

Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften

Beitrag aus:

Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften

Titel:

John Carpenters ›Halloween‹ – Beispiel einer softwaregestützten Spannungsanalyse

Autor*in:

Julian Sittel

Kontakt: jusittel@uni-mainz.de

Institution: Johannes Gutenberg-Universität Mainz

GND: [1327940396](#) ORCID: [0009-0006-7733-3542](#)

DOI des Artikels:

[10.17175/2024_004](https://doi.org/10.17175/2024_004)

Nachweis im OPAC der Herzog August Bibliothek:

[1327940396](#)

Erstveröffentlichung:

06.06.2024

Lizenz:

Sofern nicht anders angegeben



Medienlizenzen:

Medienrechte liegen bei den Autor*innen

Letzte Überprüfung aller Verweise:

24.05.2024

Format:

PDF ohne Paginierung, Lesefassung

GND-Verschlagwortung:

[Filmwissenschaft](#) | [Horrorfilm](#) | [Filmanalyse](#) | [Kognitionswissenschaft](#) | [Medienwissenschaft](#) | [Neurowissenschaften](#)

Empfohlene Zitierweise:

Julian Sittel: John Carpenters ›Halloween‹ – Beispiel einer softwaregestützten Spannungsanalyse. In: Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften 9 (2024). 06.06.2024. HTML / XML / PDF. DOI: [10.17175/2024_004](https://doi.org/10.17175/2024_004)

Julian Sittel

John Carpenters ›Halloween‹ – Beispiel einer softwaregestützten Spannungsanalyse

Abstracts

Anhand des exemplarischen Forschungsprojekts zur Untersuchung eines Horrorfilm-Korpus werden einerseits das System zur kategorialen Einordnung und Annotation von Spannungsinhalten sowie andererseits die Ergebnisse der algorithmischen Erkennung von Einstellungslängen, Kameragrößen, den Helligkeits- und Lautstärkewerten und von Gesichtern vorgestellt. Kann das Auslösen einer Angstreaktion als funktionaler Kern beim Spannungserleben eines Horrorfilms betrachtet werden, ermittelt die Arbeit, unter der Verwendung explorativ-statistischer Verfahren, Regelmäßigkeiten im Aufbau von diesbezüglich relevanten Inhalten. Diese weitgehend invarianten Inszenierungsmerkmale werden zur sogenannten funktionalen Interpretation mit den Stimulusmaterialien experimenteller Arbeiten zur Filmwahrnehmung verglichen. Die Referenzarbeiten aus den Bereichen der Kognitions- und Neurowissenschaft ermöglichen es, Hypothesen darüber aufzustellen, wie Horrorfilme bestimmte Modalitäten koordinieren, um rezeptive Aktivitäten wie die Antizipation oder Reaktion auf eine Gefahr zu unterstützen. Letzten Endes lässt das quantitativ nachvollziehbare Zusammenspiel zwischen Inhalt und Form den Schluss zu, dass Slasher-Filme Eigenschaften von Gefahrenmomenten simulieren, auf die das Publikum von Natur aus sensibilisiert ist.

Based on the exemplary research project for the investigation of a horror film corpus, the system for the categorical classification and annotation of suspense content as well as the results of the algorithmic recognition of shot lengths, camera sizes, brightness and volume values and faces are presented. If the initiation of a fear reaction can be regarded as the functional core of the suspense experience of a horror film, the work uses explorative-statistical methods to determine regularities in the structure of relevant content in this regard. These largely invariant presentation features are compared with the stimulus materials of experimental work on film perception for so-called functional interpretation. The reference works from the fields of cognitive science and neuroscience make it possible to hypothesise how horror films coordinate certain modalities in order to support receptive activities such as anticipation or reaction to danger. In the end, the quantitatively comprehensible interplay between content and form allows the conclusion that slasher films simulate characteristics of moments of danger to which the audience is naturally sensitised.

I. Teil

I.1 Vorarbeiten des Projekts

I.1.1 Projektrahmen

Die nachfolgende Analyse des Horror-Films *Halloween*¹ stellt einen Versuch dar, auf Basis literatur- und filmwissenschaftlicher Vorarbeiten spannungserzeugende Inhalte in Horrorfilmen für die softwaregestützte Annotation zu segmentieren und kategorisch einzuordnen.² Zweck des Modells ist die Erfassung universeller inhaltlicher Merkmale wie etwa Informationen zur Nähe oder Präsenz einer Gefahr – also Hinweise, die es dem Publikum ermöglichen, Bedrohungseinschätzungen vorzunehmen, um so das Angsterleben auszulösen. Durch die Bestimmung jener Merkmale im Rahmen eines Film-Korpus können Auftrittshäufigkeiten inhaltlicher Kategorien (vereinfacht: Spannung oder Dialog) ermittelt werden, um diese mit Faktoren der Inszenierung wie Einstellungslängen oder -größen zahlenmäßig in Verhältnis zu setzen. Wie genau das Verfahren funktioniert und welchen Ertrag es für die Filmforschung bringt, wird im Folgenden ausgeführt. Da das zugrunde liegende Dissertationsprojekt³ Teil der Entwicklungsphase einer Webplattform zur Analyse von Videomaterial ist, wurde der erste Entwurf, der diese Methode am Beispiel von *Halloween* vorstellt, inzwischen jedoch wesentlich überarbeitet.

So bietet das zum Zeitpunkt des Entstehens (2021) noch nicht entwickelte AV-Portal der Technischen Informationsbibliothek der Universität Hannover (kurz TIB-AV-Analytics)⁴ mittlerweile die Möglichkeit der automatisierten Erfassung verschiedener technischer Kriterien audiovisuellen Materials. Die durch TIB-AV-A gegebenen Wege zur Datenerhebung haben sich seit Einreichung des Textes bei der ZfdG auf die weitere Konzeption und Forschungsergebnisse der Spannungsanalyse ausgewirkt.

¹ Carpenter 1978.

² Die Studie zum Spannungs- respektive Angsterleben im Horrorfilm ist Teil eines von der Deutschen Forschungsgemeinschaft geförderten Kooperationsprojektes (Projektnummer 442397862) zwischen Filmwissenschaft (Universität Mainz) und Informatik (Universität Hannover), das auf die Entwicklung einer webbasierten Plattform zur Analyse audiovisuellen Materials abzielt.

³ Sittel [im Erscheinen].

⁴ Springstein et al. 2023.

Durch sie konnten im Zuge der Datenerhebung auch mit manuellen Messungen verbundene Merkmale berücksichtigt werden, die nun praktikabel erfassbar sind, zuvor allerdings mit großem Aufwand verbunden waren. Jener Umstand gibt dringenden Anlass, einleitend eine aktualisierte, im Rahmen einer breiten Studie angewandte Version des Modells darzulegen und einen Eindruck davon zu schaffen, welchen Einfluss die Möglichkeiten des Analyseportals auf die Auswertung von Spannungsinhalten genommen haben. Der folgende Artikel widmet sich demnach der Vorstellung zweier Entwicklungsstadien ein und desselben Forschungsentwurfs, um exemplarisch zu demonstrieren, welche methodischen Herausforderungen sich aus der Adaption von Software-Werkzeugen zur Validierung geisteswissenschaftlicher Forschungsfragen ergeben. Beide Versionen sind im Rahmen dieses Artikels als in sich geschlossene Arbeiten aufeinanderfolgend angeordnet, wobei die aktualisierte Methode als erstes vorgestellt wird. Diese stehen für die Leserinnen und Leser somit zum Vergleich offen.

Aus der Rückschau auf den ersten Ansatz ist der Beitrag schließlich als Dokument eines vor allem durch interdisziplinären Austausch mit Informatik, Modalitätsforschung sowie Kognitionspsychologie äußerst dynamischen Entwicklungsprozesses zu betrachten. Greift die später vorgestellte, frühere Version des Modells (Teil II) dem entgegen noch auf traditionellere, vornehmlich qualitativ orientierte Arbeiten zur systematischen Einordnung filmischer Strukturen zurück, soll dieser vorangehende Teil I zeigen, welch hoher interpretativer Stellenwert der Rückführbarkeit der sowohl quantitativen als auch qualitativen Daten auf die experimentellen Bedingungen empirischer Studien zukommt. In der Filmwissenschaft werden bestehende Softwarewerkzeuge primär zur Annotation und Visualisierung von modalitätsspezifischen Gestaltungsmerkmalen und deren ästhetisch orientierter Analyse verwendet (*qualitative Empirie*). Die Verfahrensschritte zielen dabei nicht »[...] auf aggregierbare, statistisch auswertbare Daten, sondern darauf, dass sich datenbasierte Auswertung und hypothesengeleitetes, menschliches pattern-seeking gegenseitig informieren, eventuell sogar intervenieren, ohne einander zu determinieren.«⁵ Wurden bislang auch komplexe korpusübergreifende Visualisierungsformen entwickelt, fokussiert sich die damit zusammenhängende Datenabfrage auf ein »[...] Arsenal an analytischen Dimensionen, von narrativen Strukturen über Figurenemotionen zu verbalen Beschreibungen, Farbwerten, Farbschemata und Farbkontrasten [...]«,⁶ ohne allerdings nach Korrelationen zwischen als statistische Variablen verwertbaren Informationsträger zu suchen. Auch im Hinblick auf die Interpretation der Annotationen greifen filmwissenschaftliche Digital Humanities häufig auf innerhalb der Fachkultur tradierte Konzepte zurück, um kompositionelle Muster etwa mit Blick auf die Dynamik von Bewegung und Rhythmus als zentrale Phänomene der ästhetischen Erfahrung von bewegten Bildern, insbesondere im Hinblick auf Fragen von Stimmung, Gefühl, Affekt oder Emotion zu untersuchen.⁷ Von der filmwissenschaftlichen Forschung weitgehend unbeachtet, wurden in jüngster Zeit jedoch auch neuro- und kognitionswissenschaftliche Experimente durchgeführt,⁸ die sich dezidiert mit filmtheoretischen Fragestellungen auseinandersetzen. Die Arbeiten geben Auskunft darüber, welche spezifischen kognitiven und emotionalen Erfahrungen das Publikum beim Betrachten eines Films / einer Szene gemacht hat, und stellen auf Grundlage behavioraler Daten eine präzise Verbindung zwischen spezifischen filmischen Reizstrukturen und der Publikumsreaktion her.⁹ Diesen interdisziplinären Handreichungen soll im Laufe des Beitrags Rechnung getragen werden. Die fachübergreifende Anschlussfähigkeit der präsentierten Analyse- und Interpretationsgrundlagen wurde mittlerweile auch im Zuge einer experimentellen Zusammenarbeit mit dem Fachbereich Psychologie der Universität Tübingen (Lara Kläffling, Markus Huff) auf den Prüfstand gestellt.¹⁰ Die Studie bezieht ihr für den Aufbau von Spannungsinhalten in Horrorfilmen repräsentatives Stimulusmaterial (verschiedene Typen von Spannungssequenzen) schließlich aus den bildsemantischen und modalen Regelmäßigkeiten, die im Zuge des im Folgenden vorgestellten Dissertationsprojektes ermittelt werden konnten. Dies schafft einerseits aus kognitionswissenschaftlicher Sicht eine Basis für weitere differenzierende experimentelle Auseinandersetzungen, aus filmwissenschaftlicher Sicht andererseits einen empirisch relevanten Interpretationsrahmen für die analysierten Filme.

So wurde die Spannungsanalyse vor allem mit Blick auf die breite, korpusorientierte Anwendung sowie angesichts ihrer begrifflichen Übersetzbarkeit hin zur Erfahrungswissenschaft optimiert. Das finale Konzept konnte mittlerweile an 20 Filmen aus dem Horror- bzw. Slasher-Genre¹¹ erprobt werden. Dabei erfolgte ein Abgleich der im Weiteren vorgestellten Kriterien des Spannungserlebens mit automatisiert ermittelten Faktoren wie den Einstellungslängen und -größen sowie den Farb- und Helligkeitswerten der Filme, um Hypothesen zum Aufbau von Spannungssequenzen zahlenmäßig zu unterfüttern. An diesem Punkt sei angemerkt, dass in Zukunft weitere Merkmale mit TIB-AV-A berücksichtigt werden können – auch um die im Zuge

⁵ Bakels et al. 2020a, S. 115.

⁶ Flückiger 2019, S. 19.

⁷ Vgl. Bakels et al. 2020b.

