigt sich zu <i>head and shoulders c.u.</i>	Blake lehnt sich zurück	-	Schwenk nach rechts mit Blake
48	2	Subj. <i>Head and shoulders close up</i> frontal -Blakes Gegenüber	Ein Mann starrt Blake an	-	statisch
49	2	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake sieht verlegen nach unten	-	statisch
50	2	Subj. <i>Two shot</i> von halbrechts auf 2 Männer links von Blake	Blake sieht 2 Fahrgäste an	-	statisch
51	5	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake sieht verlegen nach unten	-	statisch

52	6	Subj. <i>Medium shot</i> Zugabteil	Blake sieht Maschinist aus anderem Abteil kommen	Lineare Komposition	statisch
53	3	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake sieht Maschinist an	-	statisch
54	5	Subj. <i>Medium shot</i> Zugabteil	Maschinist kommt auf ihn zu	Lineare Komposition	statisch
55	13	<i>Medium close up</i> Blake, Maschinist setzt sich ggü. v. ihm- <i>over-the-shoulder c.u.</i>	Der Maschinist spricht Blake an	Schärfentrennung (Maschinist im Vordergrund unscharf)	statisch
56	4	<i>Head and shoulders close up</i> des Maschinisten	Maschinist spricht	-	statisch
57	4	<i>Head and shoulders close up</i> Blake	Blake hört zu	-	statisch
58	4	<i>Head and shoulders close up</i> des Maschinisten	Maschinist spricht	-	statisch
59	9	<i>Head and shoulders close up</i> Blake	Blake hört zu	-	statisch
60	9	<i>Head and shoulders close up</i> des Maschinisten	Maschinist spricht	-	statisch
61	5	<i>Over-the-shoulder close up</i> auf Blake	Maschinist fragt Blake woher er kommt	-	statisch
62	9	<i>Over-the-shoulder close up</i> auf Maschinist	Unterhaltung der beiden	-	statisch
63	17	<i>Over-the-shoulder close up</i> auf Blake	Unterhaltung	-	statisch
64	3	<i>Head-and-shoulders close up</i> Maschinist	Maschinist fragt private Details	-	statisch
65	10	<i>Over-the-shoulder close up</i> auf Blake	Blake antwortet auf die Fragen	-	statisch
66	3	<i>Head-and-shoulders close up</i> Maschinist	Maschinist kommentiert Blakes Privatleben	-	statisch
67	2	<i>Head and shoulders close up</i> Blake	Blake schaut verdutzt	-	statisch
68	8	<i>Head-and-shoulders close up</i> Maschinist	Maschinist fragt Blake warum er hier ist	-	statisch
69	10	<i>Head and shoulders close up</i> Blake	Blake erzählt von seinem Job	-	statisch

70	1	<i>Head-and-shoulders close up</i> Maschinist	Maschinist sagt dass Maschine die Endstation der Linie ist	-	statisch
71	1	<i>Head and shoulders close up</i> Blake	Blake fragt ob dem wirklich so ist	-	statisch
72	2	<i>Head and shoulders close up</i> Maschinist	Der Maschinist bestätigt	-	statisch
73	20	<i>Over-the-shoulder close up</i> auf Blake	Blake zeigt den Brief der seinen Job bestätigt	-	statisch
74	13	<i>Over-the-shoulder close up</i> auf Maschinist	Maschinist zweifelt daran	-	statisch
75	5	<i>Head and shoulders close up</i> Blake	Blake nimmt Brief zurück	-	statisch
76	3	<i>Head and shoulders close up</i> Maschinist	Maschinist warnt Blake, Schuss fällt	-	statisch
77	3	<i>Over-the-shoulder close up</i> auf Blake	Blake geht in Deckung	-	statisch
78	4	<i>Medium close up</i> Maschinist, zeigt nach rechts aus Fenster-im Hintergrund schießen die Fahrgäste aus den Fenstern	Maschinist sagt das Büffeln geschossen werden	Luft geben	statisch
79	2	<i>Over-the-shoulder close up</i> auf Blake	Blake ist sehr verschreckt	-	statisch
80	2	<i>Medium close up</i> Maschinist, zeigt nach rechts aus Fenster-im Hintergrund schießen die Fahrgäste aus den Fenstern	Maschinist redet	-	statisch
81	2	<i>Head and shoulders close up</i> Blake	Blake zuckt zusammen	-	statisch
82	6	<i>medium close up</i> Maschinist	Maschinist spricht laut	-	statisch
83	8	<i>Head and shoulders close up</i> Blake	Blake versteckt sich hinter seiner Aktentasche	Ausblenden(schwarz)	statisch
		<i>Credits</i>			

**Dead Man** Kapitel 4 Länge: 4 min. und etwa 50 sek.; Einstellungen: 55

Einstellung	Dauer/Sek.	Kameraposition	Bildbeschreibung	Bes. Komposition	Kamerabewegung
1	50	<i>Two shot</i> Brusthöhe. Blake und Thel gehen durch Tür ins Zimmer, bleiben stehen, gehen nach rechts zu Fenster, Kamera folgt-Profil <i>two shot</i> entsteht	Thel führt Blake auf ihr Zimmer und zeigt ihm ihre Papierblumen	Asymmetrisches Gleichgewicht der beiden Figuren	Die Kamera schwenkt mit den beiden nach rechts
2	2	<i>Choker close up</i> frontal von William Blake	Blake schaut Thel an	Anschneiden	statisch
3	3	<i>Choker close up</i> von Thel, leicht von rechts	Thel sieht Blake an	Anschneiden	statisch
4	2	<i>Choker close up</i> frontal von William Blake	Blake schaut Thel an	Anschneiden	statisch
5	3	<i>Choker close up</i> von Thel, leicht von rechts	Thel spricht	Anschneiden	statisch
6	2	<i>Choker close up</i> frontal von William Blake	Blake sieht auf ihre Oberweite	Anschneiden	statisch
7	4	<i>Close up</i> von Thels Busen, frontal subj.	Blake sieht Thel an	-	Kamera fährt an Thel herab
8	3	<i>Choker close up</i> von Thel, leicht von rechts	Thel spricht	Anschneiden	statisch
9	2	<i>Choker close up</i> frontal von William Blake	Blake sieht sie an	Anschneiden	statisch
10	2	<i>Choker close up</i> von Thel, leicht von rechts	Thel sieht ihn an	Anschneiden	statisch
11	2	<i>Choker close up</i> frontal von Blake	Blake sieht sie an	Anschneiden	statisch
12	2	<i>Choker close up</i> von Thel, leicht von rechts, kommt näher	Thel nähert sich Blake	Anschneiden	statisch
13	5	<i>Choker close up</i> frontal von Blake	Blake riecht an der Blume	Anschneiden	statisch
14	2	<i>Choker close up</i> von Thel, leicht von rechts	Thel sagt das sie aus Papier sind	Anschneiden	statisch
15	5	<i>Choker close up</i> frontal von Blake	Blake riecht nochmal	Anschneiden	statisch

