

MASTERARBEIT

Framerate und Storytelling

Die Framerate als unterstützendes Stilmittel des
Storytellings anhand der Umsetzung des
Kurzfilms „Heartless“

vorgelegt am 13. Juni 2024
Nathalie Schumacher

Erstprüfer: Prof. Grimm
Zweitprüfer: Prof. Willaschek

**HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE
WISSENSCHAFTEN HAMBURG**
Department Medientechnik
Finkenau 35
20081 Hamburg

Zusammenfassung

Diese Masterarbeit analysiert und reflektiert das Storytelling und die Motivation des Protagonisten des animierten Kurzfilms „Heartless“, welcher die Themen Tod und Trauerverarbeitung behandelt. Hierfür wird besonders auf die Etappen von Joseph Campbells Heldenreise in der Monomyth und das erzählerische Mittel des unzuverlässigen Erzählers eingegangen.

Anhand dieses Films wird untersucht, ob die Framerate eines Films als Stilmittel eingesetzt werden kann, um das Storytelling zu unterstützen. Dafür wird auf Basis der Analyse und Reflexion des Storytellings der Kurzfilm „Heartless“ so produziert, dass die variierende Framerate die Kontrolle des Protagonisten über das Narrativ widerspiegelt. Mit einer weiteren Version des Films mit stabiler Framerate wird eine vergleichende Betrachterstudie mit 30 Probanden durchgeführt, um die Wirkung der unterschiedlichen Framerates abzufragen. Die Ergebnisse zeigen, dass eine variierende Framerate keine signifikante Wirkung auf das Involvement des Rezipienten in die Geschichte hat, dafür aber die Nachvollziehbarkeit des Protagonisten und seiner Handlungen steigert. Diese Erkenntnisse geben Filmemachern die Möglichkeit ihre Geschichten mithilfe eines weiteren Stilmittels den Rezipienten zugänglicher zu machen.

Abstract

This master's thesis analyzes and reflects on the storytelling and motivation of the protagonist in the animated short film "Heartless," which deals with themes of death and grief processing. Special attention is given to the stages of Joseph Campbell's Hero's Journey in the Monomyth and the narrative device of the unreliable narrator.

This film is used to investigate whether a film's frame rate can be employed as a stylistic device to support storytelling. Based on the analysis and reflection of the storytelling, the short film "Heartless" is produced in such a way that the varying frame rate reflects the protagonist's control over the narrative. A comparative viewer study with 30 participants is conducted using another version of the film with a stable frame rate to assess the impact of different frame rates. The results show that a varying frame rate does not have a significant effect on viewer involvement in the story but does enhance the comprehensibility of the protagonist and his actions. These findings provide filmmakers with an additional stylistic tool to make their stories more accessible to audiences.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Abbildungsverzeichnis | IV |
| Tabellenverzeichnis | V |
| 1 Einleitung | 1 |
| 2 Storytelling in „Heartless“ | 2 |
| 2.1 Zusammenfassung von „Heartless“ | 2 |
| 2.2 Betrachtung des Protagonisten..... | 3 |
| 2.3 Die Heldenreise..... | 5 |
| 2.4 Munins Heldenreise | 7 |
| 2.4.1 The Call to Adventure – Der Ruf des Abenteuers | 7 |
| 2.4.2 Supernatural Aid - Übernatürliche Hilfe | 7 |
| 2.4.3 Crossing of the First Threshold - Das Überschreiten der ersten Schwelle | 8 |
| 2.4.4 Belly of the Whale - Der Bauch des Walfischs | 8 |
| 2.4.5 The Road of Trials - Der Pfad der Prüfungen..... | 8 |
| 2.4.6 The Meeting with the Goddess - Die Begegnung mit der Göttin | 9 |
| 2.4.7 Apotheosis – Apotheose | 9 |
| 2.4.8 The Ultimate Boon - Die endgültige Segnung | 10 |
| 2.4.9 Refusal of Return - Verweigerung der Rückkehr | 10 |
| 2.4.10 Rescue from Without - Rettung von außen | 10 |
| 2.4.11 Crossing the Return Threshold - Rückkehr über die Schwelle | 11 |
| 2.4.12 Master of the two Worlds - Herr der zwei Welten | 11 |
| 2.4.13 Freedom to live - Freiheit zum Leben | 11 |
| 2.5 Motivation des Protagonisten..... | 12 |
| 2.6 Der unzuverlässige Erzähler | 15 |
| 3 Framerate als Stilmittel | 17 |
| 3.1 Stilmittel nach Mikunda..... | 17 |
| 3.2 Die Framerate..... | 19 |
| 3.3 Framerates in “If anything happens I love you” | 20 |
| 3.4 Der Einsatz einer variierenden Framerate in „Heartless“ | 21 |

| | | |
|-------|---|----|
| 3.5 | Ermittlung des Grades der Kontrolle | 23 |
| 4 | Betrachterstudie..... | 25 |
| 4.1 | Aufbau der Studie | 25 |
| 4.2 | Durchführung der Studie..... | 29 |
| 4.3 | Auswertung und Interpretation der Ergebnisse..... | 29 |
| 4.3.1 | Auswertung der Ergebnisse | 29 |
| 4.3.2 | Interpretation der Ergebnisse..... | 38 |
| 5 | Diskussion | 40 |
| 5.1 | Zusammenfassung der Ergebnisse | 40 |
| 5.2 | Kritische Reflexion über die Grenzen der Studie | 40 |
| 6 | Schlussfolgerung | 42 |
| 6.1 | Beantwortung der Forschungsfrage | 42 |
| 6.2 | Ausblick | 42 |
| | Literaturverzeichnis..... | 43 |
| | Eigenständigkeitserklärung | 45 |

Abbildungsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Abbildung 1: Heartless | 2 |
| Abbildung 2: Monomyth nach Campbell | 6 |
| Abbildung 3: If Anything Happens I Love You..... | 21 |
| Abbildung 4: Fragebogen, Seite 1 | 26 |
| Abbildung 5: Fragebogen, Seite 2..... | 27 |
| Abbildung 6: Einverständniserklärung..... | 28 |
| Abbildung 7: Bewertung der Spannung der Filme..... | 30 |
| Abbildung 8: Auswertung der emotionalen Wirkung | 30 |
| Abbildung 9: Bewertung der visuellen Darstellung | 31 |
| Abbildung 10: Bewertung des Involvements in die Handlung..... | 32 |
| Abbildung 11: Bewertung der Nachvollziehbarkeit des Protagonisten..... | 32 |
| Abbildung 12: Bewertung der Aufmerksamkeit der Probanden | 33 |
| Abbildung 13: Bewertung der Spannung der Filme, differenziert anhand der Framerates..... | 34 |
| Abbildung 14: Auswertung der emotionalen Wirkung, differenziert anhand der Framerates | 35 |
| Abbildung 15: Bewertung der visuellen Darstellung, differenziert anhand der Framerates | 35 |
| Abbildung 16: Bewertung des Involvements in die Handlung, differenziert anhand der Framerates... | 36 |
| Abbildung 17: Bewertung der Nachvollziehbarkeit des Protagonisten, differenziert anhand der Framerates | 37 |
| Abbildung 18: Bewertung der Aufmerksamkeit der Probanden, differenziert anhand der Framerates | 37 |

Tabellenverzeichnis

| | |
|---|----|
| Tabelle 1: Grad des Kontrollverlusts..... | 23 |
|---|----|

1 Einleitung

Der Tod ist ein universelles und unausweichliches Thema, das in Geschichten seit jeher eine zentrale Rolle spielt. Er ist nicht nur Endpunkt des Lebens, sondern auch Katalysator für tiefgreifende emotionale und philosophische Reflexionen. Der Umgang mit dem Tod und die Trauerbewältigung in künstlerischen Werken offenbaren die vielfältigen kulturellen und individuellen Perspektiven auf Sterblichkeit und Verlust. Durch die Darstellung von Trauerprozessen bieten diese Geschichten den Rezipienten nicht nur Trost, sondern auch Einblicke in die menschliche Resilienz und die Fähigkeit, mit Verlust umzugehen. Im 2D-Animationsfilm wird der Tod oft auf eine Weise dargestellt, die sowohl Kinder als auch Erwachsene anspricht, indem er durch symbolische und metaphorische Elemente vermittelt wird. Diese Darstellungen ermöglichen es, komplexe Emotionen und Themen wie Verlust und Trauer auf eine zugängliche und manchmal sogar tröstliche Weise zu erkunden.

Der 2D-Animationsfilm übt eine langanhaltende Faszination aus, da er durch die Freiheiten, die er im Vergleich zu realen Filmaufnahmen bietet, das Publikum in seinen Bann zieht. Beginnend mit der Möglichkeit, Tiere sprechen zu lassen, Objekte oder Gedanken zum Leben zu erwecken und sie auf der Leinwand agieren zu lassen, bis hin zur schieren visuellen Freiheit in Bezug auf Charaktere, Lebensräume und die Schaffung von Stimmungen, gelingt es dem 2D-Animationsfilm, eine Brücke von der Realität zur Imagination zu schlagen.

Genauso wie im Realfilm können im Animationsfilm unterschiedliche Stilmittel angewandt werden, um eine bestimmte Ästhetik oder Stimmung im Film zu schaffen, aber auch, um grundlegende Aspekte der Geschichte zu unterstreichen und somit das Storytelling aktiv zu unterstützen.

Die Framerate spielt eine entscheidende Rolle in der Welt des 2D-Animationsfilms. Sie beeinflusst maßgeblich die Qualität der Animationen, die Wahrnehmung des Zuschauers und das Gesamterlebnis eines Films. Die Wahl der richtigen Framerate ist daher von großer Bedeutung für Animationsstudios und Filmemacher, um eine flüssige Bewegung, realistische Darstellungen und ästhetisch ansprechende Animationen zu erzielen. Unterschiedliche Framerates sorgen für eine unterschiedliche Ästhetik und können somit vom Rezipienten unterschiedlich wahrgenommen und, in Bezug auf die Geschichte des Films hin, interpretiert werden.

In dieser Arbeit soll das Storytelling des animierten Kurzfilms „Heartless“ analysiert und reflektiert werden, welcher den Tod, den Umgang mit dem Tod und der Trauerbewältigung zum Thema hat. Des Weiteren soll auf Basis dieses Kurzfilms die Forschungsfrage untersucht werden, inwiefern eine variierende Framerate im 2D-Animationsfilm als unterstützendes Stilmittel im Storytelling eingesetzt werden kann.

2 Storytelling in „Heartless“

„Heartless“ ist ein 2024 fertiggestellter animierter Kurzfilm, welcher das Thema Tod und den Umgang mit eben diesem behandelt.



Abbildung 1: Heartless
Quelle: (Schumacher, 2024)

2.1 Zusammenfassung von „Heartless“

Der Protagonist Munin sitzt allein in einer dunklen Gasse, als ein blau leuchtender Schmetterling ihn anfliegt. Zunächst genervt von dem Tier versucht Munin ihn zu verscheuchen. Als der Schmetterling sich aber partout nicht vertreiben lässt, verfolgt Munin ihn eine Straße entlang bis in ein Haus. Dort trifft Munin eine alte Dame in Gesellschaft ihres Mannes an. Mit einer winkenden Handbewegung lässt Munin die Herzen des Ehepaars sichtbar werden. Als die alte Frau ihn erblickt, zeigt sie sich freudig und reicht Munin ihr Herz. Dieser nimmt das Herz an sich und verlässt, erneut den Schmetterling verfolgend, das Haus. Zurück auf der Straße drückt Munin in seiner Verfolgungsjagd das Herz einer vorbeigehenden jungen Frau in die Hand und verbirgt sich in einer Gasse. Dort steht bereits ein junger Mann mit dem Schmetterling auf der Hand. Als auch er Munin erblickt, stürmt er auf ihn zu und will ihm sein Herz aufdrängen. Munin lehnt dies jedoch ab und verlässt die Gasse. Zurück auf der Straße rettet er im letzten Moment ein mit einem Ball spielendes Mädchen, welches drohte von einem Stapel Kisten begraben zu werden. Voller Dankbarkeit überreicht das Mädchen Munin ihr Herz und sie laufen gemeinsam die Straße entlang, gefolgt von dem blauen Schmetterling.

Am nächsten Tag spielt Munin mit einem kleinen Jungen auf der Straße mit dem Ball vom Vortag, wird dabei aber von einer jungen Frau, Lucille, unterbrochen, die offensichtlich erzürnt ist. Sie hält Munin ein Medaillon entgegen, welches ein Bild von dem kleinen Mädchen vom Vortag enthält. Munin versucht sie zu beschwichtigen, doch Lucille sucht weiter die Konfrontation. Bei jedem Körperkontakt mit Lucille durchlebt Munin in Form eines Flashbacks Ereignisse vom Vortag erneut und erkennt, dass

sowohl die alte Frau als auch das junge Mädchen, deren Herzen er an sich genommen hat, gestorben sind. Der Streit eskaliert und Lucille stürzt entkräftet zu Boden. Munin betrachtet ihr Herz und erkennt, dass es gebrochen ist. Er überlässt ihr das Herz des kleinen Mädchens und wendet sich ab. Der blaue Schmetterling fliegt nun zu Munin, welcher ihn ruhig in Empfang nimmt, und verwandelt sich in Munins Herz. Munin wandert allein in die Nacht.

Die junge Frau, welcher Munin auf der Straße beim Vorbeigehen das Herz der alten Frau überreicht hat, hat folgend auf diese Handlung ein Kind geboren, welches sie nun glücklich in den Armen wiegt.

2.2 Betrachtung des Protagonisten

Der Protagonist in dem Film *Heartless* trägt den Namen Munin und ist in diesem Film eine Verkörperung des Sensenmanns. Der Sensenmann ist eine mythologische Figur, die meist den Tod verkörpert und häufig mit einem langen schwarzen Mantel und einer Sense dargestellt wird.

Die Vorstellung vom Sensenmann reicht bis ins Mittelalter zurück und hat sich im Laufe der Zeit in verschiedenen Kulturen und Religionen weiterentwickelt. In vielen Kulturen wird der Sensenmann als düsterer und furchterregender Charakter dargestellt, der Angst und Schrecken verbreitet (McKenna, 2024).

Allerdings wird er in anderen Kulturen auch als neutraler Bote des Todes betrachtet, der lediglich seine Aufgabe erfüllt, ohne Wertung oder Emotion. Zuweilen kann er sogar als eine Art Trost gesehen werden, da er die Seelen von den Leiden des irdischen Daseins befreit und sie in das Jenseits oder in ein neues Leben führt.

In Mexiko wird der Tod während des Día de los Muertos (Tag der Toten) gefeiert. Diese Feier ist eine Zeit, um verstorbene Angehörige zu ehren und sich an sie zu erinnern. Der Tod wird hier nicht als etwas Endgültiges und Schreckliches gesehen, sondern als ein natürlicher Teil des Lebenszyklus. Die Figur des Todes kann hier eine tröstliche Rolle spielen, indem sie die Verbindung zwischen den Lebenden und den Toten symbolisiert. (Caraza, 2018)

In einigen buddhistischen Traditionen wird der Tod als ein Übergang in einen neuen Zustand des Seins betrachtet. Der Tod ist nicht das Ende, sondern ein Teil eines kontinuierlichen Kreislaufs von Geburt, Tod und Wiedergeburt (Samsara). Der Tod wird hier nicht als endgültig angesehen, was tröstlich für Angehörige sein kann. (University of Bristol, 2024)

Ähnlich wie im Buddhismus wird auch im Hinduismus der Tod als Teil eines größeren Zyklus von Leben, Tod und Wiedergeburt betrachtet. Yama, der Gott des Todes, spielt eine wichtige Rolle in dieser Tradition. Obwohl er gefürchtet werden kann, ist er auch ein gerechter Richter und Führer für die Seelen ins Jenseits. (Encyclopaedia Britannica, 2024)

In der alten ägyptischen Religion war Anubis, der Gott mit dem Schakalkopf, für die Begleitung der Toten ins Jenseits verantwortlich. Er wurde oft als Beschützer der Verstorbenen gesehen und half ihnen auf ihrem Weg ins Nachleben. (The British Museum, 2024)

Der Protagonist ist nach einem der zwei Raben – Hugin und Munin – aus der nordischen Mythologie benannt, welche dem Göttervater Odin gehören. Ihre Namen kommen aus dem Alt-Nordischen, Hugin bedeutet dabei „Gedanke“ oder „Denken“. Er symbolisiert das Denken und die Analyse.

Der Name Munin bedeutet auf Alt-Nordisch „Erinnerung“ oder „Gedächtnis“ (Simek, 2006). Er repräsentiert das Erinnerungsvermögen und die Beobachtung.

Beide fliegen jeden Tag zusammen über die Welt, um Informationen zu sammeln und diese dann Odin zu überbringen.

In dem Werk „Gylfaginning“, welches als Teil der Prosa-Edda, einem Werk der altisländischen Literatur, um das Jahr 1220 von Snorri Sturluson verfasst wurde, schreibt Sturluson:

„Hugin und Munin müssen jeden Tag über die Erde fliegen. Ich [Odin] fürchte, dass Hugin nicht nach Hause kehrt, doch sorg ich mehr um Munin“. (Sturluson, 1964, S. 64) Dies verdeutlicht Odins Sorge um seine Raben. Er befürchtet, dass Hugin möglicherweise nicht zurückkehren könnte, was darauf hindeutet, dass er sich Sorgen macht, dass sein Denken und seine Fähigkeit zur Analyse verloren gehen könnten. Doch noch mehr sorgt er sich um Munin, da ohne Erinnerung und Beobachtung die Welt um ihn herum unverständlich und chaotisch werden könnte.