⁸ Z. B. Auer et al. 2012; Hudson et al. 2020; Wang / Wang 2020, Willems et al. 2011, Huff / Schwan 2012; Loschky et al. 2015 und viele andere.

⁹ Vgl. Wang / Wang 2020, S. 14.

¹⁰ Vgl. Kläffling et al. [im Erscheinen].

¹¹ Bei Slasher-Filmen handelt es sich um ein Subgenre des Horrorfilms (vgl. Petridis 2019), das seinen Ursprung im US-amerikanischen und kanadischen Independent-Film der 1970er und 1980er Jahre hat. Die auf zum Teil hoch konventionalisierten narrativen und inszenatorischen Verfahren basierenden Filme drehen sich zumeist um einen (seltener auch mehrere) Killer. Dieser verfolgt und ermordet als spannungsdramaturgischer Dreh- und Angelpunkt in der Regel mit Hilfe von verschiedenen Mordwerkzeugen die Mitglieder einer allmählich voneinander isolierten Gruppe. Aufgrund seiner angstausslösenden, explizit auf Erregungsmomente hin konzipierten Erzähltechniken, stellt der Slasher-Film einen ergiebigen Untersuchungsgegenstand zur Erprobung des primär auf Datenerhebung beruhenden Konzepts dar.

der umrissenen Studie erzielten Ergebnisse zu hinterfragen. In Zusammenarbeit mit dem filmwissenschaftlichen Statistik-Experten Nick Redfern, der einen integralen Beitrag zur Auswertung der Daten geleistet hat, konnte hierbei ein Zusammenhang zwischen Spannungsinhalten und Merkmalen der Inszenierung nachgewiesen werden.

Da die Spannungsanalyse parallel zum TIB-AV-A-Portal entwickelt wurde, lagen dem frühen Entwurf des Modells allerdings noch keine differenzierten technischen Daten zugrunde. Mangels einer Alternative musste in ersten Vorstudien daher zunächst auf andere Möglichkeiten der Annotation, also des händischen Eintragens von Werten in vorher definierte Segmente eines Films wie den Längen einer Einstellung, zurückgegriffen werden. So erfolgte die anfängliche Datenerhebung – wie sie am Beispiel von *Halloween* vorgestellt wird – noch in manueller Weise mit ELAN, einem vom Max-Planck-Institut für Psycholinguistik entwickelten, hier provisorisch eingesetzten Softwaretool.¹² Ohne die spätere algorithmisch gestützte Auswertung des TIB-AV-A-Portals fragt diese erste Spannungsanalyse daher in erster Linie nach qualitativen, inhaltlichen Eigenschaften von Spannungssequenzen. Dabei wurden verschiedene Formen des Spannungsaufbaus am Leitfaden der Wissensbeziehungen zwischen Figuren und Publikum als Kategorien erfasst und dem Videomaterial zugewiesen. Besonders die Grundlagenarbeiten von Ralf Junkerjürgen¹³ und Adrian Weibel¹⁴ fungierten hierbei als zentraler konzeptioneller Leitfaden der dadurch zur Anwendung gebrachten Systematik zur Erfassung einer filmischen Ereignisstruktur.¹⁵ Verwenden beide empirische unterfütterte Referenzmaterialien wie die Structure-Affect-Theory der Psychologen William Brewer und Edward Lichtenstein als Fundament zum Aufbau des begrifflichen Systems,¹⁶ spielen quantitative Einflussfaktoren als Bewertungskriterium noch keine tragende Rolle, was sich auch in der *Halloween*-Analyse niederschlägt. Hier führten Fortschritte in der Entwicklung des TIB-AV-A-Portals und damit die Praktikabilität der Erhebung quantitativer Daten zu einem entscheidenden Richtungswechsel.

Zwar galt die Aufmerksamkeit auch in frühen Spannungsanalysen den (noch manuell ermittelten) Zusammenhängen zwischen Einstellungslängen und -größen, Kamerabewegungen und deren Einfluss auf die verschiedenen Spannungsinhalte, jedoch war der Erkenntnisgewinn ohne eine angemessene erfahrungswissenschaftliche Vergleichsfolie überschaubar. D. h. es konnte lediglich herausgefunden werden, welche formale Charakteristik Spannungs- und beispielsweise Dialoginhalten zukommt, ohne allerdings Hypothesen über den Verwendungszweck und damit deren konkrete Wirkung aufzustellen. Erst die Adaption fachübergreifender Prinzipien ermöglichte es im Zuge der Datenanalyse, materielle Faktoren mit einer Wahrscheinlichkeit des Publikumsverhaltens in Beziehung zu setzen und somit die Vorzüge der technischen Analysen effektiv zu nutzen. Ebenso leistete die vom filmwissenschaftlichen Statistik-Experten Nick Redfern¹⁷ durchgeführte Analyse der Korpus-Daten hier einen entscheidenden Beitrag zur Interpretation – zumal die Auswertung komplexerer Abhängigkeitsstrukturen in der Filmforschung noch nicht erprobte Verfahren voraussetzten. Tritt die Spannungsanalyse damit aus ihrem ursprünglich rein qualitativen Rahmen heraus, führt das Modell aufgrund seiner Orientierung an erfahrungswissenschaftlichen Referenzmaterialien dennoch die Tradition der impulsgebenden Arbeiten Junkerjürgens und Weibels fort.

Da die Einbindung technischer Analysen in das Konzept der Spannungsanalyse allerdings nicht nur methodische, sondern auch tiefergehende wissenschaftstheoretische Fragen aufwirft, folgt im Anschluss zuallererst eine Abgrenzung von traditionell hermeneutischen Konzepten zur Filmanalyse. Bevor erste Ergebnisse der Forschungsarbeit offengelegt werden, gilt es, auf dieser Kontrastfolie eine eigenständige Forschungsprogrammatur zu formulieren. Im Zentrum dieser Unterscheidung wird das Forschungsobjekt *Film* einmal als Gegenstand des Bewusstseins und einmal als Gegenstand mit messbaren physikalischen Eigenschaften begriffen, wobei beide Sichtweisen einen jeweils anderen Maßstab abverlangen. Die aktuelle Version der Spannungsanalyse bemüht sich sozusagen um einen Kompromiss zwischen beiden Positionen, indem sie qualitative und quantitative Variablen im Forschungsdesign vereint. Dies verlangt eine Auffassung von Inhalt respektive Semantik – d. h. was in einer Szene vor sich geht (Dialog, Handlung etc.) – ab, die von der Auffassung etablierter Ansätze akademischer Filminterpretation abweicht. Die im nächsten Abschnitt vorgenommene Differenzierung konkretisiert diesbezüglich das allgemeine wissenschaftstheoretische Fundament der im Laufe der Arbeit durchgeführten Datenanalysen und -interpretationen, die bislang aus der Anwendung der im Rahmen des TIB-AV-A-Projekts zur Verfügung gestellten Werkzeuge hervorgingen.

¹² Vgl. Sloetjes / Wittenburg 2008.

¹³ *Spannung. Narrative Verfahrensweisen der Leseraktivierung* (Junkerjürgen 2002).

¹⁴ *Spannung bei Hitchcock. Zur Funktionsweise des auktorialen Suspense* (Weibel 2008).

¹⁵ Vgl. Junkerjürgen 2002; vgl. Weibel 2008.

¹⁶ Vgl. Brewer / Lichtenstein 1982.

¹⁷ Redfern 2022.

I.1.2 Methodische Ausgangslage in der Filmwissenschaft

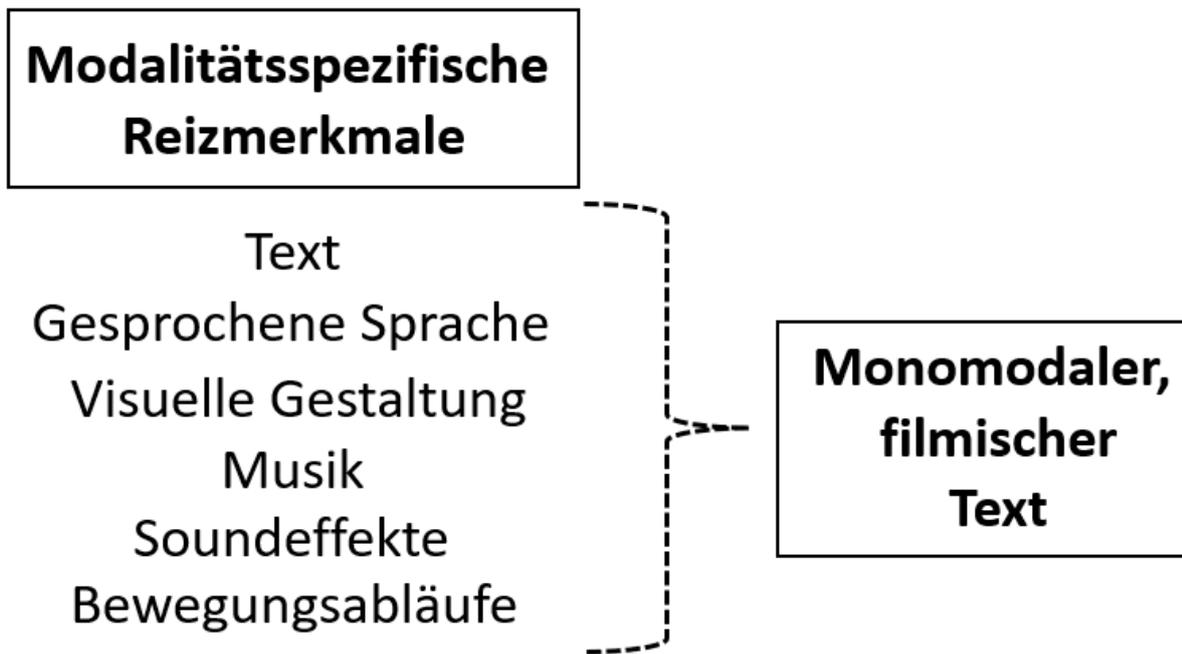


Abb. 1: Modell zur Synthetisierung eines monomodalen filmischen Textes. [vgl. Albrecht 2021, S. 63]

Die in der Entwicklung des hier vorgestellten Modells gewonnenen Erfahrungen haben gezeigt, dass sich die Auswertung von Zahlenwerten um die interne Dynamik und Proportionalität eines Films für rein qualitative Methoden zur Filmanalyse schwierig gestaltet. Viele Interpretationsmodelle der Filmwissenschaft synthetisieren einzelne Modalitäten – also die für technische Betrachtungsweisen relevanten formalen Systeme –, die bei der Produktion von Bedeutung beteiligt sind, zu einer Monomodalität, einem zusammengefassten Eindruck der Materialität (z. B. den Farben, der Lautstärke, den Helligkeitswerten), technischen Form (Schnitte, Kamerawinkel und -größen) sowie des Inhalts (etwa Motive oder reale Bezüge) eines Films.¹⁸ Dies ist nicht zuletzt auf das einflussreiche Textparadigma strukturalistischer Ansätze zurückzuführen, wobei ein nicht zitierbarer filmischer ›Text‹ sozusagen als Reflexionshilfe der Analysesystematik dient.¹⁹ Anhand der bündigen Beschreibung der Handlungsabläufe und formalen Auffälligkeiten (siehe Abbildung 1)²⁰ gilt es dabei, eine Brücke zwischen Leser*in sowie der eigenen sinnlichen Erfahrung im Rahmen des Sichtungserlebnisses zu schlagen. Kritische Stimmen – insbesondere die kognitivistischen und quantitativen Methodenschulen – betonen, dass auf Grundlage jener subjektiven Wahrnehmungsleistung bereits im Zuge der Sichtung eine Interpretation entsteht, die in der analytischen Praxis als vom eigentlichen Film kausal unabhängiger Bewusstseinsinhalt mit diesem gleichgesetzt wird.²¹ Der Prozess der Vertauschung zwischen intentionalem und erfahrungsweltlichem Gegenstand und somit die Gleichsetzung zwischen Subjekt (die analysierende Person samt ihrer Eindrücke) und Objekt (der Film an sich) bezeichnen Peter Berger und Thomas Luckmann als Reifikation:²² Vor dem Hintergrund einer abstrakten Konzeptvorlage, die einen Bezug zwischen Film respektive Wahrnehmungsobjekt und externen, z. B. sozialtheoretischen Faktoren herstellt, erfolgt demnach eine Interpretation jener Interpretationsleistung. Einer »Hermeneutik des Verdachts«²³ entsprechend, so die Kritikerinnen und Kritiker, bringe die den filmwissenschaftlichen Mainstream bestimmende Verfahrensweise in erster Linie ›rezeptbuchartige Lesarten‹ hervor, die für stilistisch oder inhaltlich unterschiedliche Filme, ähnliche Deutungsmuster erzeugen.²⁴ Der symptomatisch-interpretativ verfahrenen Filmwissenschaft²⁵ kommt auf Grundlage jenes erkenntnistheoretischen Unterbaus der Status einer medienphilosophischen Disziplin zu, die ihre Erkenntnisse in erster Linie aus allgemeinen Begrifflichkeiten ableitet.²⁶

¹⁸ Vgl. Bateman 2017, S. 29; vgl. Wildfeuer et al. 2020, S. 335.