16	6	<i>Choker close up</i> von Thel, leicht von rechts	Thel sieht ihn an	Anschneiden, Ausblenden(schwarz)	statisch
17	4	Schwarzes Bild	Thel fragt nach Tabak	-	statisch
18	20	<i>Two shot high angle</i> der beiden im Bett	Blake findet Thels Waffe unter dem Polster	-	statisch
19	3	<i>Medium shot</i> Charlie, der bei der Tür reinkommt	Charlie betritt Zimmer mit Geschenk in der Hand	<i>Highlighting</i> (Charlies Gesicht hell)	statisch
20	2	<i>Two shot high angle</i> der beiden im Bett- Thel richtet sich auf	Thel sagt Charlies Namen	-	statisch
21	2	<i>Head-and-shoulders ¾ close up low angle</i> von Charlie	Charlie macht einen Schritt vorwärts	<i>Highlighting</i> (dunkle Kleidung, helles Gesicht)	statisch
22	4	<i>Head and shoulders frontal close up</i> von Thel	Thel starrt ihn Charlie an	-	statisch
23	1	<i>Head close up</i> Blake frontal	Blake starrt Charlie an	Leichtes Anschneiden des Gesichts	statisch
24	8	<i>Head-and-shoulders ¾ close up low angle</i> von Charlie	Charlie spricht	<i>Highlighting</i> (Gesicht hell, Kleidung dunkel)	statisch
25	6	<i>Over-the-shoulder two shot high angle</i> von Blake und Thel	Charlie spricht mit Thel	Schärfentrennung(Charlie unscharf)	statisch
26	5	<i>Head-and-shoulders ¾ close up low angle</i> von Charlie	Charlie sieht sie an und spricht	<i>Highlighting</i> (siehe oben)	statisch
27	7	<i>Two shot high angle</i> der beiden im Bett	Thel sieht verlegen aus	-	statisch
28	5	<i>Medium close up low angle</i> von Charlie in der Tür	Charlie legt das Geschenk auf einen Sessel	-	statisch
29	4	<i>Head and shoulders close up high angle</i> von Thel	Thel fragt nach dem Geschenk	-	statisch
30	13	<i>Head and shoulders close up low angle</i> Charlie	Charlie entschuldigt sich	<i>Highlighting</i> (Helles Gesicht. Dunkler Hintergrund)	statisch
31	4	<i>Head and shoulder close up</i> Thel <i>high angle</i>	Thel sieht Charlie an	-	statisch
32	4	<i>Head and shoulder close up</i> Charlie <i>low angle</i>	Charlie wendet sich zur Türe	-	statisch
33	4	<i>Head and shoulder close up</i> Thel <i>high angle</i>	Thel sagt ihm, dass sie ihn nie geliebt hat	-	statisch
34	5	<i>Medium close up</i> Charlie <i>low angle</i>	Charlie zieht Revolver	<i>Highlighting</i> (siehe oben)	statisch

35	2	<i>Head close up</i> frontal Blake	Blake versteckt sich unter der Decke	-	statisch
36	1	<i>Medium close up low angle</i> Charlie	Charlie zielt auf Blake	-	statisch
37	3	<i>Two shot high angle</i> die beiden im Bett	Thel wirft sich schützend vor Blake	-	statisch
38	2	<i>Head and shoulders low angle close up</i> Charlie	Charlie schaut auf Thel	...	statisch
39	2	<i>Two shot high angle</i> beide im Bett	Blake unter der toten Thel schießt auf Charlie	-	statisch
40	1	<i>Head and shoulders low angle close up</i> Charlie	Blake schießt in die Türe	-	statisch
41	1	<i>Two shot high angle</i> beide im Bett	Blake schießt nochmal	-	statisch
42	1	<i>Head and shoulders low angle close up</i> Charlie	Blake verfehlt wieder	-	statisch
43	1	<i>Close up</i> frontal Blake <i>high angle</i>	Blake schießt zum 3. mal	-	statisch
44	2	<i>Head and shoulders low angle close up</i> Charlie	Charlie ist am Hals getroffen, geht zu Boden	...	statisch
45	2	<i>Head Close up</i> frontal Blake	Blake sieht Charlie an	-	statisch
46	2	<i>Head and shoulders low angle close up</i> Charlie	Charlie sinkt zusammen	-	statisch
47	3	<i>Head Close up</i> frontal Blake	Blake wirkt verstört	-	statisch
48	5	<i>High angle medium shot</i> auf Charlie am Boden	Charlie liegt ausgestreckt am Boden, tot	-	statisch
49	18	<i>Head and shoulders close up</i> Blake, Kamera schwenkt nach unten zu Thels Kopf	Blake fasst Thel an den Hals	Schärfenverlagerung, von Blake auf Thel	statisch
50	4	<i>Medium shot</i> auf Bett <i>high angle</i>	Blake versucht unter Thel vor zu kriechen	-	statisch
51	3	<i>High angle medium shot</i> auf Charlie am Boden	Charlie am Boden	-	statisch
52	22	<i>Medium shot</i> auf Bett <i>high angle</i> , Blake klettert aus Bett - geht zu Fenster - springt raus Kamera folgt ihm	Blake klettert aus dem Bett, nimmt seine Kleider und springt aus dem Fenster	-	Kamera schwenkt nach links mit Blake, der zum Fenster geht