Der Protagonist Munin wurde nun in Anlehnung auf diese zwei mythologischen Figuren entwickelt. Er verkörpert einen Sensenmann, der nicht selbst für den Tod und das Leid der Menschen verantwortlich ist, sondern viel mehr die Seelen (in „Heartless“ die Herzen) nach ihrem Tod begleitet, um ihnen Sicherheit zu geben, Trost zu spenden und sie nicht allein den furchterregenden nächsten Schritt gehen zu lassen. Zu seinem Leidwesen können die Menschen ihn meist als Begleiter der Toten nicht von der Ursache des Todes bzw. dem Bringer des Todes differenzieren, weswegen sich ihre Trauer und ihre Hilflosigkeit in Hass und Wut auf ihn übertragen (Bsp. Konflikt mit Lucille). Infolgedessen separiert er diesen Teil von sich in Form eines Schmetterlings und entsendet diesen, wie seinen Namenspaten Munin, in die Welt heraus, obwohl das zur Folge hat, dass er die Welt nur noch unvollständig und verzerrt wahrnehmen kann.

Im Folgenden sollen nun Munins Heldenreise, seine Motivationen, sein Durchleben der fünf Phasen der Trauer innerhalb des Konfliktes mit Lucille und seine Verantwortung als unzuverlässiger Erzähler betrachtet werden.

2.3 Die Heldenreise

Joseph Campbell war ein amerikanischer Autor und Professor, dessen Arbeiten im Bereich der vergleichenden Mythologie bis heute von vielen Schriftstellern und Künstlern genutzt werden. Schon in jungen Jahren faszinierte ihn die Entdeckung von Parallelen und Ähnlichkeiten zwischen verschiedenen Religionen und Legenden aus unterschiedlichen Kulturen. Diese Gemeinsamkeiten erschienen ihm zu ausgeprägt, um sie allein auf historische Entwicklungen oder Zufall zurückzuführen.

Den Schlüssel zu einer nicht-historischen Interpretation von Mythen fand Campbell in den Werken der führenden Psychologen Sigmund Freud und Carl Jung. Ihre Ansichten über die menschliche Entwicklung und Psyche führten Campbell zu der Erkenntnis, dass Geschichten über Götter, Halbgötter, Propheten und die Menschheit größtenteils nicht durch historische Ereignisse entstanden sind, sondern aus dem Inneren des Menschen selbst – aus ihren Erfahrungen und Erlebnissen.

Unter dieser Prämisse verfasste Campbell 1949 sein bekanntes Werk „The Hero With a Thousand Faces“, in dem er das Konzept der Monomyth vorstellte.

Die Monomyth beschreibt eine grundlegende Struktur aus 17 Etappen, die Heldengeschichten gemeinsam haben. Daher erzählen Geschichten, ob sie nun aus dem antiken Griechenland, dem alten Ägypten oder dem buddhistischen Asien stammen, im Wesentlichen das gleiche Epos. Selbst in der heutigen Zeit, in der kulturelle Mythen weniger präsent sind, verlagern wir unsere Heldengeschichten in unsere Träume und Vorstellungen.

Ein klassisches Beispiel für diese universelle Erzählstruktur ist die Mutter-Kind-Beziehung. Für ein Kind stellt die Mutter die erste und ultimative Quelle der Liebe dar. Der Vater hingegen – unabhängig davon, ob er sein Kind liebt oder nicht – wird als erster Störfaktor in dieser innigen Beziehung wahrgenommen. Diese Dynamik ist eine Erfahrung, die jeder Mensch in gewisser Weise macht und die daher leicht ihren Weg in kulturelle Mythen findet. Ein prominentes Beispiel hierfür ist die Geschichte von Ödipus, der seinen Vater tötet und seine eigene Mutter heiratet.

Der Held der Monomyth ist im Gegensatz dazu meist wenig personalisiert, er wird perfektioniert, hat unspezifische Attribute und wirkt so universal. Dies ermöglicht eine einfache Identifizierung unabhängig von sozialem Stand und kulturellem Hintergrund. In Betracht dessen kann der Mythos als depersonalisierter Traum, bzw. der Traum als personalisierter Mythos verstanden werden, wobei sowohl Traum als auch Mythos symbolisch für die grundsätzliche Dynamik der menschlichen Psyche sind. (Campbell, 1949, S. 14)

Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass es nach Campbell gute Gründe gibt, beim Storytelling der Struktur der Monomyth zu folgen. Diese Struktur beschreibt eine Art von Geschichte, die für den Leser oder Zuschauer funktioniert und glaubwürdig erscheint, da er sie auf einer tiefen Ebene bereits erlebt hat und sich mit ihr identifizieren kann. Wenn eine Geschichte zu stark von dieser Struktur abweicht, kann sie schnell als unglaubwürdig und inkonsistent wahrgenommen werden.

Die Monomyth ist durch ihren Bezug zur menschlichen Psyche so universell, dass sie von fast jedem Menschen nachvollzogen werden kann. Gleichzeitig ist sie so persönlich, dass jeder Einzelne seine eigene Identifikation mit der Geschichte finden und daraus unterschiedliche Lehren ziehen kann.

Campbell schreibt:

„[. . .] we have not even to risk the adventure alone: for the heroes of all time have gone before us; the labyrinth is thoroughly known, we have only to follow the hero-path. And where we had thought to find an abomination, we shall find a god; where we had thought to slay another, we shall slay ourselves; we shall come to the centre of our own existence; where we had thought to be alone, we shall be with all the world.“ (Campbell, 1949, S. 18)

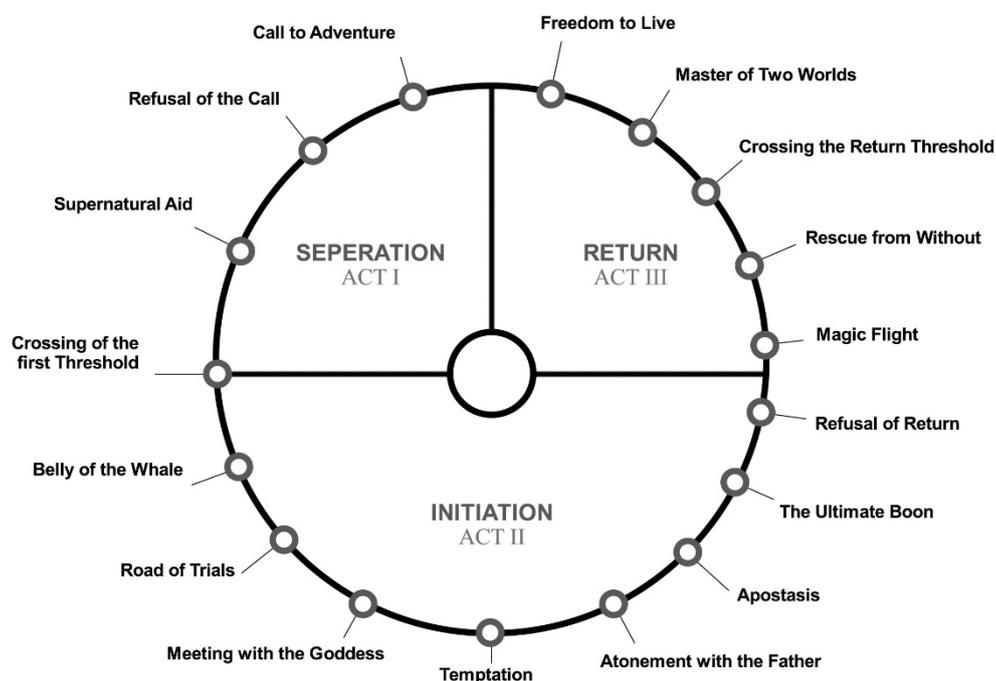


Abbildung 2: Monomyth nach Campbell
Quelle: Eigene Darstellung

Die Monomyth ist in 17 Etappen unterteilt, die wiederum drei Akte zugeordnet sind. Es ist wichtig zu betonen, dass nach Campbell nicht jede Heldengeschichte alle 17 Etappen durchlaufen muss. Diese Etappen sind eher als wiederkehrende Motive zu verstehen. Manche Geschichten können sich zudem ausschließlich in einem oder zwei der drei Akte bewegen, und auch andere Reihenfolgen der Etappen sind möglich.

Die von Campbell entwickelte Struktur entstand aus jahrelanger Analyse multikultureller Mythen und Legenden. Sie besagt jedoch keineswegs, dass man nicht in angemessenem Maße von ihr abweichen

kann. Dennoch ist es wichtig, die einzelnen Aspekte und Motive der Etappen zu verstehen, um sie auf eine Weise einsetzen zu können, die für die jeweilige Geschichte passend ist.

2.4 Munins Heldenreise

Im Folgenden soll im Detail auf Munins Heldenreise nach Campbells Monomyth eingegangen werden.

2.4.1 The Call to Adventure – Der Ruf des Abenteuers

Das Abenteuer wird durch eine abrupte Aktion oder Änderung bzw. Eingriff in das Leben des Helden eingeleitet. Dabei ist es möglich, dass der Held sowohl aktiv als auch passiv an diesem Eingriff beteiligt ist.

In „Heartless“ sitzt der Held unbeteiligt und allein in einer dunklen Gasse, als der Schmetterling ihn anfliegt und ihn geradezu herausfordert, ihm zu folgen. Innerhalb dieses Rufes zum Abenteuer könnte man auch bereits den „Refusal of the call“, also die Weigerung diesem Ruf zu folgen, sehen, da Munin zunächst mehrmals versucht, den Schmetterling zu verscheuchen, bevor er ihm ultimativ auf die Straße folgt.

2.4.2 Supernatural Aid - Übernatürliche Hilfe

Campbell beschreibt die übernatürliche Hilfe meist als auftretende Person, welche dem Protagonisten bei seiner Reise durch ihre Magie behilflich ist. Diese Aufgabe wird in „Heartless“ dem Schmetterling zuteil. Besonders am Anfang ist er es, der den Helden zum Agieren verleitet, indem er Munin durch leichte Provokation auffordert, ihm zu folgen. Dieses Motiv zieht sich durch die gesamte erste Hälfte der Geschichte. Der Schmetterling dient stets als eine Art Wegeweiser, welchem der Held nur folgen muss, um zu seiner nächsten Aufgabe zu gelangen.

Doch auch Gegenstände mit übernatürlichen Kräften oder übernatürliche Fähigkeiten des Helden können die übernatürliche Hilfe darstellen.

In diesem Falle wäre dies Munins Fähigkeit Herzen sehen, zu nehmen und zu vergeben. Diese Eigenschaft scheint ihm naturgegeben und auch wenn er zumindest zu Beginn der Geschichte nicht verstehen mag, woher diese Kräfte kommen mögen, versteht er es doch, sie einzusetzen. Er hebt sich mit dieser übernatürlichen Kraft eindeutig von den anderen Charakteren der Geschichte ab, da keiner von ihnen über eine vergleichbare Fähigkeit verfügt.

2.4.3 Crossing of the First Threshold - Das Überschreiten der ersten Schwelle

Das Überschreiten der ersten Schwelle führt den Helden endgültig auf seinen Weg und in sein Abenteuer.

„The usual person is more than content, he is even proud, to remain within the indicated bounds, and popular belief gives him every reason to fear so much as the first step into the unexplored.“ (Campbell, 1949, S. 64)

In der Geschichte „Heartless“ besteht diese erste Schwelle aus der Begegnung des Helden mit dem alten Ehepaar. Er muss nicht nur physisch wortwörtlich in ein unbekanntes Haus eindringen, er wird hier zum ersten Mal im vollen Ausmaß mit seiner übernatürlichen Fähigkeit konfrontiert. Indem er das Herz der alten Dame entgegennimmt, wird er vom passiven Beobachter zum Akteur. Er betritt metaphorisch eine Welt, in der ungeahnte Mächte und auch Verantwortungen auf ihn warten.

Zudem hat Munin strenggenommen auch eine Wahl. Er hätte sich von dem Paar abwenden und weiter als passiver Beobachter agieren können.

2.4.4 Belly of the Whale - Der Bauch des Walfischs

Der Bauch des Walfischs symbolisiert die neue Welt, in der sich der Held nun befindet und welche in der Regel ultimativ mit einem gewissen Opfer und der Selbstaufgabe des Helden verbunden ist. Hier beginnt die Metamorphose, welche er Held am Ende seiner Reise abgeschlossen haben sollte. Diese Welt hat nun auch Munin betreten, eine Welt, in der er die Menschen und ihre Herzen nicht nur beobachtet, sondern sich ihrer annimmt und ihnen helfen will. Auch wenn es ihm zu diesem Zeitpunkt noch nicht bewusst ist, wird sein ultimatives Opfer in dieser Welt sein, genau die Rolle auszufüllen, welche er zu verdrängen sucht. Er erfüllt seine Aufgabe als der Sensenmann mehr und mehr mit jedem gesammelten Herzen, obgleich er es hasst, wie die Menschen ihn aufgrund seiner Aufgabe sehen, nur weil sie diese nicht verstehen.

„Anyone unable to understand a god sees it as the devil and thus defended from the approach“ (Campbell, 1949, S. 77)

Am Ende wird er sich selbst aufgeben und akzeptieren müssen.

2.4.5 The Road of Trials - Der Pfad der Prüfungen

Die neu betretene Welt hält nun weitere Aufgaben und Herausforderungen für den Helden bereit, welche er allesamt zu meistern in der Lage ist. Oft reflektieren diese Aufgaben innere Konflikte des Helden. In diesem Fall stehen die weiteren Herzen für diese Aufgaben: Das Herz, welches die alte Frau ihm gibt, das Herz, welches er an die junge Frau und ihr ungeborenes Baby verschenkt, das Herz, welches der Mann ihm in der Gasse überreichen möchte und das Herz, welches das kleine Mädchen ihm als „Dank“ für ihre Rettung schenkt. All diese Vorkommnisse sind eng mit dem Thema Tod und Leben in der Geschichte verbunden und reflektieren, welche Verantwortung der Sensenmann den Sterbenden gegenüber

zu haben scheint. Die alte Dame stirbt aus natürlichen Gründen, der Mann in der Gasse möchte Selbstmord begehen und das kleine Mädchen erliegt einem fremdverschuldeten Unfall, drei häufige Todesursachen. All diese Aufgaben sollen dem hier personifizierten Sensenmann aufzeigen, dass nicht er für die Todesfälle an sich verantwortlich ist, sondern dass es seine Aufgabe ist, sich der verstorbenen Herzen anzunehmen. Zudem symbolisiert die schwangere Frau, dass nur aus Tod neues Leben entstehen kann.

2.4.6 The Meeting with the Goddess - Die Begegnung mit der Göttin

Die Göttin, bzw. die Frau an sich symbolisiert in der Heldengeschichte unter anderem das Gegenstück zum Helden und das Wissen der Welt, die universelle Mutter und das (geglaubte) Ziel des Helden. Aber auch sie unterläuft unter den Augen des Helden eine Metamorphose – sie kann niemals größer sein als der Held, hält jedoch immer mehr bereit, als er fähig wäre zu verstehen.

In „Heartless“ wird die Göttin Lucille verkörpert.

Das ultimative Abenteuer ist hier die Gegenüberstellung des Helden mit der Schwester des am Vortag verstorbenen Mädchens.

Auch wenn sie niemals so mächtig sein kann wie der Held, da sie nicht über seine Fähigkeiten verfügt, verfügt sie über Wissen – in diesem Fall über das Wissen *was* er ist. Aufgrund ihrer protektiven und mütterlichen Gefühle ihrer verstorbenen kleinen Schwester gegenüber konfrontiert sie den Helden mit ihrem Wissen, was den wichtigsten Schritt seiner Entwicklung einleitet.

„The meeting with the goddess [...] is the final test of the talent of the hero to win the boon of love (charity: *amor fati*), which is life itself enjoyed as the encasement of eternity.“ (Campbell, 1949, S. 99)

Diese Segnung, die er von der Göttin erhält, ist in diesem Fall die Erkenntnis und letzten Endes die Akzeptanz für das, was er zu verdrängen versuchte.

2.4.7 Apotheosis – Apotheose

Das Ende der Metamorphose erlangt der Held den „Aufstieg ins Göttliche“, indem er zu sich selbst findet.

In dieser Geschichte passiert das klar, indem er seine Rolle als Sensenmann akzeptiert. Er akzeptiert, dass er wieder zu dem werden muss, was er von sich gewiesen hat, da ihn die Menschen dafür hassten. Diese Akzeptanz erreicht er durch die Erkenntnis, welche er durch seine Reise erlangt. Er ist nicht der Grund, weswegen Leute sterben, sondern nur ihr Wegbegleiter. Und auch die Angehörigen hassen nicht notwendigerweise ihn, es ist vielmehr die Trauer, die sie übermannt und sie dazu verleitet, ihn zu verfluchen. Er akzeptiert das Opfer, welches er bringen muss, um den Menschen zu helfen, auch wenn sie es nicht verstehen und ihn dafür ächten.

2.4.8 The Ultimate Boon - Die endgültige Segnung

Die Segnung wird meist in manifestierter Form erlangt, kann aber genauso gut eine symbolische Segnung, wie das Erlangen einer Eigenschaft oder eines bestimmten Wissens sein.

