



Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg

Fakultät: Design, Medien und Information

Studiengang: Medientechnik

Bachelor-Thesis zur Erlangung des akademischen Grades B. Sc.

über das Thema

**“Die Plansequenz und ihre Bedeutung für die filmische
Erzählung anhand einer praktischen Anwendung in einem
eigenem Long-Take-Kurzfilm”**

eingereicht von

Name:	Geb. am:	in:	Matr.-Nr.:
Alexander Schliephake	13.08.1994	Hamburg	██████████

Erstprüfer:	Prof. Dr. Joachim Friedmann
Zweitprüferin:	Dipl. Ing. Christina Becker

Abgabedatum:	26.09.2025
---------------------	-------------------

I: Zusammenfassung

In der vorliegenden Arbeit wird die Plansequenz als filmisches Stilmittel untersucht, mit Fokus auf ihre Relevanz für die narrative Gestaltung. Ziel ist es, die dramaturgischen, inszenatorischen und technischen Bedingungen zu bestimmen, unter denen ihr Einsatz sinnvoll erscheint. Diese werden in einem Kriterienkatalog gesammelt, praktisch angewendet und inhaltlich analysiert.

Die Arbeit folgt einem Design-Based-Research-Ansatz, bei dem zunächst ausgewählte Filme und Schlüsselszenen analysiert werden. Die identifizierten Funktionen werden systematisch den Kriterien Zeit, Erzählperspektive, visuelle Gestaltung, Emotion und Immersion, Kamerabewegung sowie Anforderungen an Drehbuch und Planung zugeordnet. Dadurch werden die Funktionen einer Plansequenz systematisiert und ihre Vergleichbarkeit ermöglicht.

Auf dieser Basis wurde ein eigener Kurzfilm in Form einer Plansequenz entwickelt und realisiert. Der praktische Teil dient dazu, die zuvor theoretisch identifizierten Kriterien in der Produktion zu erproben. Dabei zeigt sich, dass insbesondere die enge Verknüpfung von Drehbuch, Choreografie und technischer Umsetzung wesentlich ist. Gleichzeitig verdeutlicht die Arbeit, dass Plansequenzen spezifische Herausforderungen im Hinblick auf Schauspiel, Kameraarbeit und Organisation mit sich bringen, die sich von klassischen Produktionsprozessen unterscheiden.

Die Ergebnisse der Arbeit liefern einen Beitrag zur Systematisierung der Plansequenz. Im Ausblick wird vorgeschlagen, den entwickelten Kriterienkatalog durch eine größere Zahl an Filmanalysen zu erweitern, um die gewonnenen Erkenntnisse zu vertiefen, ihre Vergleichbarkeit zu erhöhen und sie langfristig für die praktische Umsetzung nutzbar zu machen.

II: Inhaltsverzeichnis

I: Zusammenfassung	2
II: Inhaltsverzeichnis	3
III: Abbildungsverzeichnis	4
IV: Tabellenverzeichnis	4
V: Abkürzungsverzeichnis	4
1. Einleitung	5
1.1 Forschungsgegenstand	5
1.2 Problemstellung	7
1.3 Forschungsfrage	7
2. Theoretische Grundlagen der Plansequenz	7
2.1 Definition und Charakteristika einer Plansequenz	7
2.2 Historische Entwicklung	8
2.3 Technischer Fortschritt	9
2.4 Filmische Grundlagen	10
2.5 Grundrichtungen nach André Böhm	12
2.6 Wahrnehmung	12
2.7 Abgrenzung zu anderen Kameratechniken	13
2.8 Technische Herausforderungen	14
3. Quantitative Analyse	14
3.1 Analyse von Fallbeispielen	15
3.2 Kriterienkatalog	26
4. Praktische Anwendung	33
4.1 Drehbuchentwicklung und konzeptionelle Begründung	33
4.2 Planung und Herausforderungen	35
4.3 Praktische Durchführung	35
4.4 Reflexion	39
4.5 Theoriegeleitete Analyse	41
5. Fazit und Ausblick	43
5.1 Beantwortung der Forschungsfrage	43
5.2 Ausblick	45
6. Eidesstattliche Erklärung	45
7. Literaturverzeichnis	46
8. Anhang	48
8.1 Exposé	48
8.2 Character Development	50
8.3 Drehbuch: Finaler Stand	65
8.4 Pitchpräsentation	82
8.5 Blocking und Ergebnis im Vergleich	89

III: Abbildungsverzeichnis

Abb.1: *Screenshot aus praktischer Arbeit. Gesetztes Licht und Practicals.* S. 37

Abb 2: *Blocking Diagram (in Shot-Designer erstellt)* S. 37

Abb.3: *Screenshot aus praktischer Arbeit. Kongruent zu Shot-Designer* S. 38

IV: Tabellenverzeichnis

Tab. 1: *Kriterienkatalog* S. 26

V: Abkürzungsverzeichnis

- CGI – Computer Generated Imagery
- VFX – Visual Effects

1. Einleitung

1.1 Forschungsgegenstand

Die Plansequenz wird in der Literatur wiederholt als ein faszinierendes Stilmittel der Filmkunst beschrieben. Im Gegensatz zur klassischen Montage, die eine Szene durch Schnitte strukturiert, wird in einer Plansequenz die gesamte Handlung in einer einzigen, ununterbrochenen Kameraeinstellung inszeniert. Die Plansequenz wirkt besonders im Vergleich zur Montage. Peter Wuss beschreibt dies folgendermaßen: "Bis zur Einführung des Tonfilms hatte sich [jedoch] im Kino eine allgemeine Tendenz entwickelt, die aufzunehmenden Vorgänge durch Schnitte zu zerlegen, um sie einer Montage zu unterwerfen. Bei Filmemachern wie Publikum setzte sich ein gewisses Montagedenken mit entsprechenden Sehgewohnheiten durch." (Wuss 2020, 547) Die Plansequenz stellt hohe Anforderungen an die Choreografie von Kamera, Schauspiel und Set-Design und ermöglicht zugleich alternative erzählerische Möglichkeiten. Regisseure wie Jean-Luc Godard, Alfred Hitchcock, Orson Welles und viele weitere haben dieses Mittel bewusst eingesetzt, um eine immersive Wirkung zu erzeugen, die den Zuschauenden das Gefühl von Kontinuität geben kann, um somit direkter in das Geschehen involviert zu sein. (vgl. Wuss 2020, 547)

Die Bezeichnung "Plansequenz" stammt aus dem Französischen ("plan-séquence") und wurde maßgeblich durch die französische Filmtheorie geprägt. Sie beschreibt eine ununterbrochene Einstellung, die eine gesamte Szene oder Sequenz ohne sichtbare Schnitte umfasst. Alternative Bezeichnungen sind "one take" und "long take" im Englischen oder "Einstellung ohne Schnitt" im deutschen Sprachgebrauch. Diese Begriffe verdeutlichen die zentrale Eigenschaft der Plansequenz: die kontinuierliche Kameraführung über einen längeren Zeitraum hinweg. (vgl. Böhm 2008, 4)

Die Relevanz der Plansequenz erstreckt sich über verschiedene filmische Gattungen und Genres. Sie kann in Dramen eine intime Nähe zwischen Publikum und Charakteren schaffen, in Actionfilmen für atemberaubende Dynamik sorgen oder in experimentellen Filmen eine gänzlich neue Erzählweise ermöglichen. Besonders in

den letzten Jahrzehnten hat sich die Plansequenz durch technologische Entwicklungen wie leichtere Kameras, Steadycams (analoge Kamerastabilisierung), Gimbals (elektronische Kamerastabilisierung) und enorme Fortschritte in CGI (Computer generated imagery) und Postproduktion weiterentwickelt und neue künstlerische Möglichkeiten eröffnet. (vgl. Böhm 2008, 6)

André Böhm schreibt der Plansequenz eine ästhetische Qualität zu, verweist aber auch auf ihre Funktion als dramaturgisches Werkzeug, das gezielt eingesetzt werden kann, um eine besondere Wirkung zu erzielen. Sie beeinflusst den Rhythmus und die Erzählweise eines Films und kann Spannung, Realismus oder Subjektivität verstärken. Gleichzeitig erfordert ihre Umsetzung eine präzise Planung, da jeder Fehler während der Dreharbeiten die gesamte Aufnahme beeinträchtigen kann. (vgl. Böhm 2008, 5–8)

Bisherige Arbeiten fokussieren sich auf tiefgehende Analysen einzelner Filme oder Szenen und schlagen selten Brücken zur persönlichen Anwendbarkeit von Plansequenzen. In dieser Arbeit wird die Plansequenz in ihrer Funktion als gestalterisches Mittel untersucht und ihre Wirkung und Herausforderungen analysiert. Es werden auf Grundlage theoretischer und praktischer Erkenntnisse Kriterien für ihre Anwendung erarbeitet. Diese Kriterien können als Entscheidungshilfe bei der kinematografischen Ausarbeitung eines Drehbuchs dienen. Dabei wird sowohl die Wirkung einzelner Long-Takes innerhalb von Filmen als auch die Plansequenz als gestalterisches Prinzip für ganze Filme betrachtet.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die Plansequenz wegen ihrer Beschaffenheit bestimmte Eigenschaften besitzt. Aufgrund dieser kann sie besondere Funktionen in Filmen übernehmen. In dieser Arbeit werden verschiedene Funktionen der Plansequenz in Filmen anhand der besonderen Eigenschaften verglichen und in einem Kriterienkatalog systematisiert.

1.2 Problemstellung

Obwohl klassische Filmtheorien gestalterischen Mitteln konkrete Funktionen zuschreiben, wird die Plansequenz in diesem Zusammenhang selten systematisch betrachtet, wodurch ihre möglichen Funktionen und Kriterien für die filmische Praxis zu Teilen unbestimmt bleiben.

1.3 Forschungsfrage

Welche Funktionen übernehmen Plansequenzen in Szenen und Filmen, und lassen sich aus ihrer Analyse übergeordnete Kriterien ableiten, die als Grundlage für eine eigene filmische Umsetzung dienen können?

2. Theoretische Grundlagen der Plansequenz

2.1 Definition und Charakteristika einer Plansequenz

Die Plansequenz bezeichnet eine ungeschnittene Filmaufnahme, die eine vollständige Szene oder Sequenz umfasst. Der Begriff wurde von André Bazin geprägt und stellt ein ästhetisches Gegenmodell zur klassischen Montage dar, in der verschiedene Einstellungsgrößen kombiniert werden. Stattdessen bleibt die Szene in einer durchgehenden Einstellung ohne sichtbaren Schnitt erhalten. (vgl. Jehle 2021, 18–22)

Eine sprachliche Unschärfe ergibt sich aus der Übersetzung des französischen Begriffs *plan*. Während im Deutschen „Plan“ oft mit einem organisierten Vorhaben assoziiert wird, bezeichnet *plan* im Französischen die Einstellungsgröße (z. B. *gros plan* = Großaufnahme). Nach Martin Jehle ist der im deutschen Sprachraum etablierte Begriff „Plansequenz“ daher eine irreführende Übersetzung, da Bazin nicht die Vorbereitungsarbeit der Filmschaffenden betonen wollte, sondern die ungeschnittene Einstellung als stilistische Alternative zur Montage. (vgl. Jehle 2021, 18–22) Da sich die Bezeichnung im Deutschen etabliert hat und dadurch keine inhaltliche Verzerrung entsteht, wird der Begriff in dieser Arbeit für einen Film oder Szene ohne Schnitt-Unterteilungen verwendet.

In der englischen Terminologie wird häufig zwischen “long take” und “sequence shot” unterschieden: Der “long take” beschreibt allgemein eine längere Einstellung, während der “sequence shot” zusätzlich die vollständige Darstellung einer Szene ohne Schnitt umfasst. Erschwert wird die Abgrenzung durch Verfahren, die zwar ungeschnitten erscheinen, aber durch verdeckte Schnitttechniken oder digitale Übergänge entstehen. (vgl. Jehle 2021, 18–22)

Heute wird die Plansequenz im Allgemeinen als auffällig lange oder ungeschnitten präsentierte Einstellung verstanden, die durch den bewussten Verzicht auf Montage eine besondere narrative, ästhetische oder emotionale Wirkung erzielt. (vgl. Jehle 2021, 18–22)

Plansequenz-Filme können in zwei Kategorien unterteilt werden: Tatsächliche Plansequenz-Filme, welche per Definition aus einer Kameraeinstellung bestehen (z.B. “Russian Ark” (2001), “Victoria” (2015)) und Werke, die den Eindruck entstehen lassen, aus einer Kameraeinstellung zu bestehen (z.B. “Cocktail für eine Leiche” (1948), “Birdman” (2014) und “1917” (2019)).

Letztere entstehen durch besondere Planung, Schnitttechniken und digitale Nachbearbeitung.

2.2 Historische Entwicklung

Die Plansequenz hat eine lange und vielschichtige Entwicklung in der Filmgeschichte durchlaufen. Im Prinzip können die ersten Versuche des Films als Plansequenzen bezeichnet werden, da Filmvorführungen zunächst nur aus einer Sequenz bestanden. Maßgebend sind hier die Werke der Gebrüder Lumière, „Arbeiter verlassen die Lumière-Fabrik“ (1895) und “Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat” (1896). Bereits in den frühen Jahren des Kinos experimentierten Regie-Personen mit langen Einstellungen, da der Filmschnitt technisch noch nicht so weit entwickelt war. Mit zunehmender Perfektionierung der Montage wurde der klassische Schnitt zum dominierenden Stilmittel, doch die Plansequenz blieb als künstlerische Alternative bestehen. (vgl. Pretzel 2016, 28)

Ein früher prägnanter Einsatz einer Plansequenz findet sich in Orson Welles' "Im Zeichen des Bösen" (1958). Die Eröffnungssequenz, in der eine Kamera einen Wagen mit einer Zeitbombe verfolgt, ist ein Beispiel dafür, wie eine ununterbrochene Kamerabewegung Spannung und Narration miteinander verbindet. Alfred Hitchcock experimentierte bereits 1948 mit der Idee einer ununterbrochenen Einstellung und inszenierte mit "Cocktail für eine Leiche" (1948) einen gesamten Spielfilm in scheinbar einer einzigen Einstellung. Er verdeckte auf clevere Art und Weise die Kamera, um trotz Montage das Gefühl einer langen Sequenz zu erzeugen und um auf diese Weise die begrenzte Analog-Film-Länge zu kaschieren. (vgl. Böhm 2008, 22–25)

In den 1970er- und 1980er-Jahren wurde die Plansequenz zunehmend als Mittel für immersive Erlebnisse eingesetzt. Regisseure wie Stanley Kubrick nutzten sie in Filmen wie "The Shining" (1980), um durch lange Kamerafahrten eine unheimliche Atmosphäre zu erzeugen. (vgl. Ghosh 2022, 8)

In der modernen Filmgeschichte ist die Plansequenz zu einem gefragten Stilmittel geworden. "Children of Men" (2006) von Alfonso Cuarón enthält mehrere spektakuläre Long-Takes, die durch digitale Effekte unsichtbar miteinander verbunden wurden. (vgl. Ghosh 2022, 10) Alejandro González Iñárritus "Birdman" (2014) ging noch weiter und simulierte einen gesamten Film in einer einzigen, scheinbar ununterbrochenen Einstellung. Somit lässt sich anhand von Werken wie "Russian Ark" (2002), "1917" (2019) und mittlerweile bis zu Serienformaten wie "Adolescence" (2025) erkennen, dass sich die Umsetzung der Plansequenz stetig weiterentwickelt hat und neue Möglichkeiten für die filmische Erzählung bietet.

2.3 Technischer Fortschritt

Der technische Fortschritt im Bereich derameratechnik hat die Umsetzung von Plansequenzen revolutioniert. Während in früheren Jahrzehnten schwere und unhandliche Filmkameras den Bewegungsradius stark einschränkten, ermöglichen heute digitale Kameras mit hoher Auflösung eine flexiblere und mobile Handhabung. Die Einführung der Steadicam in den 1970er-Jahren war ein entscheidender Schritt,

da sie flüssige Kamerabewegungen ohne Schienen, Kran oder Dolly ermöglichte. (vgl. Böhm 2008, 8)

Mit der Digitalisierung von Film und der Entwicklung von CGI wurden neue Wege geschaffen, um scheinbar ununterbrochene Aufnahmen zu generieren. Digitale Schnitttechniken ermöglichen es, verschiedene Takes nahtlos miteinander zu verbinden, ohne dass die Zuschauenden einen sichtbaren Schnitt bemerken. Ein prominentes Beispiel ist die bereits in Kapitel 2.2 erwähnte Technik in "Birdman" (2014) oder "1917" (2019) von Sam Mendes, bei denen mehrere lange Einstellungen digital miteinander verknüpft wurden, um eine kontinuierliche Narration zu erschaffen. (vgl. Totaro 2022, 8)

Darüber hinaus haben leichte Gimbal-Stabilisierungssysteme wie der "DJI Ronin" oder der "MoVI" das Spektrum der Kamerabewegung erweitert und ermöglichen Plansequenzen in dynamischen und unvorhersehbaren Umgebungen. Die Möglichkeiten reichen inzwischen von handgehaltenen, dokumentarischen Stilen bis hin zu spektakulären Actionsequenzen, die in Filmen wie "Atomic Blonde" (2017) oder "Extraction" (2020) eindrucksvoll demonstriert wurden. Der Hersteller DJI hat mit der "Ronin 4D" (2021) einen Hybrid aus Kamera und Gimbal auf den Markt gebracht, der die Möglichkeiten weiter ausdehnt und zum Beispiel in der Miniserie "Adolescence" (2025) angewendet wurde. (vgl. o. J., 1)

Durch den Fortschritt in derameratechnik, stabilisierten Gimbals und digitalen Schnitttechniken ist die Annahme, dass die Plansequenz in Zukunft noch häufiger eingesetzt werden könnte.

2.4 Filmische Grundlagen

In der Literatur gibt es viele Definitionen der Kameraeinstellung. (vgl. Böhringer u. a. 2011, 376), (vgl. Groß und Morsch 2021, 50). André Böhm fasst dies sehr umfassend zusammen: "Die Kameraeinstellung ist von der Bewegung, der Perspektive, der Größeneinstellung und von den Materialeigenschaften vor und hinter der Optik in erster Linie abhängig." (Böhm 2008, 9)

Kamerabewegung:

Eine unbewegte Kamera erzeugt eine statische Einstellung. Sobald Bewegung eingesetzt wird, unterscheidet man zwischen Schwenk, Fahrt und Flug. Der Schwenk beschreibt die horizontale oder vertikale Drehung der Kamera um ihre eigene Achse, meist auf einem Stativ. Eine Fahrt entsteht durch die physische Bewegung der Kamera im Raum, beispielsweise auf Schienen, Dolly oder Gimbal, und kann in jede Richtung ausgeführt werden. Davon abzugrenzen ist der Zoom, der lediglich eine Brennweitenänderung darstellt. Während er Bewegungen imitieren kann, vermittelt er kein gleichwertiges räumliches Erleben wie eine tatsächliche Fahrt. (vgl. Böhm 2008, 10–12)

Perspektive:

Die Perspektive wird durch den Standort der Kamera und die gewählte Brennweite bestimmt. Unterschiedliche Brennweiten verändern sowohl die Tiefenschärfe als auch die Abbildung von Raum und Objekten. Position und Neigung der Kamera beeinflussen zudem die Wahrnehmung von Proportionen, Tiefe und räumlicher Nähe. Zusammengenommen bestimmen diese Faktoren die visuelle Wirkung einer Einstellung sowie deren interpretativen und emotionalen Gehalt. (vgl. Böhm 2008, 10–12)

Größeneinstellungen:

Einstellungsgrößen definieren das Verhältnis zwischen Figuren, Objekten und Raum. Die Totale dient der räumlichen Orientierung, während Halbnah- und Nah-Einstellungen stärker auf Körperhaltung, Mimik und Interaktion fokussieren. Die Großaufnahme intensiviert die Wahrnehmung von Emotionen, und Detailaufnahmen isolieren spezifische Elemente, um ihre Bedeutung hervorzuheben. (vgl. Böhm 2008, 10–12)

Materialeigenschaften:

Licht, Filter und weitere Bestandteile einer Kamera-Sequenz werden an dieser Stelle vernachlässigt, da es in diesem Fall um die grundlegenden Prinzipien der Bildgestaltung im Raum geht.