53	5	<i>Medium shot</i> Fenster von außen, Blake fällt in Dreck- <i>high angle</i> auf ihn	Blake fällt in den Dreck	<i>Highlighting</i> (Blakes weißer Schlafanzug im Dunkel)	Kamera schwenkt mit Blakes Fall
54	2	<i>Low angle</i> , in den Himmel, links und rechts Häuser	Eine Sternschnuppe	Lineare Perspektive, Rahmen	statisch
55	12	<i>Low angle</i> auf Straßenhöhe die Strasse entlang, Blake reitet gerade davon, verschwindet	Blake nimmt Charlies Pferd und flüchtet	Schärfentrennung, V-M-H, Rahmen, Abblenden (schwarz)	statisch

**Dead Man** Kapitel 12 Länge: 5 min. und etwa 24 sek.; Einstellungen: 41

Einstellung	Dauer/Sek.	Kameraposition	Bildbeschreibung	Bes. Komposition	Kamerabewegung
1	10	<i>Medium shot</i> , Nacht, rechts 2 Pferde links Blake sitzend	Blake hört ein Geräusch und dreht sich um	<i>Highlighting</i> (Blakes Gesicht sticht aus Dunkelheit)	statisch
2	3	<i>Medium close up</i> frontal Blake sitzend	Blake schaut sich um	...	statisch
3	18	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake führt Selbstgespräche	...	statisch
4	2	<i>Medium shot</i> in Wald, Indianer ganz abgebildet	Blake sieht eine Indianerfrau mit bemaltem Gesicht im Gebüsch	-	statisch
5	4	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake sieht auf andere Seite	...	statisch
6	2	<i>Medium shot</i> in Wald, Indianer ganz abgebildet	Blake sieht einen weiteren Indianer im Gebüsch	-	statisch
7	2	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake schaut nach rechts	...	statisch
8	2	<i>Medium shot</i> in Wald, Indianergesicht im Busch	Blake sieht das Gesicht eines bemalten Indianers	<i>Highlighting</i> , Indianergesicht sticht aus Dunkel heraus	statisch
9	2	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake wendet sich wieder um	...	statisch
10	2	<i>Medium shot</i> in Wald, Indianer ganz abgebildet	Ein weiterer Indianer im Busch	-	statisch
11	6	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake wundert sich sehr	-	statisch
12	4	<i>Medium shot</i> Wald, Schwenk subj.	Blake schaut in den Wald, sieht nichts	-	Schneller Schwenk nach links entlang des Waldes

13	2	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake schaut auf andere Seite	...	statisch
14	4	<i>Medium shot</i> Wald, Schwenk subj.	Blake schaut in den Wald, sieht nichts	-	Schneller Schwenk nach rechts entlang des Waldes
15	6	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Er hört ein Geräusch	...	statisch
16	4	Wald	Geräusch aus dem Wald	-	statisch
17	4	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake zieht Waffe	...	statisch
18	4	<i>Medium shot</i> Wald, kleines Tier	Ein kleines Tier macht sich davon	-	statisch
19	16	<i>Head and shoulders close up</i> Blake frontal	Blake entspannt sich, kuschelt sich in Mantel	Abblende(schwarz)	statisch
20	18	<i>Medium shot</i> Blake reitet von rechts nach links, Kamera folgt	Blake reitet, findet ein Zelt mit Toten davor	Kontrast, herausheben, Dinge wischen vorne durchs Bild	Kamera schwenkt von rechts nach links mit Blake
21	2	<i>Head and shoulders close up</i> Blake $\frac{3}{4}$ low angle	Blake sitzt auf Pferd, sieht toten Mann	-	statisch
22	8	<i>High angle</i> subj. Kamera fährt über 2 Leichen	Zwei Männer mit Pfeilen im Körper liegen tot vor Zelt	-	Kamera fährt über die beiden Männer
23	6	<i>Head and shoulders close up</i> Blake $\frac{3}{4}$ low angle	Blake reitet aus dem Bild	Abblenden (schwarz)	statisch
24	30	<i>Medium shot</i> Wilson mit Pferd kommt von rechts nach links	Wilson reitet ins Bild, steigt ab und sieht sich um	-	Kamera hält sich an Wilson, schwenkt nach links
25	4	<i>Low angle</i> , subj. Wilson sieht in Bäume	Wilson schaut in den Wald	-	statisch
26	4	<i>Medium close up</i> Wilson frontal	Wilson schaut nach links	-	statisch
27	1	<i>Low angle</i> subj. Wald	...	-	statisch
28	1	<i>Medium close up</i> Wilson frontal	Wilson schaut, ein Pfeil trifft ihn	-	statisch
29	7	<i>Head and shoulders close up</i> Wilson frontal	Wilson versucht den Pfeil zu entfernen	-	statisch
30	4	<i>Medium shot</i> Wilson mit Pferd	Wilson schimpft, will flüchten	-	statisch
31	5	<i>Medium close up</i> Wilson vor Pferd	Wilson zieht das Gewehr aus der Tasche	Anschneiden (Pferd)	statisch

32	5	<i>Medium shot</i> Wilson/Pferd	Wilson schießt in die Luft	Abblenden (schwarz)	statisch
33	22	<i>Medium shot</i> Blake mit Pferden von links nach rechts, Kamera folgt	Blake kommt des Weges, sieht sich ein totes Reh an	Vorne wischen Bäume durchs Bild	Kamera schwenkt nach rechts mit Blake mit
34	2	<i>Medium shot</i> hockender Blake neben Reh	Blake hockt sich hin um Reh zu inspizieren	-	statisch
35	59	<i>Head and shoulders close up</i> Profil Reh, <i>high angle</i> , dann Kameraschwenk nach oben, <i>h.a.s. c.u.</i> Blake	Blake vermischt das Blut des Rehes mit seinem eigenen	-	Kamera schwenkt vom eh nach oben zu sitzendem Blake
36	2	<i>Head and shoulders close up</i> des liegenden Rehs, <i>high angle</i>	Blake sieht das Reh an	-	statisch
37	11	<i>Head and shoulder close up</i> Blake, er legt sich zum Reh, Kamera folgt, <i>high angle two shot</i> mit dem Reh	Blake legt sich neben das tote Reh	-	Kamera schwenkt mit Blakes Gesicht nach unten
38	13	<i>High angle</i> von oben auf Reh und Blake, liegend	Blake kuschelt sich an das Reh, dreht sich auf den Rücken und sieht nach oben in den Himmel	-	statisch
39	5	<i>Low angle</i> subj. Blake sieht Baumkrone, Himmel, dreht sich	Blake schaut in den Himmel	-	Die Kamera dreht sich um die eigene Achse
40	3	<i>Head close up</i> frontal von oben auf liegenden Blake, <i>high angle</i>	Blake schaut komisch drein	-	statisch
41	15	Die Aufnahmen 38, 39, 40 überblenden ineinander	Blake und das Reh unter freiem Himmel	Abblenden (schwarz)	Teilweise dreht sich die Kamera