Wie bereits erwähnt ist es in diesem Fall das Wissen des Helden um das, was er ist und die Akzeptanz über die Rolle, die er in dieser Welt innehält. In der Geschichte wird dies zusätzlich bildlich durch die Aufnahme des Schmetterlings und dessen Verwandlung in Munins Herz dargestellt.

2.4.9 Refusal of Return - Verweigerung der Rückkehr

Nach Campbell hat der Held am Ende seiner Reise allen Grund, nicht in die „normale“ Welt zurückkehren zu wollen. Die Erfahrungen, die er gemacht hat, und vor allem die finale Segnung machen es ihm schwer, den langweiligen Alltag und dessen Probleme zu ertragen.

Doch in diesem Fall muss die Rückkehr etwas anders interpretiert werden: Bei „Heartless“ geht es darum, dass der Held akzeptiert, was er ist, und dass er wiederum zu dem Alltag zurückfindet, den er führte, bevor er seine Rolle als Sensenmann aus Trauer verdrängte. Somit soll ihm die Segnung helfen, in sein „normales“ Leben zurückzufinden, anstatt es ihm sogar noch zu erschweren.

Dementsprechend ist die Weigerung zur Rückkehr in diesem Fall vor den Erhalt der Segnung einzuordnen, da er sich trotz Konfrontation durch die Göttin weigert, sein Schicksal anzunehmen. Er tritt in die Trauerphasen ein, welche mit der ersten „Verleumdung“ beginnen.

2.4.10 Rescue from Without - Rettung von außen

Wenn der Held sich weigert, zu der Welt zurückzukehren, dann muss die Welt kommen und den Helden holen. Der Held braucht noch ein letztes Mal Hilfe von außen, um sich seiner Bestimmung zu stellen. Nicht selten geschieht das mit Hilfe der anfangs gegebenen, übernatürlichen Kräfte.

Hier durchläuft Munin am Ende der Geschichte die fünf Trauerphasen und bevor er die vorletzte Phase, Depression, erreicht, durchlebt er Rückblenden an das, was wirklich passiert ist. Er sieht, dass nur sein verklärter Blick und seine Verdrängung ihn haben glauben lassen, dass die Menschen ihm seine Herzen einfach so geschenkt hätten und erkennt nun, dass sie alle gestorben sind. Diese Erkenntnis bringt ihn zur Phase der Depression, bei welcher es ihm gelingt, einen Blick auf das Herz von Lucille/ der Göttin zu werfen. Er sieht, dass es gebrochen ist und erkennt, dass nicht er es ist, den sie hasst, sondern dass sie vor Trauer fast ohnmächtig ist. Die ihm anfangs gegebene, übernatürliche Kraft und die „reale Welt“, in Form der Rückblenden, erlauben es ihm die letzte Phase der Trauer – Akzeptanz – und somit die hier ultimative Segnung zu erreichen.

2.4.11 Crossing the Return Threshold - Rückkehr über die Schwelle

Die nächste Herausforderung des Helden bei der Rückkehr besteht darin, sein Wissen, seine Erfahrungen und seine Segnung zum Wohle der Menschen in die normale Welt und den Alltag zu integrieren, auch wenn die Menschen ignorant gegenüber seinem Wissen sind.

In diesem Fall geht es wie bereits beschrieben darum, dass Munin seine Erkenntnis in seinen eigenen Alltag integriert, um seiner Aufgabe gerecht zu werden. Hier wird dies symbolisiert durch die Bewältigung der fünf Trauerphasen. Mit der finalen Akzeptanz, die er erreicht, ist es ihm möglich in seine Rolle zurückzukehren und nicht nur sich selbst anzunehmen, sondern auch die Angst und das Unverständnis der Menschen seiner Rolle gegenüber.

2.4.12 Master of the two Worlds - Herr der zwei Welten

Hier gilt es nun für den Helden eine Balance zwischen alter und neuer Welt zu finden.

Bei „Heartless“ bedeutet dies für Munin, dass er eine Balance finden muss zwischen dem, was er ist, bzw. worin seine Aufgabe besteht und dem, wie die Menschen ihn sehen, was ihn schließlich erst dazu gebracht hat sein Schicksal zu verdrängen. Dieses Gleichgewicht kann er sich erhalten, indem er sich an das erinnert, was er über seine Reise hinweg gesehen und gelernt hat. Das alles wird in „Heartless“ nicht mehr gezeigt, sondern lediglich durch seine Akzeptanz und sein Verschwinden in die Dunkelheit suggeriert.

2.4.13 Freedom to live - Freiheit zum Leben

Laut Campbell besteht die ultimative Freiheit zum Leben darin, die Angst vor dem Tod zu verlieren. Dies kann in „Heartless“ sehr wörtlich genommen werden. Die Erkenntnis, dass sich nur aus dem Tod neues Leben und Veränderung entwickeln kann, mag für die meisten so beängstigend sein, dass sie sich dessen verwehren, was wiederum zu einem völligen Missverständnis von der Welt, des Kosmos und der Menschen darin führt.

Der Held sollte dies durch seine Reise verinnerlicht haben und hat es im besten Falle auch geschafft, seine Mitmenschen an seiner Erkenntnis (oder zumindest an einem Teil davon) teilhaben zu lassen. Der Tod ist unausweichlich und sie alle sind nur Teile eines großen Ganzen, weswegen es sich nicht lohnt sich über die Vergangenheit zu ärgern oder über die Zukunft zu sorgen, sondern nur im hier und jetzt zu leben. Munin akzeptiert seine Rolle als Sensenmann und somit auch seine Aufgaben, die ihn unumgänglich direkt mit dem Tod verbinden. Dies wird symbolisiert durch die wieder Annahme des Schmetterlings als Sinnbild seiner selbst.

2.5 Motivation des Protagonisten

Neben der analytischen Betrachtung der Heldenreise durch die Monomyth soll nun näher auf rein emotionaler Ebene auf die Motivationen des Protagonisten eingegangen werden.

Munin hadert mit seiner Rolle als Sensenmann und den damit verbundenen Aufgaben. Obgleich er nicht für die Tode der betroffenen Menschen an sich verantwortlich ist, erscheint er doch als ständiger Begleiter dieser und wird somit von den meisten Menschen als Ursache von Leid und Trauer gesehen.

Um sein Schicksal zu verdrängen und somit seine eigene Trauer über diese geradezu traumatisierende Ungerechtigkeit zu bewältigen, dissoziiert er diesen Teil seiner selbst, wodurch er jegliches Wissen um seine Rolle und seine Aufgabe in der Welt verliert. Er will sein Herz vor seinen „Verlusten und Verletzungen“ schützen, indem er es von sich löst. Dieser Teil von ihm, bzw. sein Herz manifestiert sich als leuchtender Schmetterling. Dieser beinhaltet jedoch auch das Wissen über seine Verantwortung der Menschen gegenüber, weswegen er nicht wie geplant in die Ferne verschwindet, sondern sich zurück zum ruhenden Helden begibt und somit die Reise auslöst.

Viele Herzen, eine Konfrontation mit der Göttin und die Bewältigung der fünf Trauerphasen später akzeptiert der Held schließlich seine Rolle als Sensenmann. Diese Erkenntnis kommt allein durch die in der Reise gemachten Erfahrungen und der finalen Segnung (Akzeptanz). Doch um den Prozess auch visuell abzuschließen, öffnet sich der Held nun für den Schmetterling und hat so nun auch sein eigenes Herz wieder. Das Herz ist das „spirituelle Double“ welches dadurch, dass es als „externe Seele sicher in einem entfernten Platz“ existierte, weder verletzt noch anderweitig beeinflusst wurde von dem Zustand des Helden. (Campbell, 1949, S. 150)

Er nimmt nun das an, was er zu Beginn noch genervt von sich gewiesen hat, sowohl symbolisch als auch wortwörtlich.

Der Schmetterling bietet die Möglichkeit das Hauptthema der Geschichte – der Umgang mit Trauer und Tod – zu vertiefen und zu verbildlichen. Es versinnbildlicht das Verlangen einer trauernden Person sich den Schmerz wortwörtlich und körperlich aus der Brust zu reißen und ohne das Wissen um den Verlust weiterzuleben. Ebenso zeigt diese Metapher aber auch, dass das so einfach eben leider nicht funktioniert. Um sich von seiner Trauer zu befreien oder eher, um sie und sein Schicksal zu akzeptieren, reicht die einfache Dissoziation nicht, Munin muss die fünf Phasen der Trauer durchlaufen.

Die fünf Phasen der Trauer, auch bekannt als das Kübler-Ross-Modell, wurden von der Schweizer Psychiaterin Elisabeth Kübler-Ross in ihrem Buch "On Death and Dying" beschrieben. Diese Phasen sind ein Modell, um die verschiedenen emotionalen Stadien zu verstehen, die Menschen durchlaufen können, wenn sie mit einem Verlust konfrontiert sind (Kübler-Ross, 1969), hier die Trauer über Munins gefühlten Ungerechtigkeit und der daraus resultierenden Dissoziation. Es ist wichtig zu erwähnen, dass nicht jeder Mensch alle Phasen in einer festen Reihenfolge durchläuft und dass die Trauererfahrung individuell sehr unterschiedlich sein kann. Die Phasen müssen zudem nicht linear verlaufen und Menschen

können zwischen ihnen hin- und herwechseln oder einige Phasen überspringen. Im Folgenden sollen nun zunächst die Phasen nach Kübler-Ross kurz erklärt werden:

1. Leugnen (Denial)

In dieser ersten Phase kann es schwer sein, den Verlust zu akzeptieren. Die Realität des Verlustes wird oft verleugnet oder heruntergespielt. Dies ist eine natürliche Reaktion auf überwältigende Emotionen und dient als Schutzmechanismus, um den Schock des Verlustes abzufedern.

2. Zorn (Anger)

Sobald die Realität des Verlustes beginnt einzusinken, können starke Gefühle von Wut und Zorn auftreten. Diese Wut kann sich gegen sich selbst, andere Menschen oder sogar gegen die verstorbene Person richten.

3. Verhandeln (Bargaining)

In dieser Phase versuchen Menschen oft, mit dem Schicksal oder einer höheren Macht zu verhandeln, um den Verlust rückgängig zu machen oder zu mildern.

4. Depression

Die Phase der Depression ist gekennzeichnet durch tiefe Traurigkeit und das Gefühl der Hoffnungslosigkeit. Der Schmerz des Verlustes wird vollkommen gespürt, und es kann schwierig sein, Freude oder Interesse an alltäglichen Aktivitäten zu finden.

5. Akzeptanz (Acceptance)

In der letzten Phase beginnt man, den Verlust anzunehmen und sich damit abzufinden. Dies bedeutet nicht unbedingt, dass man vollständig über den Verlust hinwegkommt, sondern dass man lernt, damit zu leben und nach vorne zu schauen.

Es gibt Kritik an diesem Modell dahingehend, dass es die Komplexität der Trauerprozesse möglicherweise vereinfacht darstellt und nicht alle individuellen Unterschiede berücksichtigt. Dennoch bietet es einen nützlichen Rahmen für das Verständnis der emotionalen Reaktionen auf Verlust und Trauer.

Munin durchläuft im Rahmen des Films und speziell innerhalb des Konflikts mit Lucille alle fünf Phasen in unterschiedlich starken Ausprägungen.

Von Beginn des Films an befindet sich Munin in der Phase des Leugnens. Durch seine Dissoziation sieht er die Welt nicht mehr so, wie sie in Wirklichkeit ist, sondern wie er sie sehen möchte. Er leugnet seine Rolle als Sensenmann und seine Aufgabe, die Menschen im Sterben zu begleiten und ihre Herzen zu sammeln. Geführt von dem Schmetterling und somit von dem Teil seiner selbst, der um die Wichtigkeit seiner Aufgabe weiß, kommt er zumindest dem Herzensammeln trotz alledem nach, auch wenn er durch sein aktives Leugnen das Sammeln der Herzen nicht mit dem Sterben der Menschen verbindet. Er sieht die Herzen vielmehr als Geste der Freude, Liebe und Dankbarkeit der Menschen für sein Erscheinen. Denn so möchte er gerne gesehen werden und so empfindet er auch tatsächlich seine eigene

Rolle, als Freund und Begleiter bei der Reise in das Jenseits und zu Zeiten sogar als Erlöser von Schmerz und Leid der irdischen Welt. In dieser Phase des Leugnens verharrt er blind für die Realität, bis er von Lucille konfrontiert wird.

In den ersten Momenten der Konfrontation verbleibt Munin in der Leugnung. Alles, was er sieht, ist eine junge aufgebrachte Frau. Um zu erfahren, weswegen Lucille so erbost ist, will er zunächst von seinen übernatürlichen Kräften Gebrauch machen und ihr Herz betrachten. Sie behindert dies jedoch, es kommt zum ersten körperlichen Kontakt zwischen den beiden und dem ersten Flash, wenn auch noch nicht gepaart mit einer Erinnerung. Dieser erste Flash und Munins damit verbundenen Verwirrung öffnen Munin den Schritt in die nächste Phase seiner Trauerbewältigung: dem Verhandeln.

In dieser Phase verweilt er nur kurz. Er bietet Lucille ihr Medaillon und im Anschluss sogar etwas Geld an, damit sie von ihm ablässt. Beides schlägt sie wortwörtlich aus und es kommt zu den nächsten Kontakten und den damit verbundenen Flashs – dieses Mal verknüpft mit den Erinnerungen an den Tod der alten Frau, dem geplanten Selbstmord in der dunklen Gasse und dem Unfalltod des kleinen Mädchens. Diese Offenbarungen verhelfen Munin in die nächste Trauerphase, dem Zorn. Er reagiert zornig auf Lucille und wehrt sich aktiv gegen ihre Attacken, was darin gipfelt, dass Munin Lucille zu Boden wirft. Selbst erschrocken von seinem groben Handeln und der nun endlich erfolgende Blick auf Lucilles gebrochenes Herz lassen ihm fließend in die Depression gleiten. Doch auch diese hält nicht lange an, denn besonders der Blick auf Lucilles gebrochenes Herz und der damit einhergehenden Erkenntnis, dass sie nicht wirklich zornig auf ihn ist, sondern von eigener Trauer zerfressen, lassen Munin ultimativ in die Akzeptanz übergehen. Er akzeptiert Lucilles verzerrtes Bild von ihm und überlässt ihr als Trost das Herz ihrer verstorbenen Schwester. Im Fortgehen akzeptiert er nun auch endlich sich selbst, seine Rolle als Sensenmann und seine Aufgaben als Begleiter des Todes. Dies wird, wie bereits erwähnt, noch visuell und symbolisch durch die Wiedervereinigung mit dem Schmetterling verdeutlicht.

Am Rande sei erwähnt, dass auch Lucille einige Phasen der Trauer im Rahmen des Films nach dem Verlust ihrer Schwester durchläuft, vornehmlich Zorn, welchen sie ungefiltert an Munin auslässt, und anschließende Depression, welche sie geradezu ohnmächtig in ihrer Trauer zurücklässt.

Den größten Teil des Films verbringt Munin im Zustand des Leugnens, was zur Folge hat, dass seine Sicht der Welt und die Welt, wie sie in Wirklichkeit ist, nicht übereinstimmen. Er erlebt Ereignisse anders, als dass sie tatsächlich stattgefunden haben, was wiederum als Katalysator für den kleinen Plot Twist in der zweiten Hälfte des Films dient – denn auch der Rezipient weiß bis zur Auflösung nicht, dass Munin die Welt verzerrt wahrnimmt. Dieses Element von Munins Charakter soll im Folgenden näher betrachtet werden.

2.6 Der unzuverlässige Erzähler

Unzuverlässige Erzähler sind ein erzählerisches Mittel, das in der Literatur und im Film verwendet wird, um die Wahrnehmung des Publikums zu manipulieren und komplexe, mehrschichtige Geschichten zu erzählen. Ein unzuverlässiger Erzähler ist eine Figur, deren Glaubwürdigkeit von Anfang an oder im Verlauf der Geschichte in Frage gestellt wird. Wayne C. Booth prägte den Begriff "unreliable narrator" in seinem Buch "The Rhetoric of Fiction" und beschrieb ihn als einen Erzähler, dessen Bericht über die Ereignisse vom Leser als fragwürdig angesehen wird. (Booth, 1961, S. 274)

Laut des deutschen Anglisten und Literaturwissenschaftler Ansgar F. Nünning bietet der unzuverlässige Erzähler eine Möglichkeit zur Reflexion über die Natur des Erzählens selbst und fordert das Publikum heraus, kritisch über die präsentierten Informationen nachzudenken (Nünning, 1997).

Unzuverlässige Erzähler im Film bieten eine interessante Möglichkeit, die Komplexität von Charakteren und Handlungssträngen zu erforschen und das Publikum aktiv in die Interpretation des Geschehens einzubeziehen. Sie schaffen eine Atmosphäre der Unsicherheit und fordern die Zuschauer heraus, ihre eigenen Schlüsse zu ziehen und die Wahrheit hinter den erzählten Geschichten zu entdecken. Insgesamt tragen unzuverlässige Erzähler dazu bei, Filme spannender und vielschichtiger zu gestalten und bieten Raum für Interpretationen und Diskussionen über die Natur von Wahrheit und Realität im Film.

Die Motivation, aus derer heraus ein Erzähler unzuverlässig wird, können sehr unterschiedlich sein und beispielsweise von bewusstem Lügen, über eingeschränkte Wahrnehmung, bis hin zur Selbsttäuschung gehen, wie folgende bekannte Beispiele zeigen sollen.