¹⁹ Vgl. Bellour 1999.

²⁰ Vgl. Albrecht 2021, S. 63.

²¹ Vgl. Bordwell 1991, S. 249; vgl. Bordwell / Carroll (Hg.) 1996, S. 3.

²² Berger / Luckmann 1966, S. 82; Bauer 2015, S. 20.

²³ Vgl. Elsaesser / Hagener 2007, S. 67.

²⁴ Vgl. Hartmann / Wulff 1995; Brodski / Sittel 2023, S. 252.

²⁵ Vgl. Bordwell 1991, S. 71.

²⁶ Vgl. Kornmesser / Büttemeyer 2020, S. 160.

Gilt in erfahrungswissenschaftlichen Disziplinen hingegen eine strikte Trennung zwischen Theorie und Empirie bzw. Subjekt und Objekt, verschränken sich beide Pole im Rahmen akademischer Filminterpretation: Das Abstrakte um den theoretischen Hintergrund einer Untersuchung gewinnt seine Bedeutung stets über das Konkrete der Analyse eines Einfalls²⁷ – der Film, das analysierende Subjekt sowie das durch die Theorie definierte Publikum fallen dabei im Rahmen eines idealen Kommunikationsszenarios zusammen. Wieso ein intersubjektiver Bezug entsteht, also alle anderen Menschen gleichermaßen zur am Leitfaden der Theorie entwickelten Lesart gelangen, wenn sie den Film sehen, wird dabei a priori – aus einer Denknöwendigkeit heraus – durch ein Prinzip sozialer Organisation von Regelsystemen erklärt.²⁸ Diese gesellschaftlich vereinbarte Verknüpfung zwischen Bezeichnendem (wie spezifischen Eigenschaften der Inszenierung) und Bezeichnetem (einer durch diese getragenen Bedeutung) lernen die Menschen durch ihre Teilhabe an soziokulturellen Praktiken; sie sind sozusagen als Gewohnheiten gespeichert. Die Rezeption entsprechend ›codierter‹ Reizstrukturen in Spielfilmen sorgt demnach für eine direkte ›mentale Instanzierung‹ bestimmter Inhalte, was dem in der Filmwissenschaft häufig aufgegriffenen strukturalistischen Zeichenverständnis entspricht.²⁹ Philosophen wie Wei-Ding Tsai heben angesichts dieses deterministischen Verständnisses von Kommunikation die große Nähe des Strukturalismus zur metaphysischen Denkweise der Subjektphilosophie hervor, wobei kurzum gilt: Wie im Gehirn einer Person eine Verknüpfung entsteht, ist dies auch bei allen anderen der Fall.³⁰

Letztlich vollzieht sich das Wechselspiel formtechnischer und materieller Faktoren, die vor diesem Hintergrund als Zeichen eines vom Film adressierten Inhalts gedeutet werden, auf rein phänomenologischer Ebene. D. h. als bleibender Eindruck einer unmittelbar gegebenen Erscheinung wie etwa dem Film im Rahmen der Sichtungssituation, die im Anschluss nur noch als Bewusstseinsinhalt verfügbar ist und von ihrem empirischen Substrat abgekoppelt ist. Welche messbare oder zumindest zählbare Komponente filmischen Zeichen oder Codes im engsten Sinne zukommt und inwiefern diese in die physikalische Wirklichkeit eingelassen sind, spielt im Rahmen der meisten filmwissenschaftlichen Analysemodelle keine Rolle.³¹ Dies erschwert die Übersetzung der an den Film herangetragenen Theorie in klare, unmissverständlich nachvollziehbare Kategorien – die Filmanalyse illustriert somit lediglich ein Theoriegebilde am Beispiel eines Einzelfalls. Versteifen sich die im Rahmen der Analyse postulierten Regelsysteme auf eine feste Bedeutung, die häufig komplexe soziokulturelle Prägungen auf Seite des Publikums vorwegnimmt, können mit einem spezifischen Inhalt verknüpfte formale Merkmale in einem anderen Kontext auch einen völlig anderen Effekt erzielen.³² Die Argumentation einer solchen stark auf Deduktion aufbauenden Forschungsstrategie, die stets das Allgemeine in den Einzelfall überträgt, büßt somit leicht an Plausibilität ein, da deren Ergebnisse anderweitig relativiert werden können.³³

Die Ausmessung spezifischer materieller Ausprägungen hingegen kann den Eingriff des analysierenden Subjekts in das Modell, aus dem sich das Forschungsobjekt konstituiert, signifikant reduzieren. Im Rahmen der Analyse vieler Filme lassen sich so statistisch Regelmäßigkeiten gemeinsam auftretender Merkmale ermitteln, die dann eine faktische Basis für weitere Interpretationen bilden, um nicht ausschließlich auf einem individuellen Eindruck aufzubauen. Auf diese Weise können im Gegensatz zum symptomatischen Einzelfall der Hermeneutik breite, empirisch fundierte Aussagen über eine größere Zahl von Filmen getroffen werden. Entgegen der traditionellen Methoden, die formale Eigenschaften hinsichtlich ihrer Bedeutung für das Publikum vorbestimmen, haben sich hier Konzepte bewährt wie sie etwa im Rahmen der Modalitätsforschung³⁴ oder der quantitativ orientierten Filmforschung³⁵ entwickelt wurden. Regelmäßig auftretende filmische Reizstrukturen sind an diesem funktionalen Leitfaden viel eher danach zu beurteilen, ob sie zu einer erhöhten Wahrscheinlichkeit einer bestimmten Publikumsreaktion beitragen und weniger danach ob sie eine bestimmte Botschaft transportieren.³⁶ Speziell die Auswertung von Spannungsinhalten in Horrorfilmen stellt diesbezüglich einen reizvollen Forschungsgegenstand dar: So zeigen kognitions- und neurowissenschaftliche Studien, dass Horrorfilme durch die zweckgerichtete Verwendung verschiedener Modalitäten an grundlegenden, vom Film unabhängigen Prozessen des antizipatorischen und reaktiven Angsterlebens anknüpfen, woraus – wie die folgende Untersuchung zeigen wird – ein robuster Interpretationshintergrund für die Analyse breiter Daten gewonnen werden kann. Dunkelheit, laute Musik, schneller Schnitt sind etwa Eigenschaften, die sich im Rahmen des mittlerweile ausgewerteten Film-Korpus in akuten Gefahrenmomenten feststellen ließen, nicht aber in Momenten der Abwesenheit einer Gefahr wie beispielsweise in Gesprächssituationen.

²⁷ Vgl. Kjørup 2001, S. 70.

²⁸ Vgl. Wildfeuer et al. 2020, S. 63.

²⁹ Vgl. Wildfeuer et al. 2020, S. 63.

³⁰ Vgl. Tsai 2011, S. 55.

³¹ Vgl. Salt 2009, S. 2.

³² Vgl. Bateman 2017, S. 30; Tseng 2013, S. 9; Bateman / Schmidt 2012, S. 38.

³³ Vgl. Wildfeuer et al. 2020, S. 346.

³⁴ Z. B. Bateman / Schmidt 2012; Tseng 2013; Wildfeuer et al. 2020.

³⁵ Z. B. Salt 2006; Salt 2009; Redfern (Hg.) 2012.

³⁶ Vgl. Wildfeuer et al. 2020, S. 33.

Ein wesentliches forschungsprogrammatisches Ziel der im Laufe dieser Arbeit entwickelten Interpretationsform der Spannungsanalyse ist es letztlich, den von strukturalistischen Modellen vorausgesetzten ›Deutungsballast‹ auf Seite des theoretischen Publikums zu verringern. Es besteht ein großer Unterschied darin, ob im Rahmen einer Filmanalyse und der Auswahl der Inhalte, die für deren argumentativen Aufbau notwendig sind, lediglich die Erinnerung an einen mehrmals vorkommenden Reiz innerhalb des Films in Betracht gezogen wird *oder* ob das Konzept eine ganze Palette von soziokulturellen Prägungen auf Seite des Publikums erfordert, die dann bei der Rezeption eine Rolle spielen – z. B. wenn die Analyse unter der Prämisse entsteht, dass ein Film eine bestimmte gesellschaftliche Disposition spiegelt.³⁷ In beiden Fällen ist das Verständnis von Inhalt und Form ein völlig anderes: Bei einer Spannungsanalyse geht es nicht darum, dass das Publikum abhängig von einer außenstehenden Konzeptvorlage, welche die Verbindung zwischen Form und Inhalt vorbestimmt, (unbewusst) zu einer speziellen Interpretation kommt, sondern, dass der Film das Zusammenwirken seiner Inszenierungsmittel so anordnet, dass eine bestimmte Reaktion wahrscheinlicher wird als eine andere – etwa, wenn ein hervorgehobener, unheilbringender Soundeffekt immer nur in Verbindung mit dem Mörder vorkommt, damit ein Erwartungsmuster für Bedrohungslagen entstehen kann. Die Spannungsanalyse folgt demnach einem funktionalen Verständnis von Kommunikation: Horror-Filme, die den analytischen Kern im Laufe des Beitrags darstellen, dienen in erster Linie dazu, Menschen in Angst zu versetzen.³⁸

Ist der unheilbringende Soundeffekt ein mikrostrukturelles, d. h. szenointernes Fallbeispiel lassen sich dieser Forschungslogik folgend weitere, über klare modalitätsspezifische Reizmerkmale beschreibbare Muster ermitteln, die auch auf Ebene eines gesamten Films oder Film-Korpus Anwendung finden können. Die bloße Präsenz oder Nähe einer mit Gefahr assoziierten Figur stellt hierbei eine grundlegende inhaltliche Bedingung zur Bedrohungseinschätzung dar, wodurch die Angst des Publikums überhaupt erst angesprochen werden kann.³⁹ Demnach liegt in der Identifizierbarkeit des Killers einerseits ein Bewertungskriterium für dessen unmittelbare Präsenz, andererseits stellt dessen Erscheinungsbild einen explizit angstausslösenden Reiz dar, auf den andere Figuren mit Kampf oder Fluchtverhalten antworten.