## 5.2 Vergleich der Filme, Unterschiede und Gemeinsamkeiten

Zunächst ist zu sagen, dass sich die beiden älteren Filme von „Broken Flowers“ zumindest in zwei Dingen stark unterscheiden, erstens handelt es sich dabei um Schwarzweißfilme, zweitens agierte der selbe Kameramann, Robby Müller, bei „Down by Law“ und auch bei „Dead Man“. Doch das bedeutet nicht, dass diese Filme sich in allen Belangen ähnlicher sind, als sie sich zu „Broken Flowers“ verhalten.

Die Anfangssequenzen der drei Filme, also von Beginn des Filmes bis zum Erscheinen der *credits*, unterscheiden sich in ihrer Art wesentlich voneinander. Bei „Down by Law“ sieht man zunächst ein Auto durch die Straßen fahren, dazu hört man Musik von Tom Waits. Gelegentlich wird die Fahrt allerdings durch die ersten Aufnahmen der Darsteller, ohne Musik, unterbrochen. Bis zum Beginn der *credits* verstreichen etwa 3 ½ Minuten, in welchen man 24 Einstellungen sieht, es handelt sich in jedem Fall um das schnittreichste Kapitel des Films. Bei „Dead Man“ hingegen gibt es kein Musikstück zur Einleitung, der Film beginnt sofort mit Blakes Zugreise. Bis die *credits* abzulaufen beginnen, vergehen ca. 7 ½ Minuten, dabei 83 Einstellungen. Die Anzahl der Einstellungen unterscheidet die Einleitung nicht wesentlich von den restlichen Kapiteln des Filmes. In „Broken Flowers“ sieht man zu Beginn des Filmes den Weg, welchen der rosa Brief zurücklegt, bevor er zu Don gelangt. Mehrere Einstellungen von Briefkästen, Postfahrzeugen, Maschinen der Postverarbeitung und Flugzeugen beschreiben in ihrer Abfolge die Prozedur (*compilation cutting*).

Dazu hört der Zuschauer Musik von The Greenhornes featuring Holly Golightly. 1 ½ Minuten und 14 Einstellungen vergehen, bis die *credits* einsetzen.

So hat man es hier mit drei unterschiedlichen Möglichkeiten zu tun, einen Film beginnen zu lassen. „Dead Man“ startet gleich mit Handlung und Dialog, während der Anfang von „Broken Flowers“ nur eine Vorgeschichte erzählt und mit Musik unterlegt ist. „Down by Law“ wiederum mischt die beiden Möglichkeiten und bietet von beidem etwas.

## 5.2.1 Vergleich der Kamerapositionen

### 5.2.1.1 Arten von Kamerawinkeln

Alle drei Filme handeln gewissermaßen von einer Reise, sei sie nun freiwillig oder nicht. Und in allen Filmen bekommt der Zuschauer einen Eindruck der Umgebung, indem er Einstellungen aus Fortbewegungsmitteln vorgesetzt bekommt. In „Down by Law“ filmt die Kamera aus einem Wagen, der durch die Seitenstraßen von New Orleans fährt. In „Dead Man“ blickt Blake mehrmals aus dem Zugfenster und sieht sich die draußen vorbeiziehende Landschaft an. Auch aus Dons Leihwagen in „Broken Flowers“ sieht man durch die Windschutzscheibe, oder durch *point-of-view shots* aus den Fenstern, in welcher Umgebung er sich gerade befindet.

Auch die Bootsfahrt von Nobody und William Blake in „Dead Man“ zeigt Eindrücke der zerstörten Indianersiedlungen am Ufer, die die beiden vom Boot aus sehen können. Bei der Bootsfahrt in „Down by Law“ jedoch beschränkt sich die Kamera auf Aufnahmen der drei Ausbrecher.

Doch nicht nur in diesen Situationen legt der Regisseur Wert auf die subjektive Perspektive seiner Darsteller. Wie in „Dead Man“ William Blakes Blick vom Gesicht der schönen Thel hinunter zum Ausschnitt ihres Kleides wandert, so streifen auch in „Broken Flowers“ Don Johnstons Augen über die langen Beine der Stewardess in der Wartehalle des Flughafens, oder über die von Carmens junger Sekretärin im Vorzimmer der Praxis.

Besonders bei „Dead Man“ wird Blakes Perspektive häufig gezeigt, im Laufe des Films verschlechtert sich sein Zustand, zuletzt sieht er nur noch sehr unscharf und verwackelt, die einzelnen Bilder verschwimmen ineinander.

### 5.2.1.1 Subjektgröße, Subjektwinkel, Kamerahöhe

Die Kapitel der beiden jüngeren Filme, „Dead Man“ und „Broken Flowers“, bestehen jeweils aus etwa 50 Einstellungen. Darunter finden sich viele verschiedene *close-ups*. Von diesen gibt es in „Down by Law“ kaum welche zu sehen, näher als mit einem *medium close-up* kommt der Film seinen einzelnen Darstellern nur selten. Meist zeigt er alle drei Hauptdarsteller zusammen in einer Einstellung, oft handelt es sich dabei um einen *medium shot*.

Vielleicht war es das höhere Budget der beiden neueren Filme, oder auch seine gewachsene Erfahrung als Filmemacher, was Jarmusch dazu bewog, die Einstellungen stärker zu variieren, auch die allgemeine Entwicklung des Filmes über die Jahre hin zu einem schnelleren Schnitt kann für diese deutliche Veränderung des Stils verantwortlich sein. In „Dead Man“ und „Broken Flowers“ sind es jedenfalls gerade die unterschiedlichen *close-ups*, vor allem der Hauptdarsteller Johnny Depp und Bill Murray, die den Zustand ihrer Figuren in zahlreichen Nuancen zum Ausdruck bringen.