Bryan Singers "The Usual Suspects" verwendet den Charakter Verbal Kint (Kevin Spacey) als unzuverlässigen Erzähler, welcher den Rezipienten bewusst belügt. Die gesamte Handlung des Films basiert auf Kints Erzählung im Verhör gegenüber einem Polizisten. Am Ende stellt sich heraus, dass viele Details seiner Geschichte erfunden sind und er selbst der gesuchte Kriminelle Keyser Söze ist (Singer, 1995).

In Ron Howards Biopic "A Beautiful Mind" über den Mathematiker John Nash (Russell Crowe) wird der Zuschauer in Nashs Welt der Schizophrenie eingeführt. Viele der Figuren und Ereignisse, die Nash erlebt, sind Halluzinationen. Der Film nutzt diese unzuverlässige Erzählweise, um das Publikum in Nashs geistigen Zustand und seine daraus resultierende eingeschränkte Wahrnehmung einzutauchen (Howard, 2001).

David Finchers "Fight Club", basierend auf dem Roman von Chuck Palahniuk, bietet einen unzuverlässigen Erzähler, welcher durch Selbsttäuschung die Welt verzerrt. Der Protagonist (gespielt von Edward Norton), bekannt als der Erzähler oder "Jack", führt das Publikum durch seine desillusionierte Sichtweise auf das moderne Leben. Im Laufe des Films wird jedoch enthüllt, dass Tyler Durden (Brad Pitt),

den er als separate Person wahrnimmt, tatsächlich eine Manifestation seiner eigenen gespaltenen Persönlichkeit ist (Fincher, 1999) (Palahniuk, 1996).

Munins Rolle als unzuverlässiger Erzähler in „Heartless“ ist auf seine Selbsttäuschung und der damit verbundenen Dissoziation des Teils seiner selbst, der weiß, wie die Welt um ihn herum wirklich aussieht, zurückzuführen. Er leugnet wie oben erläutert seine Identität als Sensenmann und zeigt dem Rezipienten im Rahmen des Films die Realität, die er wahrnimmt bzw. auch wahrnehmen möchte. Er täuscht nicht bewusst oder gar böswillig, sondern nimmt die Rezipienten mit in seine Trauerverarbeitung, durch welche ihm selbst erst zum Ende des Films hin bewusst wird, dass er sich selbst getäuscht hat.

Diese Selbsttäuschung und Unzuverlässigkeit sind wichtige Aspekte in der filmischen Umsetzung von „Heartless“, da sie die Grundlage für den Plot Twist am Ende bilden.

Ein gut gemachter Plot Twist sollte organisch in die Handlung des Films eingebettet sein und nicht wie aus dem Nichts kommen. Es ist wichtig, Hinweise und Anspielungen im Verlauf der Geschichte zu streuen, die auf den Twist hindeuten, ohne dabei zu offensichtlich zu sein. Diese subtilen Hinweise können dem Rezipienten im Nachhinein klar machen, dass der Twist tatsächlich vorbereitet war und nicht einfach aus der Luft gegriffen wurde.

Ein weiterer wichtiger Aspekt bei der Vorbereitung eines Plot Twists ist die Entwicklung der Charaktere. Der Twist sollte sich organisch aus den Motivationen, Handlungen und Beziehungen der Figuren ergeben. Wenn der Twist im Einklang mit den bereits etablierten Charaktereigenschaften steht, wird er für das Publikum glaubwürdiger und überzeugender sein.

Bei „Heartless“ stellen diese Hinweise unter anderem die Übergaben der Herzen dar, aber auch beispielsweise Munins nicht weiter erklärter Widerwille das Herz des geplanten Selbstmörders anzunehmen oder das Verschwinden des kleinen Mädchens in der Dunkelheit.

Zusätzlich zu den Hinweisen auf der Storytelling Ebene soll nun untersucht werden, ob auch technische Aspekte des Films, genauer die Framerate, dazu dienen kann, diesen Aspekt des Storytellings zu unterstützen und zu unterstreichen.

3 Framerate als Stilmittel

Im Folgenden soll nun betrachtet werden, inwieweit sich rein visuelle Stilmittel dazu eignen, das Storytelling eines Films, in dieser Untersuchung der Film „Heartless“, subtil zu unterstützen.

3.1 Stilmittel nach Mikunda

In seinem Werk "Kino spüren: Strategien der emotionalen Filmgestaltung" (2002) untersucht Christian Mikunda, wie Filme emotionale Reaktionen beim Publikum hervorrufen und welche Techniken Filmemacher verwenden, um diese Reaktionen zu steuern. Ein zentrales Konzept in Mikundas Analyse ist der "Reizwechsel", der eine Schlüsselrolle bei der emotionalen Gestaltung von Filmen spielt.

Der Reizwechsel bezieht sich auf die bewusste Veränderung von Sinneseindrücken und emotionalen Zuständen im Verlauf eines Films. Diese Technik wird verwendet, um das Publikum kontinuierlich zu fesseln und seine Aufmerksamkeit zu halten. Durch den Wechsel zwischen verschiedenen Reizen können Filmemacher eine dynamische und immersive Erfahrung schaffen.

Mikunda argumentiert, dass der effektive Einsatz von Reizwechseln nicht nur dazu dient, das Publikum zu unterhalten, sondern auch tiefere emotionale Resonanz zu erzeugen. Durch den gezielten Einsatz dieser Technik können Filmemacher die Zuschauer in eine intensive emotionale Reise führen, die weit über oberflächliche Unterhaltung hinausgeht.

Laut Mikunda ist es entscheidend, dass diese Wechsel gut dosiert sind; ein Übermaß an schnellen Veränderungen kann das Publikum überfordern oder abstupfen lassen. Daher müssen Filmemacher ein feines Gespür dafür entwickeln, wann und wie sie diese Technik einsetzen.

Mikunda identifiziert verschiedene Arten von Reizwechseln, die in Filmen eingesetzt werden können:

- Visuelle Reizwechsel wie Beleuchtung, Farbgebung, Schnitt und Kamerabewegungen
- Auditive Reizwechsel wie Musik, Soundeffekte, Dialoge und Stille
- Narrative Reizwechsel wie Wechsel der Erzählerperspektive oder Plot Twists

Im Rahmen dieser Arbeit soll besonders der visuelle Reizwechsel betrachtet werden.

Er zitiert in seinem Buch Werner Adrian mit „What is evident in the early films is, the quicker that things moved, the more exciting it was for the audience.“ (Adrian, 1975) und führt diese Erkenntnis auf das urmenschliche Verhaltensmuster des Orientierungsreflex‘ zurück. Wird der Rezipient zu häufig oder zu lange am Stück demselben Reiz ausgesetzt, so bleibt der Orientierungsreflex letztendlich aus. Dies bekräftigt die Annahme, dass der pure Reiz nicht ausreicht, um die Rezipienten in Spannung zu versetzen, sondern der Wechsel der Reize von maßgeblicher Bedeutung ist. Die Reize sollten möglichst unerwartet auftreten und ständig variiert werden, „andernfalls gewöhnt man sich sofort an die Reize, und der Entlastungsmechanismus kommt zum Tragen.“ (Mikunda, 2002, S. 160)

Mikunda identifiziert mehrere spezifische Techniken des visuellen Reizwechsels:

- Dinge wischen durchs Bild
Mit dieser Technik beschreibt Mikunda schnelle Bewegungseindrücke, welche durch Objekte direkt vor der Kamera entstehen. Dabei können die sich bewegenden Objekte (auch Menschen o.ä.) vor einer fest montierten Kamera bewegen oder vice versa sich eine bewegende Kamera an einem fest stehen Objekt vorbei bewegen.
- Schicke Bewegung / Reißschwenk / Power-Zoom / freie Kamera
Diese Techniken beschreiben Methoden, welche das gesamte Blickfeld in Bewegung zu versetzen scheinen. Schicke Bewegungen oder schicke Kameraschwenks werden so eingesetzt, dass bestimmte Objekte und Landschaften durch die Schnelligkeit der Bewegung nur schemenhaft zu erkennen sind. Ein Reißschwenk beschreibt eine Kamerabewegung, welche von einer statischen Aufnahme in einen rasanten Schwenk bewegt wird und so wie ein Schnitt eingesetzt werden kann. Power-Zooms sind schnelle, leicht übertriebene Zooms, durch welche plötzliche Entdeckungen oder Erkenntnisse visualisiert werden können. Eine freie Kamera wird ohne Stativ geführt, sie benötigt keine schnellen Bewegungen, da die natürliche Verwackelung des Bildes als Reiz genügt. Sie kann im besonderen Maße inhaltliche Authentizität erzeugen.
- Pulsierender Lichtwechsel / rasanter Schnitt
Bei dieser Technik handelt es sich um künstlich verursachte Reizwechsel durch einen schnellen Wechsel des Gesamtbildes. Der pulsierende Lichtwechsel kann laut Mikunda gut in der visuellen Gestaltung eingesetzt werden, wenn die sonstige Dramatik im Bild zu niedrig scheint. Der rasante Schnitt beschreibt schnelle Einstellungswechsel, um dem Bild „Drive“ zu verleihen (Mikunda, 2002, S. 176) und wird besonders gern in Actionszenen verwendet.
- Flash / Strobe / Jump Cut
Diese Methoden beschreiben eine gewisse Manipulation der Bilder innerhalb einer Szene. Der Flash beschreibt Bildsplitter, welche durch kurze Zwischenschnitte (manchmal auch einfach Lichtblitze) einen Reizwechsel auslösen. Strobe, oder auch Stroboskopeffekt, beschreibt eine abgehackte Zeitlupe. Der Jump Cut stellt einen springenden Schnitt dar, welcher möglichst unauffällig Raum und Zeit überbrücken soll.

Betrachtet man die von Mikunda aufgezählten Techniken, so sind sie alle im Grunde Ausdruck desselben Eindrucks auf den Rezipienten, nämlich wie oft und wie stark sich im Bild etwas ändert. Spinnt man diese Betrachtungsweise weiter, so gelangt man auf die elementarste Ebene der Änderung im Bild: der Framerate. Im Rahmen dieser Arbeit soll nun die Framerate auf ihre Einsatzbarkeit als visueller Reizwechsel zur Unterstützung der im Film erzählten Geschichte untersucht werden.

3.2 Die Framerate

Framerates, oder Bildwiederholraten, sind ein grundlegendes Konzept in der Welt des Films, der Videoproduktion und der digitalen Medien. Sie bezeichnen die Anzahl der Einzelbilder (Frames), die pro Sekunde (fps - frames per second) angezeigt werden. Die Framerate beeinflusst maßgeblich die Wahrnehmung von Bewegung und Flüssigkeit in visuellen Medien. Eine höhere Framerate bedeutet mehr Bilder pro Sekunde, was zu einer flüssigeren Darstellung führt.

In den Anfängen des 20. Jahrhunderts wurden Filme oft mit variablen Framerates zwischen 16 und 24 fps gedreht. Diese Variabilität resultierte aus den mechanischen Einschränkungen der Kameras und Projektoren jener Zeit sowie aus dem Bestreben, Filmmaterial zu sparen. Mit der Einführung des Tonfilms in den späten 1920er Jahren wurde eine standardisierte Framerate von 24 fps etabliert, da diese Geschwindigkeit als optimal für die Synchronisation von Bild und Ton angesehen wurde.

Mit dem Aufkommen des Fernsehens in den 1930er und 1940er Jahren wurden neue Standards für Framerates entwickelt. In Nordamerika und Japan setzte sich das NTSC-System durch, das eine Framerate von 30 fps (genauer gesagt 29,97 fps) verwendet. In Europa hingegen wurde das PAL-System eingeführt, das mit einer Framerate von 25 fps arbeitet. Diese Unterschiede basieren auf den unterschiedlichen Stromnetzfrequenzen (60 Hz in Nordamerika und Japan vs. 50 Hz in Europa).

Mit dem Aufkommen von High-Definition (HD) und Ultra-High-Definition (UHD) Formaten haben sich jedoch auch höhere Framerates etabliert, um den Anforderungen moderner Displays gerecht zu werden.

In der Welt der Videospiele spielt die Framerate eine noch bedeutendere Rolle. Hier sind 60 fps mittlerweile zum Standard geworden, da sie eine deutlich flüssigere Spielerfahrung bieten als die traditionellen 30 fps. Einige High-End-Spiele und Gaming-Hardware unterstützen sogar Framerates von 120 fps oder höher, was besonders bei schnellen Actionspielen von Vorteil ist (Akenine-Möller, Haines, & Hoffman, 2008). Eine hohe Framerate kann jedoch auch Herausforderungen mit sich bringen. Sie erfordert leistungsfähige Hardware sowohl auf Seiten des Prozessors als auch der Grafikkarte. Zudem müssen Entwickler sicherstellen, dass ihre Spiele bei hohen Framerates stabil laufen und keine Synchronisationsprobleme auftreten.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Virtual Reality (VR). Hier sind hohe Framerates essenziell, um Motion Sickness zu vermeiden und eine immersive Erfahrung zu gewährleisten. VR-Systeme streben daher oft nach mindestens 90 fps oder höher (Jerald, 2015).

Im Animationsfilm und speziell im klassischen Trickfilm geht eine höhere Framerate mit wesentlich mehr Arbeit für die Animatoren einher. Um den Arbeitsaufwand zu reduzieren, verwenden viele Studios Techniken wie "Limited Animation", bei der nur Teile eines Bildes bewegt werden, während andere Teile statisch bleiben. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist die Arbeit von Hanna-Barbera in Serien wie

"The Flintstones" oder "Scooby-Doo", wo oft nur Mundbewegungen animiert wurden, während der Rest des Körpers statisch blieb. Diese Technik wird auch bei vielen Animes wie Dragonball, Sailor Moon, etc. angewandt.

Die Wahl der Framerate kann auch stilistische Implikationen haben. Einige moderne Animationsfilme nutzen bewusst niedrigere Framerates, um einen bestimmten visuellen Stil zu erzeugen. Ein bemerkenswertes Beispiel ist "Spider-Man: Into the Spider-Verse", das teilweise mit einer variablen Framerate arbeitet, um den Eindruck eines Comicbuchs zu verstärken (Persichetti, Ramsey, & Rothman, 2018).

Ein weiteres Beispiel ist der animierte Kurzfilm „If Anything Happens, I Love You“ (Govier & McCormack, 2020), auf welchen nun näher eingegangen werden soll.

3.3 Framerates in “If anything happens I love you”

"If Anything Happens I Love You" ist ein animierter Kurzfilm, der 2020 veröffentlicht und von Will McCormack und Michael Govier geschrieben und inszeniert wurde. Der Film hat weltweit Anerkennung gefunden, nicht nur wegen seiner emotionalen Tiefe, sondern auch aufgrund seines visuellen Stils. Er gewann den Oscar für den besten animierten Kurzfilm bei den 93. Academy Awards und wurde auf Netflix veröffentlicht, wo er auch ein breiteres Publikum erreichte.

Der Film erzählt die Geschichte eines Elternpaares, das mit dem tragischen Verlust seiner Tochter kämpft, welche bei einem Schul-Amoklauf ums Leben kam. Die Handlung entfaltet sich ohne Dialoge, was die emotionale Wirkung noch verstärkt. Stattdessen wird die Geschichte durch ausdrucksstarke Animationen und eine musikalische Untermalung erzählt.

Die zentrale Thematik des Films ist der Umgang mit Trauer und Verlust. Die Eltern sind in ihrer Trauer gefangen und voneinander entfremdet. Ihre Schattenfiguren, die als visuelle Metaphern für ihre inneren Gefühle dienen, zeigen ihre Zerrissenheit und den Schmerz, den sie nicht in Worte fassen können. Durch Rückblenden erfahren die Zuschauer von glücklichen Momenten aus dem Leben der Familie, was den Kontrast zu ihrem gegenwärtigen Leid noch verstärkt.

Der visuelle Stil von "If Anything Happens I Love You" ist minimalistisch. Die Animationen sind in Schwarz-Weiß gehalten, wobei nur wenige Farbakzente gesetzt werden, um bestimmte Emotionen oder Erinnerungen hervorzuheben. Diese stilistische Entscheidung lenkt den Fokus auf die Emotionen der Charaktere und die Symbolik der Bilder.



Abbildung 3: If Anything Happens I Love You
Quelle: (Govier & McCormack, 2020)

Der Film verwendet bemerkenswerterweise variable Framerates in bestimmten Szenen. In Rückblenden oder Momenten intensiverer emotionaler Bedeutung wird die Framerate teilweise gezielt reduziert, um so eine Art Zeitlupe zu erzeugen. Dies verstärkt das Gefühl der Trauer und der Ohnmacht, da man sich so auf jedes einzelne Detail im Bild konzentrieren kann.

In Szenen, in denen die Eltern an Momente mit ihrer Tochter zurückdenken, werden Bewegungen langsamer dargestellt, was einen Kontrast zu der Gegenwart mit normal laufender Zeit hervorhebt.

Auch die Schattenfiguren, die sich meist unabhängig von ihren realen Figuren bewegen, weisen streckenweise eine variierende Framerate auf und heben somit das Innenleben von der „gespielten“ Äußeren ab.

3.4 Der Einsatz einer variierenden Framerate in „Heartless“

Es soll nun näher auf den gezielten Einsatz einer variierenden Framerate im Animationsfilm „Heartless“ eingegangen werden.