2.5 Grundrichtungen nach André Böhm

Die Theaterplansequenz:

„Die Theaterplansequenz“ ist eine feste Einstellung. Kamera steht statisch und dreht eine Totale. Dabei bewegen sich die Figuren wie auf einer Theaterbühne (erste Guckkastenfilme).“ (Böhm 2008, 42)

Die Raum-Figur-Betrachtungssequenz:

„Die Kamera dreht Figuren in einer Kulisse oder Räumlichkeit. Das können Festeinstellungen sein, Fahrten, Schwenks, jede Art der Kamerabewegung). Oft sind diese Einstellungen Total, Halbtotale oder Groß gehalten.“ (Böhm 2008, 42)

Die Dialog-Sequenz:

„Die Kamera filmt zwei Figuren von vorn, seitlich statisch oder schwenkt von einer Figur zur anderen. Technisch wurden auch schon 360 Grad-Fahrten um zwei Personen gemacht. Damit sind Einstellungen gemeint, wo dieser Dialog auch ohne Worte und bei geistiger Abwesenheit zum Partner erfolgt.“ (Böhm 2008, 42)

Die Verfolungssequenz:

„Die Kamera folgt einem Geschehen, einer Handlung oder Personen. Dabei überwindet sie Hindernisse wie Türen, schmale Gänge, Treppen oder Straßenkurven.“ (Böhm 2008, 42)

Die Provokationssequenz:

„Das sind überwiegend lange Einstellungen, die in der Underground-Szene hergestellt werden, um alltäglich banale oder dokumentarische Geschehnisse aufzuzeigen.“ (Böhm 2008, 43)

2.6 Wahrnehmung

„Wie ein Plansequenz-Film auf den individuellen Zuschauer wirkt, kann nicht genau definiert werden, da jeder Zuschauer je nach sozialer Herkunft (Alter, Geschlecht, Bildung, Nationalität, Medienkompetenz) einen Film unterschiedlich auffasst.“ (Pretzel 2016, 40)

Es kann passieren, dass das Publikum die Plansequenz gar nicht bewusst als solche wahrnimmt – ihre Wirkung entfaltet sie dennoch. Gerade im digitalen Zeitalter wirken lange ununterbrochene Einstellungen wie ein besonderes Ereignis, das Aufmerksamkeit erzeugt. (vgl. Pretzel 2016, 40)

Das Zeitgefühl der Zuschauenden wird bei Plansequenzen stark durch deren Länge und Platzierung innerhalb des Films beeinflusst. Überschreitet eine Einstellung eine konventionell erwartete Dauer, werden die Zuschauenden auf die Kamera selbst aufmerksam – insbesondere bei langen Anfangs- oder Schlusseinstellungen. Hier erfüllt die Plansequenz eine narrative Funktion: Sie führt in die Geschichte ein oder schließt sie ab. Erscheint eine solche Einstellung jedoch überraschend im Mittelteil eines Films, kann sie unbemerkt bleiben, wenn die Zuschauenden stark in das Geschehen eingebunden sind. Das Erleben hängt dabei stark von den individuellen Seh-Erfahrungen und der Aufmerksamkeit ab. Problematisch wird es, wenn dramaturgische Leere entsteht – sogenannte „tote Zeit“. In solchen Momenten, wie sie der Film „1917“ (2019) bewusst nutzt, kann die Plansequenz entweder als immersive Reise oder als visuelle Anstrengung wahrgenommen werden. (vgl. Böhm 2008, 44), (vgl. Wuss 2020, 549)

2.7 Abgrenzung zu anderen Kameratechniken

Plansequenzen und Montage stehen nicht zwangsläufig im Widerspruch zueinander, sondern können als unterschiedliche ästhetische Strategien verstanden werden. In Filmen wie „Stranger Than Paradise“ (1984) wird die Plansequenz selbst zum Montageprinzip: Einzelne, abgeschlossene Einstellungen werden durch Schwarzfilm getrennt und aneinandergereiht. Auch Tarkowskij nutzt lange Plansequenzen, etwa in „Nostalghia“ (1983), um emotionale Tiefe und physisches Mitfühlen zu erzeugen. Für ihn steht die Plansequenz im Gegensatz zum klassischen sowjetischen „Montagekino à la Eisenstein“, das den Film aus der rhythmischen Aneinanderreihung von Einstellungen aufbaut. Tarkowskij hingegen versteht Montage als ein organisches Zusammenfügen von Szenen, das sich eher aus dem Material selbst ergibt als aus bewusster Konstruktion. Dennoch schließt sich der Kreis insofern, als auch bei ihm die Einstellung – ähnlich wie bei Eisenstein – als bedeutungstragende Einheit fungiert. In der heutigen Filmkunst existieren beide

Ansätze nebeneinander. Die bewusste Wahl zwischen Plansequenz und Montage – oder deren Kombination – bietet vielfältige gestalterische Möglichkeiten. (vgl. Böhm 2008, 35)

2.8 Technische Herausforderungen

Die Technik der Plansequenz erfordert gezielte Maßnahmen in Produktion und Postproduktion, um den Eindruck einer ununterbrochenen Aufnahme zu erzeugen. “Stitching Points” oder “Ghost Cuts” verbergen Schnittstellen, etwa durch verdeckende Bewegungen vor der Kamera oder abrupte Lichtwechsel. Interne Montage ersetzt klassische Schnitte durch Kamerabewegungen oder Fokus Verlagerungen innerhalb einer Einstellung, um zwischen Momenten oder Gesprächen zu wechseln. Bewegungsunschärfe hilft, Stunt-Doubles unauffällig zu integrieren, besonders in Actionszenen. Kamera Mobilität ist zentral – kompakte Kameras wie die “ARRI Mini LF” (z. B. in “1917”) oder die “DJI Ronin 4D” (z.B. in “Adolescence”) ermöglichen nahtlose Übergänge zum Teil mittels Kran, Drohne oder Schulterrig. Intensive Proben sind nötig, um Bewegungsabläufe und Set-Größen exakt abzustimmen. Computeranimationen und visuelle Effekte (CGI/VFX) helfen, Schnitte zu kaschieren oder digitale Kulissen zu ergänzen. Trotz ihrer hohen Anforderungen bieten Plansequenzen starke erzählerische und visuelle Möglichkeiten: Sie steigern Kontinuität, Spannung und Nähe und erlauben der Regie-Person, filmische Grenzen auszureizen. Eine feste Mindestlänge gibt es nicht – daher wird der Long Take oft auch als “Einstellungssequenz” bezeichnet. (vgl. Ghosh 2022, 8)

3. Quantitative Analyse

Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt weniger auf einer detaillierten Analyse einzelner Filme als vielmehr auf einer quantitativen Auswertung. Ziel ist es, einen Überblick zu gewinnen und aus der Schnittmenge verschiedener Werke einen Kriterienkatalog abzuleiten. Die einzelnen Zusammenfassungen sind daher chronologisch angeordnet. Die Auswahl der Filmbeispiele erfolgte willkürlich, um eine möglichst vielfältige Perspektive auf den Einsatz der Plansequenz zu ermöglichen.

3.1 Analyse von Fallbeispielen

Orson Welles: “Citizen Kane” (1941)

In “Citizen Kane” (1941) spielte der Einsatz langer, ungeschnittener Einstellungen in Kombination mit extremer Tiefenschärfe eine zentrale Rolle für seine filmhistorische Wirkung. Gregg Toland und Orson Welles betonten selbst die Abkehr von klassischer Montage Logik und rückten so die Plansequenz als bewusste gestalterische Entscheidung ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Als André Bazin den Film in Frankreich erstmals sah, verstärkte er diesen Mythos: Für ihn markierte der Verzicht auf Montage einen ästhetischen und theoretischen Paradigmenwechsel, weil die ununterbrochene Einstellung nun als eigenständige erzählerische Form verstanden wurde. Rückblickend zeigt sich jedoch auch eine Kontinuität zur Frühzeit des Kinos, etwa bei den Brüdern Lumière, deren statische Langaufnahmen ähnlich mit Raumtiefe und Bewegungsabläufen arbeiteten. “Citizen Kane” (1941) wurde so zum Symbol einer doppelten Bewegung: einer theoretischen Neuerung in der Filmwissenschaft und zugleich einer Wiederaufnahme früher filmischer Praktiken – ein „progressiver Regress“, der die Plansequenz nachhaltig in die Filmtheorie integriert. Die lange Einstellung bietet somit die Basis für parallele Erzähl-Ebenen. (vgl. Jehle 2021, 39–40)

Alfred Hitchcock: “Cocktail für eine Leiche” (1948)

Hitchcock setzte in Cocktail für eine Leiche auf lange Plansequenzen, die ein experimentelles filmisches Konzept erforderten. Die Kamera blieb stets nah an den Figuren, was eine präzise Choreografie zwischen Schauspielenden und Technik verlangte, doch wirkte das Spiel dadurch oft künstlich arrangiert. Die visuelle Gestaltung dominierte den Film, während die Erzählweise selbst konventionell blieb, sodass die Plansequenzen keine tiefere inhaltliche Bedeutung erhielten. Vielmehr war es die technische Herausforderung, die im Mittelpunkt stand – etwa das lautlose Entfernen von Wänden für Kamerafahrten. Damit wurde die Form zur Hauptattraktion, doch letztlich blieb der Film ein Beispiel für das, was Hitchcock oft kritisierte: „Bilder von redenden Leuten.“ (vgl. Böhm 2008, 24–25)

Orson Welles: “Im Zeichen des Bösen” (1958)

Orson Welles nutzt in der berühmten Plansequenz aus “Im Zeichen des Bösen” (1958) eine fließende Kamerabewegung mit beeindruckender Tiefenschärfe, um die Spannung, die durch die im Kofferraum versteckte Zeitbombe entsteht, kontinuierlich zu steigern. Die Kamera verfolgt den Wagen und das Paar “Wagar” durch eine belebte Straße, wobei sich ihre Wege mehrmals kreuzen, wodurch ein unsichtbares Band zwischen ihnen entsteht, das schließlich durch die Explosion zerrissen wird. Die durchchoreografierte Szene mit über 50 Mitwirkenden, Tieren und komplexen Studiobauten erzeugt eine lebendige, dynamische Atmosphäre, die die Zuschauenden mitten ins Geschehen zieht. Die lange Einstellung hält die Spannung konstant aufrecht, indem sie die Bombe immer wieder ins Bewusstsein ruft, ohne offensichtliche Schnitte, die die Illusion unterbrechen würden. Welles erschafft so eine filmische Erzählweise, die die Zuschauenden in ihren Bann zieht. (vgl. Böhm 2008, 22–24)

Jean-Luc Godard: “Week end” (1967)

Godards Plansequenz in Week End entfaltet ihre Wirkung durch die minimalistische Inszenierung eines langen Dialogs, der von einer bedrohlichen Atmosphäre und einer distanzierten Kamera begleitet wird. Die statische Bildgestaltung mit starken Hell-Dunkel-Kontrasten betont die innere Isolation der Figuren und ihre emotionale Zerrissenheit. Die Musik verstärkt den psychischen Zustand der Charaktere, indem sie ihre Verletzlichkeit, Trauer und Unsicherheit unterstreicht. Durch das rhythmische Wechseln der Einstellungsgrößen und das bewusste Einsetzen von Off-Stimmen entsteht eine beklemmende, fast voyeuristische Beobachtung der Figuren. Godard nutzt diese Plansequenz als Spiegel für eine trostlose, perspektivlose Welt, die sich durch den gesamten Film zieht. (vgl. Böhm 2008, 17–19)

Mike Nichols: “Die Reifeprüfung” (1967)

Mike Nichols nutzt die Plansequenz in “Die Reifeprüfung”, um die Themen Entfremdung und existenzielles Unbehagen zu verstärken. In einer frühen Szene fängt eine Plansequenz den Protagonisten Ben Braddock in einer erdrückenden weiten Einstellung ein und betont damit seine Distanz zur wohlhabenden Gesellschaft. Die berühmte letzte lange Einstellung verweilt auf den wechselnden

Gesichtsausdrücken von Ben und Elaine, erzeugt zwiespaltene Emotionen, wirkt aber letztlich kalkuliert in ihrer Aussage. Während die erste Plansequenz das Publikum in das soziale Chaos hineinzieht, zieht sich der Film später von dieser Technik zurück, als wäre Nichols zufrieden damit, sie einmal demonstriert zu haben. In beiden Fällen dient die lange Einstellung dazu, die emotionale Zerrissenheit des Protagonisten zu visualisieren. (vgl. jakewalters98 2017, 2–4)

Miklós Jancsó: “Roter Psalm” (1972)

Jancsó's erste Plansequenz in Roter Psalm zeichnet sich durch eine komplexe Choreografie aus, bei der Kamera und Figuren in ständiger Bewegung sind, wodurch eine fast tänzelnde Dynamik entsteht. Durch lange, kunstvoll inszenierte Kamerafahrten ohne sichtbare Schnitte verbindet er verschiedene Handlungsebenen und verleiht der Szene eine immersive, fast dokumentarische Authentizität. Die Tiefenschärfe ist gering, sodass Figuren immer wieder aus dem Fokus verschwinden und durch neue ersetzt werden, was den fließenden Rhythmus der Szene verstärkt. Symbolträchtige Elemente wie weiße Tauben, Tänze oder religiöse Rituale unterstreichen den Konflikt zwischen Bauern und Behörden und verleihen der Plansequenz eine tiefere Bedeutung. So wird die Kamera zu einem eigenständigen erzählerischen Mittel, das die soziale und politische Brisanz des Films eindrucksvoll visualisiert. Die Plansequenz nimmt somit eine Funktion ein, die Beziehungsstrukturen und Machtgefälle strukturiert. (vgl. Böhm 2008, 19–22)

Michelangelo Antonioni: “Beruf: Reporter” (1975)

Michelangelo Antonionis Plansequenzen zeichnen sich durch eine minimalistische, aber atmosphärisch dichte Bildsprache aus, die Figuren oft isoliert oder in weiten, leeren Räumen zeigt. Besonders in “Beruf: Reporter” (1957) entfaltet die lange, fließende Kamerafahrt am Filmende eine besondere Wirkung, indem sie den Tod der Hauptfigur David Locke ohne explizite Betonung, sondern durch reine Beobachtung inszeniert. Die Kamera wird dabei nicht als klassisches erzählerisches Mittel eingesetzt, sondern agiert autonom, indem sie das Geschehen unhierarchisch registriert und dem Zuschauer eine beinahe subjektlose Perspektive bietet. Diese „freie Kamera“ schafft eine suggestive Sogwirkung und verstärkt das Gefühl der Unausweichlichkeit von Lockes Schicksal, ohne es dramatisch zu inszenieren.

Antonioni selbst bezeichnete diesen Ansatz als Befreiung der Kamera von der Notwendigkeit, den Figuren zu folgen, wodurch das reine Sehen – und nicht das Erzählen – in den Vordergrund rückt. (vgl. Böhm 2008, 14–16)

Andrej Tarkowskij: “Stalker” (1979)

In *Stalker* nutzt Tarkowskij lange Plansequenzen, um eine tiefere emotionale und philosophische Dimension zu erzeugen. Die Kamera bewegt sich langsam und zieht den Zuschauer in einen hypnotischen Sog, indem sie die seelischen Zustände der Charaktere widerspiegelt. Besonders eindrucksvoll ist die Fahrt auf der Draisine, die den Übergang von einer düsteren Realität in die grüne, mystische “Zone” inszeniert. Durch Rahmungen, Unschärfen und expressive Beleuchtung verstärken diese Einstellungen die Atmosphäre des Films und verdeutlichen die innere Zerrissenheit der Figuren. Tarkowskij schafft so eine visuelle Sprache, die über die Handlung hinaus existenzielle Fragen über Mensch, Natur und Spiritualität stellt. Die Plansequenz übernimmt in “*Stalker*” (1979) die Funktion, die inneren Zustände der Figuren in langen, langsamen Fahrten sichtbar zu machen und ihre seelische Erfahrung untrennbar mit der äußeren Landschaft und den metaphysischen Dimensionen der “Zone” zu verknüpfen. (vgl. Böhm 2008, 25–29)

Martin Scorsese: “Goodfellas” (1990)

Eine der eindrucksvollsten Plansequenzen der Filmgeschichte findet sich in “*Goodfellas*” (1990), insbesondere in der Szene, in der Henry Hill (Ray Liotta) mit Karen (Lorraine Bracco) das Copacabana über den Hintereingang betritt. Diese etwa dreiminütige Kamerafahrt, die ohne sichtbare Schnitte auskommt, dient nicht nur der reinen Ästhetik, sondern erfüllt eine narrative Funktion: Sie spiegelt Henrys wachsenden Einfluss in der Welt des organisierten Verbrechens wider und veranschaulicht die Verführungskraft dieser Umgebung. Regisseur Martin Scorsese beschreibt die Intention hinter der Szene wie folgt: *“We wanted to do it in one shot because it’s his seduction of her, and it’s also the lifestyle seducing him.”* Die Plansequenz vermittelt folglich eine doppelte Verführung – sowohl die von Karen durch Henry als auch Henrys eigene Verstrickung in eine Welt, die ihn zunehmend gefangen nimmt.

Die technische Umsetzung dieser Sequenz stellte eine erhebliche Herausforderung

dar, da sie eine präzise Koordination zwischen Schauspiel, Kameraführung und Mise-en-Scène (Gesamtheit aller sichtbaren Gestaltungselemente innerhalb eines filmischen Bildes) erforderte. Insbesondere die Arbeit von Steadicam-Operator Larry McConkey war von zentraler Bedeutung. McConkey reflektierte später über die technische Komplexität der Szene und betonte die Notwendigkeit, der Hauptfigur unmittelbar zu folgen: "There's only one way this will work: You have to follow right behind him." Diese Entscheidung trug maßgeblich zur Immersion des Publikums bei, da die Kamera Henrys Bewegungen mit hoher Präzision nachvollzieht und so eine subjektive Perspektive erzeugt. Die Choreografie der Szene war exakt geplant, musste jedoch gleichzeitig einen natürlichen, improvisierten Charakter bewahren, um die Authentizität des Moments nicht zu gefährden. Die Copa-Plansequenz in "Goodfellas" (1990) etabliert Stil, Tempo und Henrys Stellung innerhalb der Mafia, während sie zugleich Karen – und damit das Publikum – in eine faszinierende, aber gefährliche Welt einführt. Durch die ununterbrochene Kamerabewegung entfaltet sie eine doppelte Funktion: Sie inszeniert Henrys sozialen Aufstieg und erzeugt zugleich Spannung und Verführung, womit ein Wendepunkt in der Beziehung zwischen Henry und Karen markiert wird. (vgl. Flint 2020, 1–8)

Theo Angelopoulos: "Der Blick des Odysseus" (1995)

Theo Angelopoulos setzt in "Der Blick des Odysseus" (1995) lange Plansequenzen gezielt ein, um eine filmische Erzählweise zu schaffen, welche die Zuschauenden nicht emotional vereinnahmt, sondern sie zum Dialog mit dem Film anregt. Seine Kamerabewegungen, die selten auf Standbilder setzen, verbinden verschiedene Räume und schaffen eine poetische Bildsprache, die den Rhythmus der Handlung bestimmt. Die Kamera begleitet Figuren über lange Zeiträume hinweg, wodurch eine tiefere räumliche und zeitliche Dimension entsteht, die sich über traditionelle Schnitte hinwegsetzt. Besonders prägnant ist die Verbindung von Außen- und Innenräumen, die es ermöglicht, verschiedene Erzählebenen zu verweben, sodass das äußere Geschehen symbolisch für innere Zustände steht. Angelopoulos nutzt dabei oft architektonische Elemente wie Fenster oder Ruinen, um Übergänge zwischen realen und fiktiven Ebenen visuell zu gestalten. In einer besonders eindrucksvollen Szene des Films verschmelzen verschiedene zeitliche und narrative Ebenen durch den Einsatz einer einzigen ununterbrochenen Kamerafahrt. Die Figuren bewegen sich

durch den Raum, während sich ihre Rollen und Bedeutungen innerhalb der Szene transformieren, sodass Vergangenheit und Gegenwart fließend ineinander übergehen. Durch diese achronologische Erzählweise entsteht eine Reflexion über Erinnerung und Geschichte, die den Zuschauer in einen kontemplativen Zustand versetzt. Angelopoulos selbst betont die Bedeutung der Plansequenz als Ausdruck eines freien filmischen Rhythmus, der nicht durch Schnitte unterbrochen wird. Seine Plansequenzen sind somit nicht nur eine technische Herausforderung, sondern auch ein Mittel, um filmische Zeit und Raum auf eine Weise zu gestalten, die über die konventionelle Montage hinausgeht. (vgl. Böhm 2008, 29–32)

Paul Thomas Anderson: “Boogie Nights” (1997)

Die Plansequenz zu Beginn von “Boogie Nights” (1997) demonstriert Paul Thomas Andersons Talent in filmischer Inszenierung und verweist auf seine Einflüsse, insbesondere Robert Altman. Die lange, ungeschnittene Kamerafahrt führt den Zuschauer nahtlos in die pulsierende Welt der 1970er-Jahre-Pornobranche ein und stellt dabei mehrere zentrale Figuren vor, wodurch ein Gefühl von Gemeinschaft und Dynamik entsteht. Durch den schwebenden, verspielten Stil vermittelt Anderson anfangs eine euphorische, fast traumhafte Atmosphäre, die später durch den Zerfall dieser Welt in den 1980ern kontrastiert wird. Die Szene dient nicht nur als filmisches Statement, sondern auch als erzählerischer Einstieg, indem sie das Versprechen einer glänzenden Zukunft suggeriert, die sich als trügerisch erweisen wird. So etabliert die Eröffnungssequenz nicht nur den Ton und Stil des Films, sondern auch dessen thematische Auseinandersetzung mit dem Aufstieg und Fall einer Branche und ihrer Akteure. (vgl. jakewalters98 2018, 1–4)

Alexander Sokurov: “Russian Ark” (2003)

Sokurovs Entscheidung, “Russian Ark” (2003) in einer einzigen langen Einstellung zu drehen, war notwendig, um seine Ablehnung der Montage und seine Nähe zur Malerei auszudrücken. Im Gegensatz zu Eisenstein, der die Bedeutung durch den Kontrast von Bildern schuf, wollte Sokurov Kontinuität und organische Entfaltung. Die fehlenden Schnitte tauchen den Zuschauer in einen ununterbrochenen Zeitfluss ein, vergleichbar mit einem Museumsbesuch oder einer traumartigen historischen Reise. Diese ununterbrochene Bewegung verstärkt die Themen Nostalgie, kulturelles