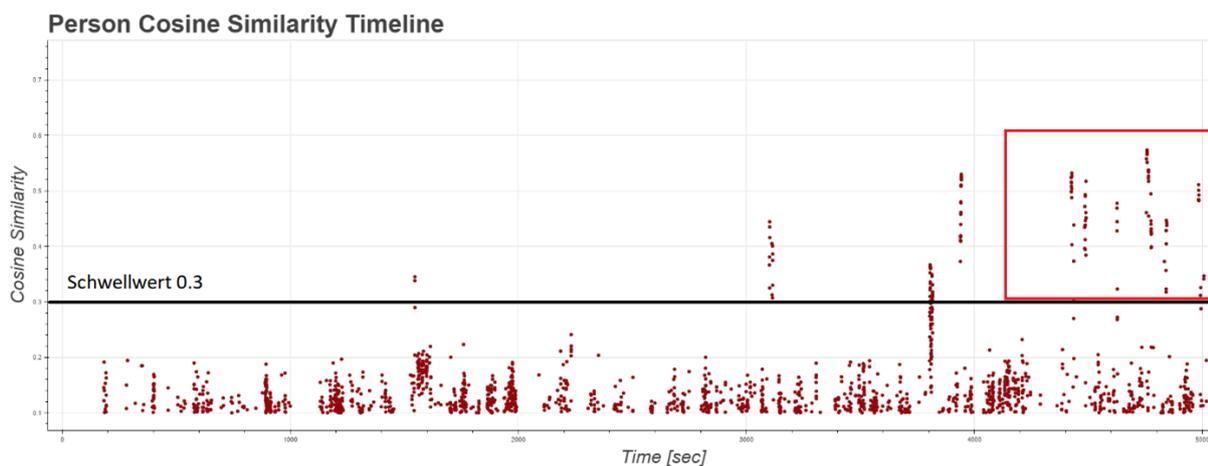


Abb. 2: Grafische Darstellung der Ergebnisse eines Algorithmus zur Gesichtserkennung wie er in TIB-AV-Analytics implementiert wurde. [Julian Sittel 2024]

So zeigt Abbildung 2 die Ergebnisse eines auf *Halloween* angewandten Algorithmus zur automatisierten Erkennung von Gesichtern (Face Recognition). Dazu wurden Screenshots der Gesichter aller Charaktere im Vorfeld als Referenzmaterial für die automatisierte Suche eingelesen; die Ähnlichkeitsverhältnisse zwischen den Bildern und den im Film identifizierten Strukturmerkmalen sind in der Grafik anhand der roten Punkte abzulesen. Die schwarze Linie markiert einen Schwellwert (0,3), der definiert, wann die Erkennungsleistung des Algorithmus als aussagekräftig einzustufen ist – daher gilt: je höher die Punkte über der Linie angeordnet sind, desto höher ist die Auftrittswahrscheinlichkeit einer Figur. Die Grafik veranschaulicht die Resultate der Suche für Michael Myers, den Antagonisten des Films: Deutlich zu erkennen ist, dass dieser vor allem in den späteren Mordsequenzen – also Ereignisstrukturen, die einen unmittelbaren Gefahreneintritt (Mord, Verfolgungsjagd) aufweisen – identifiziert wurde. Speziell der mittels der roten Box markierte Showdown, also der finalen Auseinandersetzung zwischen Protagonistin und Antagonist, weist die höchste Dichte an Punkten und demnach anhaltende Identifizierbarkeit Michaels auf. Dementgegen arbeitet die erste Hälfte des Films hauptsächlich mit impliziten Erscheinungsformen (Soundeffekte, Rückenfiguren etc.), die nur punktuell, im Falle eines Mordes eine eindeutige Identifizierung ermöglichen. Dieser indirekte Modus um die anhaltende Vorausdeutung der Präsenz einer Gefahr weicht im Showdown schließlich einer explizit kommunizierten,

³⁷ Vgl. Sittel 2017, S. 479.

³⁸ Vgl. Wildfeuer et al. 2020, S. 117.

³⁹ Vgl. Hudson et al. 2020, S. 9.

lediglich durch die Distanzreduktion zwischen Täter und Opfer bestimmten *Antizipationsphase* – mit jeder Einstellung, in der Michael zu sehen ist, nähert sich dieser weiter dem flüchtenden Opfer. Diese Jagdsequenz lässt, wie sich zeigen wird, keinen Spielraum mehr für Abwägungen, sondern dreht sich alleine um die Unmittelbarkeit des Gefahreneintritts bzw. das Fluchtverhalten der Hauptfigur.

Weicht das Erscheinungsbild der Antagonisten in Slasher-Filmen teilweise sehr stark von den Strukturmerkmalen menschlicher Gesichter ab, ist die Anwendung von Face-Detection-Algorithmen allerdings nicht immer ertragreich. Daher stellt das im Folgenden präsentierte Verfahren zur manuellen Annotation eine wichtige Stütze bei der Auswertung der mit TIB-AV-A gesammelten Daten dar. Die sogenannten *Imminence*-Werte sind in den Horror-Filmen, aus denen sich das Korpus zusammensetzt, inhaltlich universell und können daher als zentrales kategoriales Kriterium zur Bewertung aller spannungsrelevanten Einstellungen eines Slasher-Films verwendet werden. Aus inhaltlicher Sicht handelt es sich sozusagen um ein »kohäsives Element«⁴⁰ das verschiedene modale Faktoren in einen zweckmäßigen Zusammenhang bringt. Im Rahmen der statistischen Datenanalyse entstehen unter dieser methodischen Voraussetzung letzten Endes qualitative Kategorien, wobei gezielt nach Abhängigkeiten mit quantitativen, automatisiert ermittelten Merkmalen gesucht werden kann.

I.2 Überblick zur aktuellen Methode der Spannungsanalyse

Im Weiteren wird zunächst am Beispiel *A Nightmare on Elm Street*⁴¹ die statistische Methode der Auswertung erklärt. Gezeigt wird hier exemplarisch wie der Spannungsaufbau des gesamten Films aussehen kann und wie sich die Abhängigkeitsverhältnisse materieller Faktoren (Lautstärke- und Helligkeitswerte) darin niederschlagen (Stichwort *globale Interpretation*). Danach wird diese Vorgehensweise auf die Mikro-Ebene übertragen (Stichwort *Erzählfiguren*). Dabei können mit Hilfe der Methode strukturell ähnliche Szenen ermittelt und gleichermaßen angesichts ihres materiellen (Lautstärke- und Helligkeitswerte sowie Einstellungslängen) und formtechnischen (Einstellungsgrößen) Aufbaus statistisch untersucht werden. Die ermittelten Regelmäßigkeiten werden am Ende zwecks Interpretation über die Bedingungen neuro- und kognitionswissenschaftlicher Studien gespielt (Stichwort *exogene und endogene Spannungsinhalte*). Dabei steht am Beispiel des Slasher-Films *The Prowler*⁴² die Frage im Zentrum wie die Eigenschaften der Inszenierung Prozesse des antizipatorischen und reaktiven Angsterlebens unterstützen.

I.2.1 Fallbeispiel A: ›Nightmare On Elm Street‹

Abbildung 3 zeigt – um einleitend einen kurzen Überblick zu verschaffen – zunächst die Benutzeroberfläche des TIB-AV-A-Portals samt der manuell und automatisiert erhobenen Daten in der Liste unten links sowie der grafischen Darstellung der Ergebnisse in den jeweiligen Spuren. Die abgebildeten Erhebungen stellen, wie dargelegt, die Ursache aller weiteren Berechnungen und damit auch Interpretationen dar. Die Liste umfasst von oben nach unten die algorithmisch ermittelten Einstellungslängen (*Shots*) als Merkmalsträger der darunterliegenden manuell annotierten Kategorien der Spannungsanalyse (*Imminence / Suspense Figures*), die im Weiteren noch eine genauere Beschreibung erfahren. Darauf folgen die Einstellungsgrößen sowie die *RMS*- und *Brightness*-Werte (durchschnittliche Lautstärke und Helligkeit), einmal als Kurve, einmal als Zahlen- bzw. Skalarwert. Vor dem Hintergrund des angesprochenen niederrangigen Verständnisses von Bedeutung, stehen nun insbesondere die beiden letztgenannten im Interesse der statistischen Analyse respektive Interpretation. Die Werte wurden hierzu im Anschluss an die eigentliche Erhebung als .CSV-Datei exportiert und können zur Auswertung in andere Softwarelösungen übertragen werden.

⁴⁰ Bateman 2017, S. 30.

⁴¹ Craven 1984.

⁴² Zito 1981.



Abb. 3: Grafische Bedienoberfläche des TIB-AV-Analytics-Portals samt manuell und automatisiert erhobener Filmdaten. [Julian Sittel 2024]

Ein Beispiel wie manuell annotierte inhaltliche Merkmale verschiedene materielle Faktoren in Beziehung setzen, geben Abbildung 4 und Abbildung 5 zu Wes Cravens *A Nightmare on Elm Street*.⁴³ Der Datenausschnitt wurde, wie auch das gesamte Slasher-Film-Korpus, im Anschluss an die Datenerhebung von Nick Redfern statistisch ausgewertet und visualisiert – auch hat Redfern im Zuge der Kooperation erste Analysen aufgestellt. Ein Teil des von ihm angewandten Instrumentariums der *Computational Film Analysis*⁴⁴ soll im Folgenden dargelegt werden, um ein erstes Verständnis davon zu schaffen, auf welcher explorativ-statistisch begründbaren Basis die Interpretationen durchzuführen sind.⁴⁵

So bilden die beiden unteren Grafiken jeweils die Ergebnisse des Kruskal-Wallis-Tests sowie des Mann-Whitney-U-Tests ab.⁴⁶ Beide wurden, wie auch die im Anschluss vorgestellten statistischen Verfahren, von Redfern in der Statistik-Software *R* programmiert und berechnet.⁴⁷ Handelt es sich bei ersterem um einen Omnibus-Test, einem Prüfverfahren, das anzeigt, ob es zwischen verschiedenen Variablen einen statistisch signifikanten Unterschied gibt, dient letzterer als Post-hoc-Test dazu, festzustellen, wo genau diese Unterschiede liegen. Von links nach rechts zeigen die sogenannten Imminence-Werte (wie unmittelbar eine Gefahr ist) in Abbildung 4 und Abbildung 5 die Abwesenheit einer Gefahr (*Absence*), eine akute Bedrohungssituation (*Danger*) sowie die Präsenz einer Gefahr (*Presence*) an. Im Rahmen von Abbildung 4 steht jene Skala einmal in Bezug auf die durchschnittlichen Lautstärkenwerte innerhalb einer jeden Einstellung; im Rahmen von Abbildung 5 einmal in Bezug auf die durchschnittlichen Hell-Dunkel-Werte im selben Bereich. Durch die Anwendung der beiden Tests kann festgestellt werden, ob die RMS- bzw. Helligkeitswerte für einen Imminence-Wert tendenziell größer sind als die Werte für eine andere Imminence-Kategorie. Dabei gilt es einführend herauszustellen, dass im Unterschied zu den RMS- und Helligkeitswerten, die als quantitative Variablen gemessen werden können (metrisch skalierte Daten), es sich bei den Imminence-Werten lediglich um einzelnen Einstellungen manuell zugewiesene Labels respektive Kategorien (nominal skalierte Daten) handelt.⁴⁸ Ihnen kommt aufgrund des subjektiven Spielraums

⁴³ Die Analyse des Filmkorpus wurde mit freundlicher Unterstützung von Nick Redfern durchgeführt.

⁴⁴ Redfern 2022.

⁴⁵ Diesbezüglich ist anzumerken, dass Untersuchungen zur Validität der bislang in der Filmwissenschaft angewandten statistischen Modelle den dringenden methodischen Aufholbedarf des Fachs hervorheben, vgl. Redfern 2015. Z. B. setzt die häufig angewandte Normalverteilung, vgl. Salt 2011, die Annäherung gesammelter Daten wie den Einstellungsängen an die geometrische Struktur einer Gauß'sche Glocke voraus. Da vor allem Hollywood-Filme in der Regel jedoch mehr kurze als lange Einstellungen aufweisen, neigt sich diese entgegen der Symmetrie der idealen Referenzkurve nach links, was zu einer Verfälschung der aus ihr ableitbaren mathematischen Operationen führt. Die Validität einer ausschließlich mit diesem Modell durchgeführten Studie ist daher infrage zu stellen – d. h. viele Filme innerhalb eines Korpus sind mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht zuverlässig mit jenem Konzept der parametrischen Wahrscheinlichkeitsverteilung beschreibbar. Darüber hinaus dient die Normalverteilung lediglich der Analyse von Einstellungsängen und berücksichtigt nicht die Abhängigkeitsstrukturen zu anderen inszenatorischen Merkmalen, die inzwischen mittels TIB-AV-A auf algorithmischem Wege erfassbar sind. Wie dargelegt stehen speziell diese Zusammenhänge im interpretativen Fokus der Spannungsanalyse. So wurden von Nick Redfern im Zuge der Zusammenarbeit bisher noch nicht erprobte Modelle, wie die im Folgenden vorgestellte Faktorenanalyse gemischter Daten, zur Anwendung gebracht. Die Methode basiert auf Datentabellen, in denen Gruppen einzelner Einstellungen sowohl durch quantitative als auch qualitative Variablen beschrieben werden. Erst auf diese Weise war es möglich, die unter der ästhetischen Oberfläche der Slasher-Filme liegenden Abhängigkeitsstrukturen sichtbar zu machen. Siehe hierzu: Redfern 2015; vgl. Heftberger 2016, S. 164; Sittel 2017, S. 479.

⁴⁶ Corder / Foreman 2014, S. 118–120 (Kruskal-Wallis) beziehungsweise S. 70–72 (Mann-Whitney).

⁴⁷ Lê et al. 2008; Pagès 2014, S. 67–69.