Besonders bei „Dead Man“ kommt dabei oft die Strategie des *high-* bzw. *low angle close-ups* zur Anwendung, um die Macht oder eben Ohnmacht eines Charakters zu betonen. Zum Beispiel wird der skrupellose Killer Cole Wilson meist von unten herauf gefilmt, um seine Überlegenheit und Bösartigkeit zu unterstreichen. William Blake, durch seine Verletzung geschwächt und oft am Boden liegend, wird mehrmals aus einem *high angle* abgebildet, hebt er seinen Blick und sieht auf seinen Freund Nobody, so erscheint dem Zuschauer dieser aus Blakes *low angle* Perspektive groß und mächtig. Auch bei „Broken Flowers“ scheint es den Filmemachern daran zu liegen, Don Johnstons Stimmungen durch Variation der Einstellungen zu verdeutlichen, ist er beispielsweise gerade am Boden zerstört, so ist er sehr klein und weit unten im Bildrahmen anzutreffen

#### **5.2.1.2 Spezielle Aufnahmen (*dolly shot, car mount, etc.*)**

Gerne verfolgt der Regisseur seine Figuren von der Seite mit der Kamera, sei es durch einen *dolly shot* oder mittels eines anderen Gefährts, wie zum Beispiel zu Beginn von „Down by Law“, wo eine sogenannte *car mount* Aufnahme gezeigt wird, das heißt, dass die Kamera direkt am Auto befestigt ist.

Bevor die drei Hauptfiguren von „Down by Law“ die kleine Hütte am Fluss finden, wandern sie am Fluss entlang, von rechts nach links im Bild. Die Kamera verfolgt die drei vom anderen Ufer, solange, bis sie an ihrem Ziel angekommen sind und sich Zutritt verschaffen.

Auch in „Dead Man“ weicht die Kamera lange nicht von Blakes Seite, als dieser die seltsame Stadt namens Machine durchschreitet.

In „Broken Flowers“, in der ersten Einstellung nach dem Vorspann, sieht man eine Postbeamtin von rechts nach links gehen, sie wird solange von der Kamera verfolgt, bis sie Don den verhängnisvollen rosa Brief zugestellt hat.

## **5.2.2 Vergleich des Schnitts und der Kontinuität**

In der Länge der Einstellungen übertrifft „Down by Law“ die anderen Filme bei weitem. Für das untersuchte Kapitel 10, welches etwa 7 Minuten dauert, beschränkt er sich auf nur 3 Einstellungen, wovon die längste, die Unterhaltung der Männer am Zellengitter, fast 5 Minuten dauert. So ähneln einander in Einstellungslänge eher die beiden jüngeren Filme, „Dead Man“ und „Broken Flowers“. Bei diesen beiden Filmen bestehen Kapitel etwa dieser Länge aus ungefähr 50 Einstellungen.

Obwohl in den beiden neueren Filmen lange, statische Einstellungen nicht mehr so häufig anzutreffen sind, ist doch Jarmusch seine Vorliebe für die Langsamkeit und Banalität von Situationen keineswegs abhanden gekommen. In „Dead Man“ erreicht er diese Stimmung durch oftmalige Wiederholung der gleichen Begebenheiten und Einstellungen. Bei der Zugreise zu Beginn des Films beispielsweise, als Blake immer wieder einschläft, aufwacht, aus dem Fenster sieht, sich wieder zurücklehnt, und so weiter.

### **5.2.2.1 Flashbacks**

Um etwas über das Innenleben seiner Figuren preiszugeben, bedient sich Jarmusch auch der Strategie des *flashbacks*, bei „Dead Man“ handelt es sich dabei um eine mit Bildern untermalte Erzählung von Nobody. Dieser berichtet von seiner Jugend, dabei werden weiß umrahmte (bewegte) Bilder eingeblendet, die des Halbindianers Erinnerungen zeigen. In „Broken Flowers“ werden die Träume von Don visualisiert. Als er im Flugzeug einschläft, reihen sich die Eindrücke seiner Reise verwirrend aneinander. Die Traumbilder sind farblich besonders grell, durch ihre eigenartige Licht- und Schärfengebung und den hektischen Schnitt besteht keine Verwechslungsgefahr mit der filmischen Realität.

## 5.2.3 Vergleich der Komposition

### 5.2.3.1 Visuelles Gleichgewicht

Das visuelle Gleichgewicht eines Bildes ist abhängig vom visuellen Gewicht der einzelnen Bildelemente. Im Gegensatz zum symmetrischen Gleichgewicht sind beim asymmetrischen Gleichgewicht die Seiten unterschiedlich in ihrer Wirkung, die visuell schwerere Seite sollte auf der anderen Seite des Bildes ein entgegen gesetztes Objekt finden, um die Balance der Szene zu halten. Während der Aufnahmen kann sich das visuelle Gewicht dann von einem Element zu einem anderen Element verlagern. Dies geschieht unter anderem durch Erhellung, Schärfenverlagerung, Bewegung oder Geräusch. Bei „Down by Law“ ist die Aufnahme von Jack und der farbigen Prostituierten hinter ihm im Bett ein gutes Beispiel für asymmetrisches Gleichgewicht, trotz der unscharfen Darstellung des Mädchens, und Jacks vorteilhafter Position im Vordergrund, kann auch sie die Dominanz der Szene mitunter für sich beanspruchen, nicht nur mit ihren Worten, sondern auch, da sie durch ihre ungewöhnliche Platzierung und natürlich durch ihre Nacktheit die Aufmerksamkeit auf sich lenkt. Da es sich bei der beschriebenen Aufnahme um eine sehr lange Einstellung handelt, ist die Ausgeglichenheit des Bildes besonders wichtig, denn es werden keine *close-ups* verwendet, um den beiden Darstellern mehr Ausdrucksstärke zu geben. Bei den beiden anderen Filmen, „Dead Man“ und „Broken Flowers“, wird fast jede Dialogsequenz durch einen *two shot* und zwei *close-ups* der beteiligten Darsteller gezeigt.