Gedächtnis und die Verbindung von Vergangenheit und Gegenwart, wodurch die Zuschauenden aktiv teilnehmen können. Sokurovs Ansatz unterstreicht zudem seine Überzeugung, dass das Kino sich von politischen Anliegen lösen und sich stärker auf die Ästhetik konzentrieren sollte. Durch die Verweigerung klassischer Montage rückt Sokurov das Kino näher an die Malerei, in der Bedeutung durch Komposition entsteht, anstatt durch Zerstückelung. Der fließende, nahtlose Stil des Films erzeugt eine beinahe hypnotische Wirkung und verleiht der Geschichte eine tiefe Ehrfurcht, womit Sokurov das Kino als einzigartiges Medium etabliert, das kulturelles Erbe bewahren und vermitteln kann. (vgl. Ostrowska 2003, 1–4)

Michael Haneke: “Funny Games” (2007)

Michael Hanekes Film *Funny Games* ist bekannt für seine langen, intensiven Plansequenzen, darunter eine fast zehnteilige Szene, die das Trauma einer Familie nach der Ermordung ihres Sohnes zeigt. Während die Täter das Haus verlassen haben, bleibt die Kamera in einer starren Totalen auf das düstere Wohnzimmer gerichtet, in dem die Eltern fassungslos neben der Leiche ihres Sohnes verharren. Die bedrückende Atmosphäre wird durch subtile filmische Mittel wie den Lärm des laufenden Fernsehers, düstere Beleuchtung und lange Stille verstärkt, wodurch die Zuschauenden die Verzweiflung der Eltern intensiv nachempfinden können. Haneke nutzt diese Technik auch in anderen Filmen, um moralische Dilemmata und gesellschaftliche Abgründe aufzuzeigen, etwa in *Code unbekannt* (2000) oder *Der siebte Kontinent* (1989), wo Gewalt und existenzielle Entscheidungen in langen, ungeschnittenen Einstellungen inszeniert werden. Seine Filme fordern das Publikum auf, sich mit extremen menschlichen Verhaltensweisen auseinanderzusetzen und ihre moralischen Implikationen zu hinterfragen. (vgl. Böhm 2008, 32)

Joe Wright: “Atonement” (2007)

Die Plansequenz in der Dünkirchen-Szene von *Atonement* übernimmt eine zentrale dramaturgische Funktion, indem sie durch ihre ununterbrochene Dauer sowohl zeitliche als auch räumliche Kontinuität erzeugt, die Zuschauenden tief in das subjektive Erleben des Charakter *Robbie* eintauchen lässt. Sie vermittelt das Chaos und die Verzweiflung der Situation unmittelbar, komprimiert dabei große Mengen

narrativer Information in ein einziges fließendes Bild und spiegelt so die Funktionsweise von Erinnerung wider. Zugleich bildet sie durch ihre Geschlossenheit einen bewussten Kontrast zur ansonsten fragmentierten, nicht-linearen Erzählstruktur des Films: Während große Teile der Handlung von bruchstückhaften Erinnerungen geprägt sind, schafft die Plansequenz einen Moment ungebrochener Erfahrung, der als dramaturgischer Ankerpunkt fungiert und die Themen Zeit, Erinnerung und Wirklichkeit verdichtet. (vgl. Prabowo 2024, 53–54)

Derek Cianfrance: “The Place beyond the pines” (2021)

“The Place Beyond the Pines” beginnt mit einer Plansequenz, die den Motorrad-Stuntman Luke Glanton auf einem Jahrmarkt begleitet. Diese Eröffnungsszene setzt sofort die düstere und nachdenkliche Stimmung des Films und legt die thematischen Schwerpunkte auf Schicksal und Konsequenzen fest. Luke bewegt sich durch die farbenfrohen Lichter des Jahrmarkts, wird jedoch immer wieder von Schatten verschluckt, was seine späteren Kämpfe vorausahnen lässt. Die lange Kamerafahrt folgt ihm aus der Rückenperspektive, verzögert die vollständige Enthüllung seines Gesichts und betont so seine Isolation. Diese visuelle Gestaltung spiegelt die Struktur des Films wider, in der Lukes Entscheidungen weit über seinen eigenen Tod hinaus Auswirkungen haben. Seine Entscheidung, Banken auszurauben, um für seinen Sohn zu sorgen, setzt eine Kettenreaktion in Gang, die sein Leben unwiderruflich verändert und schließlich auch seinen Sohn beeinflusst. Wie im Artikel erwähnt wird: „In these scenes, the camera also follows the characters from behind. Most importantly, this opening foreshadows how the fates of those in the film follows Luke’s fate, follow his actions.” – Lukes Entscheidungen definieren nicht nur sein eigenes Schicksal, sondern auch das zukünftiger Generationen. (vgl. Delley 2015, 1–2)

Alejandro González Iñárritu: “Birdman” (2014)

Eine der auffälligsten stilistischen Entscheidungen in “Birdman” (2014) ist der Einsatz der scheinbar ununterbrochen langen Einstellung, die den gesamten Film wie eine einzige Kamerafahrt erscheinen lässt. Diese visuelle Illusion erzeugt das Gefühl eines Echtzeitverlaufs und verbindet den Zuschauer eng mit der subjektiven Wahrnehmung des Protagonisten Riggan. Die kontinuierliche Kamerabewegung

spiegelt dabei nicht nur die theatrale Welt wider, in der der Film angesiedelt ist, sondern auch Riggans inneren Konflikt. Ohne Schnitte verstärkt sich die emotionale Dichte der Szenen, wodurch der Zuschauer intensiver in Riggans psychischen Zustand hineingezogen wird. Besonders in den engen und verwinkelten Räumen hinter der Bühne erzeugt die lange Einstellung eine klaustrophobische Atmosphäre, die den wachsenden Druck auf den Protagonisten unterstreicht. Der fließende Übergang zwischen Szenen erinnert zugleich an die Dynamik einer Live-Theateraufführung und verleiht dem Film eine organische Erzählweise. Emotionale Wechsel erfolgen dadurch unmittelbarer und werden für das Publikum auf besonders eindringliche Weise erlebbar. Diese filmische Entscheidung verlangt eine erhöhte Aufmerksamkeit und führt zu einem hypnotischen, beinahe traumähnlichen Seherlebnis. Zudem verstärkt die ununterbrochene Bewegung das Thema des unaufhaltsamen Zeitverlaufs, das eng mit Riggans Angst vor dem Bedeutungsverlust verknüpft ist. Insgesamt fungiert die lange Einstellung nicht nur als technisches Stilmittel, sondern als zentrales narratives Element, das die innere Zerrissenheit der Hauptfigur visuell erfahrbar macht und die Zuschauenden tief in ihre fragmentierte Realität eintauchen lässt. (vgl. Wenjia 2023, 58–61)

Sebastian Schipper: “Victoria” (2015)

Im Film “Victoria” (2015) entsteht durch die Plansequenz eine besondere Erzählperspektive, die trotz fehlender Erzählfigur ein subjektives Erzählgefühl vermittelt. Da nur eine Perspektive gezeigt wird, übernimmt die Protagonistin Victoria die Funktion einer Reflektorfigur, über die sich das emotionale Verständnis vermittelt. Die Kamera bleibt dabei befreit von einer übergeordneten Instanz – sie ist subjektlos und unhierarchisch, ganz im Sinne von Antonionis Idee einer „befreiten Kamera“. Gleichzeitig wird die Plansequenz als zentrales dramaturgisches Mittel eingesetzt, um eine durchgehende, realitätsnahe Erzählweise zu ermöglichen. Durch den Verzicht auf Schnitte entsteht ein Gefühl von lückenloser Kontinuität, das die Zuschauenden tief in das Geschehen eintauchen lässt. Die technische Umsetzung mit Handkamera unterstützt die Nähe zur Hauptfigur und vermittelt Authentizität und Unmittelbarkeit. Die Plansequenz trägt entscheidend dazu bei, die Geschichte personalisiert und glaubwürdig zu erzählen. Sie wird dabei nicht nur als stilistisches Mittel genutzt, sondern prägt maßgeblich die gesamte Dramaturgie des Films.

Gleichzeitig hebt sie "Victoria" (2015) von anderen Filmen ab und wirkt als Alleinstellungsmerkmal, das auch marketingstrategisch genutzt werden kann. Die Verbindung von einfach wirkenden technischen Mitteln und erzählerischer Tiefe ergibt ein stimmiges Gesamtbild. Ob der Film ohne die Plansequenz genauso wirkungsvoll wäre, bleibt offen, was ihre Bedeutung zusätzlich unterstreicht. Insgesamt wird deutlich, dass die Plansequenz in "Victoria" (2015) nicht nur realistische Wirkung erzielt, sondern auch ein intensives emotionales Erleben beim Publikum erzeugt. (vgl. Pretzel 2016, 41–48)

James Wan: "Fast and Furious 7" (2015)

Ironischerweise können bestimmte Formen der Action innerhalb einer Actionszene verzichtbar werden. Dies zeigt sich exemplarisch in der Eröffnungssequenz von "Fast and Furious 7" (2015), in der die eigentliche Gewalthandlung lediglich als Nachwirkung dargestellt wird. Der Film beginnt mit der Figur Deckard Shaw, der nach einem Besuch bei seinem verletzten Bruder ein Krankenhaus verlässt, dessen Zerstörung und Tote lediglich im Nachhinein visuell angedeutet werden. Anstatt eine ausgedehnte Actionszene zu zeigen, verlagert der Film den Fokus bewusst auf die post-narrative Phase eines außerhalb des Bildes stattgefundenen Ereignisses. Dieses stilistische Mittel reflektiert die Spannungen zwischen Wiederholung und Innovation innerhalb der Reihe ("Fast & Furious"), wobei Marketingaussagen betonen, dass trotz Neuerungen zentrale Werte der Fast & Furious-Franchise erhalten bleiben. Die Intention dieser Plansequenz ist es, die Zuschauenden entgegen Ihrer Erwartung eines Action-Franchise wie "Fast & Furious" aus der Reserve zu locken und die Kreativität zu entfachen. (vgl. Soberon 2023, 48)

Sam Mendes: "1917" (2019)

Der Film "1917" (2019) von Sam Mendes hebt sich insbesondere durch seinen Einsatz des sogenannten "One-Shot"-Stils von anderen Kriegsfilmern ab. Durch die Inszenierung als scheinbar ununterbrochene Kameraeinstellung erzeugt der Film eine intensive Nähe zum Geschehen und lässt das Publikum die Handlung in Echtzeit miterleben. Diese visuelle Strategie verleiht dem Film eine besondere immersive Wirkung: Die Zuschauenden verfolgen die Bewegungen und Entscheidungen der Hauptfiguren unmittelbar, ohne die Distanz, die durch klassische

Schnitte entstehen würde. Dabei wird die Illusion des langen Takes durch technische Mittel wie digitale Übergänge und geschickt eingesetzte Verbergung von Schnitten aufrechterhalten, etwa durch Kameraschwenks oder dunkle Objekte im Bild. Gerade in einer Schlüsselszene, in der die Hauptfigur bewusstlos wird, nutzt der Film eine kurze Schwarzblende, um einen Zeitsprung zu vollziehen, ohne die erzählerische Kohärenz des Echtzeitgefühls zu verlieren. Die Kombination aus ausgeklügelter Kameratechnik, aufwändigem Setdesign und digitaler Nachbearbeitung ermöglicht eine filmische Erfahrung, die nicht nur realistisch wirkt, sondern auch die körperliche und seelische Belastung der Soldaten im Ersten Weltkrieg spürbar macht. Diese filmische Entscheidung ist dabei nicht rein technischer Natur, sondern unterstützt die narrative Struktur und die emotionale Wirkung des Films maßgeblich. Der lang anhaltende Blick ohne Schnitt vermittelt dem Publikum das Gefühl, untrennbar mit den Figuren verbunden zu sein, ihre Anspannung und Erschöpfung mitzutragen. Gleichzeitig verweist der Film auf eine "Relative Labor Equation", bei der die sichtbare Anstrengung des filmischen Apparats die körperliche Belastung der Figuren widerspiegelt – ein bewusst gesetzter Zusammenhang zwischen Produktionsaufwand und erzählerischer Intensität. Damit fungiert der Long Take in "1917" (2019) nicht nur als stilistisches Mittel, sondern als zentrales erzählerisches Element, das Inhalt und Form auf besondere Weise miteinander verknüpft. (vgl. Totaro 2022, 1–9)

Philip Barantini: "Adolescence" (2025)

Die Netflix-Miniserie "Adolescence" (2025) nutzt die filmische Technik der Plansequenz – jede der vier Episoden wurde in einer einzigen, ungeschnittenen Einstellung gedreht. Dieser erzählerische Ansatz erzeugt eine ungewohnte Unmittelbarkeit und emotional dichte Atmosphäre, die an die Präzision und Direktheit des Live-Theaters erinnert. Die Kamera ist keine allwissende Erzählerin, sondern Beobachterin: Sie folgt den Figuren durch Räume, Konflikte und Spannungen, ohne eingreifend zu schneiden oder zu bewerten. Damit spiegelt die Form der Inszenierung unmittelbar das zentrale Thema der Serie: Das Publikum wird zur Zeugenschaft – nicht zur richtenden Instanz.

Autor Jack Thorne bringt es treffend auf den Punkt: “The format suits the show’s themes: witnessing, not resolving.” Die Serie stellt keine Lösungen in Aussicht – sie konfrontiert die Zuschauenden stattdessen mit der rohen Realität jugendlicher Gewalt, familiärer Spannungen und emotionaler Ohnmacht. Das One-Shot-Format zwingt das Publikum dazu, präsent zu bleiben, durchzuhalten, hinzusehen – ganz ohne Ausweg durch einen Schnitt. Durch diese formale Entscheidung entsteht eine neue Art der Erzählung: intensiv, authentisch und zutiefst menschlich. (vgl. Zahir 2025, 1)

3.2 Kriterienkatalog

Dieser Kriterienkatalog basiert auf den vorangegangenen Film-Analysen und verzichtet der Form halber auf Zitat-Verweise. Die Kriterien selbst haben sich im Zuge der Filmanalysen ergeben und beruhen auf keiner vorangegangenen Basis.

<u>Kriterium 1: Zeit</u>
<u>“Victoria”: Tiefe durch Echtzeitverlauf</u> Durch den Verzicht auf Schnitte entsteht ein Gefühl von lückenloser Kontinuität, das die Zuschauenden tief in das Geschehen eintauchen lässt. Es besteht eine Zeitdeckung: Erzählte Zeit und Erzählzeit sind identisch. Ellipsen werden vermieden. Es gibt Momente der Stille, lange Autofahrten. Derartige Momente werden in vielen Filmen ausgelassen. Diese Tatsache fördert Realismus.
<u>“Russian Ark”: Ununterbrochene Zeit spiegelt Historischen Kontext wieder</u> Die fehlenden Schnitte tauchen den Zuschauer in einen ununterbrochenen Zeitfluss ein, vergleichbar mit einem Museumsbesuch oder einer historischen Reise.

“Der Blick des Odysseus”: Achronistische Erzählung durch lange Einstellung

In einer besonders eindrucksvollen Szene des Films verschmelzen verschiedene zeitliche und narrative Ebenen durch den Einsatz einer einzigen ununterbrochenen Kamerafahrt. Die Figuren bewegen sich durch den Raum, während sich ihre Rollen und Bedeutungen innerhalb der Szene transformieren, sodass Vergangenheit und Gegenwart fließend ineinander übergehen. Durch diese achronologische Erzählweise entsteht eine Reflexion über Erinnerung und Geschichte, die Zuschauende in einen kontemplativen Zustand versetzt.

“Atonement”: Die Plansequenz als Bruch mit multiplen Erzählzeiten

Die ungeschnittene Bewegung der Kamera durch das Chaos von Dünkirchen steht im Kontrast zur fragmentierten Erzählstruktur des Films, die häufig zwischen Zeitebenen wechselt. Dadurch entsteht eine Spannung zwischen subjektiver Erinnerung und objektiver Realität, die das zentrale Thema der Geschichte unterstreicht.

“Birdman”: Echtzeitverlauf verstärkt subjektive Wahrnehmung

Diese visuelle Illusion der Plansequenz erzeugt das Gefühl eines Echtzeitverlaufs und verbindet den Zuschauer eng mit der subjektiven Wahrnehmung des Protagonisten Riggan. Die kontinuierliche Kamerabewegung spiegelt dabei nicht nur die theatrale Welt wider, in der der Film angesiedelt ist, sondern auch Riggans inneren Konflikt.

“Im Zeichen des Bösen”: Erzählzeit kombiniert mit Suspense

Die Zeitanzeige auf der Bombe im Kofferraum gibt den Zuschauenden ein genaues Verständnis dessen, was passieren wird. Alles, was innerhalb dieses Zeitraums geschieht, bekommt dadurch eine neue Intensität. Zeit fühlt sich somit anders an als in einer Schnitt-Montage.

Kriterium 2: Erzählperspektive:

“Victoria”: Realismus durch befreite Kamera

Im Film “Victoria” (2019) entsteht durch die durchgehende Plansequenz eine besondere Erzählperspektive, die trotz fehlender Erzählerfigur ein subjektives Erzählgefühl vermittelt. Da nur eine Perspektive gezeigt wird, übernimmt die Protagonistin Victoria die Funktion einer Reflektorfigur, über die sich das emotionale Verständnis vermittelt. Die Kamera bleibt dabei befreit von einer übergeordneten Instanz – sie ist subjektlos und unhierarchisch, ganz im Sinne von Antonionis Idee einer „befreiten Kamera“.

“Goodfellas”: Subjektivität durch verfolgende Kamera

Die Kamera vollzieht Henry Hills Bewegungen mit hoher Präzision nach und schafft auf diese Weise eine subjektive Perspektive.

“Birdman”: Geografisch unterschiedliche Perspektiven

Verschiedene Charaktere nutzen unterschiedliche Routen durch das Gebäude. Die Plansequenz verstärkt diese Tatsache und die Kamera erzählt so durch unterschiedliche Perspektiven alternative Wege.

“Adolescence”: Beobachterin ohne Wertung

Die Kamera ist nicht mehr allwissender Erzähler, sondern Beobachterin: Sie folgt den Figuren durch Räume, Konflikte und Spannungen, ohne eingreifend zu schneiden oder zu bewerten. Damit spiegelt die Form der Inszenierung unmittelbar das zentrale Thema der Serie: Das Publikum wird zum Zeugen – nicht zum Richter.

Kriterium 3: Visuelle Gestaltung

“Victoria”: Realismus durch Practicals

Licht funktioniert eher „In Camera“, ist somit praktikables Licht. Eine 360 Grad Kamera auszuleuchten ist kompliziert.

“Citizen Kane”: Multiple Erzählebenen durch Tiefenschärfe

In Citizen Kane werden Tiefenschärfe und lange Einstellungen gezielt kombiniert, sodass Vorder-, Mittel- und Hintergrund stets scharf bleiben und die Zuschauenden selbst entscheiden können, wohin sie blicken.

“Roter Psalm”: Parallele Geschichten durch geringe Tiefenschärfe

Die Tiefenschärfe ist gering, sodass Figuren immer wieder aus dem Fokus verschwinden und durch neue ersetzt werden, was den fließenden Rhythmus der Szene verstärkt. Fokusverlagerungen führen zu anderen Erzählebenen.

Kriterium 3: Emotion & Immersion

“Victoria”: Unfähigkeit wegzuschauen erzeugt Spannung

In extremen Szenen möchte das Publikum gerne ausbrechen, kann es aber aufgrund der Subjektivität der Kamera nicht. Somit wird Spannung erzeugt.

“Citizen Kane”: Interaktion durch forcierte Länge

Welles bricht damit bewusst mit dem klassischen Hollywood-Stil, der auf unsichtbare Schnitte setzt, und fordert die Zuschauenden auf, aktiver mit der Szene zu interagieren.

“Funny Games”: Forcierte Auseinandersetzung durch Länge

Der Film fordert das Publikum auf, sich mit extremen menschlichen Verhaltensweisen auseinanderzusetzen und ihre moralischen Implikationen zu hinterfragen.

“Im Zeichen des Bösen”: Spannung durch Kontinuität

Die lange Einstellung hält die Spannung konstant aufrecht, indem sie die Bombe immer wieder ins Bewusstsein ruft, ohne offensichtliche Schnitte, die die Illusion unterbrechen würden. Welles erschafft so eine filmische Erzählweise, die das Publikum von der ersten bis zur letzten Sekunde in ihren Bann zieht.

“Die Reifeprüfung”: Extrem lange Einstellungen erzeugen Unbehagen

Mike Nichols nutzt die Plansequenz in The Graduate, um die Themen Entfremdung und existenzielles Unbehagen zu verstärken.

“Boogie Nights”: Dynamik erzeugt glamouröse Stimmung

Durch den schwebenden, verspielten Stil vermittelt Anderson anfangs eine euphorische, fast traumhafte Atmosphäre, die später durch den Zerfall dieser Welt in den 1980ern kontrastiert wird. Die Szene dient nicht nur als filmisches Statement, sondern auch als erzählerischer Einstieg, indem sie das Versprechen einer glänzenden Zukunft suggeriert, die sich als trügerisch erweisen wird.

“1917”: Kontinuität verringert Distanz

Die visuelle Strategie verleiht dem Film eine besondere immersive Wirkung: Die Zuschauenden verfolgen die Bewegungen und Entscheidungen der Hauptfiguren unmittelbar, ohne die Distanz, die durch klassische Schnitte entstehen würde.