⁴⁸ Ausführlich in Lorenz 1996, S. 15, Kapitel »Merkmale und Skalentypen«.

der analysierenden Person natürlich eine geringere Aussagekraft zu. Sie erfüllen im Rahmen dieser Grundlagenforschung dennoch die Rolle einer ad-hoc bestimmten Notationshilfe, um Interdependenzen inhaltlicher und technischer Merkmale zu ermitteln.

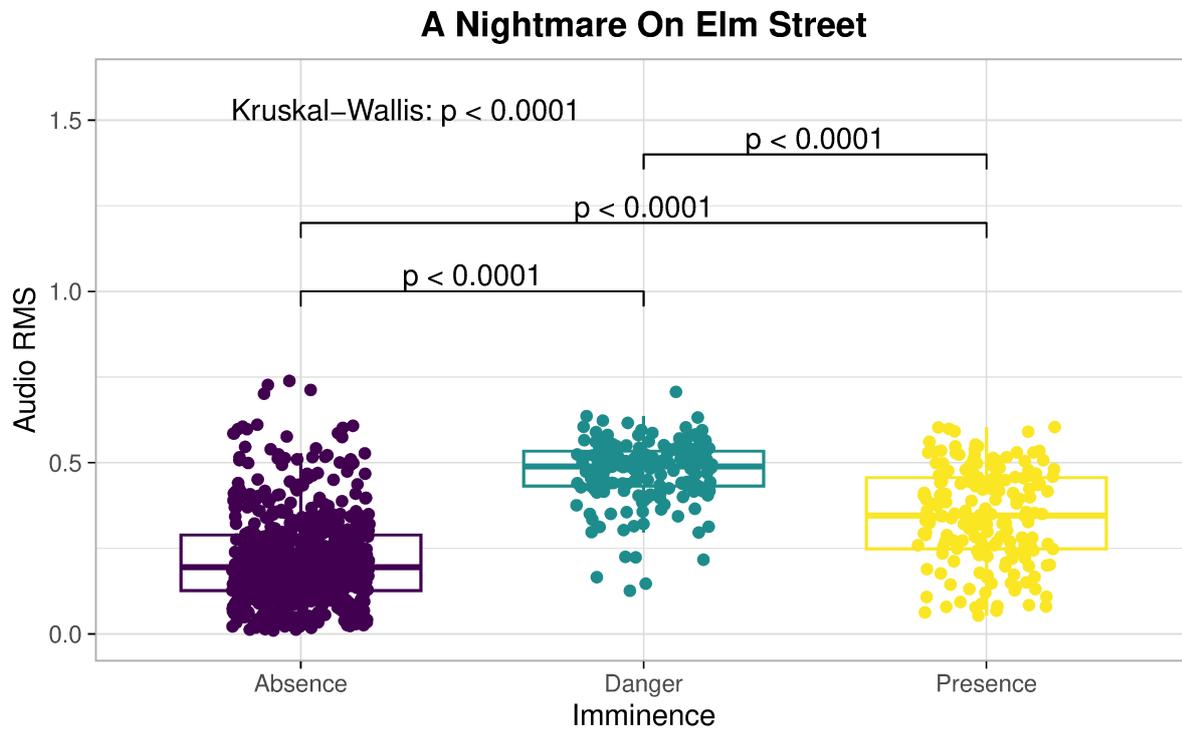


Abb. 4: Ergebnisse eines Kruskal-Wallis- sowie Mann-Whitney-U-Tests am Beispiel von *A Nightmare on Elm Street*. Zu sehen sind hier die durchschnittlichen Lautstärke-, also RMS-Werte (Root Mean Square). Alle Daten wurden von Julian Sittel erhoben und formatiert, die Auswertung erfolgte durch Nick Redfern. [Julian Sittel 2024]

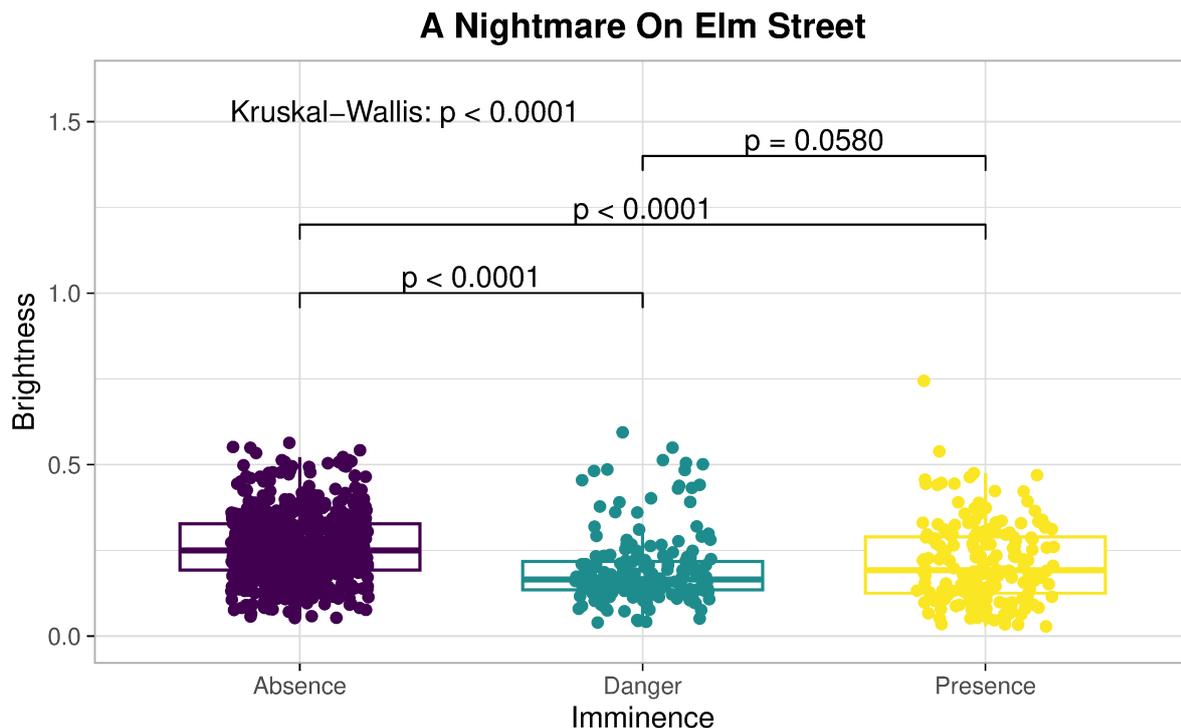


Abb. 5: Ergebnisse eines Kruskal-Wallis- sowie Mann-Whitney-U-Tests am Beispiel von *A Nightmare on Elm Street*. Zu sehen sind hier die Helligkeits- bzw. Brightness-Werte. [Julian Sittel 2024]

Zu erkennen ist in *Abbildung 4* zunächst eine deutliche Erhöhung des RMS-Wertes bei akuten Gefahrensituationen im Vergleich zu den anderen qualitativen Variablen, die im Verhältnis demnach tendenziell leiser gehalten sind. Kommt den Präsenz-Momenten eine Mittelstellung zu, ist das Gefälle zu den Momenten der Abwesenheit klar ersichtlich. Auch *Abbildung 5* zu den Brightness-Werten zeigt, einen visuell erkennbaren Unterschied zwischen Gefahren- und Präsenz-Situationen sowie Momenten der Abwesenheit einer Bedrohung, auch wenn diese im Vergleich zum durchschnittlichen Lautstärkepegel weniger offensichtlich ausfallen. Im Vergleich zur darüberliegenden Grafik zeichnet sich dabei ein gegenläufiger Trend ab: So indiziert das Boxdiagramm eine relational betrachtet niedrigere Helligkeit in Danger- und Presence-Situationen, während gefahrlose Szenen und Sequenzen in der Tendenz heller ausgeleuchtet sind.

A Nightmare On Elm Street

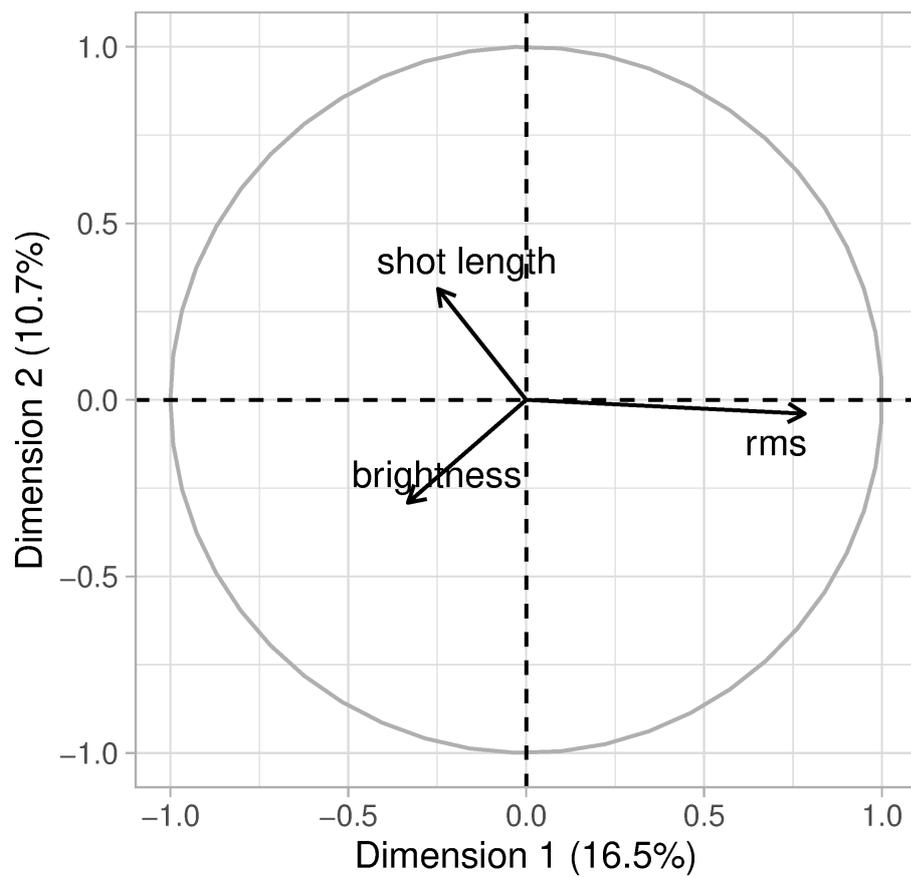


Abb. 6: Correlation circle am Beispiel von *A Nightmare on Elm Street*. [Julian Sittel 2024]

A Nightmare On Elm Street

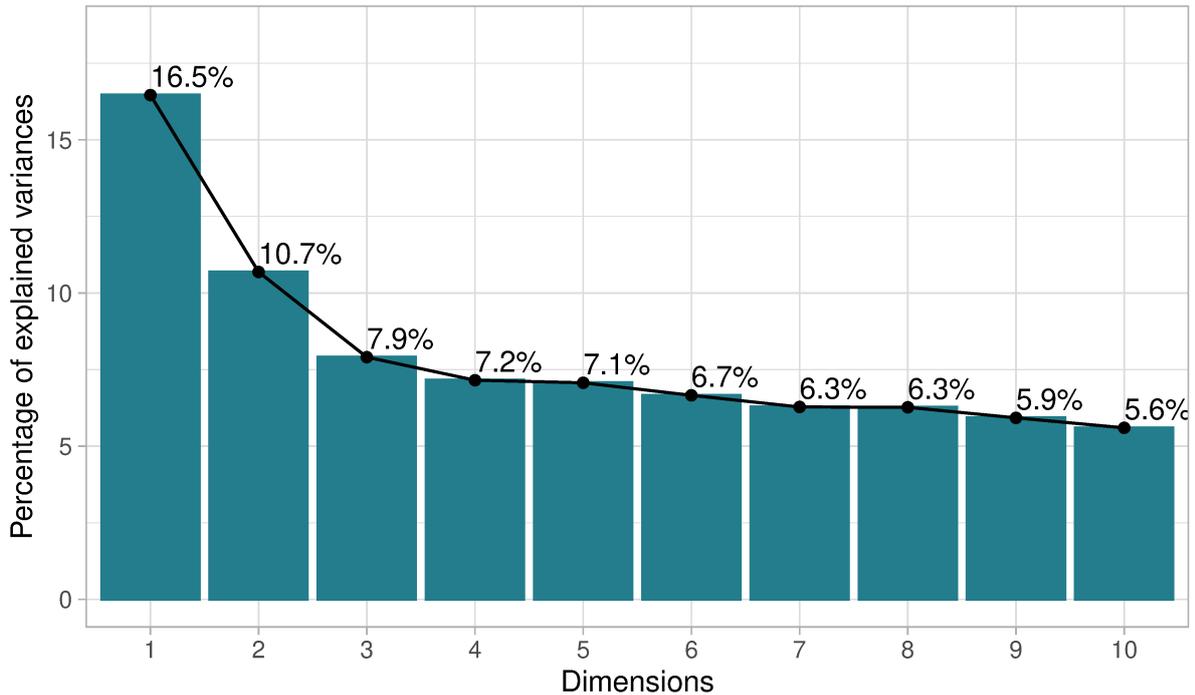


Abb. 7: Balkendiagramm zu den prozentualen Anteilen der Hauptdimensionen (Principle Dimensions) in *A Nightmare on Elm Street*. [Julian Sittel 2024]