### 5.2.3.2 Mittelpunkt des Interesses

Das Herausheben bestimmter Bildelemente durch starken Kontrast in Farbe oder Helligkeit zum restlichen Bild kommt besonders in den beiden Schwarzweißfilmen häufig zur Anwendung. In der ersten Einstellung von Zack in „Down by Law“ schaut er verstohlen durch die Türe, und klopft vorsichtig an die Wand. Dabei ist das komplette Bild weiß gehalten, nur Zack sticht mit seiner dunklen Kleidung und den schwarzen Haaren ins Auge. Umgekehrt sind es in den Nachtaufnahmen im Sumpf die hellen Gesichter der Figuren, die aus der Finsternis herausleuchten. Auch bei „Dead Man“, besonders in Aufnahmen des William Blake oder Charlie Dickinson mit schwarzem Hut und dunklen Haaren, leuchten oft nur die Gesichter der Darsteller aus der Dunkelheit hervor.

In einer Szene von „Broken Flowers“ liegt Don im Bett seines Motelzimmers und telefoniert mit Winston, das Zimmer ist finster. Von der Straße scheint Licht durchs Fenster, welches die Silhouette von Don aus der diffusen Dunkelheit des Raumes heraushebt.

Auch die Farbgebung der Kleidung dient gelegentlich, um Aufmerksamkeit beim Zuschauer zu erregen, zum Beispiel Lauras rosaroter Bademantel.

Auch mit der Strategie von Schärfentrennung wird bei allen drei Filmen gerne gearbeitet. Zu Beginn von „Down by Law“ gibt es eine Einstellung, in der sich Zack hinter seiner Freundin ins Bett setzt. Im Vordergrund des Bildes sieht man unscharf einen Wecker, der die späte Stunde anzeigt. Dahinter liegt die Freundin von Zack ausgestreckt auf dem Bett, sie öffnet ihre Augen und sieht in die Richtung der Kamera. Im Hintergrund sitzt Jack und sieht sein Mädchen an. Dabei kommt die Strategie der Trennung von Ebenen des Vorder-, Mittel- und Hintergrunds zur Anwendung. Auch in der Einstellung, als die drei Ausbrecher zur Hütte am Fluss gelangen, ist mit dem Steg und dem daneben treibenden kleinen Boot ein unscharfes Vordergrundelement zugegen. In der Szene, als Preston Zack überreden möchte, das Auto ans andere Ende der Stadt zu fahren, sitzt Zack rechts im Vordergrund des Bildes, Preston kommt aus dem Hintergrund der dunklen Nacht auf ihn zu und bildet, an seinem Ziel angekommen, den Mittelgrund der Aufnahme.

Bei „Dead Man“ kann man ähnliches sehen, als Blake sich aus dem Fenster von Thels Zimmer stürzt. Ein extremer *low angle* von der Straße aus zeigt Blake mit Charlies Pferd in den Hintergrund reiten, im Vordergrund kann man unscharf die Körbe mit Thels Papierblümchen erkennen.

„Broken Flowers“ bedient sich der Schärfentrennung bei den Autofahrten Dons. Eine Cockpitaufnahme aus seinem Wagen zeigt über seine Schulter gefilmt die Windschutzscheibe samt Rückspiegel. Sieht er durch die Frontscheibe, so ist die Sicht auch für den Zuschauer scharf, sieht er in den Spiegel, so ist ausschließlich sein Gesicht in ebendiesem scharf zu sehen, die Sicht aus dem Auto wird sogleich diffus.

### **5.2.3.3 Perspektive**

Die räumliche Tiefe darzustellen wird mitunter durch die Abbildung in der Entfernung zusammenlaufender Linien erreicht. Bei „Down by Law“ geschieht dies schon in der Anfangs-

sequenz, als die Kamera aus dem fahrenden Auto in die Quergassen hineinfilmt, deren Straßen in der Distanz immer schmaler werden.

Bei „Dead Man“ sind es unter anderem die Aufnahmen des der Kamera entgegenkommenden Zuges aus tiefem Winkel, die durch das Zunehmen an Größe der Lokomotive stark die Tiefe des Raumes betonen.

Auch bei „Broken Flowers“ zeigt schon beispielsweise die Anfangssequenz durch geschickte Wahl der Kamerawinkel die Dreidimensionalität der besagten Briefverarbeitungsmaschine.

#### **5.2.3.4 Effekte: Bewegung zur Kamera**

Die Bewegung eines Objektes zur Kamera ist besonders reizvoll, da durch die Zunahme der Größe ein starker Eindruck von räumlicher Tiefe entsteht. Diese Strategie der Bildgestaltung kommt häufig in den untersuchten Filmen vor. Bei „Down by Law“ beispielsweise laufen die drei Darsteller nach dem Ausbruch durch den Tunnel, dabei bewegen sie sich vom Bildhintergrund direkt auf die Kamera zu. Auch in den Sumpfszenen wandern sie oft von hinten im Bild auf den Vordergrund zu, und das Boot, in welchem sie den Fluss durchqueren, bewegt sich ebenfalls Richtung Kamera.

„Dead Man“ bedient sich besagter Strategie gleich zu Anfang des Filmes, indem es den Zug aus tiefem Winkel auf die Kamera zukommen lässt und damit besonders eindrucksvolle Wirkung beim Zuschauer erzeugt. Auch in späteren Aufnahmen des Filmes reiten die Protagonisten auf ihren Pferden oft aus dem Hintergrund in den Vordergrund, und vergrößern sich dabei während ihrer Annäherung stark.

Auch in „Broken Flowers“ gibt es einige Aufnahmen dieser Art, zum Beispiel von Dons Leihwagen, der sich fahrend auf die Kamera zu bewegt.

#### **5.2.3.5 Rahmen**

Die Strategie, das Bild mit einem Rahmen zu versehen um die Aufmerksamkeit auf die Bildmitte zu lenken, kommt in allen drei Filmen mitunter zum Einsatz. Bei „Down by Law“ sind es zum Beispiel die Ränder der Windschutzscheibe des Jaguars, die das *head and shoulder close-up* von Zack umrahmen.