An dieser Stelle soll die Formulierung „variierende Framerate“ eingeordnet werden. Rein technisch beschreibt die Framerate die Anzahl von Bildern pro Sekunde, die das visuelle Medium an den Rezipienten ausspielt. Im Streaming oder Gaming beispielsweise kann die Framerate tatsächlich variieren, da sie unter anderem von der Internetverbindung, der Kapazität der Hardware oder dem zu verarbeitenden Datenstrom auf der Grafikkarte abhängt. Dabei handelt es sich in der Regel um Medien, welche live bespielt werden.

Auch Filmrollen können, da sie mechanisch abgespielt werden, eine variierende Framerate haben, je nachdem, wie schnell der Film abgespielt wird.

Für gerenderte, ausgespielte digitale Medien gilt dies in der Regel nicht. Solche Medien weisen eine stabile technische Framerate auf, die innerhalb des Mediums nicht variiert. Auch „Heartless“ weist eine feste technische Framerate von 24 fps auf. Die hier gemeinte variierende Framerate ist eher inhaltlich zu interpretieren. Sie soll eher die Wechselrate der Bilder im Film beschreiben. Das bedeutet, dass, auch

wenn „Heartless“ eine konstante technische Framerate von 24 fps hat, beispielsweise 12 aufeinanderfolgende Bilder identisch sein können und somit eine Framerate von 2 Bildern pro Sekunde suggeriert wird. Gleichzeitig kann die Wechselrate die technische Framerate niemals übersteigen, das Maximum bleibt stets 24 Bilder pro Sekunde.

Wenn im Folgenden also die Framerate besprochen wird, so ist die Rate gemeint, mit welcher sich die Bilder inhaltlich verändern und nicht die technische Auspielung.

„Heartless“ orientiert sich grundsätzlich an der klassischerweise für Film (und auch 2D-Animationsfilm) genutzten Framerate von 24 Bildern pro Sekunde. Um nun einen neuen Aspekt in der Erzählweise des Films einzubringen und in diesem Zuge auch die Arbeit am digitalen Zeichenbrett zu reduzieren, wurde die Framerate variierend gestaltet. Dabei musste zunächst erörtert werden, welchen Aspekt des Storytellings durch die Framerate versuchsweise unterstützt werden soll.

Dabei muss die Unterstützung durch das gewählte Stilmittel nichtsdestotrotz auch inhaltlich im Wesentlichen zu der Geschichte passen. Wie der Kameramann Appeldorn schrieb: „Nichts wäre nämlich unsinniger, als einen ‚toten Hund‘ – eine Handlung, in der nichts wirklich geschieht – durch kurze Schnittbilder anzuheizen.“ (Appeldorn, 1970). Außerdem soll in diesem Fall durch das Stilmittel keine komplett neue Geschichte erzählt werden, sondern einzelne, zum Teil verstecktere Aspekte der Geschichte unterstrichen werden.

Wie oben beschrieben ist einer der Dreh- und Angelpunkte in „Heartless“ die Tatsache, dass der Protagonist Munin seine Identität als Sensenmann dissoziiert und somit die Welt um sich herum verzerrt wahrnimmt, so wie er sie sehen möchte. Er möchte Kontrolle über sein eigenes Narrativ erlangen und darüber, wie die Welt ihn wahrnimmt.

Die variierende Framerate soll diesen Aspekt der Geschichte unterstreichen und das Storytelling dahingehend unterstützen, dass die Framerate ein Indikator dafür sein kann, wie viel Kontrolle Munin in der aktuellen Situation über das Narrativ zu haben scheint. Eine niedrige Framerate indiziert Ruhe und damit eine stärkere Kontrolle, eine höhere Framerate hingegen indiziert Hektik und Unsicherheit und damit einen Kontrollverlust. Hierbei muss allerdings unbedingt erwähnt werden, dass dies natürlich nicht in einer eins-zu-eins-Übertragung stattfindet. Beim Einsatz unterstützender Stilmittel sollte es immer um eine subtile Untermalung des Storytellings gehen. Zudem interagiert der Einsatz des Stilmittels stets mit der Handlung im Film, welche zuweilen bestimmte Abfolgen, Geschwindigkeiten oder Bildwechsel erfordern.

3.5 Ermittlung des Grades der Kontrolle

Folgende Tabelle soll eine Übersicht über das Maß von Munins Kontrollverlust über das Narrativ geben.

Tabelle 1: Grad des Kontrollverlusts

Quelle: Eigene Darstellung

| Zeit | Kontrollverlust | Inhalt |
|---------------|-----------------|--|
| 00:00 - 00:25 | 0 | Schmetterling fliegt nur, interagiert nicht mit Munin |
| 00:26 - 00:42 | 1 | Schmetterling fliegt Munin an, der kann damit aber noch nicht viel anfangen |
| 00:43 - 00:57 | 2 | Schmetterling nervt Munin |
| 00:58 - 01:25 | 2 | Munin verfolgt den Schmetterling |
| 01:26 - 02:05 | 1 | Munin tritt in das Haus ein, der Schmetterling ist weg, alles ist ganz ruhig |
| 02:06 - 02:34 | 2 | Die alte Frau irritiert Munin zunächst |
| 02:35 - 02:47 | 1 | Die alte Frau gibt Munin ihr Herz, Munin ist ganz ruhig und kontrolliert |
| 02:48 - 03:15 | 2 | Munin verfolgt wieder den Schmetterling |
| 03:16 - 03:37 | 1 | Munin entdeckt den jungen Mann mit dem Schmetterling in der Gasse |
| 03:38 - 03:44 | 3 | Der junge Mann stürmt auf Munin zu und will ihm sein Herz geben |
| 03:45 - 04:00 | 2 | Munin lehnt das Herz ab und geht weg |
| 04:01 - 04:08 | 1 | Der Ball fliegt an Munin vorbei |
| 04:09 - 04:13 | 2 | Das Mädchen rennt an Munin vorbei |
| 04:14 - 04:27 | 4 | Die Kisten stürzen auf das Mädchen |
| 04:28 - 04:53 | 2 | Munin hat das Mädchen (vermeintlich) gerettet |
| 04:54 - 05:05 | 1 | Munin und das Mädchen gehen die Straße entlang |
| 05:06 - 05:31 | 1 | Munin spielt mit einem Jungen Ball |
| 05:32 - 05:46 | 2 | Lucille kommt ins Bild |
| 05:47 - 05:57 | 3 | Munin merkt, dass etwas nicht stimmt |
| 05:58 - 06:06 | 4 | Erster Flash, Lucille schmeißt das Medaillon auf Munin |
| 06:08 - 06:15 | 3 | Munin versucht mit dem Medaillon und Geld die Kontrolle zurückzuerlangen |
| 06:16 - 06:29 | 4 | Zweiter Flash |
| 06:30 - 06:53 | 5 | Dritter und vierter Flash, der Streit eskaliert |
| 06:55 - 07:03 | 3 | Munin versucht zu verstehen, warum Lucille ihn angegriffen hat |
| 07:04 - 07:36 | 1 | Er sieht ihr gebrochenes Herz und lässt ihr das Herz ihrer Schwester da |
| 07:37 - 08:21 | 2 | Er akzeptiert, wer er ist |
| 08:22 - 08:48 | 0 | Keine Interaktion mit Munin |

Kontrollverlust

1 min.

5 max.



In der ersten Hälfte des Films (00:00 – 05:05) behält Munin die meiste Zeit weitestgehend die Kontrolle über die Situation. Hervorzuheben sind lediglich zwei Ereignisse:

1. Der Moment, in welchem der junge im Mann in der Gasse, der eigentlich Suizid begehen möchte, auf Munin zu stürzt, um ihn sein Herz geradezu aufzudrängen. Munin ist kurz überfordert mit der Situation, merkt er doch, dass irgendetwas hier nicht stimmt. Nach einer kurzen Unsicherheit weist er den jungen Mann ab und sein Herz zurück und wendet sich ab, wieder Herr des Narrativs.
2. Der Moment, in dem die aufgestapelten Kisten auf das ballspielende Mädchen stürzen. Munin beobachtet das Mädchen zuerst eher passiv, doch als er das drohende Unheil sieht, eilt er erschrocken zu ihr, um sie zu beschützen. Nachdem der Staub sich gelegt hat, glaubt auch Munin sich wieder in Sicherheit.

In der zweiten Hälfte des Films (05:06 – 08:48) startet Munin mit völliger Kontrolle und endet mit völliger Kontrolle. Zwischen diesen beiden Punkten schaukelt sich der Kontrollverlust in dem Konflikt mit Lucille bis zur Eskalation hoch. Der Grad des Kontrollverlusts ist immer dann besonders hoch, wenn er in die körperliche Auseinandersetzung mit Lucille gedrängt wird, welche in Flashbacks münden. Die Auseinandersetzung rund um den letzten Flashback, welche in dem zu Boden Werfen Lucilles endet, stellt dabei den absoluten Höhepunkt dar.

Bewahrt Munin vor dem Konflikt noch die Kontrolle, weil er sich selbst zu täuschen weiß, so erlangt er nach dem Streit durch die einsetzende Akzeptanz die Kontrolle zurück und kann mit seiner neuen, wahren Sicht von der Welt in die Dunkelheit verschwinden

Die Szenen, die mit 0 bewertet wurden, weisen keine Interaktion mit Munin auf und behalten aufgrund dessen eine stabile Framerate.

Zusätzlich verändern sich die Outlines der agierenden Charaktere und Objekte alle drei Bilder und der Film wurde mit einem zusätzlichen Rauschen überdeckt, welches ebenfalls alle 3 Bilde variiert. Damit soll der zuweilen entstehenden Starre sanft entgegengewirkt werden.

4 Betrachterstudie

Um zu untersuchen, ob die variierende Framerate tatsächlich ein unterstützendes Stilmittel für das Storytelling in „Heartless“ sein kann, soll nun eine vergleichende Betrachterstudie durchgeführt werden.

4.1 Aufbau der Studie

Um den Eindruck der Framerate auf den Rezipienten zu testen, muss neben der Version von „Heartless“ mit variierender Framerate eine weitere Version erstellt werden, welche eine stabile Framerate aufweist. Dabei wurde lediglich die zweite Hälfte des Films in einer weiteren Variante produziert, um zu vermeiden, dass die Aufmerksamkeit der Probanden durch zweimaliges Schauen des ganzen Films zu sehr abbaut. Zudem variiert die Framerate wie oben besprochen in der ersten Hälfte des Filmes nur im sehr überschaubaren Maße, da Munin in dem Teil der Geschichte weitestgehend die Kontrolle behält.

Für diese zweite Version wurde sich an der durchschnittlichen Framerate der variierenden Version orientiert, um die Filme möglichst ähnlich zu gestalten und somit die subtilen Unterschiede betrachten zu können. Somit hat die zweite, „stabile“ Version eine durchgängige Framerate von 2,4 Bildern pro Sekunde. Das bedeutet, dass sich der Inhalt des Bildes alle zehn Bilder ändert. Sollte ein inhaltliches Bild in der variierenden Version länger als zehn Bilder andauern, so tut es dies auch in der stabilen Version. Um trotzdem die stabile Rate von 2,4 fps zu wahren, wurden die sich leicht bewegenden Outlines und das überliegende Rauschen so angepasst, dass auch sie sich nur alle zehn Bilder ändern anstatt alle drei.

Um die Eindrücke der Rezipienten abzufragen, wurde auf Basis dieser zwei Versionen ein Fragebogen entwickelt, welcher vor allem auf die emotionale Wirkung der Filme aus ist. Film A stellt die Variante des Films mit der stabilen Framerate dar, Film B die Version von „Heartless“ mit der variierenden Framerate.

Wie würden Sie die Spannung in Film A auf einer Skala von 1 bis 5 bewerten?
(1 = sehr niedrig, 5 = sehr hoch)

- 1 2 3 4 5

Wie würden Sie die Spannung in Film B auf einer Skala von 1 bis 5 bewerten?
(1 = sehr niedrig, 5 = sehr hoch)

- 1 2 3 4 5

Welcher der beiden Filme hat Ihrer Meinung nach eine höhere emotionale Wirkung auf Sie gehabt?

- Film A Film B

Welcher Film hat Ihrer Meinung nach eine bessere visuelle Darstellung geboten?

- Film A Film B

Bitte teilen Sie mir mit, wieso Ihnen der Film besser gefallen hat

In welchem Film haben Sie sich stärker in die Handlung hineinversetzt gefühlt?

- Film A Film B

Bei welchen der beiden Filme fanden Sie den Protagonisten und seine Handlungen nachvollziehbarer?

- Film A Film B

Abbildung 4: Fragebogen, Seite 1
Quelle: Eigene Darstellung

**Hat einer der beiden Filme Ihre Aufmerksamkeit stärker gefesselt als der andere?
Wenn ja, welcher und warum?**

Haben Sie sonstige Anmerkungen oder Feedback zu den beiden Filmen?

Abbildung 5: Fragebogen, Seite 2
Quelle: Eigene Darstellung

Der Fragebogen soll vor allem die emotionale Wirkung, die Spannung und das Involvement in die Geschichte und in die Handlungen des Protagonisten abfragen. Dabei wurde darauf verzichtet, die Probanden wissen zu lassen, welcher Aspekt der Filme in dieser Arbeit mit der Studie untersucht werden soll. Es wurde bewusst darauf verzichtet den Probanden bei den vergleichenden Fragen zwischen Film A und Film B die Möglichkeit zu geben sich nicht auf einen Filmvariante festlegen zu müssen. So werden die Probanden beim Beantworten der Fragen hoffentlich in sich hinein horchen welches Gefühl die Filme bei ihnen ausgelöst hat, auch wenn sie initial keinen Unterschied zu sehen glauben. Um solche Empfindungen trotzdem abzufangen, wurden freie Textfelder hinzugefügt.

Zusätzlich wird die Frage der visuellen Darstellung und deren Gefallen gestellt. Diese soll die Möglichkeit geben einen Eindruck darüber zu bekommen, ob variierende Framerraten überhaupt visuell ansprechend sind. Sollte dem nicht so sein, müsste man sich die Frage stellen, ob eine eventuelle Unterstützung des Storytellings es wert ist, den Film weniger ansprechend zu gestalten oder andersherum, ob eine visuelle Gefälligkeit vielleicht auch Grund genug sein kann variierende Framerrates zu nutzen, ganz gleich der Funktion des unterstützenden Storytellings.

Um die erhobenen Daten im Rahmen dieser Arbeit auch auswerten und veröffentlichen zu dürfen wurde zudem eine Einverständniserklärung vorbereitet.

Einverständniserklärung

Ich, ,
erkläre mich hiermit einverstanden, an der Betrachterstudie teilzunehmen, die im Rahmen der
Masterarbeit von Nathalie Schumacher an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg (HAW Hamburg) durchgeführt wird.

Mir ist bekannt, dass meine Teilnahme freiwillig ist und ich jederzeit ohne Angabe von Gründen
aus der Studie aussteigen kann. Ich verstehe den Zweck der Studie sowie die Art und Weise, wie
meine Daten erhoben und verwendet werden.

Ich bin damit einverstanden, dass während der Studie Daten über mein Verhalten, meine
Reaktionen oder Meinungen erhoben werden dürfen. Mir ist bewusst, dass alle Informationen
vertraulich behandelt und anonymisiert werden.

Ich erkläre mich damit einverstanden, dass die Ergebnisse der Studie im Rahmen der
Masterarbeit präsentiert und möglicherweise veröffentlicht werden können.

Datum:

Unterschrift:

Mit meiner Unterschrift bestätige ich mein Einverständnis zur Teilnahme an der oben genannten
Betrachterstudie.

Abbildung 6: Einverständniserklärung
Quelle: Eigene Darstellung

4.2 Durchführung der Studie

Zur Betrachtung der Filme wurde ein designierter Raum präpariert, um allen Probanden die gleichen Rahmenbedingungen bezüglich Helligkeit, Bildschirm/ Bildschirmgröße, Abstand zum Bildschirm und Musikk Lautstärke zu ermöglichen.

Die Probanden wurden gebeten, sich zunächst die erste Hälfte des Films anzusehen, um ein Verständnis für die Geschichte zu bekommen, und im Anschluss zweimal die zweite Hälfte des Films, jeweils einmal mit variierender und einmal mit stabiler Framerate.

Es wurden zwei Sätze der Umfrageunterlagen angefertigt, die sich dahingehend unterscheiden, welcher Film mit welcher Framerate zuerst vom Probanden gesehen wird. Im Umfragesatz AB wird die Variante mit stabiler Framerate zuerst gesehen, im Umfragesatz XY zuerst die Variante mit variierender Framerate. Die Probanden wurden zu keiner Zeit darüber informiert, inwiefern die beiden Varianten der zweiten Hälfte des Films sich unterscheiden. Dementsprechend wurden sie auch nicht unterrichtet, welche Variante sie zuerst sehen.

Nachdem sie alle Filme gesehen haben wurden sie gebeten den jeweils zu ihren Versuchsaufbau gehörigen Fragebogen auszufüllen. Als letztes sollte die Einverständniserklärung ausgefüllt und unterschrieben werden.

Es wurden insgesamt 30 Probanden befragt, jeweils 15 von ihnen erhielten den Umfragesatz AB und 15 den Umfragesatz XY.

4.3 Auswertung und Interpretation der Ergebnisse

4.3.1 Auswertung der Ergebnisse

Die durch den Fragebogen erhobenen Daten sollen zunächst im Folgenden in zwei Kategorien betrachtet werden:

1. Variierende Framerate im Vergleich zu stabiler Framerate
2. Reihenfolge bei der Betrachtung des Films, unabhängig von der Framerate

Zur Auswertung der Daten bezüglich des Vergleiches zwischen dem Film mit variierender Framerate und der stabilen Framerate wurden die Angaben zu Film A und Film Y (stabile Framerate) zusammengefasst, sowie die Daten zu Film B und Film X (variierende Framerate). Für die Auswertung der Daten bezüglich der Reihenfolge der gezeigten Filme wurden die Angaben zu Film A und Film X (erstes Video) zusammengefasst, sowie die Daten zu Film B und Film Y (zweites Video).