Der ebenso von Redfern in R erstellte *Korrelationskreis* (*Correlation Circle*)⁴⁹ in *Abbildung 6* gibt darüber hinaus die Möglichkeit zu prüfen, ob und inwiefern zwischen allen quantitativen Variablen, also den RMS- und den Brightness-Werten sowie den Einstellungslängen, ein korrelatives Verhältnis besteht. Beim Korrelationskreis handelt es sich um ein exploratives Werkzeug zur Analyse von Daten: Am Leitfaden zweier Hauptdimensionen (*Principle Dimensions*), hier Dimension 1 auf der X- und Dimension 2 auf der Y-Achse, erfasst das Verfahren einen als Prozentwert angegebenen Teil der Gesamtvarianz der quantitativen Variablen (Dimension 1: 16,5 %; Dimension 2: 10,7 %). Die einzelnen Erhebungsgrößen werden in der hier durchgeführten Form der Faktorenanalyse (*Factor Analysis of Mixed Data*, kurz: FAMD)⁵⁰ vereinfacht gesagt noch einmal hinsichtlich ihrer Abhängigkeiten zusammengefasst und erst dann weiter in Verhältnis gesetzt – durch diese vorausgehende Form der Komplexitätsreduktion fällt es leichter Daten-Cluster und damit Muster zu erkennen.⁵¹ Existieren über die ersten beiden Dimensionen hinaus weitere erfassbare Varianzen, machen diese nur noch einen relativ kleinen Teil der Gesamtvarianz aus (siehe *Abbildung 7*), weswegen sich Redfern auf die beiden größten Prozentwerte der Hauptdimensionen festgelegt hat. Am Leitfaden der Faktorladung (*Factor Loading*) der jeweiligen Variable, einer Kennzahl, die indiziert wie hoch der Anteil eines Faktors an der Streuung ist, können schließlich die Korrelationen, die durch die Dimensionen eingefangen werden, über einen Einheitsradius grafisch dargestellt werden. Dabei gilt mit Blick auf den Korrelationskreis (*Abbildung 6*):

- Sind die Pfeile gruppiert und zeigen in eine Richtung, deutet dies auf eine positive Korrelation zwischen den jeweiligen Variablen hin. Allerdings gilt es dabei zu beachten, dass deren Winkel kleiner als 90° sein muss, damit von einem Zusammenhang ausgegangen werden kann.
- Negativ korrelierte Variablen befinden sich hingegen auf den gegenüberliegenden Seiten des Kreisursprungs. Um auf einen statistisch relevanten Zusammenhang hinzudeuten, muss der Winkel zwischen den Pfeilen größer als 90° sein.
- Wenn der Winkel zwischen den Variablen 90° beträgt, sind diese orthogonal. Das bedeutet, dass zwischen diesen kein korrelatives Verhältnis besteht.
- Die Nähe der einzelnen Linien zum Zentrum des Kreises zeigen an, wie gut eine Variable im Diagramm dargestellt ist.

⁴⁹ Lê et al. 2008; vgl. Pagès 2014, S. 14–16.

⁵⁰ Pagès 2014.

⁵¹ Das hier mit wesentlicher Unterstützung von Nick Redfern angewandte Verfahren kombiniert die Hauptkomponentenanalyse (*Principal Component Analysis*, kurz: PCA) der quantitativen Variablen mit der multiplen Korrespondenzanalyse (*Multiple Correspondence Analysis*, kurz: MCA) der qualitativen Variablen, um die Faktorenanalyse auf gemischte Datensätze anzuwenden. Siehe Pagès 2014 für eine ausführliche Erläuterung der Faktorenanalyse gemischter Daten (*Factor Analysis of Mixed Data*, kurz FAMD). Sowohl die PCA als auch die MCA (siehe Redfern 2022) wurden bereits in computergestützten Studien zum Filmstil eingesetzt, die FAMD jedoch – nach gegenwärtigem Kenntnisstand – in diesem Zusammenhang noch nicht.

Für *A Nightmare on Elm Street* kann auf Grundlage dessen ermittelt werden, dass die durchschnittlichen Lautstärkewerte (RMS) sowohl mit den Helligkeitswerten (Brightness) als auch mit den Einstellungslängen (*Shot Length*) negativ korrelieren, während die beiden letzteren Variablen keine Wechselbeziehung aufweisen. Folglich gilt in *A Nightmare on Elm Street* auf globaler, d. h. filmumspannender Ebene: Lautere Einstellungen sind bei kurzer Dauer tendenziell dunkler – im Umkehrschluss sind dagegen leisere Einstellungen bei längerer Dauer heller gehalten. Dies gibt einen ersten Anhaltspunkt für die angenommenen funktionalen Verbindung zwischen modalitätsspezifischen Reizmerkmalen und bestimmten Formen des Publikumsverhaltens wie etwa dem reaktiven Angsterleben beim Angriff eines Mörders. In einem weiteren Abgleich der quantitativen Daten mit den manuell annotierten inhaltlichen Merkmalen konnte diesbezüglich ermittelt werden, dass die identifizierte Datenlage auch die Unterscheidung zwischen akuten Gefahrenmomenten und Dialogsituationen widerspiegelt. Wie anhand der entsprechenden Korrelationskreises zu erkennen ist das beschriebene Muster im Übrigen auch bei anderen Filme innerhalb des analysierten Korpus festzustellen (insgesamt 7 von 20). Die folgenden Abbildungen 8 bis 12 weisen so die auch bei *A Nightmare on Elm Street* identifizierten globalen Strukturmerkmale auf:

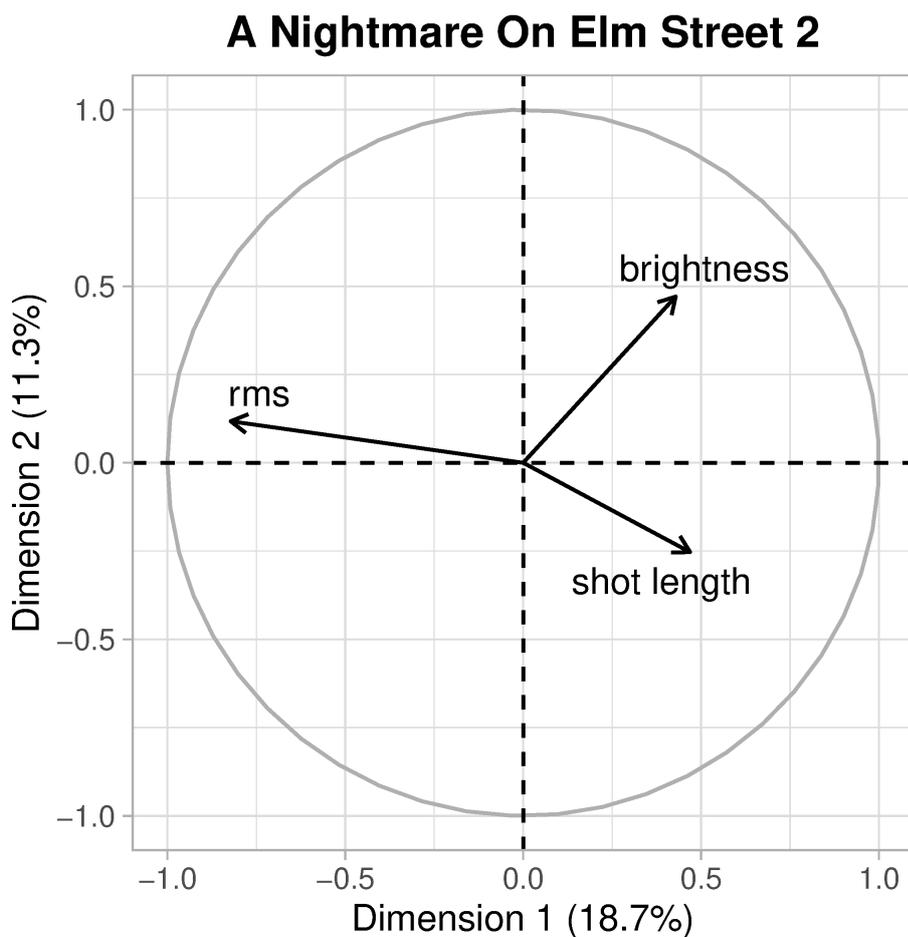


Abb. 8: Correlation circle zu *A Nightmare on Elm Street 2* (Sholder 1985). [Julian Sittel 2024]

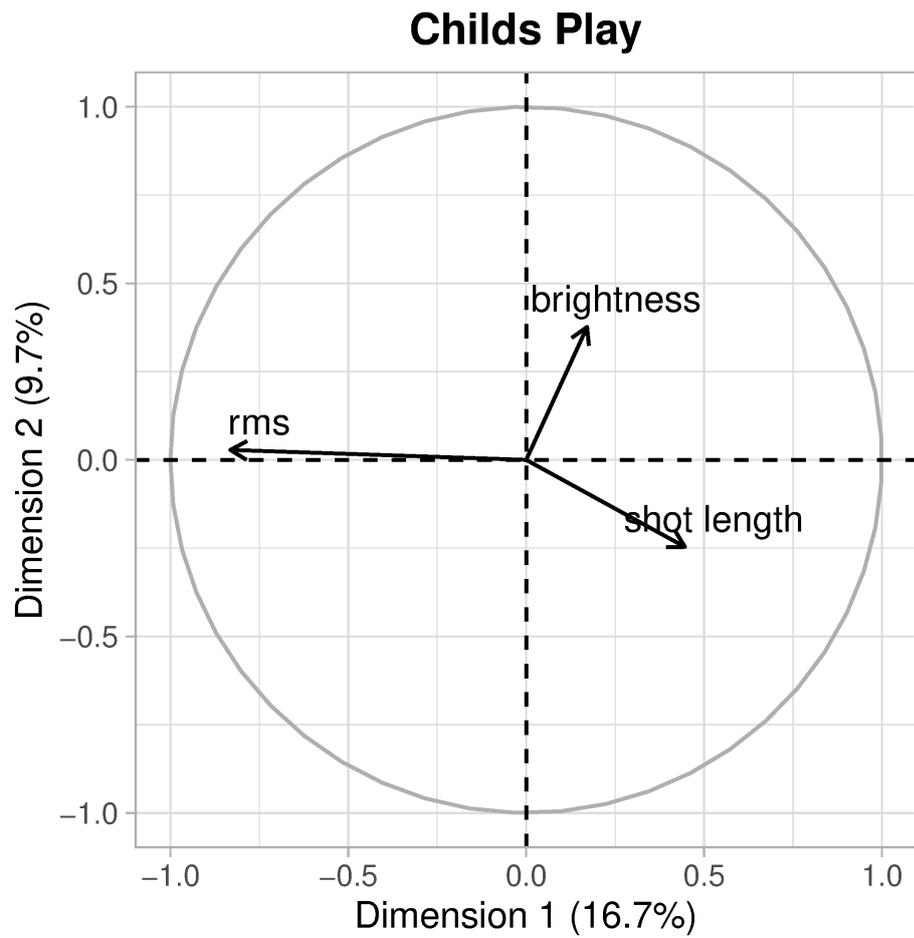


Abb. 9: Correlation circle zu *Child's Play* (Holland 1988). [Julian Sittel 2024]