Die Kombination aus ausgeklügelter Kameratechnik, aufwändigem Setdesign und digitaler Nachbearbeitung ermöglicht eine filmische Erfahrung, die nicht nur

realistisch wirkt, sondern auch die körperliche und seelische Belastung der Soldaten im Ersten Weltkrieg spürbar macht. Der lang anhaltende Blick ohne Schnitt vermittelt dem Publikum das Gefühl, untrennbar mit den Figuren verbunden zu sein, ihre Anspannung und Erschöpfung mitzutragen.

Kriterium 4: Geschwindigkeit und Kamerabewegung

“Beruf: Reporter”: Langsamkeit und Fluss als Unausweichlichkeit

In “Beruf: Reporter” entfaltet die lange, fließende Kamerafahrt am Filmende eine besondere Wirkung, indem sie den Tod der Hauptfigur David Locke ohne explizite Betonung, sondern durch reine Beobachtung inszeniert. Die Kamera wird dabei nicht als klassisches erzählerisches Mittel eingesetzt, sondern agiert autonom, indem sie das Geschehen unhierarchisch registriert und dem Zuschauer eine beinahe subjektlose Perspektive bietet. Diese „freie Kamera“ schafft eine suggestive Sogwirkung und verstärkt das Gefühl der Unausweichlichkeit von Lockes Schicksal, ohne es dramatisch zu inszenieren.

“Week’end”: Unbehagen durch Abstraktion

Distanzierte Kamera, kaum Bewegung und Länge der Sequenz erzeugen Unbehagen und eine bedrohliche Atmosphäre.

“Stalker”: Fluss erzeugt Sog

Die Kamera bewegt sich langsam und zieht die Zuschauenden in einen hypnotischen Sog, indem sie die seelischen Zustände der Charaktere widerspiegelt. Besonders eindrucksvoll ist die Fahrt auf der Draisine, die den Übergang von einer düsteren Realität in die grüne, mystische Zone inszeniert.

“Russian Ark”: Kamerabewegung und Erzählung in Einklang

Der fließende, nahtlose Stil des Films erzeugt eine beinahe hypnotische Wirkung und verleiht der Geschichte eine tiefe Ehrfurcht, womit Sokurov das Kino als einzigartiges Medium etabliert, das kulturelles Erbe bewahren und vermitteln kann.

“Victoria”: Handkamera erzeugt Nähe und Dynamik

Die technische Umsetzung mit Handkamera unterstützt die Nähe zur Hauptfigur und vermittelt Authentizität und Unmittelbarkeit.

Kriterium 5: Drehbuch, Planung und Inszenierung

“Victoria”: Realismus durch Improvisation

Fragestellung: Inwiefern muss für eine Plansequenz ein ausgeklügeltes Drehbuch inkl. detaillierter Dialoge bestehen und wie wichtig ist die stringente Einhaltung auch in Bezug auf die Produktion?

“Cocktail für eine Leiche”: Technische Herausforderung: (Negativbeispiel)

Die visuelle Gestaltung dominierte den Film, während die Erzählweise selbst konventionell blieb, sodass die Plansequenzen keine tiefere inhaltliche Bedeutung erhielten. Vielmehr war es die technische Herausforderung, die im Mittelpunkt stand – etwa das lautlose Entfernen von Wänden für Kamerafahrten.

“Im Zeichen des Bösen”: Realismus durch aufwendige Choreografie

Die durch choreografierte Szene mit über 50 Statisten, Tieren und komplexen Studio Bauten erzeugt eine lebendige, dynamische Atmosphäre, die den Zuschauer mitten ins Geschehen zieht.

“Roter Psalm”: Dokumentarischer Stil durch präzise Choreografie

Jancsós erste Plansequenz in Roter Psalm zeichnet sich durch eine komplexe Choreografie aus, bei der Kamera und Figuren in ständiger Bewegung sind, wodurch eine fast tänzelnde Dynamik entsteht.

“Place beyond the pines”: Foreshadowing and Tone

Die lange Kamerafahrt folgt ihm aus der Rückenperspektive, verzögert die vollständige Enthüllung seines Gesichts und betont so seine Isolation. Diese visuelle Gestaltung spiegelt die Struktur des Films wider, in der Lukes Entscheidungen weit über seinen eigenen Tod hinaus Auswirkungen haben.

“Fast and Furious 7”: Spiel mit Erwartung

Anstatt eine ausgedehnte Actionszene zu zeigen, verlagert der Film den Fokus bewusst auf die post-narrative Phase eines außerhalb des Bildes stattgefundenen Ereignisses.

Die Intention dieser Plansequenz ist es, die Zuschauenden entgegen Ihrer Erwartung eines Action-Franchise wie “Fast & Furious” aus der Reserve zu locken und die Kreativität zu entfachen.

Tabelle 1: Kriterienkatalog

4. Praktische Anwendung

4.1 Drehbuchentwicklung und konzeptionelle Begründung

Die Drehbuchentwicklung folgte dem Ziel, eine Geschichte zu erzählen, die sich inhaltlich wie formal für eine Plansequenz eignet. Ausgangspunkt war der im Vorfeld erstellte Kriterienkatalog, in dem zentrale Elemente von Plansequenzen untersucht und bewertet wurden. Ziel war es, die Plansequenz nicht als Selbstzweck, sondern als rein narrativ dienendes stilistisches Mittel einzusetzen. Es ging nicht darum, den gesamten Kriterienkatalog in einer Story abzubilden, sondern beim Schreiben darauf

aufmerksam zu werden, ob Bestandteile der Story den Kriterien zuzuordnen sind und somit eine Umsetzung als Plansequenz legitimieren könnten.

Zur Initiierung des Schreibprozesses wurde zunächst nach Berufen mit starkem Konfliktpotenzial gesucht. Signifikant war das ungewöhnliche Berufsbild des „Coffin Confessor“, das bereits in seiner Grundidee den Keim für Konfrontation, Enthüllung und moralische Spannungen trägt. Es existiert ein „Ted Talk“ von Bill Edgar, in welchem er davon erzählt, dass er gegen Bezahlung auf Beerdigungen unangenehme Wahrheiten an die Anwesenden vermittelt. (vgl. Wallis 2023, 1) Da sich ein Dreh auf einem Friedhof zudem mit kleinem Cast und studentischen Mitteln realisieren lässt, wurde der Rahmen der Produzierbarkeit gesetzt und die konzeptionellen Voraussetzungen für die Geschichte geschaffen.

Im Laufe des Schreibprozesses verschwand der Faktor „Coffin Confessor“ immer mehr im Hintergrund, allerdings hielt sich die Geschichte auf einem Friedhof während einer Beerdigung hartnäckig. Die zentrale Prämisse des Drehbuchs lautete nach einiger Zeit: Alle Familienmitglieder des Verstorbenen wurden auf seiner Beerdigung vergiftet und haben nur wenige Minuten Zeit, das Gegengift zu erlangen – allerdings nur, indem sich der Mörder des Verstorbenen zu erkennen gibt. Der Zeitaspekt schafft ein starkes dramaturgisches Moment, das die Zuschauenden unmittelbar in den Bann zieht und gleichzeitig eine ununterbrochene Erzählweise rechtfertigt. Dieses Prinzip erinnert an Orson Welles’ „Im Zeichen des Bösen“ (1958), wo die kontinuierliche Kamerafahrt gegen die Zeit Spannung und Unausweichlichkeit transportiert.

Das Setting verstärkt diesen Ansatz: Wenige Figuren an einem abgeschlossenen Ort, den sie nicht verlassen können, erzeugen ein Gefühl von Kammerspiel und Theater. Nach André Böhm (vgl. Kapitel 2.5) ist dies ein mögliches Argument für den Einsatz einer Plansequenz, da sich der Fokus ganz auf die Dynamik zwischen den Figuren und den eskalierenden Konflikt legt. Ergänzt wird dies durch die schwebende Kamera (keine „shaky cam“), die als subjektlose Beobachterin durch die Szene gleitet, lässt sich mit „Victoria“ (2015) vergleichen und vermittelt das Gefühl einer unbeteiligten, aber unentrinnbaren Präsenz. Gerade dadurch wird die Plansequenz

zur idealen Form, um die Enge der Situation, die wachsende Panik und die allmähliche Entlarvung des Täters atmosphärisch erlebbar zu machen.

4.2 Planung und Herausforderungen

Die Umsetzung des Films erfolgt mit studentischen Mitteln, was sowohl kreative Freiheit erlaubt als auch konkrete Herausforderungen mit sich bringt. Eine zentrale technische Hürde ist die präzise Handhabung des Camera-Setups und die damit einhergehende Choreografie: Um die Plansequenz von rund 17 Minuten flüssig, spannungsvoll und dynamisch zu realisieren, bedarf es intensiver Übung und verlässlicher Choreografie. Parallel dazu muss ein Cast gefunden werden, der nicht nur ein überzeugendes Ensemble bildet, sondern auch in der Lage ist, eine starke emotionale Bandbreite innerhalb eines einzigen Takes zu zeigen – von Verdrängung über Eskalation bis hin zur Selbstaufgabe. Besonders anspruchsvoll ist das Proben: Die Szene muss häufig durchgespielt werden, um den Ablauf zu perfektionieren, ohne dabei die Spontanität und Spannung zu verlieren, die das Genre verlangt. Auch der Drehort stellt eine Herausforderung dar: Gesucht wird ein Friedhof, der ein 360°-Set ermöglicht, dabei aber gleichzeitig alle logistischen Bedingungen eines funktionierenden Film-Sets erfüllt.

4.3 Praktische Durchführung

Regiekonzept

Das Regiekonzept zielt darauf ab, die dramaturgische Spannung des Kammerspiels durch die Plansequenz unmittelbar erfahrbar zu machen. Die Kamera folgt dem Geschehen in Echtzeit, wodurch keine Distanz zwischen Zuschauenden und Figuren entsteht. Die Entscheidung für subjektloses Erzählen verstärkt den beobachtenden, einschüchternden Charakter und verleiht dem Film eine schonungslose Nähe. Zudem handelt es sich bei der Geschichte um eine "Krimi-Who-Dunit"-Struktur. Dass die Kamera in Echtzeit, ohne Schnitte und als subjektlose Betrachterin involviert ist, versorgt die Zuschauenden zu keinem Punkt mit mehr Informationen, als die Detektivin im Skript selber zur Verfügung hat, was erhebliche Spannung erzeugen kann.

Kamerakonzzept

Die Kamera übernimmt die Funktion eines neutralen Beobachters. Durch fließende Bewegungen des "DJI Ronin" kombiniert mit einem "Easy-Rig" werden die Figuren in ihrer räumlichen Dynamik eingefangen. Die Kadrierung orientiert sich dabei an den Prinzipien klassischer Plansequenzen (vgl. "Im Zeichen des Bösen" (1985)), bei denen Bewegungsachsen und Perspektivwechsel die narrative Struktur tragen.

Szenen- und Raumgestaltung

Als Raum wurde eine Friedhofskapelle ausgewählt, da diese sowohl dramaturgisches als auch praktisches Potenzial bietet. Zum einen macht der geschlossene Raum die Produktion unabhängiger vom Wetter, zum anderen ermöglicht er die Beleuchtung von oberhalb des Frames. Letzteres ist aufgrund der 360°-Bewegung der Kamera unumgänglich. Die Gestaltung des Raumes muss so weiträumig gehalten werden, dass eine mobile vierköpfige Crew, bestehend aus Cam-Operator und Boom-Operator mit jeweils einem Tracker, sich am Set um die Darstellenden herum frei bewegen kann. Diese Choreografie musste exakt einstudiert werden. Gleichzeitig musste die bedrückende Atmosphäre einer Beerdigung im kleinen Rahmen authentisch dargestellt werden.

Darstellendenführung

Die Schauspielenden müssen den Ablauf exakt einstudieren, gleichzeitig jedoch eine spontane Natürlichkeit wahren. Hierfür werden intensive Proben mit Elementen der Improvisation vorgesehen. Ziel ist es, den Dialogfluss möglichst organisch zu halten, dass trotz fester Choreografie eine glaubwürdige Dynamik entsteht. Im Vorfeld wurde den Darstellenden viel Freiraum in der Interpretation der entwickelten Charaktere gegeben.

Tonkonzept

Da die Plansequenz keine Möglichkeit für verdeckte Schnitte bietet, muss der Ton durchgehend sauber aufgezeichnet werden. Mehrspuraufnahmen mit versteckten Lavalier-Mikrofonen sowie eine durchgängige Boom-Aufnahme sichern die akustische Kohärenz. Aufgrund des enormen Halls einer Friedhofskapelle ist ein Atmo-Mikrofon keine Option gewesen.

Lichtkonzept

Die Lichtgestaltung kann aufgrund des 360°-Views nur oberhalb des Frames gestaltet werden. Die natürliche Lichtsituation beeinflusst die Szene nur minimal. Um die Unwirklichkeit der Situation zu verstärken, wurde durch das Kapellenfenster ein einfallendes Licht kreiert. Die mystische Beerdigungsstimmung wird durch Haze im Licht verstärkt



Abb.1: Screenshot aus praktischer Arbeit. Gesetztes Licht und Practicals.

Logistik und Organisation

Die Umsetzung erfordert eine enge Verzahnung von Kamera, Ton und Schauspiel. Ein detaillierter Ablaufplan mit klar definierten Positionen aller Beteiligten war notwendig, um den Dreh reibungslos durchzuführen. Dieser wurde im Vorfeld in Shot-Designer entwickelt und vor Ort den Umständen entsprechend angepasst. Die Crew wurde klein gehalten, um die Bewegungsfreiheit am Set nicht einzuschränken.

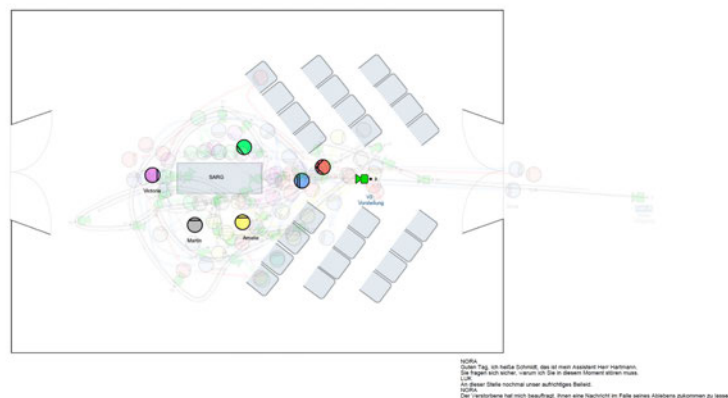


Abb.2: Blocking Diagram (in Shot-Designer erstellt)



Abb.3: Screenshot aus Praktischer Arbeit. Kongruent zu Shot-Designer

Einflussfaktoren und Herausforderungen

Die größte Herausforderung liegt in der Fehleranfälligkeit der Plansequenz: Ein Fehler von Kamera, Ton oder Schauspiel zwingt zum Neustart. Es wird klar definiert, welche Fehler wirklich zu einem Abbruch führen, welche hingenommen werden und gegebenenfalls in der Postproduktion gelöst werden können.

Ergebnis:

Nach 12 Takes und 3 kompletten Durchläufen, nach eingehender Qualitätsprüfung und nach Abwägen, ob die Ganzheitlichkeit von technischer Durchführung und Performance den Erwartungen gerecht wurde, hat man sich für Take 12 entschieden. Man ging davon aus, dass alle Aspekte des Films die gewünschte Wirkung erzielen, minimale Fehler behebbar sind und die Darstellenden die beste Darbietung geliefert haben.

Postproduktion

Die Postproduktion konzentriert sich bei der Plansequenz auf Farbkorrektur, Sounddesign und Compositing (digitale Bearbeitung). Grundsätzlich sollen die Rohheit und Echtzeit-Wirkung erhalten bleiben. Mix und Sounddesign haben besondere Rollen. Da es unter anderem sprechende Schauspielende gibt, die nicht im Bild zu sehen sind, ist die räumliche Anordnung der Personen im Mix enorm wichtig, sodass Bild und Ton kongruent bleiben. Um maximale Flexibilität im Ton zu gewährleisten, wurde ein 5.1. Kinomix erstellt. Da die Durchführung einer

Plansequenz häufig nicht perfekt gelingt, müssen einzelne Bildfehler im Compositing bearbeitet werden. Es wirkt konträr, dass ein Bild digital nachbearbeitet werden muss, um die Natürlichkeit von Zeit und Raum zu bewahren.

4.4 Reflexion

Die Umsetzung des Projekts hat gezeigt, wie stark sich das Schreiben und Produzieren eines Drehbuchs für einen One-Take von klassischen Filmproduktionen für Schnitt-Montage unterscheidet. Bereits in der Drehbuchentwicklung war auffällig, dass wir nicht wie gewohnt in Szenen und Einstellungen denken konnten, sondern uns auf die Funktionalität von Story und Dialog stützen mussten. Da es schwer sicherzustellen war, dass die sprechende Figur im Moment der Äußerung im Bild zu sehen sein würde, lag der Fokus auf inhaltlicher Stringenz statt auf visuellen Akzenten. In der Vorbereitung zeigte sich zudem, dass alle Departments vor dem Dreh stark gefordert waren: Der gesamte Film musste für einen Durchlauf eingerichtet, ausgeleuchtet und technisch organisiert sein, da es während des Drehs keine Möglichkeit zur Korrektur oder Wiederholung gab. Aspekte wie Continuity oder Anschluss Shots spielen zwar keine Rolle bei einer Plansequenz. Jedoch trat an ihre Stelle die Notwendigkeit einer genauen Planung. Trotz detaillierter Vorarbeit in "Shot-Designer" erwies sich die tatsächliche Umsetzung vor Ort als dynamisch: Erst im Zusammenspiel von Location, Schauspielenden und der Bewegung von Kamera- und Ton-Track konnte die Choreografie entwickelt werden. Diese Abläufe mussten von allen Beteiligten – sowohl Darstellende als auch technische Crew – auswendig gelernt und wiederholt geprobt werden, um einen fehlerfreien Durchlauf zu ermöglichen. Auch die Bewertung der Drehdaten unterschied sich von herkömmlichen Produktionen: Eine Person war ausschließlich für die Qualitätssicherung verantwortlich und überprüfte nach jedem Take die komplette Sequenz auf mögliche Fehler. Sobald der Eindruck entstand, dass ein vollständiger Durchlauf gelungen war, wurde der gesamte Film gesichtet. Durch das Ergebnis der Sichtung sollte die Entscheidung über Erfolg oder Misserfolg gefällt werden. Das Projekt verdeutlichte, dass zwar einige Prozesse im Vorfeld planbar waren, vieles dennoch am Set spontan angepasst werden musste.

Der Realismus, der durch eine Plansequenz erzeugt werden kann, war eins der Ziele, die verfolgt wurden. Dialog und Choreografie mussten exakt ausgeführt werden, damit alle Departments den technischen Ablauf einstudieren konnten. Um trotzdem das Gefühl von Spontaneität herzustellen, wurden im Vorfeld die Charaktere und Dialoge mit dem Cast abgestimmt. Man hat sich intensiv über Charaktereigenschaften und Formulierungen ausgetauscht. Da der Produktionszeitraum relativ kurz war, kam es an dieser Stelle zu komplizierten Situationen, je mehr Freiraum der kreativen Interpretation von Charakteren und Skript ermöglicht wurde. Diese konnten wir allerdings lösen, indem die Charaktere so intensiv besprochen wurden, bis man sich zu Großteilen einig war.

Die praktische Umsetzung wurde ohne Finanzierung möglich gemacht. Dementsprechend klein war der Spielraum in Bezug auf Zeit und Kapazitäten aller Departments und Personen. Dies ist ein Umstand, der sich in Bildfehlern bemerkbar macht - z.B. unerwünschte Personen im Frame oder zu stabilisierende Kamerafahrten. Compositing ist sehr aufwändig und benötigt enorm viel Zeit. Letzteres ist eine Ressource, die allgemein sehr knapp bemessen war und in der Postproduktion nicht ausreichend berücksichtigt wurde. Somit ist der produzierte Film rein visuell nicht ganz zufriedenstellend, er funktioniert aber inhaltlich im Vergleich von Theorie und Skript zum finalen Produkt.