In „Dead Man“ kommt die Strategie zur Anwendung, als Blake aus dem Fenster des Zuges sieht. Die *point-of-view* Aufnahmen der Landschaft sind von den Rändern des Zugfensters eingerahmt. An einer anderen Stelle des Filmes dient in einer *low angle* Aufnahme zweier reitender Figuren ein Tierknochen als Rahmen für die Szenerie.

Bei „Broken Flowers“ erwähnenswert ist beispielsweise die Wohnung von Dora. Als Don sich mit ihr unterhält, wird der *two shot* durch eine fensterartige Ausfassung in der Wand gefilmt und damit von allen Seiten eingerahmt.

## 6. Zusammenfassung und Reflexion

Da jeder der drei verglichenen Filme, wie auch jeder andere Film, ein Gesamtkunstwerk in sich selbst darstellt und ein bestimmtes Thema behandelt, welchem sich die Bildgestaltung unterzuordnen hat, ist es schwierig, mehrere Filme miteinander auf dieser Ebene zu vergleichen. Ausgehend von den Codes und verschiedenen Möglichkeiten der Bildgestaltung, die in dieser Arbeit zusammengefasst wurden, ließ sich feststellen, welche Strategien häufig verwendet wurden, wie das vorhergehende Kapitel zeigt. Die angefertigten Einstellungslisten, welche jeweils drei Szenen pro Film beschreiben, geben Aufschluss über die jeweiligen Tendenzen, wie zum Beispiel die Anzahl der Einstellungen pro Minute oder die Häufigkeit bestimmter Einstellungsgrößen oder -winkel.

Zusammenfassend an dieser Stelle einige der Ergebnisse meiner Untersuchung:

Zu den Gemeinsamkeiten beziehungsweise Ähnlichkeiten der Filme zählen unter anderem weite, lange Einstellungen („Down by Law“) oder stattdessen oftmalige Wiederholungen der gleichen Aufnahmen wie in den anderen beiden Filmen. Extreme *high-* oder *low angles* auf Personen oder Gebäude, zahlreiche *triangular compositions* und auch mehrere *point-of-view shots* kommen in allen drei Filmen mehrmals zum Einsatz, dabei filmt der Regisseur mit Vorliebe aus verschiedenen Fortbewegungsmitteln wie aus Zügen, Autos (*car mount*) oder Booten. Auch finden sich in jedem Film einige *dolly shots*. In „Dead Man“ und „Broken Flowers“ bedient sich Jarmusch der Strategie des *flashbacks*, um mehr über seine Figuren zu verraten.

Unterschiede zeigen sich vor allem zwischen „Down by Law“ und den beiden jüngeren Filmen, „Dead Man“ und „Broken Flowers“. Ersterer verzichtet weitgehend auf Schnitt und Großaufnahmen, die Darstellung erfolgt größtenteils in langen Einstellungen mittlerer Ent-

fernung zu den Schauspielern (*medium shots*). Die anderen beiden Filme können ein Vielfaches der Schnitte von „Down by Law“ für sich verzeichnen, und zeigen im Vergleich zu diesem zahlreiche *close-ups* unterschiedlicher Variation.

Ein weiterer markanter Unterschied zwischen den Filmen macht sich im Kontrast der Schwarzweißaufnahmen von „Down by Law“ und „Dead Man“ zur ausgeklügelten Farbdramaturgie von „Broken Flowers“, die eigens noch nach ausführlicher Behandlung verlangen würde, bemerkbar.

Bei der Erstellung der Listen bestand die Schwierigkeit darin, die Einstellungen ausreichend zu beschreiben, sodass sämtliche Merkmale des Bildes erfasst werden. Oft tritt das Problem auf, keine passende Beschreibung (beispielsweise für eine Einstellungsgröße) zu finden, beziehungsweise ist die erwogene Beschreibung nicht eindeutig. Eine tatsächliche quantitative Messung der Filme durchzuführen wäre wohl aufgrund der Verschiedenartigkeit der Filme kaum möglich und meiner Ansicht nach auch wenig Ziel führend. Auch die Fragen nach der Bedeutung, warum der Regisseur gerade so gearbeitet hat, wie er gearbeitet hat, und warum sich die Filme so stark von einander unterscheiden, lassen sich nicht so einfach beantworten. Ob Jarmusch beispielsweise in „Down by Law“ weitläufig auf *close-ups* verzichtet hat, weil es in seiner künstlerischen Intention lag, oder ob es an seiner mangelnden Erfahrung, beziehungsweise an den budgetären Grenzen lag, dass er sich mit minimalem Schnitt begnügte, bleibt fraglich.

So kann die Forschungsfrage, welche Auffälligkeiten der Bildgestaltung bei den drei ausgewählten Filmen zu sehen sind, und inwieweit Ähnlichkeiten beziehungsweise Unterschiede zwischen den Werken des Regisseurs erkennbar sind, mittels vorgenommener qualitativer Inhaltsanalyse aufgrund oben angeführter Problemstellungen nur selektiv und nicht ohne ein gewisses Maß an Interpretation im Rahmen dieser Diplomarbeit beantwortet werden.

## 7. Anhang

### 7.1 Literatur- und Quellenverzeichnis

**Appeldorn, Werner van**, Handbuch der Film- und Fernsehproduktion, TR-Verlagsunion München, 1992

**Arnheim, Rudolf**, Kunst und Sehen, Walter de Gruyter Berlin, 2000

**Mascelli, Joseph V.**, The 5 C's of Cinematography, Silman-James Press Los Angeles, 1998

**Mikunda, Christian**, Kino spüren, Filmland Presse München, 1986

**Monaco, James**, Film verstehen, Rowohlt Taschenbuch Hamburg, 1990

<http://jimjarmusch.tripod.com/faq.html>

<http://www.imdb.com/title/tt0090967/>

<http://www.imdb.com/title/tt0090967/awards>

<http://www.imdb.com/title/tt0412019/>

<http://www.imdb.com/title/tt0412019/awards>

<http://www.imdb.com/title/tt0112817/>

<http://www.imdb.com/title/tt0112817/awards>

<http://www.imdb.com/name/nm0005810/>

<http://www.imdb.com/name/nm0005695/>

<http://www.filmportal.de/df/d7/Credits/,,,,,,9A9B513187CC40D7B7F301338D04D812credits,,,,,,.html>