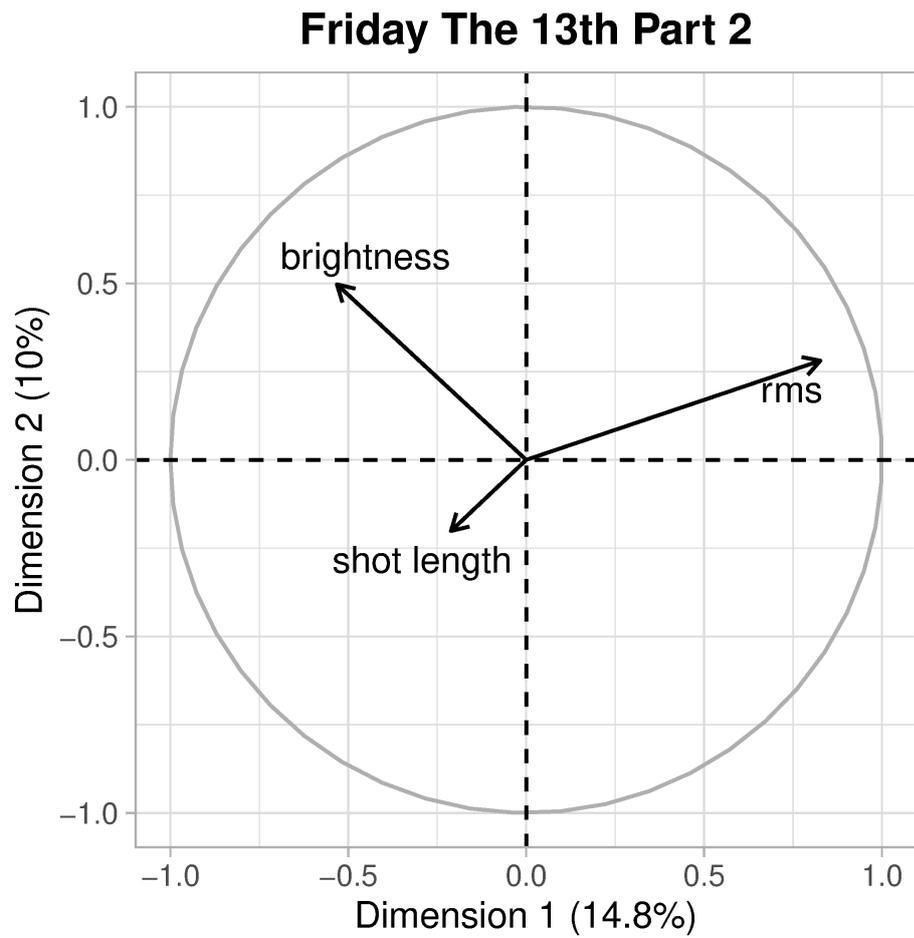


Abb. 10: Correlation circle zu *Friday the 13th Part 2* (Minor 1981). [Julian Sittel 2024]

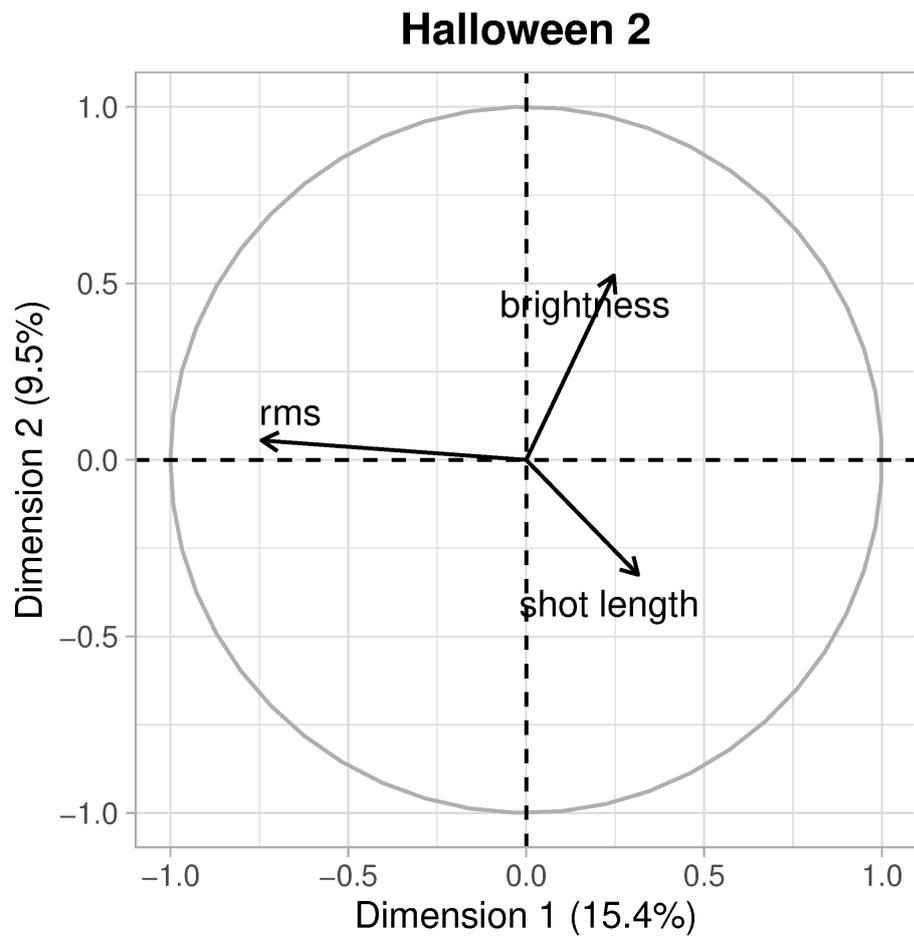


Abb. 11: Correlation circle zu *Halloween 2*. [Julian Sittel 2024]

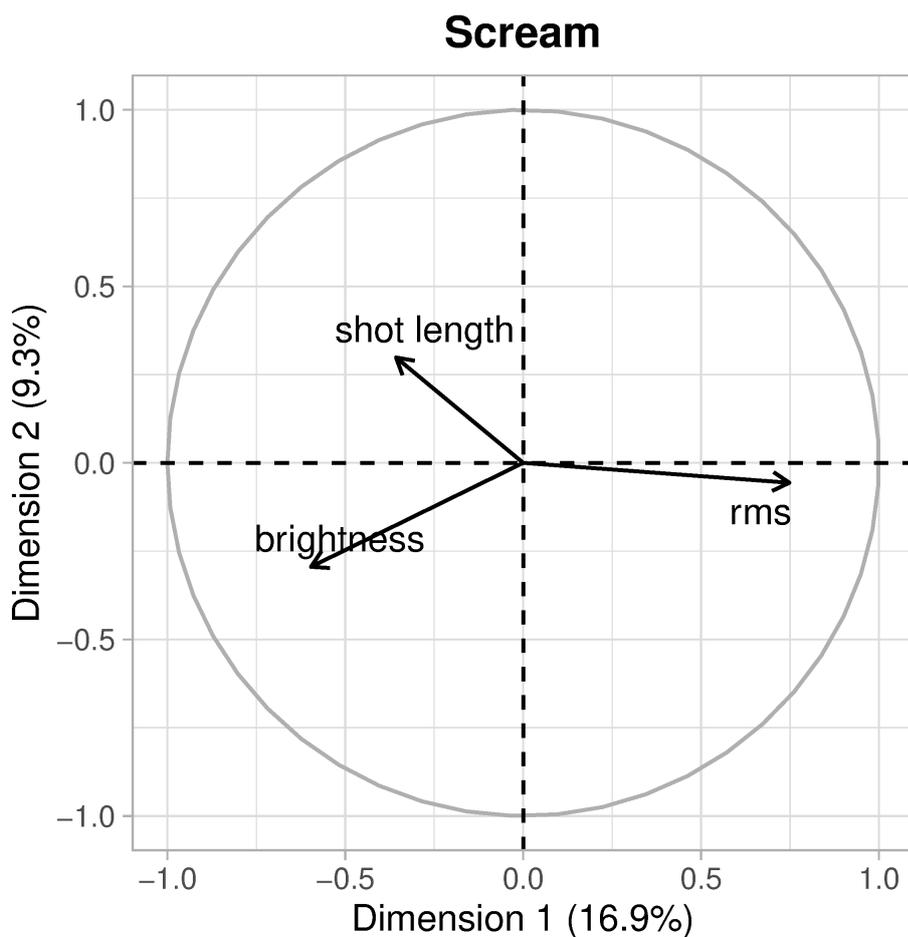


Abb. 12: Correlation circle zu *Scream*. [Julian Sittel 2024]

In Korrelation mit hoher Lautstärke stehen demnach schneller Schnitt und auch niedrigere Helligkeitswerte. Die einzelnen Längenunterschiede der Linien und damit die abweichende Repräsentativität der Variablen in den jeweiligen Korrelationskreis lassen sich in den meisten Fällen durch formale und inhaltliche Eigenheiten der Filme erklären und müssen in umfangreicheren Einzelanalysen aufgerollt werden. Hierbei empfiehlt es sich etwa die mit TIB-AV-A erfassten Modalitäten auch im Hinblick auf ihre chronologische Anwendung zu untersuchen. Dem wird im Kontext des Dissertationsprojekts zur Spannungsanalyse⁵² sowie in einer gemeinsamen Publikation mit Nick Redfern ausführlich Rechnung getragen.

⁵² Sittel [im Erscheinen].

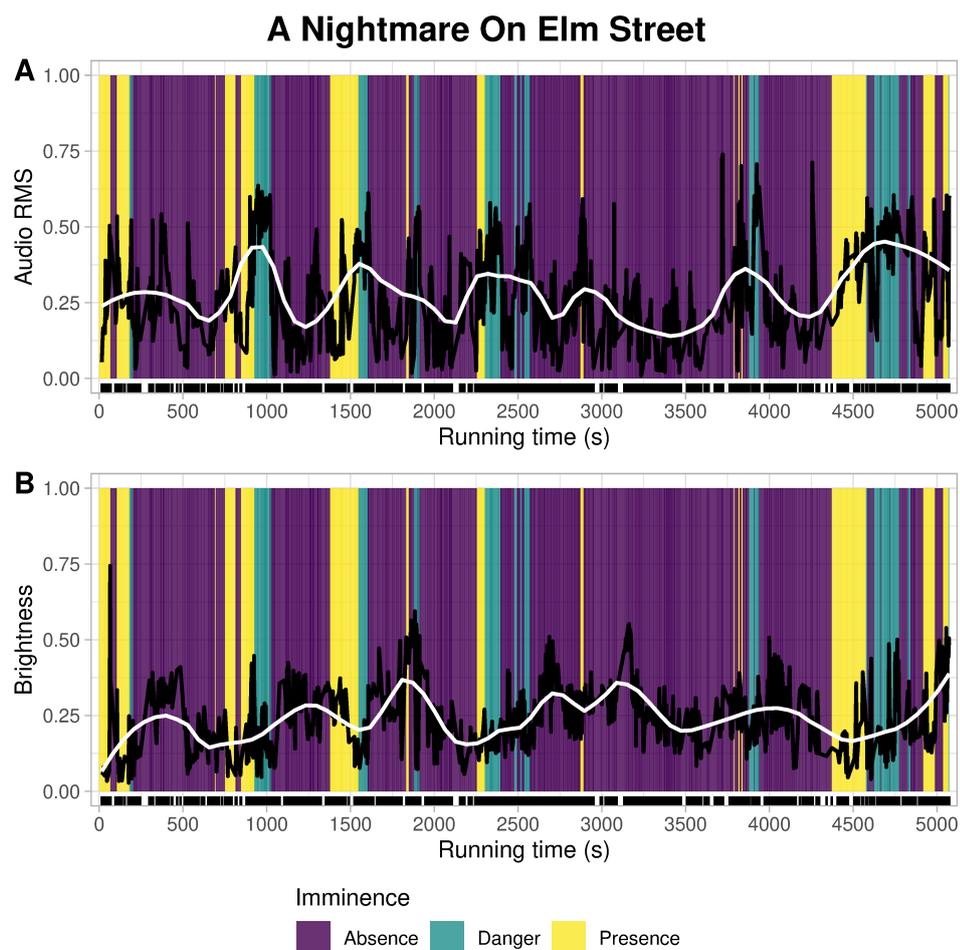


Abb. 13: LOESS (locally estimated scatterplot smoothing)-Trendlinien zu den RMS- und Brightness-Werten über den Verlauf von *A Nightmare on Elm Street*. [Julian Sittel 2024]

Ein prägnantes Beispiel, welches das globale Zusammenspiel der Modalitäten vor dem Hintergrund der oben dargelegten inhaltlichen Faktoren um Absence, Presence und Danger veranschaulicht, findet sich in *Abbildung 13*. Die von Redfern errechneten Grafiken zu *A Nightmare on Elm Street* zeigen, wie sich die durch den Korrelationskreis festgestellten Zusammenhänge im Handlungsverlauf materialisieren. Die farbcodierten Bereiche beziehen sich dabei auf die drei manuell annotierten qualitativen Variablen (siehe Legende), während die LOESS (*Locally Estimated Scatterplot Smoothing*)-Trendlinie⁵³ einen »geglätteten« Einblick in die interne Dynamik der modalen Faktoren gibt. Zu sehen ist vor allem wie sich beide quantitative Variablen (oben: RMS; unten: Brightness) abhängig von den Gefahrenmomenten kontrapunktieren. D. h. mit einer Spannungssequenz (gelb / blau) steigt die Lautstärke, parallel dazu sinkt die Helligkeit; in den Momenten der Abwesenheit (lila), die im Wesentlichen mit den Dialogsituationen des Films in Verbindung zu bringen sind, gilt das Gegenteil. Auf Grundlage dessen lässt sich schlussfolgern, dass die jeweiligen funktional verschieden ausgerichteten Inhalte (Spannungssequenzen = Affekterleben, Dialog = Handlungsinformationen) auch über spezifische Reizstrukturen getragen und im Verlauf des Films auf eine bestimmte Art und Weise moduliert werden. Zu berücksichtigen gilt es hierbei natürlich auch das ausgeführte korrelative Verhältnis zwischen Lautstärke und Schnittfrequenz innerhalb der akuten Gefahrenmomente.