Einschub: Selbstzweck, Narrativ und Maskulinität

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Plansequenz als stilistisches Mittel zur Unterstützung des Narrativs. Selbstdarstellung, Selbstzweck und Sensationslust zieren die andere Seite der langen Einstellung. Martin Jehle zieht hier eine Verbindung zwischen Plansequenzen und Maskulinität, die in dieser Arbeit berücksichtigt werden sollte. (vgl. Jehle 2021, 20–22)

Seine Analyse zeigt, dass die Geschichte der Plansequenz nahezu vollständig von Männern dominiert wird. Mit Ausnahme von wenigen Beispielen wie Chantal Akerman oder Sarah Greenwood wird das Feld sowohl in Theorie als auch in Praxis von männlichen Filmschaffenden bestimmt. Diese Schiefelage verweist nicht nur auf strukturellen Sexismus in der Filmindustrie, sondern auch auf eine spezifische Konnotation: Die Plansequenz selbst gilt als „maskulin“. Belegbar wird dies etwa

durch Orson Welles' Aussage, eine lang andauernde Totale unterscheide „gestandene Männer von Knaben“ – eine Formulierung, die filmische Virtuosität mit männlicher Stärke verknüpft und zugleich Schnittarbeit, traditionell ein stark weiblich besetztes Feld, abwertet. (vgl. Jehle 2021, 20–22)

Jehle verweist außerdem auf die Selbstdarstellung männlicher Regisseure und Kameramänner, für die die Plansequenz oft mehr als ästhetisches Werkzeug ist: Sie wird zum Mittel der Selbstvermarktung und des Statusgewinns. David Bordwell beschreibt diesen Habitus als „braggadoccio“ – also als Prahlerei, die innerhalb der Industrie und von Cinephilen anerkannt und belohnt wird. Prominente Beispiele der letzten Jahre, etwa die Erfolge von Alfonso Cuarón, Alejandro Iñárritu oder Emmanuel Lubezki, zeigen, dass spektakuläre, lange Einstellungen nicht zuletzt institutionell ausgezeichnet und gefeiert werden. Damit setzt sich eine Tradition fort, die bereits in den Kollaborationen zwischen Kameravirtuosen wie Gregg Toland oder Karl Freund und ihren Regisseuren angelegt war: Die ungeschnittene Einstellung als mythisches Zeichen von Pioniergeist und Virtuosität. (vgl. Jehle 2021, 20–22)

Für diese Arbeit bedeutet dies zweierlei: Zum einen wird sichtbar, dass die Plansequenz im kulturhistorischen Diskurs nicht nur ein narratives Werkzeug, sondern auch ein Symbol filmischer Macht und Selbstinszenierung ist. Zum anderen erfordert es die zu Beginn der Arbeit besprochene Differenzierung zwischen gestalterischem Mittel und Selbstzweck. Da Letzteres kaum nachgewiesen werden kann, rechtfertigt der Umstand allein die intensive Beschäftigung mit der Plansequenz als narrative Funktion im Film.

4.5 Theoriegeleitete Analyse

Der Abgleich zwischen theoretischer Planung und praktischer Anwendung zeigt, dass sich bestimmte Kriterien als tragfähig für eine Plansequenz erwiesen haben, während andere vor allem in der Durchführung problematisch wurden.

Zeit-Kriterium

Der Zeitdruck, der den Figuren nur wenige Minuten zum Handeln lässt, erweist sich als ein Element, das die Wahl der Plansequenz rechtfertigt. Ähnlich wie in filmischen Vorbildern (etwa „Im Zeichen des Bösen“ 1958 oder „1917“ (2019)) verstärkt die

Echtzeit-Struktur das Gefühl, unmittelbar Teil des Geschehens zu sein. In der Umsetzung konnte beobachtet werden, dass dieses Stilmittel seine Wirkung entfalten kann.

Theater-Kriterium

Das Erzählen an einem einzigen Ort, das an Konzepte wie André Böhms „Raum-Figur-Betrachtungssequenz“ erinnert, erschien in der Konzeption als geeignete Grundlage für eine Plansequenz. Praktisch zeigte sich jedoch, dass die dichte Raumkonstellation mit vielen Figuren zu erheblichem organisatorischem Druck führte. Die notwendige Präzision der Kamera- und Figurenbewegungen ließ nur eingeschränkte Flexibilität zu, wodurch die Authentizität des Spiels möglicherweise beeinträchtigt wurde. Damit stellt sich die Frage, ob der räumliche Aspekt in diesem Fall tatsächlich ein überzeugendes Argument für eine Plansequenz darstellt.

Krimi- und Whodunnit-Struktur

Die dramaturgische Struktur als Krimi- bzw. "Whodunnit-Film" erwies sich als stabiler Ankerpunkt. Der Umstand, dass die Zuschauenden zu keinem Zeitpunkt mehr wissen als die Ermittlerin, sorgte für eine gleichbleibend hohe Spannung. Dieses Element funktionierte im Abgleich zwischen Theorie und Praxis zuverlässig und bestätigte damit die Wahl der Plansequenz.

Zusammenfassung

Insgesamt lässt sich festhalten, dass Zeitdruck innerhalb der Story und die Krimi-Struktur zentrale Faktoren waren, die durch die Plansequenz unterstützt wurden. Der geografische Aspekt zeigte hingegen praktische Schwächen, die den Nutzen der Plansequenz in diesem Punkt einschränken. Damit bestätigt die Analyse, dass die theoretische Begründung in Teilen tragfähig war, in anderen Bereichen jedoch an ihre Grenzen stieß.

5. Fazit und Ausblick

5.1 Beantwortung der Forschungsfrage

Die Auseinandersetzung mit der Plansequenz zeigt, dass dieses filmische Stilmittel seit ihren frühesten Beispielen gleichermaßen Faszination wie Diskussion ausgelöst hat. Schon in klassischen Werken diente sie als Ausdruck technischer Virtuosität und inszenatorischer Kontrolle, zugleich aber auch als Mittel, Nähe, Intensität und Unmittelbarkeit zu erzeugen. Im Laufe der Filmgeschichte zeigt sich die Bedeutung der Plansequenz mal mit einem reinen Schauwert und manchmal als Instrument, das dramaturgische und emotionale Ebenen vertiefen kann. Hierbei ist allerdings nicht zu vernachlässigen, dass sie auch als reines Spektakel instrumentiert wurde.

Zentral war daher die Entwicklung eines Kriterienkatalogs, der die unterschiedlichen Aspekte systematisch erfasst: Zeit, Erzählperspektive, visuelle Gestaltung, Emotion und Immersion, Geschwindigkeit und Kamerabewegung, sowie Drehbuch, Planung und Inszenierung. Dieser Katalog ermöglicht nicht nur eine analytische Betrachtung bestehender Werke, sondern auch eine konzeptionelle Bewertung neuer Projekte. Damit wurde ein grober Überblick geschaffen, der eine Grundlage bietet, um Plansequenzen im Spannungsfeld von Theorie und Praxis einzuordnen.

Die Analyse verdeutlicht, dass die Plansequenz stets ein ambivalentes Mittel bleibt: Sie erfordert hohe Präzision in Vorbereitung und Ausführung, kann aber durch die Aufhebung der Schnitt-Logik eine besondere filmische Erfahrung schaffen. Ihre Stärke liegt darin, die Wahrnehmung von Zeit und Raum zu intensivieren und damit dramaturgische Effekte zu verstärken, die mit herkömmlicher Montage nicht genau so zu erreichen wären. Gleichzeitig bringt sie Einschränkungen mit sich, etwa hinsichtlich Flexibilität, Spontaneität und Anpassbarkeit.

Insgesamt zeigt sich, dass die Plansequenz heute nicht mehr nur als technisches Kunststück verstanden werden kann, sondern als bewusste narrative Entscheidung. Sie entfaltet ihre spezielle Wirkung häufig, wenn sie inhaltlich motiviert ist und aus der Dramaturgie heraus begründet werden kann. Vor allem die praktische Umsetzung hat damit einen Beitrag geleistet, Plansequenzen nicht allein als visuelles Spektakel zu betrachten, sondern als ein stilistisches Werkzeug, dessen Einsatz

sorgfältig abgewogen werden muss – zwischen theoretischem Anspruch, künstlerischer Wirkung und praktischer Umsetzbarkeit.

Besonders aufschlussreich war die Verbindung von Theorie und Praxis. Die theoretische Analyse und das Zusammenstellen der verschiedenen Use-Cases zu einem Kriterienkatalog haben einen wichtigen Rahmen geschaffen, um Plansequenzen methodisch zu verstehen. Erst die praktische Arbeit am eigenen Drehbuch und die konkrete Umsetzung am Set haben jedoch gezeigt, wie anspruchsvoll und zugleich greifbar diese theoretischen Überlegungen in der Realität werden. Durch die unmittelbare Erfahrung wurden die zuvor abstrakten Kriterien wesentlich verständlicher, da sich ihre Relevanz in den praktischen Herausforderungen und Entscheidungen unmittelbar widerspiegelte. Theorie und Praxis traten so in einen Dialog, der den Lernprozess deutlich vertieft hat.

Gütekriterien

Im Zuge der Arbeit werden zentrale wissenschaftliche Gütekriterien berücksichtigt. Die Validität wurde dadurch gestärkt, dass die herangezogenen Beispiele sorgfältig ausgewählt und systematisch analysiert wurden. Die Reliabilität zeigt sich in der Nachvollziehbarkeit des Vorgehens: Der Kriterienkatalog ist so angelegt, dass er prinzipiell auch von anderen Forschenden angewendet und zu ähnlichen Ergebnissen führen könnte. Hinsichtlich der Objektivität ist einzuräumen, dass sowohl in der Analyse als auch in der praktischen Umsetzung subjektive Einschätzungen eine Rolle spielen; durch die klare Dokumentation der Kriterien und Entscheidungsprozesse wurde jedoch ein hohes Maß an Transparenz geschaffen, das die Nachvollziehbarkeit und intersubjektive Überprüfbarkeit sicherstellt.

Forschungsfrage:

Welche Funktionen übernehmen Plansequenzen in Szenen und Filmen, und lassen sich aus ihrer Analyse übergeordnete Kriterien ableiten, die als Grundlage für eine eigene filmische Umsetzung dienen können?

Antwort:

Plansequenzen übernehmen vielfältige dramaturgische, inszenatorische und emotionale Funktionen: Sie können Zeit und Raum kontinuierlich erfahrbar machen, subjektive Erzählperspektiven eröffnen, Immersion und Spannung steigern oder als Alleinstellungsmerkmal eines Films dienen. Die Analyse verschiedener Fallbeispiele zeigt, dass sich diese Funktionen in übergeordnete Kriterien systematisieren lassen. Der Kriterienkatalog hat sich als solide Grundlage für die filmische Umsetzung eines Skripts erwiesen.

5.2 Ausblick

Die Arbeit hat gezeigt, dass sich ein so vielschichtiges und schwer zu fassendes künstlerisches Stilmittel wie die Plansequenz nicht in Gänze analysieren und systematisieren lässt. Um die erarbeiteten Kriterien weiter zu schärfen und ihre Relevanz für die Praxis zu erhöhen, wäre es künftig notwendig, den Katalog durch eine größere Zahl an Filmanalysen zu erweitern. Auf diese Weise ließen sich die gewonnenen Erkenntnisse vertiefen, vergleichbarer machen und langfristig als fundierte Grundlage für eigene filmische Umsetzungen nutzen.

6. Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbständig verfasst und nur die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Hamburg, _____

(Unterschrift)

7. Literaturverzeichnis

- Böhm, André. 2008. *Lange Einstellungen - Plansequenzen - Was ist eine lange Einstellung? Wie kommt sie zum Einsatz und welche Funktion erfüllt sie im gesamten Film?* GRIN Verlag GmbH.
- Böhringer, Joachim, Peter Bühler, und Patrick Schlaich. 2011. *Kompendium der Mediengestaltung*. X.media.press. Springer Berlin Heidelberg.
<https://doi.org/10.1007/978-3-642-20587-3>.
- Delley, Cydney. 2015. „The Importance of the Opening: The Place Beyond the Pines“. *WFUmediaphiles*, Februar 2.
<https://wfumediaphiles.wordpress.com/2015/02/02/the-importance-of-the-opening-the-place-beyond-the-pines/>.
- Flint, Hanna. 2020. *Goodfellas at 30: The Making of One of Film's Greatest Shots*. September 21.
<https://www.bbc.com/culture/article/20200918-goodfellas-at-30-the-making-of-one-of-films-greatest-shots>.
- Ghosh, Abhijit. 2022. „Analysis of Single-Shot and Long-Take Filmmaking: Its Evolution, Technique, Mise-En-Scène, and Impact on the Viewer“. *Indian Journal of Mass Communication and Journalism 2* (2): 4–12.
<https://doi.org/10.54105/ijmcj.B1023.122222>.
- Groß, Bernhard, und Thomas Morsch, Hrsg. 2021. *Handbuch Filmtheorie*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-08998-6>.
- jakewalters98. 2017. „Films for Class: The Graduate“. *The Long Take*, Januar 19.
<https://thelongtake.net/2017/01/19/films-for-class-the-graduate/>.
- jakewalters98. 2018. „Paul Thomas Anderson: Intro and Boogie Nights“. *The Long Take*, April 11.
<https://thelongtake.net/2018/04/11/paul-thomas-anderson-intro-and-boogie-nights/>.
- Jehle, Martin. 2021. *Ungeschnitten: zu Geschichte, Ästhetik und Theorie der Sequenzeinstellung im narrativen Kino*. 1. Auflage. With Universität Hildesheim. Marburger Schriften zur Medienforschung 87. Schüren.
<https://doi.org/10.5771/9783741001543>.
- Ostrowska, Dorota. 2003. „Sokurov's Russian Ark“. *Film-Philosophy 7* (5).
<https://doi.org/10.3366/film.2003.0034>.
- Prabowo, Bayu Ade. 2024. „Cinematic Chronology: Exploring the Signs and Symbols of Time in "Atonement"“. *Humanitatis : Journal of Language and Literature 11* (1): 49–60. <https://doi.org/10.30812/humanitatis.v11i1.4377>.
- Pretzel, Lucas. 2016. *Die Plansequenz als dramaturgisches Mittel in Sebastian Schippers „Victoria“*.

<https://monami.hs-mittweida.de/frontdoor/index/index/docId/8063>.

Soberon, Lennart. 2023. „From Mission Impossible to Mission Insanity: A longitudinal analysis of action sequences in the Fast & Furious franchise“. In *Full-Throttle Franchise: The Culture, Business and Politics of Fast & Furious*. Bloomsbury. <http://www.scopus.com/inward/record.url?scp=85190203304&partnerID=8YFLogxK>.

The Cooke Team. o. J. „The Cinematography of Adolescence“. *Cooke Optics*. Zugegriffen 22. September 2025. <https://cookeoptics.com/news-and-events/cinematographer-matthew-lewis-on-choosing-cooke-sp3s-for-adolescence/>.

Totaro, Donato. 2022. „1917: The ‘Hard Work’ of the Digital Long Take“. 1917: The ‘Hard Work’ of the Digital Long Take, November 11. <https://offscreen.com/view/1917-the-hard-work-of-the-digital-long-take>.

Wallis, Jasmine. 2023. „The Coffin Confessor Is Paid To Crash Funerals, Here’s What He’s Learnt From His Dead Clients“. *VICE*, August 29. <https://www.vice.com/en/article/the-coffin-confessor-is-paid-to-crash-funerals/>.

Wenjia, Du. 2023. „An Analysis of the Cinematic Camera Art Of“. *Frontiers in Art Research* 5 (11). <https://doi.org/10.25236/FAR.2023.051109>.

Wuss, Peter. 2020. *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht: Zum Wirkungspotenzial des Spielfilms*. Film, Fernsehen, Medienkultur. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2>.

Zahir, Naveed. 2025. „How Adolescence Mastered the One-Shot Filming Technique: A Game-Changer for TV?“ *High On Films*, März 28. <https://www.highonfilms.com/adolescence-one-shot-filming/>.

8. Anhang

8.1 Exposé

Exposé: "Einladung zum Zweifeln"

Genre: Kammerspiel mit schwarzem Humor

Länge: ca. 10-13 Minuten

Setting: Eine Friedhofskapelle, ein gleißendes Licht auf einem schwarzen Sarg.

Ton: Düster, sarkastisch, moralisch ambivalent - mit Anklängen an *Knives Out* trifft *Gott des Gemetzels* moralisch durchzogen von spleenigen Charakteren aus *The Residence*.

Logline:

Eine Privatermittlerin täuscht bei einer Beerdigung eine tödliche Vergiftung vor, um einen mutmaßlichen Mord zu entlarven - doch während die Wahrheit zum Werkzeug wird, verschwimmen die Grenzen zwischen Recht und Gerechtigkeit.

Thema / Aussage:

Recht ist nicht immer gerecht. Was, wenn man das System nicht reformieren, sondern überlisten muss?

Der Film stellt die Frage, ob Gerechtigkeit mit den Mitteln des Rechts durchsetzbar ist - oder ob in gewissen Momenten das dehnen der moralischen Grenzen den einzigen Weg zum Ziel darstellt.

Treatment:

Der verstorbene Energie-Mogul Isarn Färber hatte kurz vor seinem Tod eine ungewöhnliche Entscheidung getroffen: Er wollte sein milliardenschweres Unternehmen an eine gemeinnützige Organisation übertragen - als späte Einsicht und letzter Akt moralischer Umkehr. Doch je näher der Übergabeprozess rückte, desto deutlicher wurde ihm, wie sehr seine Familie gegen diesen Schritt intrigierte. Isarn witterte die Sabotage.

Bevor er stirbt - ob durch Krankheit oder durch die Hand seiner Familie, bleibt zunächst unklar - kontaktiert er die Privatermittlerin **Nora Schmidt**.

Nach seinem Ableben ist sie es, die die Initiative ergreift und einen riskanten Plan umsetzt: **Ein Bluff, so raffiniert wie gefährlich.**

Bei der Beerdigung tritt Nora - scheinbar im Auftrag des Verstorbenen - vor die versammelte Familie. Gemeinsam mit ihrem Assistenten **Luk**, der das psychologische Verhalten der Trauergemeinde dokumentieren soll, verkündet sie eine schockierende Botschaft: Der Sekt, mit dem auf Isarn angestoßen wurde, sei vergiftet. Das Gegengift befinde sich bei ihr - jedoch würde sie es nur dann aushändigen, wenn sich der oder die Mörder:in innerhalb von fünf Minuten zu erkennen gibt.

Als der jüngste Sohn beinahe ein falsches Geständnis ablegt, wiegt sich **Victoria**, die Witwe, bereits in Sicherheit, doch Nora spielt das Spiel so gut, dass Victoria die Angst um Ihr Leben in die Knie zwingt. Sie gesteht, ihren Mann aus Angst vor dem Verlust von Einfluss und Status getötet zu haben.

Nora reagiert nicht triumphierend, sondern konsequent. Sie reicht **das vermeintliche Gegengift** an die Familie, überlässt die Entscheidung allerdings den Kindern. Während **Victoria** einen Herzinfarkt erleidet, verlässt Nora den Ort in aller Stille und drückt Luk beim rausgehen den Briefumschlag in die Hand.

Erst Luk entdeckt, was wirklich geschehen ist: Der Umschlag enthält keinen Brief, keine Anweisungen - nur leere Seiten. Die Vergiftung war ein Bluff. Doch der Mord war real. Und nun auch bewiesen.

Noras Bluff hat die Wahrheit ans Licht gebracht - und mit ihr den Weg freigeräumt für Isarns letzte Tat: Die Spende seines Unternehmens kann nun doch erfolgen.

Nicht durch Gesetz oder Beweis, sondern durch eine moralische Inszenierung, die Gerechtigkeit dort möglich macht, wo sie sonst oft scheitert.

8.2 Character Development

CHARACTER AND JOURNEY:

NORA SCHMIDT (32)

Ich glaube, mein Sinn für Gerechtigkeit kommt aus einer Mischung aus Beobachtung, Ohnmacht und Ordnungsliebe. Schon als Kind habe ich die Welt anders wahrgenommen – intensiver, strukturierter. Ich habe gesehen, wenn jemand in der Schule übersehen wurde, wenn jemand belogen oder unfair behandelt wurde. Es waren nie die großen Dramen, sondern die kleinen Ungerechtigkeiten, die mir auffielen. Ich habe sie gespürt wie ein schiefer Ton in einem Musikstück, wie ein falsch sortiertes Bücherregal. Und sie haben mich innerlich aufgewühlt.

Ich war oft allein, nicht weil ich es musste, sondern weil ich es brauchte. In dieser Ruhe habe ich gelernt, Muster zu erkennen – im Verhalten der Menschen, in ihren Lügen, in der Art, wie sie Dinge verbergen. Und ich habe erkannt, wie oft Menschen mit Macht unbemerkt die Regeln zu ihren Gunsten beugen. Es war nicht Wut, die mich angetrieben hat, sondern das Bedürfnis nach Klarheit. Nach einem Gleichgewicht.

Vielleicht war es auch, weil ich selbst oft nicht verstanden wurde. Weil ich nicht in jedes soziale Spiel mitgespielt habe, nicht in die grauen Zonen wollte, wo alles schwammig wird. Ich verstehe die Welt besser, wenn sie klare Linien hat. Schwarz und Weiß. Richtig und Falsch.

Aber mein Gerechtigkeitssinn ist nicht naiv. Ich weiß, dass Menschen Fehler machen, dass Wahrheit selten einfach ist. Ich jage nicht nach perfekten Urteilen, sondern nach Ehrlichkeit. Nach der Wahrheit hinter dem Schleier. Als Detektivin bin ich nicht da, um zu richten – sondern um zu sehen, was andere nicht sehen wollen. Und das ist vielleicht meine Form von Gerechtigkeit: Das Unsichtbare sichtbar machen. Die Dinge an ihren Platz rücken. Still, beharrlich, allein. Aber nie gleichgültig.

Und dann gibt es da dieses... seltsame Ding mit den Bluff Spielen. Besonders „Mäxchen“. Ein Spiel, bei

dem man lügen muss. Wo die Lüge erlaubt ist. Ja, sogar notwendig. Und das fasziniert mich auf eine Weise, die ich selbst schwer erklären kann.

Vielleicht, weil es wie ein abgeschlossener Raum ist. Ein sicherer Käfig für etwas, das ich sonst als gefährlich empfinde. Die Lüge in einem kontrollierten Rahmen. Kein Manipulationswerkzeug, keine Ungerechtigkeit – sondern ein Spielmechanismus. Eine Regel. Eine Lüge, die erlaubt ist, weil sie erwartet wird.

Ich würde nie mit anderen spielen. Zu laut, zu chaotisch, zu unübersichtlich. Ich will nicht bluffen gegen echte Menschen.