[http://film.guardian.co.uk/Guardian\\_NFT/interview/0,,110604,00.html](http://film.guardian.co.uk/Guardian_NFT/interview/0,,110604,00.html)

[http://www.stadtrevue.de/index\\_archiv.php3?tid=887&bid=5&ausg=07/05](http://www.stadtrevue.de/index_archiv.php3?tid=887&bid=5&ausg=07/05)

[http://www.epd.de/epdfilm\\_neu/33178\\_35700.htm](http://www.epd.de/epdfilm_neu/33178_35700.htm)

<http://www.kodak.com/US/en/motion/students/filmtech/broken.jhtml?id=0.1.4.17.4.6&lc=en>

## 7.2 Abbildungsverzeichnis

<i>Abb. 1: objektiver Kamerawinkel, DIE DINGE DES LEBENS(1970)</i>	15
<i>Abb. 2: subjektiver Kamerawinkel, DIE DINGE DES LEBENS(1970)</i>	16
<i>Abb. 3: point-of-view shot, BRAZIL(1985)</i>	17
<i>Abb. 4: extreme long shot, DIE VERACHTUNG(1963)</i>	18
<i>Abb. 5: long shot, DIE DINGE DES LEBENS(1970)</i>	18
<i>Abb. 6: medium shot, DIE VERACHTUNG(1963)</i>	19
<i>Abb. 7: two shot, BLOWUP(1966)</i>	20
<i>Abb. 8: two shot, DIE VERACHTUNG(1963)</i>	20
<i>Abb. 9: verschiedene close-ups, FAHRENHEIT 451(1966)</i>	21
<i>Abb. 10: close-up, DEAD MAN(1996)</i>	22
<i>Abb. 11: insert, BROKEN FLOWERS(2005)</i>	24
<i>Abb. 12: profil, frontal, ¾ angle</i>	26
<i>Abb. 13: ¾ angling, PUNCH DRUNK LOVE(2002)</i>	27
<i>Abb. 14: Kamerahöhe, FAHRENHEIT 451(1966)</i>	27
<i>Abb. 15: high angle, DEAD MAN(1996)</i>	29
<i>Abb. 16: low angle, DEAD MAN(1996)</i>	30
<i>Abb. 17: angle-plus-angle, DEAD MAN(1996)</i>	31
<i>Abb. 18: dutch „tilt“ angle, STRANGER THAN PARADISE(1984)</i>	33
<i>Abb. 19: flashback, DEAD MAN(1996)</i>	41
<i>Abb. 20: triangular composition, DOWN BY LAW(1986)</i>	51
<i>Abb. 21: triangular composition, DOWN BY LAW(1986)</i>	52
<i>Abb. 22: asymmetrisches Gleichgewicht, DOWN BY LAW(1986)</i>	56
<i>Abb. 23: Schärfentrennung, BLOWUP(1966)</i>	57
<i>Abb. 24: Luft geben, BLOWUP(1966)</i>	58
<i>Abb. 25: linear perspective, STRANGER THAN PARADISE(1984)</i>	59
<i>Abb. 26: aerial perspective, STRANGER THAN PARADISE(1984)</i>	60
<i>Abb. 27: Überlagerung, BLOWUP(1966)</i>	60
<i>Abb. 28: Bewegung zur Kamera, STOLEN KISSES(1968)</i>	61
<i>Abb. 29: Rahmen, BLOWUP(1966)</i>	63
<i>Abb. 30: Rahmen, STOLEN KISSES(1968)</i>	63
<i>Abb. 31: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	69
<i>Abb. 32: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	71
<i>Abb. 33: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	71
<i>Abb. 34: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	72
<i>Abb. 35: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	73
<i>Abb. 36: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	73
<i>Abb. 37: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	74
<i>Abb. 38: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	74
<i>Abb. 39: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	74

<i>Abb. 40: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	75
<i>Abb. 41: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	76
<i>Abb. 42: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	76
<i>Abb. 43: screenshot aus DOWN BY LAW(1986)</i>	77
<i>Abb. 44: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	80
<i>Abb. 45: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	80
<i>Abb. 46: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	80
<i>Abb. 47: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	81
<i>Abb. 48: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	81
<i>Abb. 49: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	82
<i>Abb. 50: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	82
<i>Abb. 51: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	82
<i>Abb. 52: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	83
<i>Abb. 53: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	83
<i>Abb. 54: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	84
<i>Abb. 55: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	84
<i>Abb. 56: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	85
<i>Abb. 57: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	85
<i>Abb. 58: screenshot aus DEAD MAN(1996)</i>	86
<i>Abb. 59: screenshot aus BROKEN FLOWERS(2005)</i>	91
<i>Abb. 60: screenshot aus BROKEN FLOWERS(2005)</i>	91
<i>Abb. 61: screenshot aus BROKEN FLOWERS(2005)</i>	92
<i>Abb. 62: screenshot aus BROKEN FLOWERS(2005)</i>	92
<i>Abb. 63: screenshot aus BROKEN FLOWERS(2005)</i>	93
<i>Abb. 64: screenshot aus BROKEN FLOWERS(2005)</i>	93
<i>Abb. 65: screenshot aus BROKEN FLOWERS(2005)</i>	93
<i>Abb. 66: screenshot aus BROKEN FLOWERS(2005)</i>	94
<i>Abb. 67: screenshot aus BROKEN FLOWERS(2005)</i>	94

### 7.3 Filmtitel

*Broken Flowers* (2005), R: Jim Jarmusch

*Dead Man* (1996), R: Jim Jarmusch

*Down by Law* (1986), R: Jim Jarmusch

*BlowUp* (1966), R: Michelangelo Antonioni 20, 57, 58, 60, 63

*Brazil* (1985), R: Terry Gilliam 17

*Die Dinge des Lebens* (1970), R: Claude Sautet 15, 16, 18

*Fahrenheit 451* (1966), R: Francois Truffaut 21, 27

*Punch Drunk Love* (2002), R: Paul Thomas Anderson 27

*Stolen Kisses* (1968), R: Francois Truffaut 61, 63

*Stranger than Paradise* (1984), R: Jim Jarmusch 33, 59, 60

*Die Verachtung* (1963), R: Jean-Luc Godard 18, 19, 20