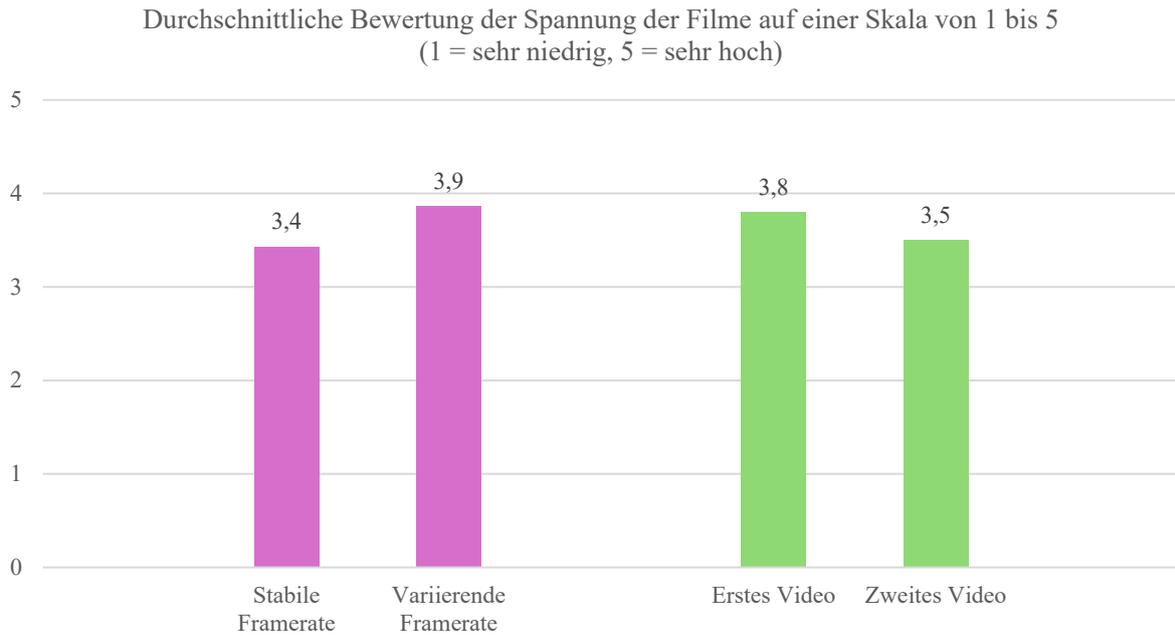


Abbildung 7: Bewertung der Spannung der Filme
Quelle: Eigene Darstellung

Die Version des Films mit stabiler Framerate wurde bezüglich der auf den Probanden wirkenden Spannung mit durchschnittlich 3,4 von 5 bewertet, die Version mit variierender Framerate etwas höher mit durchschnittlich 3,9 von 5. Das zuerst gesehene Video wurde dahingehend mit durchschnittlich 3,8 von 5 und das zweitgesehene Video mit durchschnittlich 3,5 von 5 bewertet.

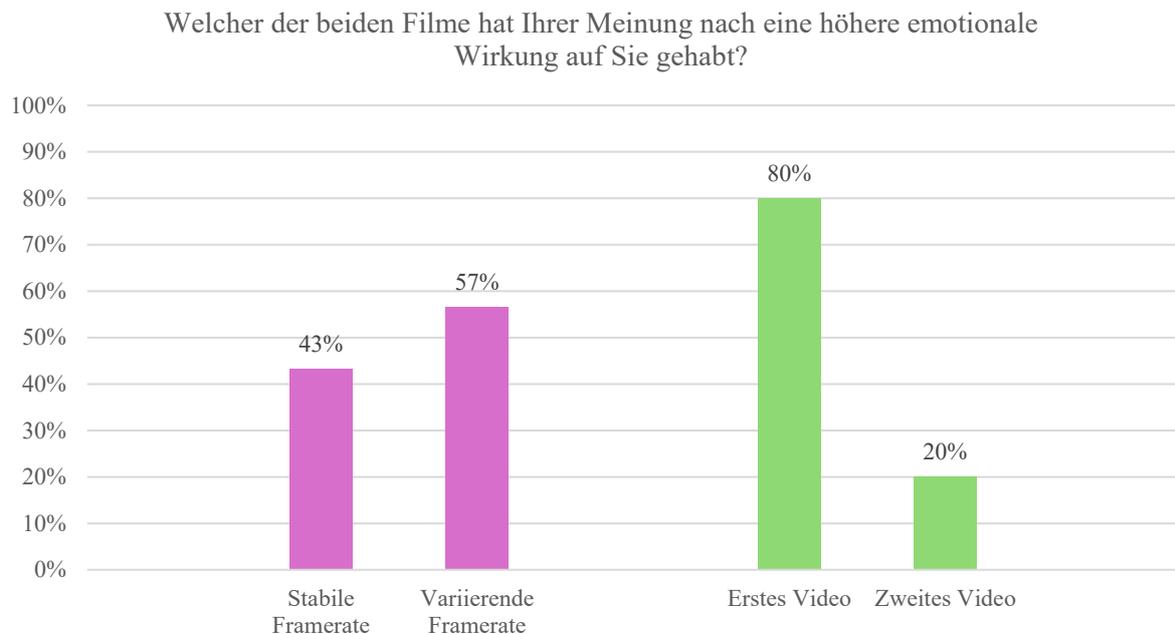


Abbildung 8: Auswertung der emotionalen Wirkung
Quelle: Eigene Darstellung

57% der Probanden bewerteten die Version mit variierender Framerate im Vergleich zu der Version mit stabiler Framerate (43%) als emotionaler wirkend. Das zuerst gesehene Video wurde von 80% der Probanden als emotionaler wirkend bewertet als das zweitgesehene Video (20%).

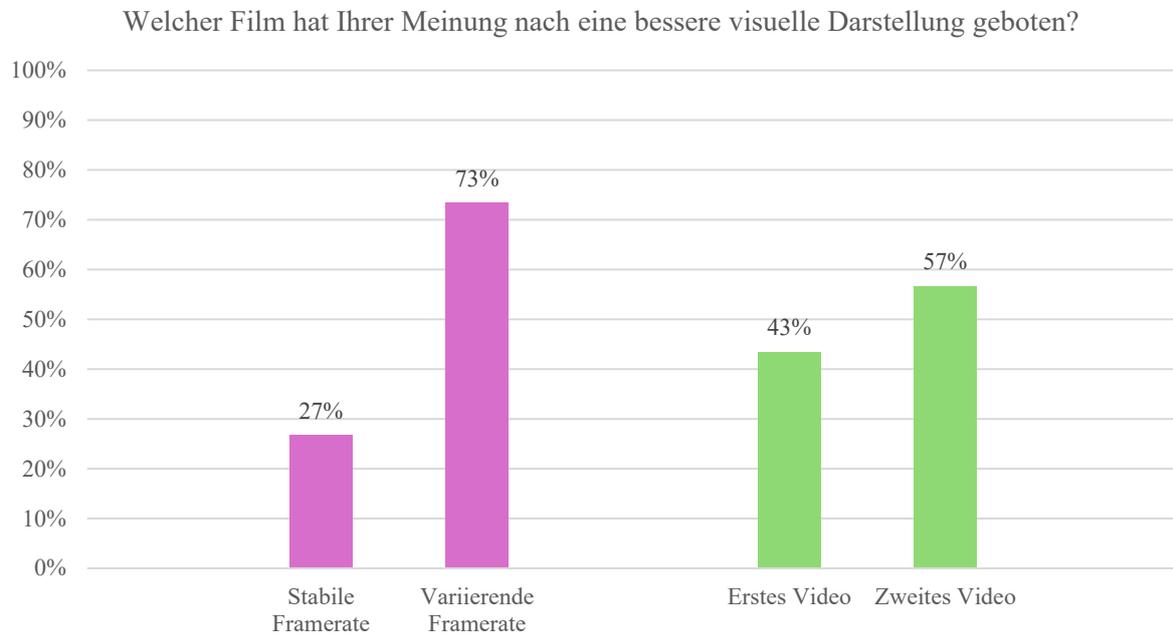


Abbildung 9: Bewertung der visuellen Darstellung
Quelle: Eigene Darstellung

73% der Probanden bevorzugten die visuelle Darstellung der Version mit variierender Framerate gegenüber der Version mit stabiler Framerate (27%). Das erstgesehene Video wurde nur von 43% der Probanden als visuell ansprechender bewertet als das zweitgesehene (57%):

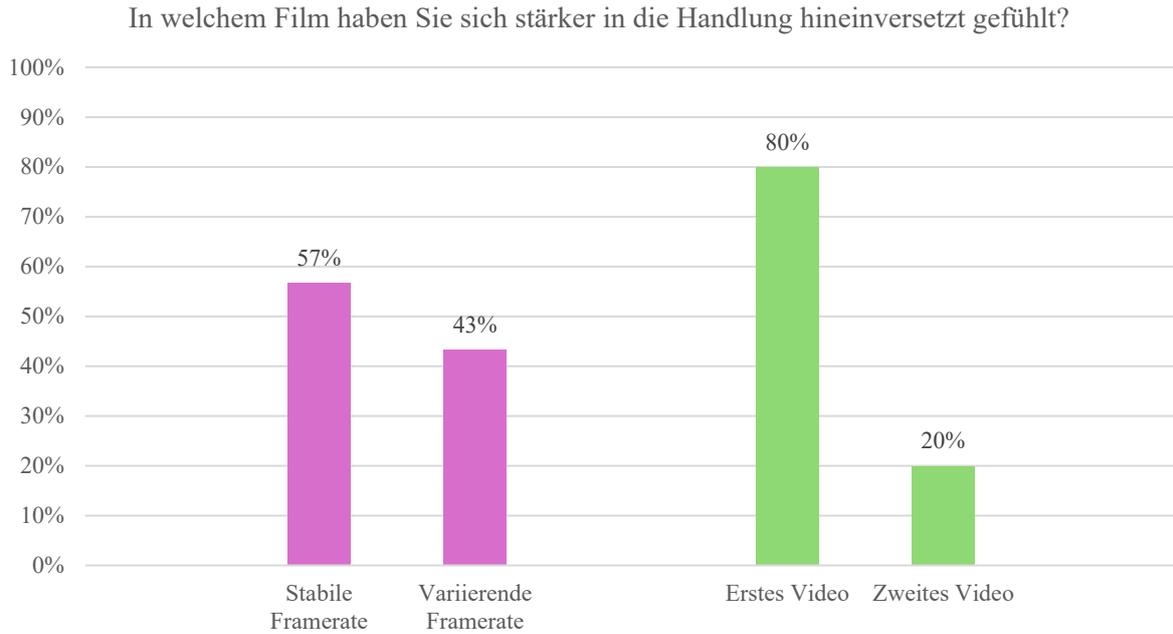


Abbildung 10: Bewertung des Involvements in die Handlung
Quelle: Eigene Darstellung

In Bezug auf die Hineinversetzung in die Handlung wurde die stabile Framerate von 57% der Probanden bevorzugt gegenüber der variierenden Framerate (43%). Das erstgesehene Video war für 80% der Probanden involvierender als das zweitgesehene (20%).

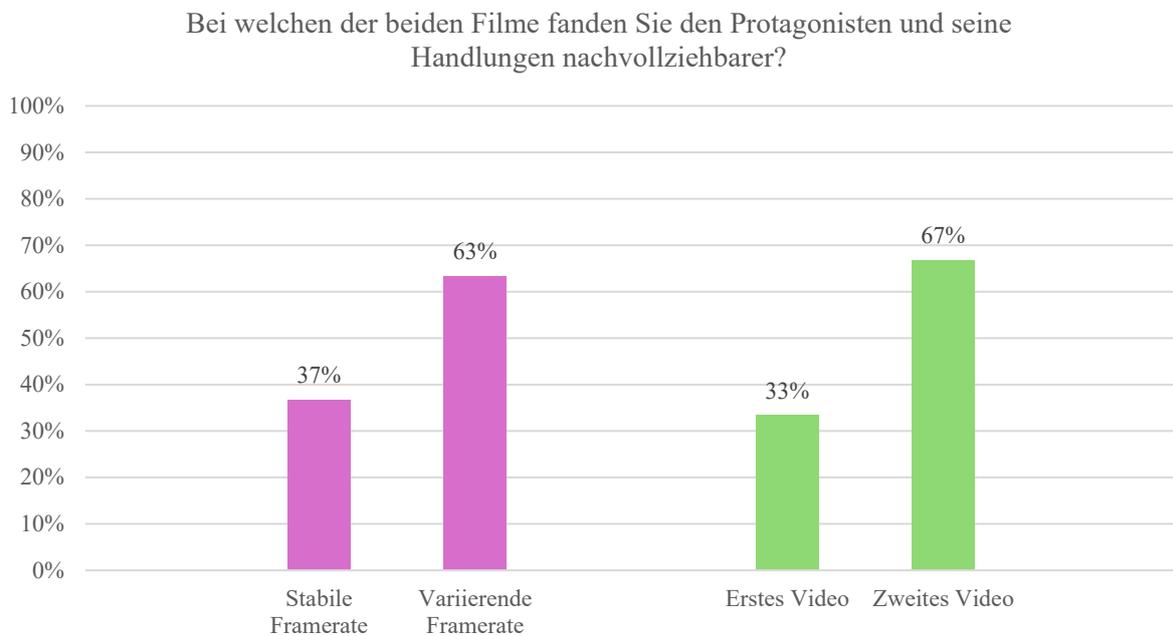


Abbildung 11: Bewertung der Nachvollziehbarkeit des Protagonisten
Quelle: Eigene Darstellung

Der Protagonist und seine Handlungen wurden von 37% der Probanden bei der Version mit stabiler Framerate als nachvollziehbarer empfunden, bei variierender Framerate waren es 63% der Probanden. Das zweitgesehene Video wirkte für 67% der Probanden nachvollziehbarer, das erstgesehene nur für 33%.

Die Frage welcher Film die Aufmerksamkeit der Probanden mehr gefesselt habe und warum konnte optional in einem freien Textfeld beantwortet werden. 60% der Probanden haben hier eine Angabe gemacht und 40% enthielten sich einer Antwort.

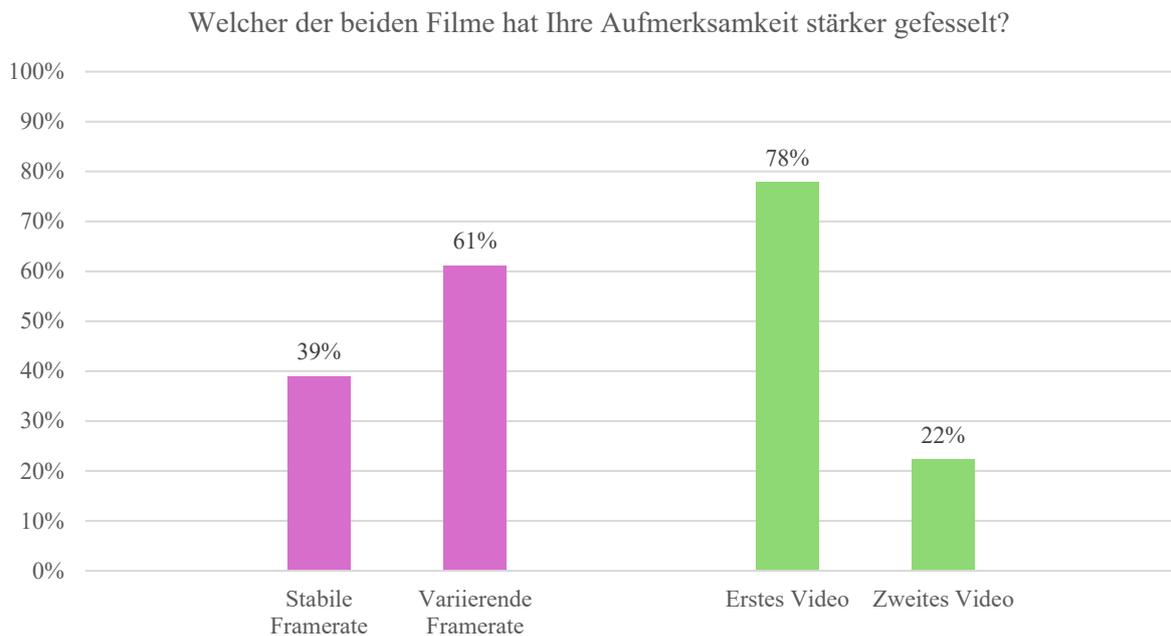


Abbildung 12: Bewertung der Aufmerksamkeit der Probanden
Quelle: Eigene Darstellung

Von den Probanden, die eine Angabe gemacht haben, haben 78% das zuerst gesehene Video als fesselnder empfunden als das zweitgesehene (22% der Probanden). Die Version mit variierender Framerate wurde von 61% der Probanden im Vergleich zur stabilen Framerate als fesselnder empfunden.

Im zweiten Schritt sollen die erhobenen Daten speziell daraufhin betrachtet werden, wie die Version mit stabiler Framerate und die Version mit variierender Framerate in Abhängigkeit der Reihenfolge, in welcher sie gesehen wurden, bewertet wurden.