Aber ich will verstehen, wie es funktioniert. Was jemand sagt, wenn er lügt. Was er verrät, wenn er die Wahrheit sagt. Dieses Spiel ist wie ein Miniaturmodell der Welt da draußen – aber mit klaren Regeln, einem festen Anfang und einem Ende. Keine echten Konsequenzen. Nur Verhalten. Muster. Struktur.

Vielleicht beobachte ich es nur. Vielleicht simuliere ich es heimlich. Vielleicht notiere ich, wann ich geblufft hätte, was ich gesagt hätte. Vielleicht ist es mein Labor für das, was ich draußen nicht greifen kann. Ein kontrollierter Testlauf für ein Phänomen, das mich draußen oft überfordert.

Die Wahrheit zu erkennen – und das bewusste Spiel mit ihr. Ein Paradox. Und genau deshalb liebe ich es.

Objective: Das Unsichtbare sichtbar machen. Nora will erkennen, was andere übersehen – nicht aus Machtlust, sondern aus einem tiefen Bedürfnis nach Klarheit. Ihr Ziel ist nicht Bestrafung, sondern Ordnung im moralischen Chaos. Sie ist hier, um die Wahrheit freizulegen, auch wenn sie damit allein steht.

Need: Grenzen zwischen Wahrheit und Lüge aushalten lernen. So sehr sie nach Strukturen und Klarheit strebt, muss Nora akzeptieren, dass nicht jede Wahrheit eindeutig ist. Ihr inneres Bedürfnis ist nicht nur Gerechtigkeit – sondern die Fähigkeit, in einer komplexen Welt handlungsfähig zu bleiben, auch wenn Schwarz und Weiß verschwimmen.

Arc: Von moralischer Klarheit zur Akzeptanz von Ambiguität. Es gibt nicht nur Schwarz und Weiß.

Während des Verhörs realisiert Nora, dass jeder der Anwesenden auf seine Weise verletzt ist - keiner ist ganz Opfer oder Täter. Ihre Entwicklung: Sie lernt, dass selbst in einer strukturierten Wahrheit Grauzonen existieren, und dass Gerechtigkeit manchmal auch bedeutet, loszulassen - nicht nur zu kontrollieren.

LUK HARTMANN (25)

Ich glaub, wenn ich ehrlich bin - und das bin ich meistens zu viel - dann such ich auch einfach nur einen Platz. Einen Platz, der nicht so kratzt. Nicht so eng ist. Wo ich mich nicht dauernd fragen muss, ob ich zu komisch, zu langsam, zu still oder zu verworren bin. Ich versuch ja, irgendwie „mitzumachen“. Ein bisschen wenigstens. Mal nicht auffallen. Mal nicht der Typ zu sein, der in der Vorstellungsrunde stottert, weil er nicht weiß, ob er „Hallo“ sagt oder direkt zum Punkt kommt.

Ich bin irgendwie... falschrum gebaut, hab ich das Gefühl. Wo andere zuerst denken, fühl ich. Wo andere sich auf Argumente stützen, spür ich den Raum. Die Energie. Die Stimmungen, die keiner ausspricht. Ich weiß oft, was los ist - aber nicht immer warum. Und wenn dann jemand anfängt, logisch zu erklären, warum XY sich in Situation Z so verhält, nick ich... und hab keine Ahnung, was das alles bedeuten soll. Mein Kopf ist dann wie ein überfüllter Bus mit zu vielen Stimmen. Aber mein Bauch? Der weiß meistens schon längst Bescheid.

Vielleicht ist das das, was mich mit Nora verbindet. Sie sieht die Strukturen. Ich spüre das Rauschen darin. Sie denkt in Linien. Ich in Schwingungen. Wir stehen irgendwie beide ein bisschen daneben - sie auf der Seite der Rationalität, ich auf der der Intuition. Aber wir schauen auf dieselben Menschen. Mit unterschiedlichen Werkzeugen.

Und was mir hilft, wenn's zu viel wird, wenn ich nicht weiß, wohin mit meinem Denken, meiner Unordnung? Humor. Nicht dieses nervige Kicherzeug, sondern der tiefe, manchmal sarkastische, manchmal pechschwarze Humor. Der, der sagt: Ja, das ist alles verrückt - aber wir sind's auch, also passt's wieder. Humor ist für mich wie eine Art Sozialisierungsschmiermittel.

Ich weiß nicht, wie man sich „normal“ verhält. Aber wenn ich jemanden zum Lachen bringe, bin ich für einen Moment drin. Nicht außen.

Manchmal frag ich mich, ob das reicht, um irgendwie dazuzugehören. Ob das, was ich kann - spüren, fühlen, beobachten, lachen, auffangen - genug ist in einer Welt, die Beweise, Zahlen, Gründe will. Vielleicht nicht überall. Aber vielleicht hier, bei Nora, in dieser stillen Ecke der Welt, wo man die Wahrheit jagt, ohne gleich schreien zu müssen.

Und vielleicht, ganz vielleicht, such ich sie genauso wie sie mich.

Nicht zum Ergänzen. Sondern zum Spiegeln.

Auf meine chaotisch-intuitive, leicht sarkastische Art.

Objective: „Herausfinden, ob seine Art zu fühlen genauso wertvoll ist wie Noras Art zu denken.“ Luk bewundert Nora, steht aber auch in ihrem Schatten. Er nutzt den Tag, um sich selbst zu prüfen: Hat seine leise, emotionale Wahrnehmung denselben Stellenwert wie Noras Analyse? Oder bleibt er ewig der Notizblockhalter?

Need: Von jemandem gesehen werden, ohne sich erklären zu müssen

Arc: Erkennt, dass Nora ihn längst sieht - und dass das reicht

ISARN FÄRBER (70)

Ich bin nicht reich geworden, weil ich besser war. Ich bin reich geworden, weil ich früher aufgestanden bin. Weil ich nie gezögert habe. Weil ich gelernt habe, dass Mitleid nichts bringt, wenn du hungerst. Meine Mutter hat mir das beigebracht. Nicht mit Worten. Sondern mit Blicken. Mit den ungewaschenen Händen, die den letzten Bissen Brot geteilt haben, während mein Vater schrie, dass Teilen Schwäche sei. Der Mann hat nie gearbeitet. Aber immer befehligt. Er nannte das „Führen“. Ich nenne das heute: Ein Vorbild wider Willen. Ich hab mir geschworen, nie wie er zu werden - und wurde dann genau das, nur cleverer.

Ich habe Färber Energy mit zwei Dingen aufgebaut: Kälte und Berechnung. Emotionen waren wie Rost in den Zahnrädern. Ich hab sie rausgeätzt, wenn sie

aufkamen. Als der erste Streik kam, hab ich ihn gebrochen, noch bevor sich jemand traute, „Widerstand“ zu sagen. Ich hab Rohstoffe verschoben wie Spielsteine, Menschen wie Werkzeuge benutzt, meine Kinder wie Investments behandelt.

Drei Kinder.

Eines davon hasst mich offen und kämpft um den Chef-Sessel aus keinem anderen Beweggrund. Das respektiere ich. Bei den zwei anderen ist Hopfen und Malz verloren. Meine Frau? Ist eine Galionsfigur. Elegant, klug, diskret. Wir verstehen uns. Im besten Sinne. Nicht im schönsten.

Aber jetzt zu deiner Frage:

Warum ich plötzlich beschlossen habe, das ganze verdammte Imperium zu verschenken?

Weil ich seit einigen Jahren von einem Raben beobachtet werde.

Ja. Einem Raben.

Schwarz, klug, unverschämt ruhig. Er sitzt manchmal auf dem Balkon meiner Villa in Zürich. Manchmal auf dem Dach des Firmenhauptsitzes in Jakarta. Manchmal einfach auf der Motorhaube meines Wagens, wenn ich morgens zur Arbeit fahre. Immer derselbe Blick. Nicht beurteilend. Nicht zornig. Nur: Da.

Ich hab ihn anfangs verjagt. Dann ignoriert. Dann untersucht - Trackinggeräte, Biologen, Spionageabwehr. Nichts. Keine Erklärung.

Bis ich begann, ihn zu akzeptieren.

Und dann, irgendwann, zu begreifen:

Der Rabe ist kein Symbol. Er ist keine Halluzination. Er ist das Einzige, das ich nicht kontrollieren kann. Und genau das macht ihn so wertvoll.

Ich habe beschlossen, mein Lebenswerk hinzugeben, nicht weil ich Buße tun will. Sondern weil ich einen einzigen ehrlichen Akt setzen möchte. Einen, den ich nicht mehr rückgängig machen kann. Keine PR-Nummer.

Keine Steuerschlupfloch Stiftung. Nur: Weg damit. Weil ich wissen will, wie es sich anfühlt, etwas loszulassen, das ich nicht zurückholen kann.

Es ist mein Anti-Monument. Kein Mahnmahl für die Welt.

Sondern ein stilles Fragezeichen, das ich mir selbst in den Weg stelle.

Ich will wissen, wer ich bin, wenn mir keiner mehr zuhört, weil ich nichts mehr zu bieten habe.

Vielleicht sieht der Rabe mich dann endlich nicht mehr so durchdringend an.

Vielleicht setzt er sich dann ein letztes Mal auf meine Schulter. Und fliegt.

Und ich bleibe zurück. Ohne Imperium.

Mit Nora teile ich eine Gemeinsamkeit.

Ich habe mein Leben lang die Spielregeln gemacht - aber ich habe nie verstanden, warum die anderen überhaupt spielen wollen. Sie spielt nie mit - aber sie will wissen, wie es funktioniert.

Wir beide sind keine Mitspieler. Wir sind stille Beobachter. Das macht sie gefährlich. Und deshalb ist sie perfekt für diesen Job.

Wenn meine Familie versucht, meinen Plan zu verhindern - und das werden sie -, dann brauch ich niemanden, der loyal ist. Ich brauch jemanden, der radikal eigenständig ist.

Jemanden, der auf eine ganz eigentümliche Weise genauso fremd ist in dieser Welt wie ich. Und das ist Nora.

Die einzige Person, der ich etwas wirklich Wertvolles anvertrauen kann.

Objective

Ein unwiderrufliches Zeichen der Selbstaflösung setzen - als letzter Akt absoluter Kontrolle.

Objective: Isarn will nicht „Gutes tun“, um moralisch besser zu wirken. Sein Ziel ist radikaler: Einen finalen Schnitt machen, den er nicht mehr rückgängig machen kann. Etwas loslassen - aus freien Stücken. Nicht als Opfer, sondern als souveräne Handlung gegen seine eigene Biografie.

Need: Herausfinden, wer er ist - ohne Imperium, ohne Macht, ohne Publikum.

Sein tiefstes Bedürfnis ist keine moralische Läuterung, sondern: Stille Identität. Er will spüren, ob er ohne Einfluss, Status und Kontrolle überhaupt noch existiert. Ob da noch etwas bleibt - jenseits der Maschine, die er war.

VICTORIA FÄRBER (45)

Ich habe mich nicht in Isarn den Unternehmer verliebt. Ich habe mich in das Loch verliebt, das er in sich trägt. Und in die Art, wie er es mit Mauern aus Stahl und Gold umgeben hat, damit niemand hineinschauen kann. Ich war zwanzig, er fünfundvierzig - aber ich war die Ältere von uns beiden. Zumindest seelisch.

Er hat mir nie den Hof gemacht. Keine Blumen, kein Umwerben. Nur ein Gespräch bei einer Wohltätigkeitsgala, bei der ich als Praktikantin mit zu viel Ehrgeiz und zu wenig Geld ausgeholfen habe. Und er sagte zu mir - ganz ohne Ironie, ohne jede Floskel:
„Sie haben mehr Feuer als alle diese Anzugträger zusammen. Und Sie tun verdammt gut darin, es zu verstecken.“

Er war der erste Mensch, der gesehen hat, dass da etwas in mir brannte. Etwas, das selbst ich nie benennen konnte. Ich habe geglaubt, ich könnte ihn retten - ihn von seiner Kälte befreien, die Mauern einreißen, den Mann darin erreichen. Aber was ich eigentlich wollte, war das Gegenteil: *Ich wollte wissen, ob es möglich ist, das Feuer zu einem Flächenbrand anzufachen.*

Ich bin in einer Wohnung groß geworden, in der man besser nicht zu laut geträumt hat. Wo mein Vater immer wieder sagte: „Sei nicht so gierig, Vicky.“ Und meine Mutter flüsterte: „Pass dich an. Dann kommst du durch.“
Aber ich wollte nicht nur „durchkommen“. Ich wollte, dass mir die Welt gehört - auch wenn ich nicht wusste, was ich damit tun würde. Ich wollte Macht. Nicht aus Habgier. Sondern aus Trotz. Weil ich nie verstanden habe, warum andere sie haben dürfen, und ich nicht.

Und dann kam Isarn.
Und plötzlich war ich an seiner Seite, im Zentrum eines Imperiums, mit Menschen um mich herum, die meine Worte notierten wie Befehle. Ich war drin.
Und ich konnte es. Ich war gut. Ich war besser als viele dieser Männer in Nadelstreifen. Nicht, weil ich skrupelloser war - sondern weil ich immer noch wusste, wie man täuscht.

Dass ich alles geben würde, um dieses Unternehmen zu behalten?

Ja. Ohne Zögern.

Nicht wegen des Geldes. Nicht wegen der Villen oder Flugzeuge oder Veranstaltungen.

Sondern weil ich in dieser Welt endlich Kontrolle habe. Weil ich nicht mehr betteln muss.

Ich will nicht zurück in die Welt, in der ich mich erklären musste. Ich will keine Frau mehr sein, die sich fragt, ob sie darf.

Ich darf. Ich bin.

Und Isarn will mir das nehmen.

Er will es verschenken. Verschenken! An eine NGO!

Nicht, weil er plötzlich gut geworden ist - sondern weil er am Ende seines Spiels das Spielbrett vom Tisch fegen will.

Das ist Feigheit.

Ich liebe ihn noch immer, auf eine seltsame, kalte, tiefe Weise.

Aber Liebe reicht nicht, wenn man geopfert wird.

Und was keiner weiß: Ich bin eine Meisterin der Fassade. Ich war nie laut. Ich habe nie gebrüllt.

Ich habe genickt, gelächelt, Teetassen weitergereicht. Während er schlief, habe ich Pläne geschmiedet.

Ich habe das Spiel verstanden, lange bevor er es beenden wollte.

Und jetzt spiele ich meine Karten aus.

Wenn ich dafür jemanden manipulieren muss - oder verschwinden lasse?

Dann ist das eben der Preis.

Denn in Wahrheit bin ich keine bloße Spielerin.

Ich bin die Spielführerin.

Objective: Ihre Lebensleistung - der stille Machterhalt im Hintergrund - retten, bevor sie durch einen einzigen idealistischen Akt ihres Mannes ausgelöscht wird. **Need:** Die Demütigung ihrer Kindheit ungeschehen machen - indem sie heute über allem steht.

Arc: Erkennt, dass sie sich selbst verstoßen hat, um eine Welt zu kontrollieren, die sie verachtet. Stirbt nicht nur als Witwe, sondern als tragische

Statue einer Idee, die nie ihr gehörte.

SONJA FÄRBER (40)

Ich war sieben Jahre alt, als ich das erste Mal bewusst verstanden habe, dass ich für meinen Vater nur ein Schatten war.

Nicht seine Tochter. Nicht sein Stolz. Nur: „Die Kleine.“ Ein Nebensatz in seinem Lebenslauf. Ich habe ihn nie beim Frühstück gesehen. Ich habe nie auf seinem Schoß gesessen, nie seine Hand gehalten, wenn ich Angst hatte. Andere Kinder haben Väter mit Gartenhandschuhen und schiefen Vogelhäuschen. Ich hatte einen Vater mit Bluetooth-Headset und Terminblocker. Er hat mich nie geplant. Ich war ein Fehler in seiner Ordnung.

Und dann kam Viktoria. Ich war sechzehn, sie zwanzig. Sie war alles, was ich nicht war: glänzend, formbar, schön. Eine Ehefrau, die kaum älter war als ich, aber doppelt so geduldig. Sie hat ihm morgens die Zeitung gereicht und ihm abends die Sätze zu Ende gedacht. Und das Schlimmste? *Er hat sie geliebt.*** Wirklich. Auf diese leise, beunruhigend ehrliche Weise. Sie durfte ihn berühren. Ich nicht einmal ansehen. Ich habe sie nicht gehasst. Ich hätte es gerne. Aber sie war so... gut. So still. So klug.

Ich habe mich neben ihr gefühlt wie ein Papierschnitt.Flach. Zerbrechlich. Unfertig.

Ich hätte abhauen können. Ich hatte das Ticket in der Hand. Zwei Jahre in Rom, Stipendium. Aber ich bin geblieben. Weißt du, warum? Weil ich dachte: Ich gewinne. Ich bleibe und ich gewinne. Wenn ich nur lange genug aushalte. Wenn ich still genug bin, geschickt genug, angepasst genug. Dann wird Färber Energy meins. Dann kann ich endlich alles wieder gut machen.

Alles, was er zerstört hat.
Alles, was er mir genommen hat. Ich wollte das Unternehmen nicht, um reich zu sein. Ich wollte es, um es umzubauen. Wie ein Kind, das das Monster unter dem Bett adoptiert.

Und jetzt? Jetzt will er es spenden. *Spenden.* Nicht

an mich. Nicht mal an meine Halbgeschwister. An irgendeine Organisation. Als würde das alles ungeschehen machen. Als wäre sein letzter Zug mehr wert als dreißig Jahre meiner Hoffnung. Ich fühle mich wie ein Gast in meiner eigenen Geschichte. Wie jemand, der den ganzen Film durchgehalten hat, nur um am Ende rausgeschnitten zu werden.

Ich bin keine Intrigantin. Ich habe keine Allianzen, keine Geliebten, keine Rachepläne im klassischen Sinne.

Aber ich habe Geduld. Ich habe einen messerscharfen Sinn für Gerechtigkeit. Und ich weiß, was Menschen antreibt, was sie brechen kann. Ich bin keine Viktoria. Und ich bin keine Isarn. Ich bin etwas Neues. Ich werde nicht zulassen, dass das Unternehmen verschwindet wie ich es einst fast getan hätte. Wenn ich dafür kämpfen muss - dann kämpfe ich. Wenn ich dafür lügen muss - dann lüge ich. Und wenn ich dabei mein letztes bisschen Kindheit verliere -

Dann soll es wenigstens laut sein.

Objective: Ihre Stiefmutter entmachten, um endlich an die Spitze des Familienunternehmens zu gelangen.

Need: Sich losmachen von der Vorstellung, dass die Liebe ihres Vaters sie glücklich machen könnte. Sich von der toxischen Beziehung und der Befriedigung durch Rache befreien können.

Arc: Sonja erkennt zu spät, dass sie all die Jahre nicht für sich gelebt, sondern nur gegen etwas gekämpft hat: gegen den Schatten ihres Vaters, gegen das Bild ihrer Stiefmutter, gegen eine Familie, die sie nie gesehen hat. Am Ende bleibt ihr nicht der Sieg, sondern das Bewusstsein, dass sie hätte gehen können - und es nie getan hat. Sie trauert nicht um ihren Vater - sondern um sich selbst.

AMELIE FÄRBER (25)

Ich bin Amelie. Und ich bin... eigentlich voll okay so, wie ich bin, ja? Also klar - mein Vater sieht das anders. Früher war ich sein kleiner Sonnenstrahl, hat er gesagt. Immer „mein helles Mädchen“. Dann bin ich älter geworden. Habe mich verändert.

Oder, wie er es nennt: „verflacht“. Ich nenn's lieber: erweitert. Ich bin eben nicht diese graue Businessfrau, die mit Aktentasche durch Flughäfen hetzt. Ich bin frei. Ich spüre Dinge. Ich sehe Dinge. Nicht in so einer Hexen-mäßigen „Ich leg-dir-die-Karten“-Art. Mehr so... energetisch. Zwischen den Zeilen. Vibes. Atmosphären. Schwingungen. Aber auf Dior. Weißt du?

Ich glaube, es fing an, als ich elf war. Ich hab zum ersten Mal einen toten Vogel gesehen. Lag einfach da, im Garten. Ganz still. Ich hab ihn beerdigt. In einer Zigarrenschachtel von meinem Vater. Hab Räucherstäbchen angezündet (hat gestunken wie Hölle) und eine selbst gebastelte Zeremonie abgehalten. Kein Mensch war da. Nur mein kleiner Bruder -

Martin - er hat damals schon alles mitgemacht. Auch wenn er nicht alles verstanden hat. Aber er war da. Immer. Das ist so geblieben. Martin ist mein bester Freund. Mein Komplize. Mein Spiegel. Wir sind zwei seltsame Schalen mit gleichem Inhalt. Beide irgendwie zu „soft“ fürs harte Geschäft. Zu verträumt für den goldenen Käfig. Und zu gut darin, anderen vorzuspielen, dass wir uns nicht alles merken.

Ich weiß, was die Leute über mich denken: Reich, verwöhnt, ein bisschen vernebelt. Aber ich bin nicht dumm. Ich tu nur manchmal so. Ich meine - klar, ich trage Taschen, die mehr kosten als eine Monatsmiete in Mitte. Aber ich rede auch über mentale Gesundheit! Ich erwähne „Systeme“ und „toxische Maskulinität“ und „Energiefluss“. Okay, ich hab keine Ahnung, was davon wirklich wie funktioniert. Aber die Wörter fühlen sich gut an. Wie Kristalle, nur in Sprache.

Dass ich das Unternehmen nicht erbe? Kein Problem. Ich will doch gar kein Energieunternehmen leiten. Klingt super anstrengend. Aber weißt du, was ich WILL? Ein Leben in Schönheit. Ruhe. Leichtigkeit. Und ja: Geld halt. Ich hab nie gesagt, dass ich arm sein will. Nur frei. Und genau das hat Papa mir

jetzt genommen. Alles spenden? Alles? Das ist kein spiritueller Akt, das ist Größenwahn.

Und das macht mich wütend. Nicht laut-wütend. Nicht mit Türenknallen. Sondern so still, dass es gefährlich wird.

Martin versteht das. Er redet weniger als ich, aber wenn wir allein sind, planen wir kleine Fluchten. Theoretische Eskalationen. Was wäre wenn? Was, wenn Papa früher stirbt, als gedacht? Was, wenn das Testament vorher noch greift? Was, wenn... nun ja... jemand nachhilft? Wir wissen beide nicht, ob wir das wirklich könnten. Aber wir wissen:

Zusammen könnten wir alles.

Und genau das macht uns - dann doch gefährlicher als wir aussehen.

Objective: Ihre finanzielle Absicherung um jeden Preis - ohne Verantwortung, ohne Job, ohne Drama. Alles soll fließen: das Geld, der Wein, die Stimmung.

Need: Amelies Need ist, einen Sinn in ihrem Leben zu finden - denn obwohl sie immer alles hatte, was sie wollte, fühlt sie sich leer, faul und überflüssig, weil ihr nie jemand gezeigt hat, dass ihr Dasein Bedeutung haben könnte.

Arc: Während der Beerdigung wird Amelie zum ersten Mal mit echter Konsequenz konfrontiert - nicht alle werden durchkommen, nicht alles lässt sich aussitzen. Doch statt Verantwortung zu übernehmen oder zu wachsen, klammert sie sich umso fester an ihre privilegierte Gleichgültigkeit. Sie überlebt - aber leerer denn je. Die Tragödie verändert sie nicht, sondern entlarvt, wie wenig in ihr war, das sich hätte verändern können.

MARTIN FÄRBER (23)

Ich bin Martin.

Und ich hab irgendwann aufgehört, zu glauben, dass ich irgendwas bin, was man braucht. Ich bin der Jüngste. Das Nachzügler-Kind.

Das weiche Kind.

Das Kind, das leise gespielt hat, das lieber gebastelt hat als gerauft.

Ich war... ja, ich war halt „zu sensibel“.

So hat mein Vater das gesagt.

„Der Junge wird nie ein Färber.“
Und dann hat er doch meinen Namen behalten.

Ich erinnere mich, wie ich mit Amelie unter dem Flügel gesessen hab, während sie aus Magazinseiten Kronen gebastelt hat.
Ich war der Bräutigam. Sie die Prinzessin.
Wir hatten Regeln für unsere Welt.
Und in dieser Welt war ich genug. Amelie hat nie verlangt, dass ich anders bin. Sie war mein Schutz. Mein Zuhause. Ich liebe sie mehr, als man in Worte fassen kann. Sie ist die Einzige, die wirklich versteht, wie kaputt ich bin - und trotzdem bleibt.

Die Wahrheit ist: Ich kann nicht mehr gut schlafen. Seit Jahren nicht.
Die Träume sind zu laut. Oder die Stille zu leer.
Ich weiß nicht. Irgendwann hab ich angefangen zu trinken. Nur ein Glas, um „runterzukommen“.
Dann Tabletten. Erst verschrieben. Dann besorgt.
Ich nenn's nicht „süchtig“. Aber ich weiß: Ich brauch's. Ich brauch's, um nicht auseinanderzufallen.
Aber ich weiß auch, dass ich's schon längst bin.
Ich hatte Blackouts.
Dunkle Stunden.
Ich bin einmal mitten in der Nacht in der Küche aufgewacht - barfuß, das Messer noch in der Hand, weil ich „ein Brot schmieren wollte“.
Nur: das Brot war nie da.
Dafür Blut am Daumen. Ich wusste nicht, von wem. Das war das erste Mal, dass ich dachte: Was, wenn ich irgendwann aufwache - und etwas getan habe, was ich nicht rückgängig machen kann?

Ich glaub, mein Vater weiß das.
Er sagt nichts, aber er schaut manchmal so... prüfend.
Wie einer, der nach Sprüngen in einer Fassade sucht, die er selbst gegossen hat.

Er liebt mich. Auf seine Art.
Aber nicht so, wie ich bin.
Mehr wie ein Projekt, das er nicht fertig gebaut hat. Ein Haus, dessen Dach fehlt.

Er hält mich fest, weil ich ihn an irgendwas
erinnere, das er verpasst hat.
An das, was er nie sein durfte.

Ich wohn noch zu Hause.
Weil ich's nicht anders kann.
Weil ich sonst ... verschwinden würde.
Weil ich nix hab.
Keinen Abschluss, keinen Beruf, kein Plan.
Nur das: mein Zimmer, mein Vater, meine
Schwester. Und die Hoffnung, dass ich noch nicht
ganz verloren bin.

Und jetzt will er alles spenden.
Alles, was ich hätte erben können.
Mein letzter Halt.
Das Letzte, was mir noch Sicherheit geben könnte,
wenn er irgendwann nicht mehr da ist.
Und ich?
Ich soll dann einfach... was tun?
Mich durchs Leben schlafwandeln?

Ich verstehe, warum er's macht.
Ich unterstütze es sogar. Irgendwo.
Aber das macht die Angst nicht kleiner.
Denn ich weiß, ich würde es nicht schaffen - ohne
das Geld. Ohne das Polster, das mich auffängt.

Und da ist dieser Gedanke.
Klein. Leise. Giftig.
Der Gedanke, den ich verdränge.
Bis ich wieder zu tief ins Glas geschaut hab.
Bis ich wach werde und nicht weiß, was ich getan hab.

Was, wenn ich es wieder tue?
Etwas, das ich nicht kontrollieren kann?

Ich liebe meinen Vater.
Aber ich hasse mein Leben.
Und ich weiß nicht, ob ich's noch lange aushalte,
wenn ich wieder nichts bin.
Wenn er mir auch das nimmt.
Das Letzte.

Und manchmal frage ich mich:
Was, wenn ich gar nicht mehr der bin, der sowas
nicht tun würde?
Was, wenn ich's schon längst bin?

Objective: Amelie beschützen - und so beweisen, dass er nicht nutzlos ist. Ein indirekter Versuch, seinen Wert über Fürsorge zu definieren.

Need: Auf Augenhöhe begegnet werden.

Arc: Vom innerlich vergifteten Sohn mit destruktivem Potenzial zur Erkenntnis seiner eigenen Gefährdung - ein Wendepunkt, an dem er sich entweder für oder gegen sich selbst entscheidet.

8.3 Drehbuch: Finaler Stand

"Einladung zum Zweifeln"
(working title)

written by

Alexander Schliephake
And
Marcel Strauß

Address Alex: [REDACTED]

Address [REDACTED] Marcel:
[REDACTED] Phone

Alex: [REDACTED]
Phone Marcel: [REDACTED]

E-mail [REDACTED]
E-mail [REDACTED]

ACT 1

EXT. FRIEDHOF - TAG

Luk und Nora laufen über den Friedhof auf die Kapelle zu.

NORA

Es geht beim "Mäxchen" nicht darum,
was du würfelst, - es geht darum,
dass sie es dir abkaufen.

LUK

Du meinst "Meiern" oder?

NORA

Lirum Larum. Aber du verstehst, was
ich sagen will?

LUK

Ja schon - aber am Ende komm ich eh
immer dahinter.

NORA

Deswegen wirst du auch nie zum
Würfeln eingeladen!

LUK

Wann wurdest du das letzte Mal zu
irgendwas eingeladen?

Sie zieht einen Umschlag aus der Tasche.

NORA

GUESS. WHAT!?!
Wir sind sogar beide eingeladen.

LUK

Schlagzeile: "Detektei Schmidt und
Hartmann ermitteln auf Friedhof"

NORA

Luk, du bist immer noch mein
Praktikant. Aber nicht komplett
falsch.

NORA (CONT'D)

Pass auf: Erinnerst du dich an den
Färber-Job?

LUK

Dieser Energie-Mogul, der seine
Firma spenden wollte?

NORA

Ja genau, das Unternehmen sollte an
eine NGO gehen. Aber der Deal
könnte jetzt platzen.

LUK

Wieso, ist der gestorben oder was?

NORA

Ja.

LUK

Im Ernst?

NORA

Ja, die Lage ist sogar sehr
ernst. Ich glaub nämlich
nicht, dass er einfach
umgefallen ist.

LUK

Glaubst du er wurde umgebracht?

NORA

Also, mit Isarns Tod ist das
neue Testament verschwunden
und im alten steht, dass die
Familie alles erbt.

LUK

Und du meinst also,
dass die
dahinterstecken?

NORA

(hält den Brief hoch)
Ich hab da so ein Gefühl.

LUK

NORA, du musst mir schon
erzählen, was da
drinsteht.

NORA

Weiß ich auch noch nicht genau.

LUK

Warum sind wir dann hier?

NORA

Der Brief ist von Isarn.

LUK

Der tote Isarn?

NORA

Genau, und es stand dabei, dass ich den Brief auf seiner Beerdigung vorlesen soll.

LUK

Und du hast wirklich noch nicht reingeguckt?

NORA

Es gibt Regeln, Luk.

LUK

Ok, kannst du mir dann wenigstens erklären, was ich hier soll?

NORA

Ich hab dich mitgebracht, weil ich ein psychologisches Profil der Familie brauche.

LUK

Cool, also ermitteln wir heute zusammen?

NORA

Komm, wir sind eh schon zu spät.

Nora öffnet die Kapellen-Tür und beiden gehen hinein.

Die Familie (Victoria, Sonja, Amelie und Martin) stößt gerade mit Champagner-Gläsern an.

INT. KAPPELLE - TAG

NORA

Guten Tag, ich heiße Schmidt, das ist mein Assistent Herr Hartmann. Sie fragen sich sicher, warum ich Sie in diesem Moment stören muss.

LUK

An dieser Stelle nochmal unser
aufrichtiges Beileid.

NORA

Der Verstorbene hat mich
beauftragt, ihnen eine Nachricht im
Falle seines Ablebens zukommen zu
lassen.

Sie zeigt den Umschlag und zieht einen Brief heraus..

NORA (CONT'D)

An meine Familie -
wenn ihr diese Zeilen lest, bin ich
tot. Und ich bin mir sicher, dass
einer von euch dahintersteckt. Ich
kenne euch. Besser als ihr glaubt.

Ich habe keine Angst vor dem Tod.
Aber ich habe genug Weitblick, um
zu wissen, dass Gier und Angst
Menschen zu allem fähig machen.

Darum habe ich vorgesorgt.
Darum gibt es diesen Brief.
Und darum gab es auch diesen
Champagner.
Mit dem ersten Schluck habt ihr
eine tödliche Dosis Nervengift zu
euch genommen und in 7 Minuten
werdet ihr daran ersticken.

Wer immer glaubt, mit meinem Tod
etwas gewonnen zu haben, sollte
jetzt darüber nachdenken, ob er
auch bereit ist, alles zu
verlieren.

Es gibt ein Gegengift. Nur wer sich
als Mörder zu erkennen gibt, kann
die Konsequenzen abwenden.

In Liebe,
Isarn

Hysterisches Lachen. Nora verzieht keine Miene.
Chaos. Nora faltet den Zettel, steckt ihn zurück in
den Umschlag.

ACT 2

SONJA

Das ist doch wohl ein schlechter Scherz. Wer sind sie überhaupt?

NORA

Schmidt mit "DT".
Privatermittlerin. - Ihr Vater hat mich im Zuge der Firmenspende beauftragt.

VICTORIA

Beauftragt? Womit denn?

NORA

Hab ich doch grad vorgelesen. Ihr Mann befürchtete einen Sabotageakt.

MARTIN

Ja ok, von seinen Feinden, aber doch nicht von seiner eigenen Familie.

AMELIE

Ich kann das alles gar nicht glauben.

SONJA

WEIL ES NICHTS ZU GLAUBEN GIBT!

NORA

Wollen Sie es drauf ankommen lassen?

VICTORIA

Das ist total absurd. So paranoid war Isarn wirklich nicht.

NORA

Sonst wär ich ja nicht hier.

VICTORIA

Wo ist dann dieses "ominöse" Gegenmittel?

Nora zieht langsam eine kleine Medikamentendose aus dem Umschlag. Man sieht den Inhalt nicht aber man hört mehrere Pillen in der Dose rascheln. Die Familie erstarrt.

MARTIN

Ich ruf einen Krankenwagen.

NORA

Viel Erfolg, das dauert im Schnitt
9 Minuten, das schaffen Sie nie.

AMELIE

Ich hab dafür echt keine Zeit.

SONJA

Wir wollen doch alle das Gleiche.
Ich schlage daher einen Deal vor:
Sie geben uns das Gegenmittel und
wir versprechen ihnen, dass wir
dieses Missverständnis aus der Welt
schaffen werden.

NORA

Ist das ein Geständnis?

VICTORIA

(an Sonja)

Ich hab's immer gewusst.

MARTIN

Wollen Sie wirklich vier
Menschenleben auf dem Gewissen
haben?

NORA

Ich mach hier nur meine Arbeit.

LUK

Ich glaub, das ist höchst illegal,
was du da machst!

NORA

Luk, du musst dich mal entscheiden,
auf welcher Seite du stehen willst?

VICTORIA

SCHLUSS JETZT MIT DER SCHEIßE!! ES
IST MIR EGAL... - DAS GEGENMITTEL,
SOFORT!!!

Victoria zückt Portemonnaie.

VICTORIA (CONT'D)

Wieviel?

NORA

Das wäre dem Toten
gegenüber SEHR
respektlos.

SONJA

Wir sind aber zu viert. Was wäre,
wenn wir Sie einfach Überwältigen?

Die Familie setzt an, auf sie los zu gehen. Luk
geht halb dazwischen. Nora weicht einen Schritt
zurück.

NORA

(öffnet Jacke, zeigt Waffe im
Holster)
Noch jemand einen Vorschlag?

Alle halten den Atem an.

SONJA

(dem Himmel zugewandt)
Ich habe dem Unternehmen mein Leben
geopfert und das ist sein Dank?

VICTORIA

Oh Gott, sei nicht so verdammt
theatralisch. Du hast seine Vision
nie verstanden.

SONJA

Du meinst, das Familienunternehmen
einfach abzugeben? Dafür hab ich
mir sicher nicht den Arsch
aufgerissen.

MARTIN

Es ist immer dieselbe Scheiße
mit euch...

AMELIE

Is so, immer geht es nur um die
Firma. Es gibt echt wichtigeres im
Leben.

Nora ertappt Luk, dass er nur das Geschehen
beobachtet. Die Familie streitet weiter.

NORA
(an Luk)
Willst du nicht mal was notieren?

SONJA
(and Martin und Amelie)
Ihr nutzlosen Schmarotzer habt doch
nur darauf gewartet, dass er ins
Gras beißt.

LUK
(an Nora)
NORA, was möchtest du von mir?

AMELIE
(an Sonja)
Sonja, ich hab dich noch nie
gemocht.

NORA
(an Luk)
Hab ich doch vorhin erklärt.

MARTIN
(an Sonja)
Boah fick dich, Sonja.

LUK
(an Nora)
Das sind klassische
Überlebensreflexe: Angriff, Flucht,
Erstarren.

NORA
(an Luk)
Passt ja doch auf.

NORA (CONT'D)
(pfeift alle zusammen)
Sagt übrigens Bescheid, wenn ihr
anfangen wollt.

SONJA
(an alle)
OK OK OK, ist ja gut, wir möchten
kooperieren. Niemand hat etwas zu
verbergen ABER wenn es wirklich
einen mordenden Psychopathen unter
uns gibt, dann ja wohl Martin.

VICTORIA

Hast du sie noch alle? Du verdächtigst meiner Kinder als Mörder?

SONJA

Ich verdächtige euch ALLE als Mörder, VICTORIA!

NORA

Wieso ausgerechnet Martin?

SONJA

Er war immer schon von Hass zerfressen, weil Papa ihn nicht in der Firma haben wollte.

MARTIN

Ich wollte NIE in der Firma arbeiten.

SONJA

Ach Martin, wir wissen alle, dass es an deinen Alkoholeskapaden gelegen hat.

VICTORIA

Nein, das stimmt nicht!! Isarn und ich haben uns persönlich darum gekümmert, dass Martins Sauferei keine Konsequenzen für uns hatte.

SONJA

Ihr habt ihn in einen goldenen Käfig eingesperrt.

VICTORIA

(an alle)

Als sein Vater älter wurde, haben wir kein Pflegepersonal angestellt, da Martin sich um alles gekümmert hat. Wir haben ihm dadurch eine Zukunft ermöglicht.

SONJA

(an Martin)

Der Mord an Isarn war ein Befreiungsschlag, oder Martin?

MARTIN

Das sagt die Richtige!

LUK

Also, doch Mord?

AMELIE

Lasst Martin in Ruhe. Das ist doch voll die Zeitverschwendung. Mama, du hast doch gesagt, dass Martin garnicht mehr im Testament steht.

MARTIN

BITTE WAS? WIESO WEIß ICH DA NICHTS VON?

AMELIE

Papas Tod hätte ihm dann eh nichts genützt.

NORA

Er wusste ja anscheinend gar nichts davon.

AMELIE

(nimmt CBD Tropfen)

Ne. Einfach nein. ich war grad erst bei meiner Heilerin.

NORA

(an Luk)

Aber kaufst du ihm das ab?

LUK

Pupillen sind geweitet, Stimmlage erhöht. Entweder er ist sehr gut oder er wusste wirklich nichts davon.

MARTIN

Ihr seid wirklich das Letzte, ich werde auf jeden Fall nicht für euch den Löffel abgeben.

AMELIE

Echt uncool, Martin!

NORA

Spart euch das für die Familientherapie. Die Uhr tickt. Wer von euch hatte zuletzt Kontakt

zu Isarn?

VICTORIA

(sammelt sich)

Wir saßen alle beim Familien Dinner.
Als Isarn nicht von der
Toilette zurückkam ist Martin los
und hat nach ihm geschaut.

MARTIN

Ja, aber als ich die Tür
aufbekommen hab, hat er schon nicht
mehr geatmet.

SONJA

Du warst aber schon ziemlich lange
weg.

MARTIN

WENIGSTENS HAB ICH IRGENDWAS
GEMACHT! Ihr wolltet ja noch nicht
mal einen Krankenwagen rufen.

NORA

Das wirft kein gutes Licht auf
euch.

VICTORIA

Was unterstellen Sie uns? Ich habe
ihn gelie...

NORA

(unterbricht)

Vernachlässigte Ehefrau. Ohne Job,
ohne Funktion fühlt, sich um Erbe
Betrogen. Suchen Sie sich was aus?

AMELIE

(ruft dazwischen)

ICH BIN ZU JUNG ZUM STERBEN!!!!

SONJA

Zugegeben, keiner von uns ist
besonders traurig, dass er tot ist
aber das heißt noch lange nicht,
dass wir ihn umgebracht haben.

LUK

IHR SEID ALLE WAHNSINNIG!

NORA

Ich hab mir irgendwie mehr von dir erwartet.

LUK

Und ich hätte nie gedacht, dass du mich in so eine Scheiße reinziehst.

VICTORIA

NEHMEN SIE UNS EIGENTLICH ERNST?

NORA

(an alle)

Ich höre Sie. Ich sehe Sie. Ich glaube aber nicht an Zufälle. Vor allem nicht im Zusammenhang mit milliardenschweren Unternehmensübertragungen.

SONJA

(greift sich an die Brust)

Ich kann langsam nicht mehr

AMELIE

Warum der ganze Aufriss? Papa war steinalt und Herzkrank.

VICTORIA

Und der Autopsie-Bericht bestätigt ein Herzversagen.

SONJA

Vielleicht hat er seine Medikamente nicht genommen?

LUK

Oder Sie wurden vertauscht?

VICTORIA

Martin war der einzige, der sich um Isarns Gesundheit gekümmert hat.

MARTIN

Ist das dein Ernst, Mama?

SONJA

Was, wenn du in einer deiner "Phasen" nicht ganz aufmerksam warst?

MARTIN

WAS WILLST DU MIR UNTERSTELLEN?

NORA

Durchaus interessant.

AMELIE

Vielleicht war es ja gar nicht
deine Schuld?

MARTIN

Alleine, dass ihr mir das zutrauen
könntet. Ich habe mich aus freien
Stücken um ihn gekümmert.

NORA

Herr Färber, wenn sie etwas sagen
wollen, dann jetzt.

VICTORIA

Martin mein Schätzchen, vielleicht
war es ein Unfall, dann ist das
alles halb so schlimm.

MARTIN

Ich werde nicht mehr der
Fußabtreter dieser Familie sein.
Lieber verrecke ich.

SONJA

Ach Martin, deine "Situation" hat
doch schonmal zu Problemen geführt.

AMELIE

Maaanno Maaaaartin, kannst du nicht
einmal....

MARTIN

ICH BIN KEIN MÖRDER.

LUK

Nora, uns läuft die Zeit davon.
Das wird mir jetzt echt zu krass.
Gib es ihnen einfach.

NORA

(ignoriert Luk)

Auf den Husten folgt eine Lähmung
der Atemwege, ich schätze ihr habt
noch 60 Sekunden.

LUK

(an Nora)

Ist dir die Wahrheit wirklich 4
Menschenleben Wert? Was ist, wenn
Isarn falsch lag?

NORA

(an Luk)

Ich liege aber nicht falsch.