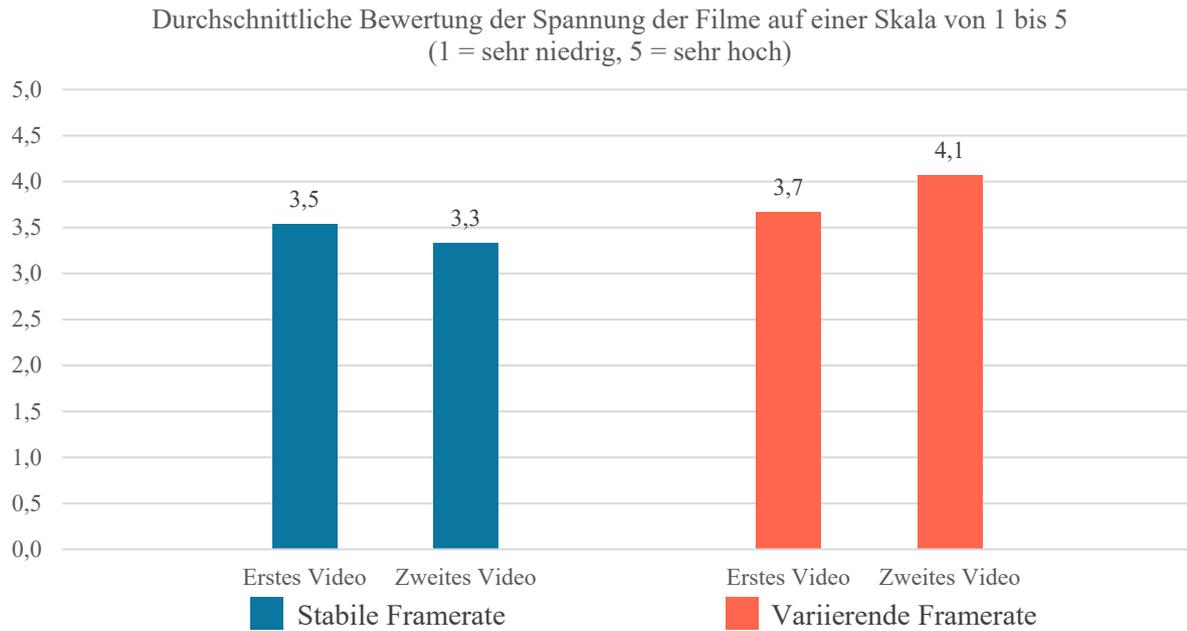


Abbildung 13: Bewertung der Spannung der Filme, differenziert anhand der Framerates
Quelle: Eigene Darstellung

Die Version mit stabiler Framerate wurde bezüglich der auf den Probanden wirkenden Spannung wenn es das erstgesehene Video war mit durchschnittlich 3,5 von 5 etwas höher bewertet, als wenn es als zweites gesehen wurde (durchschnittlich 3,3 von 5). Die Version mit variierender Framerate wurde, wenn es das erstgesehene Video war, mit durchschnittlich 3,7 von bewertet. Am spannendsten wurde die Variante mit variierender Framerate bewertet, wenn diese als zweites Video gesehen wurde (durchschnittlich 4,1 von 5)

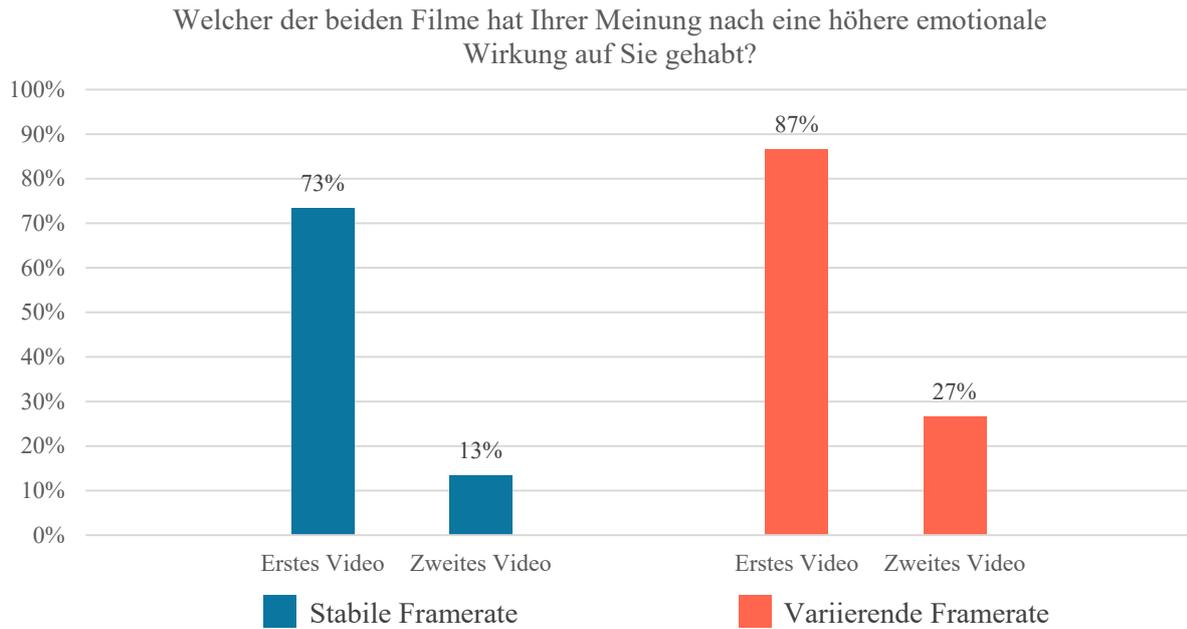


Abbildung 14: Auswertung der emotionalen Wirkung, differenziert anhand der Framerates
Quelle: Eigene Darstellung

Sowohl die Version mit stabiler Framerate als auch mit variierender Framerate wurden bezüglich ihrer emotionalen Wirkung bevorzugt, wenn das jeweilige Video als erstes gesehen wurde (73% der Probanden bei der stabilen Framerate, 87% der Probanden bei variierender Framerate). Nur 13% der Probanden fanden bei stabiler Framerate und 27% der Probanden bei variierender Framerate bevorzugten das zweitgesehene Video.

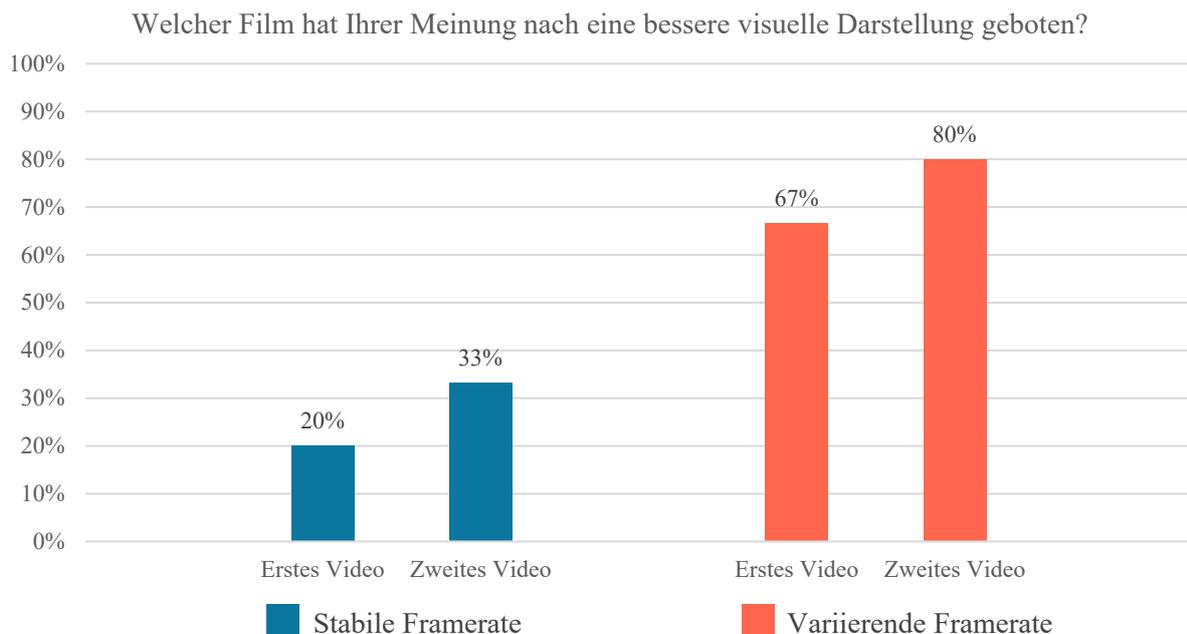


Abbildung 15: Bewertung der visuellen Darstellung, differenziert anhand der Framerates
Quelle: Eigene Darstellung

Die Version des Films mit variierender Framerate wurde bezüglich ihrer visuellen Darbietung unabhängig von der Reihenfolge der gezeigten Filme gegenüber der Version mit stabiler Framerate bevorzugt. Beide Versionen wurde jeweils etwas besser bewertet, wenn sie zudem als zweites gesehen wurden. Am meisten bevorzugt wurde dementsprechend die variierende Framerate, wenn sie als zweites gesehen wurde (80% der Probanden), Platz zwei belegt die variierende Framerate als zuerst gesehenes Video (67% der Probanden), Platz drei geht an die stabile Framerate bei Zweitbetrachtung (33% der Probanden) und Schlusslicht bildet die stabile Framerate bei Erstbetrachtung (20% der Probanden).

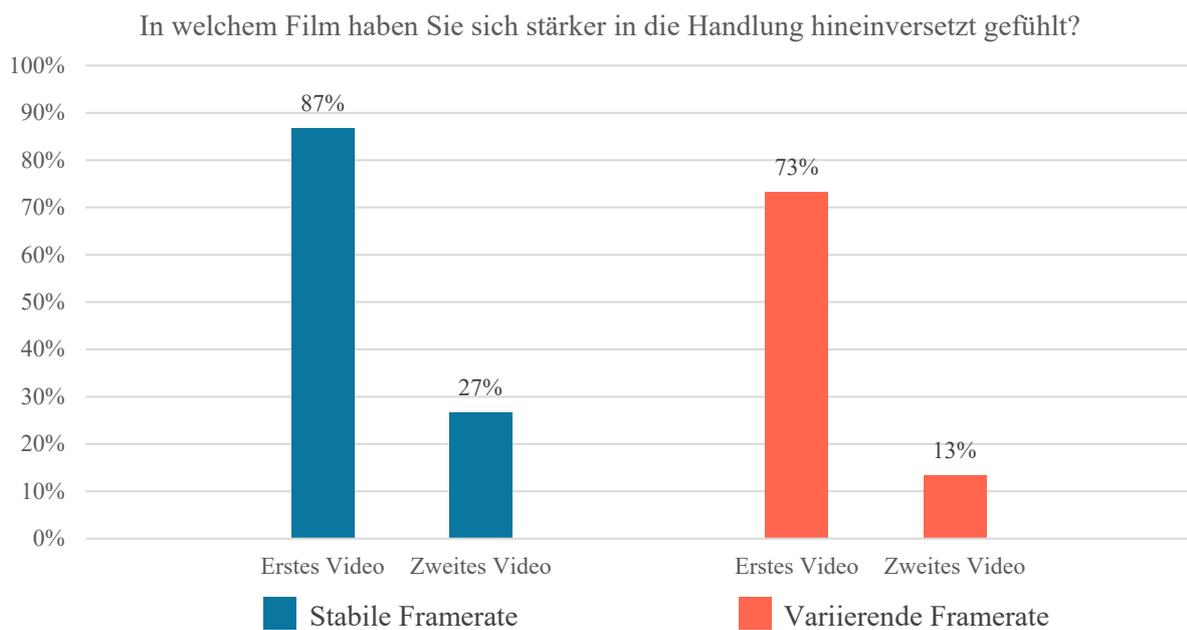


Abbildung 16: Bewertung des Involvements in die Handlung, differenziert anhand der Framerates
Quelle: Eigene Darstellung

Am ehesten in die Geschichte hineinversetzt fühlten sich die Probanden, wenn sie die Version mit stabiler Framerate als erstes Video gesehen haben (87% der Probanden), gefolgt von der Version mit variierender Framerate als Erstvideo (73% der Probanden). Die Zweitvideos wurden als im Vergleich weniger involvierend empfunden, bei stabiler Framerate bevorzugten 27% der Probanden das Zweitvideo, bei variierender Framerate nur 13%.

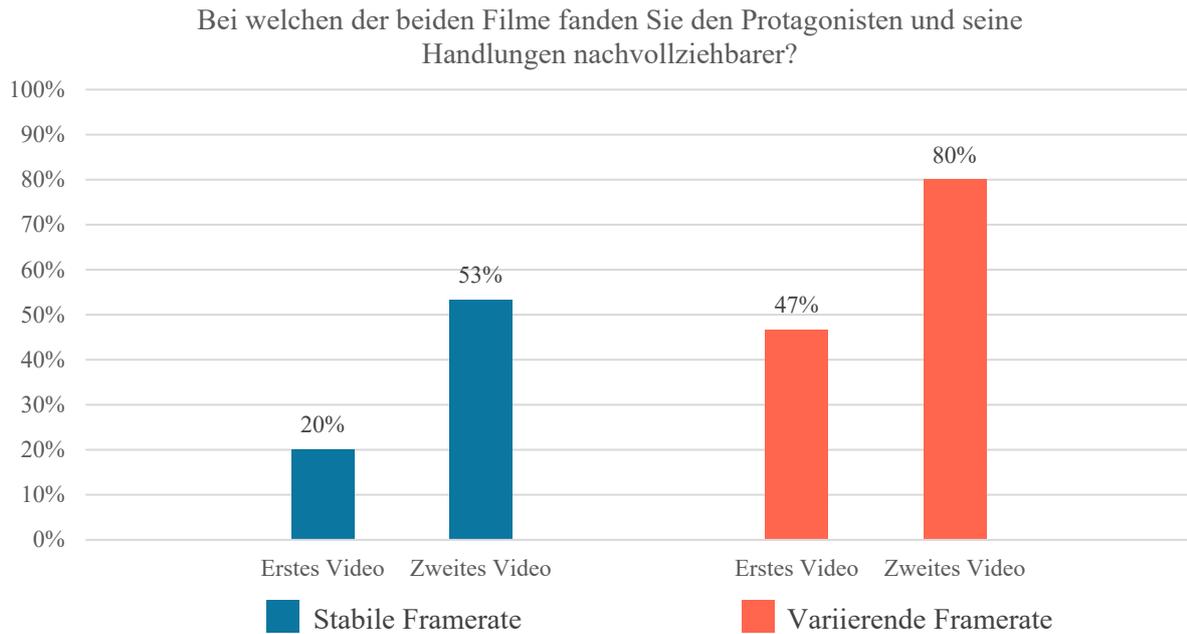


Abbildung 17: Bewertung der Nachvollziehbarkeit des Protagonisten, differenziert anhand der Framerates
Quelle: Eigene Darstellung

Der Protagonist und seine Handlungen wurden bei der Zweitbetrachtung bei beiden Framerates als nachvollziehbarer empfunden (53% der Probanden bei stabiler Framerate, 80% der Probanden bei variierender Framerate). Die Erstvideos wurden bei stabiler Framerate lediglich von 20% der Probanden bevorzugt, die variierende Framerate von 47% der Probanden.

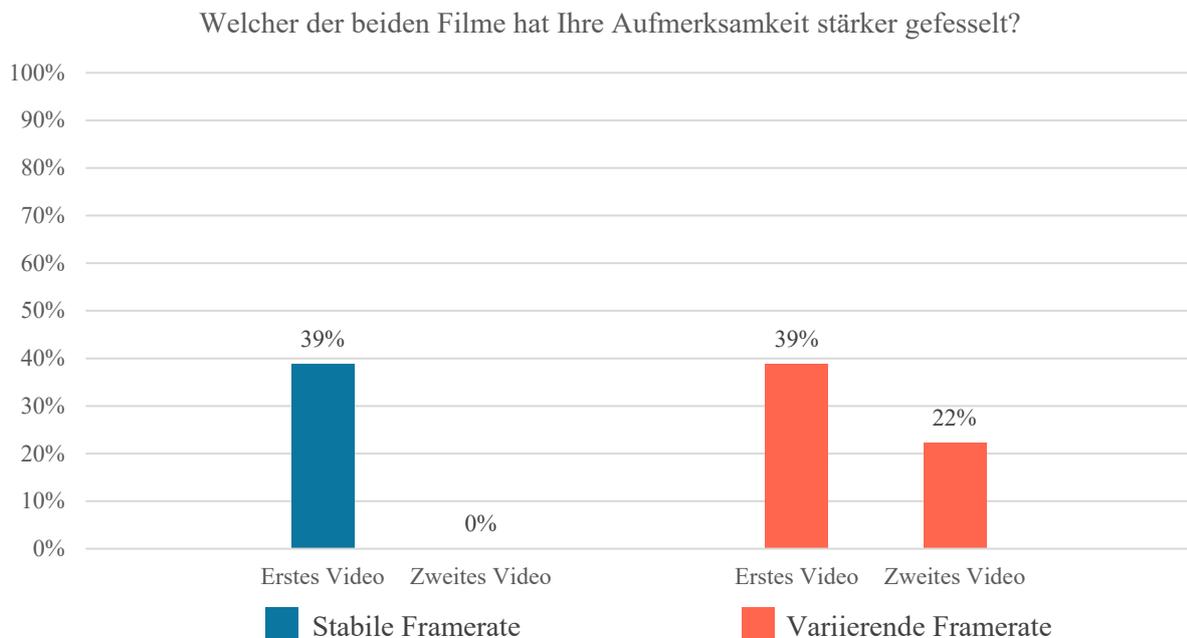


Abbildung 18: Bewertung der Aufmerksamkeit der Probanden, differenziert anhand der Framerates
Quelle: Eigene Darstellung

Von den Probanden, die bezüglich dieser Frage eine Angabe gemacht haben, empfanden die Probanden das Video, wenn es als erstes gesehen wurde, unabhängig von der Framerate gleich fesselnd (jeweils 39% der Probanden). Gaben sie das zweite Video als fesselnder an war dieses ausschließlich die Version mit der variierenden Framerate.

4.3.2 Interpretation der Ergebnisse

Die ausgewerteten Daten sollen nun im Folgenden für jede der gestellten Fragen interpretiert und eingeordnet werden.

Bewertung der Spannung der Filme:

Die Filme wurden unabhängig der Framerate und der Reihenfolge recht ähnlich bewertet mit leichten Tendenzen. Tendenziell wurde die Version mit variierender Framerate als spannender bewertet als die Version mit stabiler Framerate, unabhängig von der Reihenfolge, in der sie gesehen wurden. Dies kann die Hypothese stärken, dass die Framerate als unterstützendes Stilmittel für das Storytelling eingesetzt werden kann. Die Reihenfolge der gesehenen Filme scheint dabei keine größere Rolle zu spielen, da die Daten diesbezüglich keine eindeutige Tendenz aufweisen.

Emotionale Wirkung:

Die emotionale Wirkung der Filme war klar von der Reihenfolge der gezeigten Filme abhängig. Das zuerst gesehene Video wirkte im Vergleich unabhängig von der Framerate wesentlich emotionaler als das zweitgesehene Video. Bei der Erstbetrachtung wussten die Probanden noch nicht, wie die Geschichte des Films weitergeht und waren aufgrund dessen sicherlich emotionaler involviert als sie es beim zweiten Anschauen waren, da sie beim zweiten Mal bereits wussten, was passieren wird und den Film so mit größerer Distanz betrachten konnten. Es gibt zudem eine leichte Tendenz hin zu der Version mit variierender Framerate. Dieses Ergebnis kann die Hypothese der Eignung der Framerate als unterstützendes Stilmittel im Storytelling stützen.

Visuelle Darstellung:

Die visuelle Darstellung scheint nicht wesentlich von der Reihenfolge der gezeigten Filme beeinflusst zu werden. Es gibt eine leichte Tendenz zum zweitgesehenen Video, welche sich vermutlich dadurch erklären ließe, dass die Probanden sich beim zweiten Ansehen des Films mehr auf das Visuelle konzentrieren konnten, da die Geschichte nun im Gegensatz zur ersten Betrachtung bekannt war. Allerdings gibt es eine klare Tendenz zu der Version variierender Framerate. Die Version mit variierender Framerate wurde von den Probanden deutlich gegenüber der stabilen Framerate bevorzugt, auch unabhängig von der gezeigten Reihenfolge. Einige Probanden gaben an die Version mit variierender Framerate zu bevorzugen, da diese Darstellung flüssiger und organischer auf sie wirkte.

Involvement in die Handlung:

Bezüglich der Frage in welche Handlung der gezeigten Filme sich die Probanden stärker hineinversetzt gefühlt haben dominiert klar die Reihenfolge der Filme. Der erstgesehene Film wurde deutlich als involvierender empfunden als der zweitgesehene. Dies lässt sich gut dadurch erklären, dass die Handlung den Probanden bei der Erstbetrachtung noch unbekannt war, während sie bei der Zweitbetrachtung die Geschichte bereits kannten und ihre Aufmerksamkeit anderen Dingen zuwenden konnten. Bezogen auf die Framerate gibt es eine leichte Tendenz zu der stabilen Framerate.

Nachvollziehbarkeit des Protagonisten und seiner Handlungen:

Bezüglich der Frage der Nachvollziehbarkeit des Protagonisten und seiner Handlungen scheinen sowohl Framerate als auch Reihenfolge eine entscheidende Rolle zu spielen. Bezüglich der Reihenfolge wurde das zweitgesehene Video als nachvollziehbarer bewertet als das erstgesehene Video. Auch das lässt sich sicherlich damit erklären, dass die Probanden bei dem zweiten Video die Handlung des Films im Gegensatz zur Erstbetrachtung bereits kannten und somit dem Protagonisten in seinem Handeln eher folgen konnten. Interessanterweise wirkte der Protagonist bei der Version mit variierender Framerate im Vergleich zu der Version mit stabiler Framerate ebenfalls wesentlich nachvollziehbarer auf die Probanden, welches die Hypothese der unterstützenden Wirkung der Framerate auf das Storytelling bekräftigt.

Maß der Aufmerksamkeit:

Neben den dazu erhobenen numerischen Daten, welche eindeutig darauf hinweisen, dass die Aufmerksamkeit davon abhängig war, welches Video die Probanden als erstes gesehen haben, unterstützten auch die von den Probanden getroffenen Aussagen über die Begründung dieser Empfindung diese Interpretation. Die meisten Probanden gaben an, dass der zuerst gesehene Film sie mehr gefesselt habe, weil ihnen die Geschichte des Films bis dahin noch unbekannt war, während sie beim zweiten Video ihre Aufmerksamkeit anderen Dingen zukommen ließen. Auch wenn es auffällig ist, dass alle Probanden, die den zweiten Film als fesselnder bewerteten, die Version mit variierender Framerate als zweites gesehen haben, ist die Aussagekraft dessen in Anbetracht der recht niedrigen Anzahl der Probanden mit diesem Empfinden anzuzweifeln. Die Reihenfolge der Filme scheint wesentlich ausschlaggebender zu sein.

5 Diskussion

Im Folgenden sollen die Ergebnisse der Betrachterstudie zusammengefasst und die Studie selbst und ihre Grenzen kritisch betrachtet werden.

5.1 Zusammenfassung der Ergebnisse

Nach Auswertung und Interpretation der erhobenen Daten aus der Betrachterstudie lässt sich sagen, dass der hinterbliebene Eindruck der Filme auf die Rezipienten maßgeblich von zwei Faktoren abhängig ist. Zum einen die hier ursprünglich zu untersuchenden Framerate, bzw. ihre Stabilität oder Varianz, und zum anderen die Reihenfolge, in welcher die Rezipienten die Probefilme betrachten. Das grundsätzliche Involvement des Rezipienten in die Handlung des Films, sei es emotional, inhaltlich, spannungstechnisch oder bezüglich der Aufmerksamkeit, war stets von der betrachteten Reihenfolge abhängig, wobei das Involvement beim zuerst betrachteten Video stärker war. Da die Rezipienten beim ersten Video die Handlung des Films noch nicht kannten ist dieses Ergebnis nachvollziehbar. Das als zweites gesehene Video wurde wiederum bei Fragen, die über die pure Handlung hinausgehen und auf bestimmte Details des Films bezogen waren (visuelle Darstellung und Nachvollziehbarkeit des Protagonisten) besser aufgenommen. Dies ist darin zu begründen, dass der Rezipient sich bei zweiter Betrachtung des Films nicht mehr allzu sehr auf die pure Handlung konzentrieren musste und somit Kapazitäten für andere Beobachtungen frei hatte.

Die Wahl der Framerate hinterließ subtilere Eindrücke. Bezüglich der visuellen Darstellung wurde die variierende Framerate klar von den Rezipienten gegenüber der stabilen Framerate favorisiert. Das Involvement des Rezipienten in die Geschichte bezogen auf Inhalt, Emotionen, Spannung und Aufmerksamkeit zeigen leichte Tendenzen hin zur Version mit variierender Framerate. Diese werden hier aber aufgrund der Anzahl der Probanden als nur bedingt aussagekräftig eingestuft und lassen keine eindeutige Aussage über eine manipulierende Wirkung der variierenden Framerate auf das Involvement zu. Die Nachvollziehbarkeit des Protagonisten und seiner Handlungen aber wurden eindeutig durch die variierende Framerate unterstützt. In dieser Frage ließen sich die Rezipienten scheinbar von der variierenden Framerate leiten, was zu einem höheren Verständnis gegenüber dem Protagonisten führte.

5.2 Kritische Reflexion über die Grenzen der Studie

Bei einer kritischen Betrachtung der Studie müssen mehrere Faktoren besprochen werden, welche die Studie an ihre Grenzen hat stoßen lassen.

Zunächst der Film „Heartless“ und seine Frameratevarianten selbst. Die Studie kann nur eine Aussage darüber treffen, wie speziell diese beiden Varianten auf die Probanden gewirkt haben. Dabei muss stets beachtet werden, dass, im Gegensatz zu den meisten visuellen Medien, die tagtäglich konsumiert werden, beide Varianten eine Framerate aufweisen, welche keinen flüssigen Bildfluss ermöglichen. Diese

Stilentscheidung allein ist kein gewohntes Bild, welche möglicherweise von der Frage der unterstützenden Wirkung der Framerates ablenken kann. Eine Untersuchung zwischen einer Variante mit konstanten 24 Bildern pro Sekunde und einer Variante mit variierender Framerate, bei der die niedrigste Rate trotzdem 24 fps nicht unterschreitet und somit stets eine flüssige Darstellung ermöglicht, könnte ganz andere Ergebnisse liefern.

Alternativ könnte auch der Kontrast zwischen den unterschiedlichen Framerates in der variierenden Version größer gestaltet werden. In dem hier untersuchten Versuchsaufbau bewegt sich die Framerate der variierenden Version stets um 2,4 Bilder pro Sekunde herum, in kontrollierten Situationen weniger, in unkontrollierten Momenten mehr. Ein weiterführender Versuchsaufbau könnte die Spannweite zwischen minimaler und maximaler Framerate vergrößern.

Die Studie muss zudem klar in der Welt des Trickfilms eingeordnet werden. Die willentliche Aussetzung der Ungläubigkeit (engl. suspension of disbelief) ist bei Trickfilmen in der Regel von Beginn an wesentlich höher als beim Realfilm, da der Rezipient beim Trickfilm erheblich gewohnter ist nicht naturgetreue Darstellungen zu sehen. Somit kann davon ausgegangen werden, dass variierende Framerates im Trickfilm anders (vermutlich besser) aufgenommen werden als beim Realfilm. Diese Annahme müsste separat untersucht werden.

Der Versuchsaufbau ließe auch einigen Raum zur Umgestaltung.

Besonders der sehr bestimmende Faktor der Reihenfolge der gesehenen Filme müsste eliminiert werden, um zuverlässigere Aussagen über den Einsatz von variierenden Framerates treffen zu können. Ein Versuchsaufbau könnte sein, den Probanden zunächst den gesamten Film zu zeigen, bevor sie im Anschluss nochmal zwei Varianten der zweiten Hälfte beurteilen sollen.

Auch interessant zu untersuchen wäre, ob und wie sich die Ergebnisse ändern, wenn man die Umfrage noch einmal unter Verwendung der gestützten Erinnerung durchführt. Bei dieser Methode würde man in einem weiteren Versuchsaufbau die Probanden vor Betrachtung der Filme durch Hinweise wissen lassen, was in der Studie untersucht wird, so dass die Probanden gezielter auf die Wirkung der Framerates achten können. Studien haben gezeigt, dass gestützte Erinnerung die Genauigkeit und Vollständigkeit der Antworten in Umfragen verbessern kann. Beispielsweise fanden Bradburn et al., dass spezifische Fragen nach Aktivitäten oder Ereignissen innerhalb eines bestimmten Zeitraums den Befragten helfen können, sich genauer an vergangene Ereignisse zu erinnern (Bradburn, Rips, & Shevell, 1987).

Es muss außerdem berücksichtigt werden, dass die Anzahl der Probanden besonders bei geringen Unterschieden in den vergleichenden Daten von großer Bedeutung ist. Mit mehr teilnehmenden Probanden könnte die Zuverlässigkeit der Ergebnisse erhöht werden. In manchen Fragen wäre es auch möglich, dass Vergleichsdaten mit geringen Unterschieden durch eine höhere Probandenanzahl ausgeglichen werden, da so persönliche Vorlieben besser aufgewogen werden können.

6 Schlussfolgerung

In diesem Abschnitt soll die Forschungsfrage beantwortet und ein Ausblick über diese Arbeit hinaus gegeben werden.

6.1 Beantwortung der Forschungsfrage

Die Frage, ob die Framerate als unterstützendes Stilmittel des Storytellings genutzt werden kann, kann im Rahmen dieser Arbeit bezüglich des Kurzfilms „Heartless“ positiv beantwortet werden. Die Untersuchung zeigte, dass die variierende Framerate zwar nur geringe, bis keine Auswirkungen auf das Involvement des Rezipienten in die Handlung hatte, dafür aber die Nachvollziehbarkeit des Protagonisten und seiner Handlungen steigerte. Da die variierende Framerate in „Heartless“ auf Basis des Protagonisten und seiner gefühlten Kontrolle über das Narrativ angelegt wurde bestätigen die Untersuchungsergebnisse die Wirkung der variierenden Framerate. Somit wird im Rahmen dieser Arbeit die Hypothese als bestätigt angesehen.

6.2 Ausblick

Die These über die unterstützende Wirkung von variierenden Framerates im Storytelling könnte als nächstes in einem größeren Rahmen untersucht werden anstatt anhand nur eines animierten Kurzfilms. Besonders im Bereich des 2D-Trickfilms ließen sich die Ergebnisse gut anwenden, da so Teile der Geschichte des Films zusätzlich visuell subtil unterstützt werden könnten bei gegebenenfalls gleichzeitiger Einsparung von Zeichnungen und Animationsarbeit. Aber auch über den Zeichentrickfilm hinaus könnten weitere aussagekräftige Studien zu diesem Thema Filmschaffende aller Art darin unterstützen, das von ihnen entwickelte Storytelling den Rezipienten auf einer weiteren Ebene zugänglicher zu machen.

Literaturverzeichnis

- Adrian, W. (1975). *Speed - Cinema of Motion*. London: Bounty Books.
- Akenine-Möller, T., Haines, E., & Hoffman, N. (2008). *Real-Time Rendering*. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Ltd.
- Appeldorn, W. v. (1970). *Der dokumentarische Film - Dramaturgie, Gestaltung, Technik*. Bonn: Dümmler.
- Booth, W. C. (1961). *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bradburn, N., Rips, L., & Shevell, S. (1987, April 10). Answering Autobiographical Questions: The Impact of Memory and Inference on Surveys. *Science*, pp. 157-161.
- Campbell, J. (1949). *The Hero With A Thousand Faces*. Novato, California: New World Library.
- Caraza, X. (2018, Oktober 25). *Smithsonian Magazine*. Retrieved Mai 26, 2024, from <https://www.smithsonianmag.com/blogs/smithsonian-latino-center/2018/10/25/remembering-dearly-departed-day-dead-celebration/>
- Encyclopaedia Britannica. (2024). *Encyclopaedia Britannica*. Retrieved Mai 26, 2024, from <https://www.britannica.com/topic/Yama-Hindu-god>
- Fincher, D. (Director). (1999). *Fight Club* [Motion Picture].
- Govier, M., & McCormack, W. (Directors). (2020). *If Anything Happens I Love You* [Motion Picture].
- Howard, R. (Director). (2001). *A Beautiful Mind* [Motion Picture].
- Jerald, J. (2015). *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. New York: ACM Books.
- Kübler-Ross, E. (1969). *On Death and Dying*. New York: Scribner.
- McKenna, A. (2024). *Encyclopaedia Britannica*. Retrieved Mai 31, 2024, from <https://www.britannica.com/story/where-does-the-concept-of-a-grim-reaper-come-from>
- Mikunda, C. (2002). *Kino spüren - Strategien der emotionalen Filmgestaltung*. Wien: WUV Universitätsverlag.
- Nünning, A. (1997). *Unreliable Narration: Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Palahniuk, C. (1996). *Fight Club*. London: Vintage.

Persichetti, B., Ramsey, P., & Rothman, R. (Directors). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Motion Picture].

Schumacher, N. (Director). (2024). *Heartless* [Motion Picture].

Simek, R. (2006). *Lexikon der germanischen Mythologie*. Alfred Kröner.

Singer, B. (Director). (1995). *The Usual Suspects* [Motion Picture].

Sturluson, S. (1964). *The Prose Edda - Tales from Norse Mythology*. (J. I. Young, Trans.) Berkeley: University of California Press.

The British Museum. (2024). *The British Museum*. Retrieved Mai 26, 2024, from <https://www.britishmuseum.org/learn/schools/ages-7-11/ancient-egypt/ancient-egyptian-gods-and-goddesses>

University of Bristol. (2024). *University of Bristol*. Retrieved Mai 26, 2024, from <https://www.bristol.ac.uk/religion/buddhist-centre/projects/bdr/chaplains/online-guide.html#:~:text=Buddhists%20recognise%20that%20there%20is,to%20become%20free%20from%20samsara.>

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Masterarbeit mit dem Titel:

**Framerate und Storytelling – Die Framerate als unterstützendes Stilmittel des
Storytellings anhand der Umsetzung des Kurzfilms „Heartless“**

selbständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln verfasst habe. Alle Passagen, die ich wörtlich aus der Literatur oder aus anderen Quellen wie z. B. Internetseiten übernommen habe, habe ich deutlich als Zitat mit Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Datum

Unterschrift