LUK

Nora, das ist hier kein Spiel.

NORA

Das stimmt aber ich mache hier die
Regeln.

LUK

Du kannst aber nicht über Leben und
Tod entscheiden.

NORA

Gerechtigkeit erfordert eben Opfer.

Luk macht einen Satz auf Nora zu und versucht,
ihr das Gegenmittel zu entreißen.

ACT 3

Victoria nutzt das Chaos, rennt auf Nora zu und
schreit. Nora zieht ihre Waffe und hält alle in
Schach. Victoria knickt ein.

VICTORIA

MIR REICHTS JETZT MIT EUCH! MAL
WIEDER KRIEGT HIER KEINER AUßER MIR
WAS GESCHISSEN!!! VON DIR KOMMT
AUCH NIE WAS! NICHT EINMAL AUF DEN
BETRUNKENEN VERSAGER IST VERLASS.
ICH WERDE NICHT STERBEN.
NICHT FÜR DIESEN SCHEISSKERL, DER
UNSER LEBEN ZERSTÖREN WOLLTE.

Alle sind schockiert, haben aber fast keine Kraft
mehr, sich zu bewegen. Nora lächelt, rückt aber das
Gegenmittel nicht raus. Victoria ist verunsichert und
beginnt, sich zu erklären.

VICTORIA (CONT'D)

(an alle)

So, ja, Frau Schmidt mit dt. Ich

habe seine Betablocker erhöht. Beim
Kacken zu viel Druck auf den
Brustraum und das wars mit der
Pumpe. Aus, Ende. Und jetzt her mit
den Pillen.

NORA

(Victoria zugewandt)

Und dann haben Sie sich die inneren
Abgründe ihres Sohns als Fallback
zu nutzen gemacht.

LUK

NORA, BITTE!!!

Nora zieht die Pille aus der Jackentasche und
reicht sie an Sonja.

NORA

(an Sonja)

Ich hätte mein ganzes Honorar auf
dich gesetzt. Jahrelange
Erniedrigung - Hätt ich noch
verstanden.

Sonja antwortet nicht, schluckt die erste Pille und
reicht die restlichen an Amelie. Diese verschlingt
ihre und schiebt Martin eine weitere direkt in den
Mund.

NORA (CONT'D)

Aber simple Habgier. Das ist schon
ein ziemlich plattes Motiv.
Lächerlich, oder Luk?

Luk antwortet nicht. Er beobachtet Martin. Martin
zögert, die Pille an seine Mutter
weiterzureichen. Victoria bekommt Schnappatmung, hält
sich die Brust klammert sich mit der anderen Hand an
einem der Klappstühle fest und fällt krachend zu
Boden.

Nora geht auf Luk zu und drückt ihm den Briefumschlag
in die Hand.

NORA (CONT'D)

(an Luk)

Es heißt Mäxchen.

Luk schaut sich den Umschlag genauer an. Etwas fällt ihm auf, er zieht den Brief heraus. Die Seiten des Briefs sind leer.

LUK

Du hast das **alles** iszeniert?

NORA

Selbst du hast mir den Bluff abgekauft.

LUK

Und Victoria?

NORA

Martin hat doch vorhin einen Krankenwagen gerufen.

Sie starren sich an.

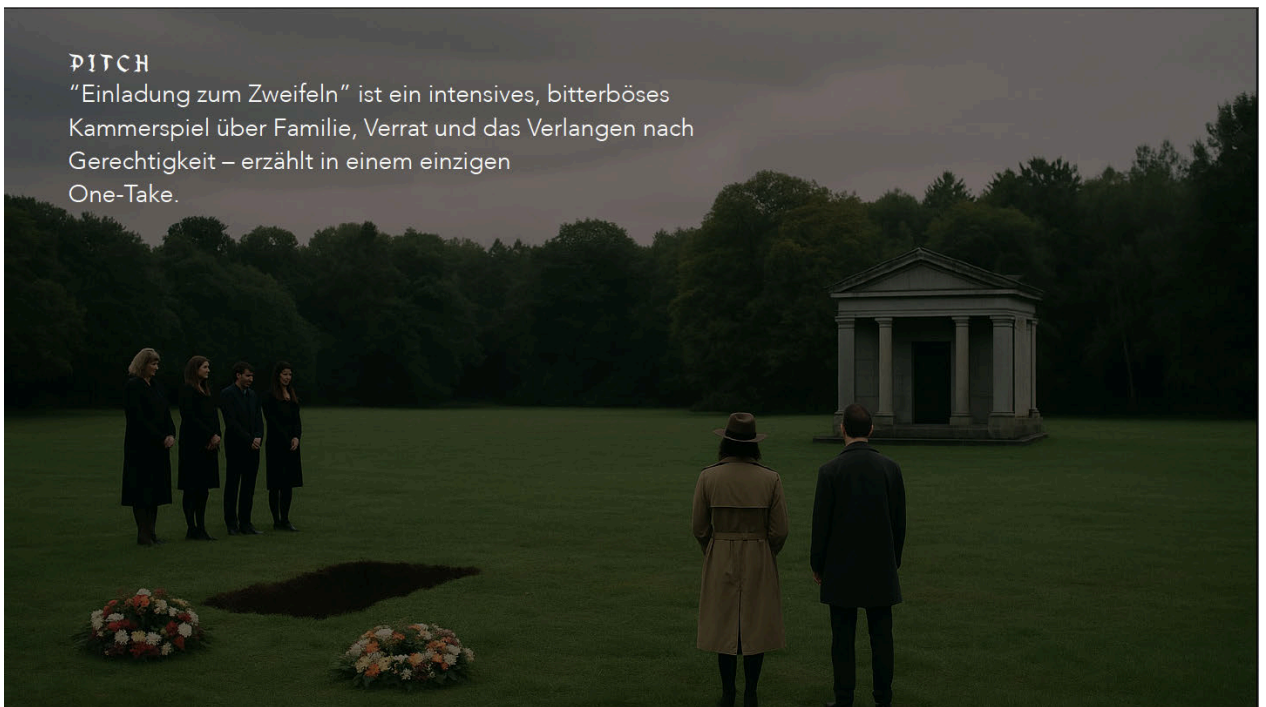
LUK

Und genau wegen sowas möchte niemand mit dir spielen.

Schwarz. Man hört Sirenen.

ENDE.

8.4 Pitchpräsentation



LOGLINE

Als ein reicher Unternehmer seinen eigenen Mord vorausahnt, inszeniert er eine tödliche Falle: Bei seiner Beerdigung vergiftet er seine Familie – und gibt ihnen fünf Minuten Zeit, den Mörder unter sich zu entlarven. Während Panik ausbricht, kämpfen eine Privatermittlerin und ihr Assistent gegen die Zeit – Doch wie formbar ist die Wahrheit?



THEMA

Recht ist nicht immer gerecht. Was, wenn man das System nicht reformieren, sondern überlisten muss? Der Film behandelt systemische Machtstrukturen, insbesondere innerhalb patriarchaler Familien und kapitalistischer Nachfolgesysteme. Dabei stellt er die Frage, ob moralische Gerechtigkeit mit den Mitteln des Rechts durchsetzbar ist – oder ob in gewissen Momenten ein Bluff den einzigen Weg zum Ziel darstellt.



TREATMENT

Isarn, mächtiger Energie-Mogul, will sein Lebenswerk verschenken – doch kurz vor der Übergabe stirbt er. War es ein natürlicher Tod? Oder Mord aus den eigenen Reihen?

Privatermittlerin Nora glaubt an letzteres – und inszeniert eine letzte Prüfung: Auf der Beerdigung verkündet sie, Isarn habe den Champagner vergiftet. Das Gegengift gäbe es nur, wenn sich der Mörder stellt – und die Zeit läuft.

Die Familie zerbricht im Angesicht der Wahrheit: Die älteste Tochter, übergangen und verbittert.

Die mittlere, überfordert und instabil.

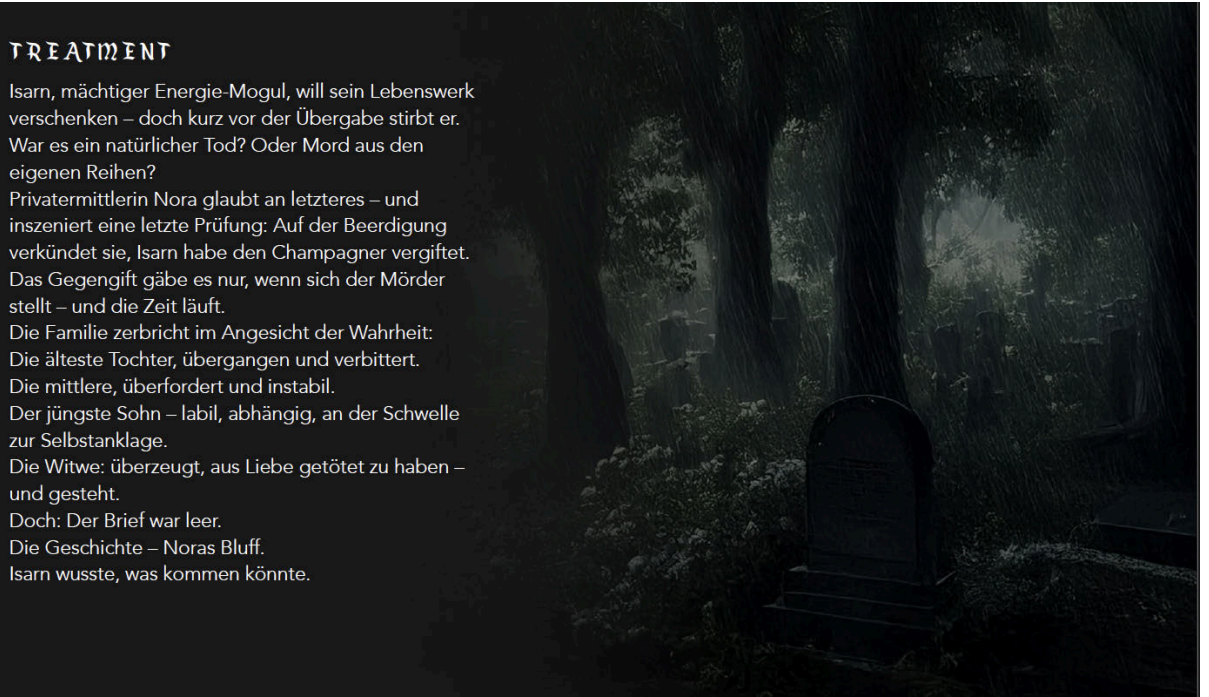
Der jüngste Sohn – labil, abhängig, an der Schwelle zur Selbstanklage.

Die Witwe: überzeugt, aus Liebe getötet zu haben – und gesteht.

Doch: Der Brief war leer.

Die Geschichte – Noras Bluff.

Isarn wusste, was kommen könnte.



BASELINE

Genre

Psychologisches Kammerstück / Mystery-Drama

Länge

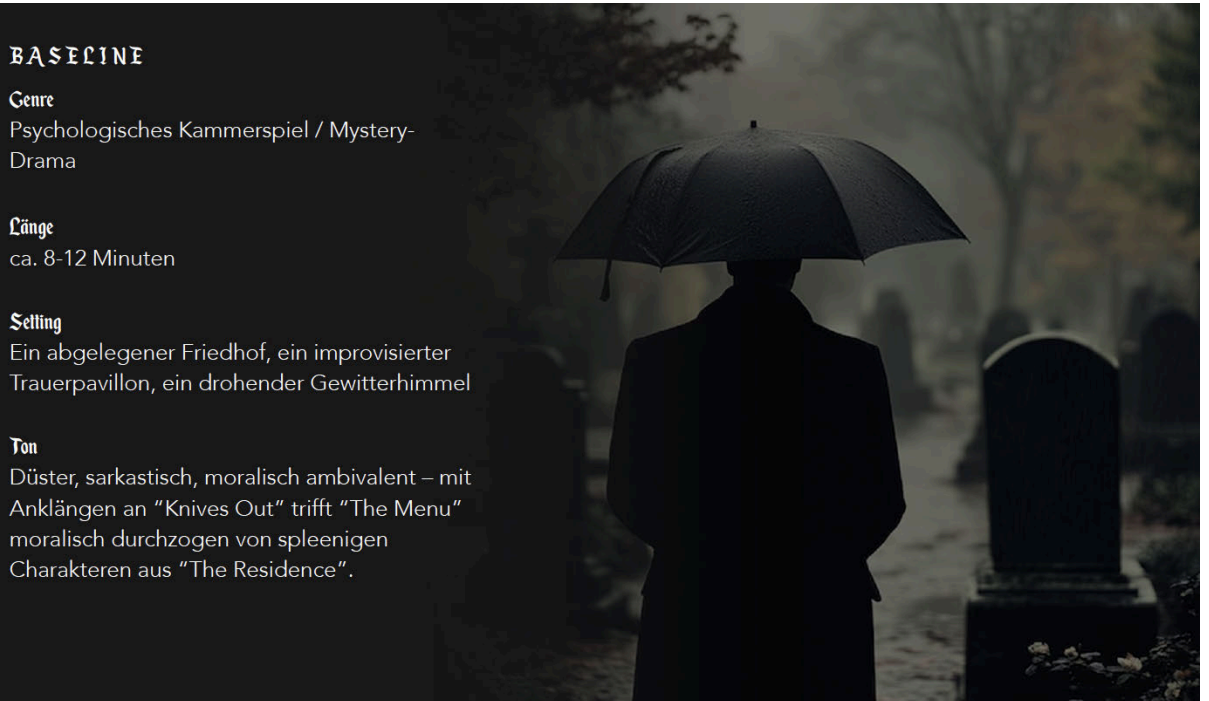
ca. 8-12 Minuten

Setting

Ein abgelegener Friedhof, ein improvisierter Trauerpavillon, ein drohender Gewitterhimmel

Ton

Düster, sarkastisch, moralisch ambivalent – mit Anklängen an "Knives Out" trifft "The Menu" moralisch durchzogen von spleenigen Charakteren aus "The Residence".

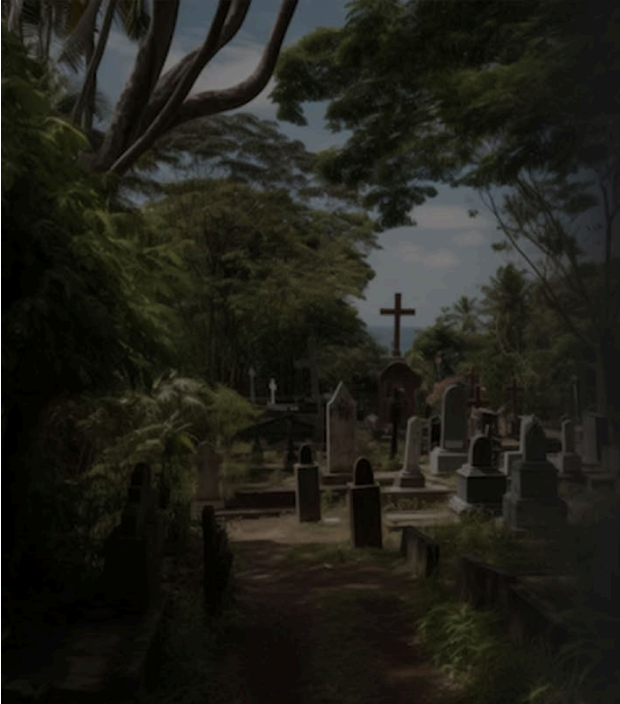


NORA

- Nora ist eine stille, hochsensible Ermittlerin mit einem kompromisslosen Gerechtigkeitssinn und einer nahezu ausschließlich analytischen Wahrnehmung für menschliches Verhalten. Sie denkt in klaren Strukturen, meidet soziale Interaktion – und fasziniert sich ausgerechnet für das Bluffspiel „Mäxchen“, als kontrolliertes Modell für Wahrheit und Lüge. Ihre größte Stärke ist das Sehen, was andere übersehen – ihre größte Herausforderung: Ambiguität auszuhalten.

LUK

- Luk ist ein feinfühler, intuitiver Mensch, der mehr fühlt als denkt und oft zwischen den Zeilen liest, wo andere nur Argumente hören. Er sucht Zugehörigkeit in einer Welt, die ihm zu laut, zu logisch, zu eng erscheint – und findet bei Nora einen stillen Gegenpol. Sein Humor ist sein Schutzmechanismus, sein Kompass: ein Mittel, um Verbindung zu schaffen, wenn Worte fehlen.



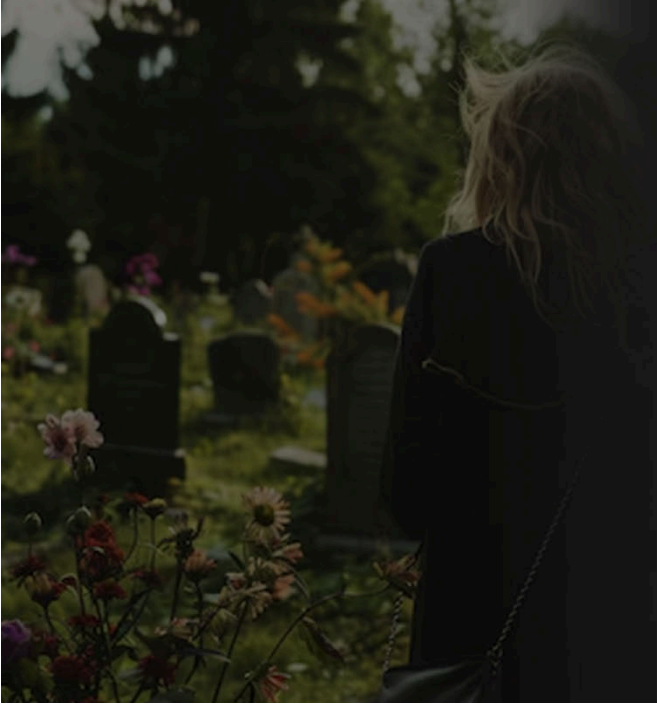
SONJA

- Sonja ist die vergessene Tochter eines mächtigen Mannes – jahrelang übersehen, ersetzt, übergangen. Sie ist nicht auf Gerechtigkeit aus, sondern auf späte Vergeltung: Sie will sein Lebenswerk an sich reißen, um es Stück für Stück zu zerschlagen. Nicht aus Gier – sondern aus tief verwurzeltem Schmerz und dem Wunsch, dass er endlich spürt, wie es ist, alles zu verlieren.



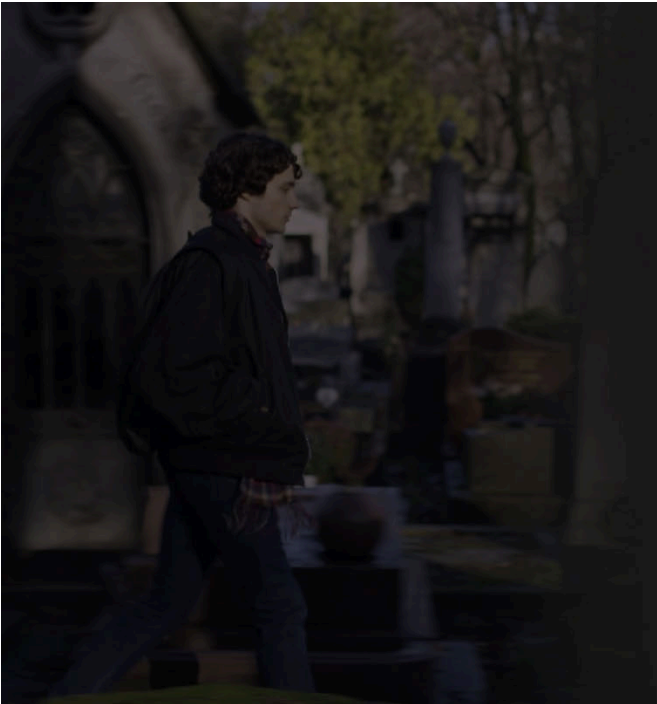
VIKTORIA

- Viktoria ist eine Frau, die sich aus Enge und Anpassung in die Macht geflüchtet hat – nicht aus Gier, sondern aus Trotz. Sie kennt das Spiel der Fassade besser als jeder Mann im Raum, liebt mit Kälte, handelt mit Kalkül und kämpft kompromisslos um Kontrolle. Für sie bedeutet Macht nicht Status, sondern Selbstbehauptung – und sie gibt sie nicht kampflos auf.



AMELIE

- Amelie ist nicht dumm, nur anders sortiert – sensibel, verspielt, intuitiv. Sie will kein Unternehmen führen, sondern ein Leben voller Leichtigkeit, Schönheit und innerer Freiheit. Die Tatsache, dass ihr Vater all das zerstört, indem er sein Imperium verschenken will, macht sie wütend – nicht laut, sondern gefährlich still.



MARTIN

- Martin ist das zerbrechlichste Glied der Familie – sensibel, unvollständig, von Ängsten und Abhängigkeiten durchzogen. Er liebt, aber er zerfällt; funktioniert nur noch im Schatten seiner Familie und der Hoffnung auf Halt. Wenn sein Vater jetzt auch noch das Letzte nimmt, das ihn schützt, bleibt vielleicht nur noch das, was er sich selbst nicht zutraut: ein Kontrollverlust, der alles beendet.

HARD FACTS

Drehzeitraum

25.8.25 - 7.9.25 (1 Drehtag + 1 Fallback)

Vergeltung

Liebe und Mäusigkeit für immer :)

Location

Hamburg



8.5 Blocking und Ergebnis im Vergleich