⁵³ Fox / Weisberg 2018.

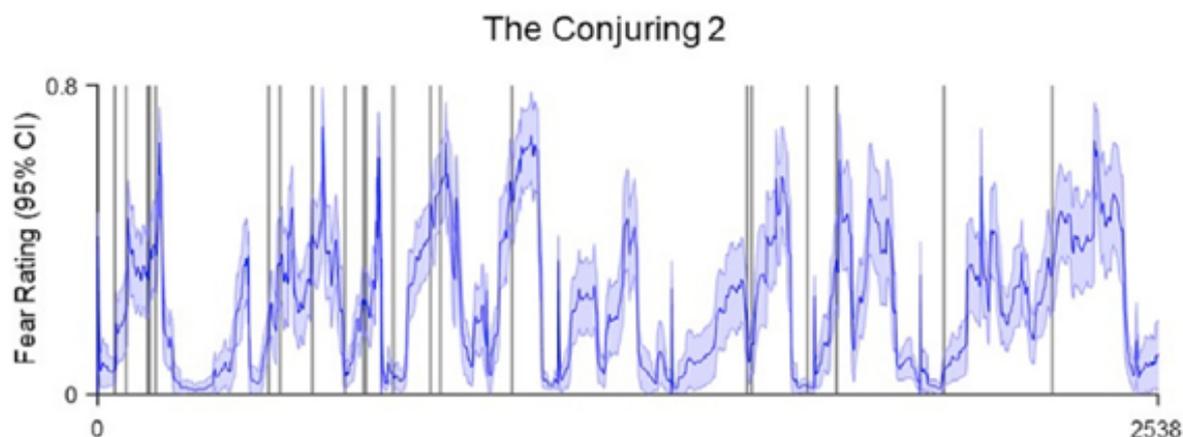


Abb. 14: Dynamic fear ratings (Durchschnitt der Bewertung von 22 Versuchspersonen) in Blau sowie die jump scares des Films *The Conjuring 2* (Wan 2016) in Form vertikaler schwarzer Balken. [Hudson et al. 2020, S. 5]

Mit Blick auf die funktionale Bedeutung dieser Merkmale kann exemplarisch auf ein von Matthew Hudson und Kollegen durchgeführtes neurowissenschaftliches Experiment verwiesen werden.⁵⁴ Dabei wurden gleichermaßen inhaltliche Annotationen durchgeführt, um einen Zusammenhang zwischen *Jump Scares*, also Schockmomenten und damit akuten Gefahrensituationen, sowie den erhobenen Daten zur Publikumsreaktion zu ermitteln. Abbildung 14 veranschaulicht die Amplitude der *Dynamic Fear Ratings* (Durchschnitt der Bewertung von 22 Versuchspersonen) in blau sowie die *Jump Scares* des Films *The Conjuring 2* in Form vertikaler schwarzer Balken – die *Fear Ratings* der Zeitserie waren dabei, wie in der Grafik zu erkennen, mit den *Jump Scares* deckungsgleich: »Peaks of the self-reported fear time series were concordant with the occurrence of jump-scares [...]«⁵⁵. Die Forscherinnen und Forscher berücksichtigten dazu ergänzend den Einfluss der für solche akute Gefahrenmomente relevanten Modalitäten auf die Hirnaktivität der Versuchspersonen – die sich mit den oben in *A Nightmare on Elm Street* ermittelten Ergebnissen, also geringe Helligkeit und hohe Lautstärke, decken. Dies führte zum Ergebnis, dass sowohl intensive Geräusche als auch verminderter visueller Input (Dunkelheit) zum Erleben von Angst beitragen, was eine erste Erklärung für deren tendenziell häufiges Aufkommen in akuten Bedrohungsszenarien darstellt. Im letzten Teil des Vorworts werden diese durch experimentelle Referenzarbeiten interpretierbarer modaler Eigenschaften anhand konkreter Beispiele einzelner Szenen ausführlicher diskutiert. Diesem Vorhaben kommt entgegen, dass Horrorfilme in Studien häufig als realitätsnahe Reize Verwendung finden, um von kulturellen Informationstransfers unabhängige Prozesse des Angsterlebens zu erforschen. Daher können die auf Basis bestimmter filmischer Charakteristika durchgeführten Interpretationen zum Verhalten des Publikums gleichermaßen auf andere Filme mit vergleichbarem Aufbau übertragen werden.

Können mit den Imminence-Werten also einerseits statistische Analysen durchgeführt werden, um wie anhand der Kontrapunktierung herauszufinden durch welche Modalitäten Spannungs- oder Dialoginhalte im Film getragen werden, lassen diese andererseits jedoch auch Rückschlüsse über eine globale, filmumspannende Struktur zu. Die manuellen Annotationen zur Abwesenheit, Präsenz oder Aktivität einer Gefahr zeigen an, wann genau spezifische Inhalte im Laufe des Films vorkommen und mit welchen anderen Inhalten sie abgewechselt werden. In Abbildung 13 zu *A Nightmare on Elm Street* ist etwa zu erkennen, wie der Film im Rahmen der ersten Hälfte Spannungssequenzen (Kombinationen aus Danger- und Presence-Annotationen) mit Momenten der Abwesenheit einer Gefahr moduliert. Darauf folgt bis zum Showdown (im Sinne einer finalen Auseinandersetzung zwischen Protagonistin und Antagonist) eine Pause, die bis auf punktuelle Ausnahmen auf erneute Spannungsphasen verzichtet. Die spannungstragende Funktion dieser globalen Anordnung verschiedener Inhalte soll im Weiteren näher untersucht werden.

Zu diesem Zweck gilt es, am Beispiel von Steven Spielbergs *Der weiße Hai*⁵⁶ ein Deutungsmodell vorzustellen, das die filmumspannende, zeitliche Organisation von spezifischen Inhalten, also die Frage nach dem Wann, mit ihrem Einfluss auf das Spannungserleben in Beziehung setzt.⁵⁷ Dabei kann der Zeitpunkt, in dem ein negatives Ereignisresultat – wie z. B. der Angriff eines Killers, eines Hais und so weiter – im Verlauf eines Films eintritt, sich positiv auf die Angsterfahrung auswirken. Ausgehend davon können im Zuge einer kontrastierenden Analyse am Ende ebenso Aussagen über die Handlungsstruktur von

⁵⁴ Vgl. Hudson et al. 2020, S. 5.

⁵⁵ Hudson et al. 2020, S. 5.

⁵⁶ Spielberg 1975.

⁵⁷ Vgl. Junkerjürgen 2002, S. 54.

A Nightmare on Elm Street getroffen werden. Da die Imminence-Werte schließlich auf alle im Slasher-Korpus enthaltenen Filme übertragen wurden, war es im Rahmen der Studie möglich, diese angesichts struktureller Ähnlichkeiten zu gruppieren und so wiederkehrende Merkmale weiteren Interpretationen zu öffnen.

I.2.2 Interpretation der globalen Filmstruktur

Zur Deutung der festgestellten globalen Muster, wurden primär Modelle mobilisiert, die ihren Ursprung in den Erfahrungswissenschaften haben. War es nicht möglich einen passenden Hintergrund zu finden, dienten diese gleichermaßen als Vergleichs- respektive Kontrastfolie, um alternative – das bedeutet empirisch nicht getestete, aber theoretisch vertretbare – Lesarten abzuleiten. Die entwickelten Interpretationshintergründe bilden auf Basis der ermittelten Regelmäßigkeiten den Klassifikationsrahmen für eine Taxonomie von Slasher-Filmen, also die Gesetzmäßigkeit einer Anordnung qualitativer und quantitativer Merkmale. Die über manuelle Annotationen gewonnene Interpretation einer globalen Struktur wird dabei – wie oben demonstriert – stets auf eine materielle Grundlage geprüft. Dies ermöglicht es, am Leitfaden verschiedener ›Konzepte von Angst‹, die z. B. als wiederkehrende Muster in vergleichbaren Szenen oder dem globalen Aufbau von Filmen angelegt sind, Begründungen für das mögliche Verhalten des Publikums zu finden. ›Konzept von Angst‹ meint hierbei, dass ein Film unter Voraussetzung eines funktionsorientierten Zusammenspiels zwischen filmischem Aufbau und menschlichem Affekterleben konzipiert wurde. Charles Bornstein, der als Cutter für den Schnitt von *Halloween* verantwortlich war, beschreibt diese Intention der Filmemacher – hier in Form einer Zeitstruktur des dramaturgischen Aufbaus – etwa wie folgt:

»Wallace und Carpenter [Cutter und Regisseur] verglichen das immer mit einem Gummiband: Wie lange kann man es auseinanderziehen bevor es reißt? Man zieht also alles in die Länge. Wenn man weiß, dass gleich etwas Schreckliches passieren wird, dann wird eine unfassbare Spannung aufgebaut, weil man einfach nur will, dass die Situation vorbei ist.«⁵⁸

Dieses ›Konzept von Angst‹ soll nun im Anschluss an eine kurze Darlegung seiner theoretischen Grundlagen exemplarisch an *Der weiße Hai* ausgeführt werden. Im Kern der filmumspannenden Analyse steht dabei die Annahme einer ›erzählerischen Affordanz‹, eines sich an einer Veranlagung des Publikums orientierenden Strukturangebots.⁵⁹ Dabei macht sich die Narration das benannte Timing zwischen Spannungsinhalten und Dialogen zunutze, um wirkungsvollere Angstreaktionen hervorzurufen zu können.

Abhängig davon wie spezifische Inhalte über den Verlauf eines Films organisiert sind, muss die Untersuchung daher auf verschiedenen zeitlichen Ebenen erfolgen: Spannungsinhalte umfassen einerseits globale Intervalle, die sich über die gesamte Handlung eines Films aber auch Romans erstrecken, andererseits aber auch Inhalte, deren Auflösung in wesentlich kürzeren Abständen erfolgt und die ihre Wirkung primär auf der mikrostrukturellen Ebene einer Szene oder eines Kapitels entfalten. In der literaturwissenschaftlichen Spannungsforschung, welche die Basis der hier beschriebenen Vorgehensweise darstellt, entspricht ersteres einem kontinuierlichen Grundinteresse, das im Idealfall während der gesamten Rezeption aufrecht erhalten bleibt (die Frage nach der Identität eines Mörders), während letzteres einen kurz andauernden Affekthöhepunkt im Rahmen einer einzelnen Spannungsepisode beschreibt (der Ermittler begegnet dem Mörder in einem Showdown um Leben und Tod).⁶⁰ Ausgehend von Arbeiten im Bereich der Stress- und Kognitionsforschung wurde in der Literaturwissenschaft der Versuch unternommen, kognitive und emotionale Lesebeteiligung in ein synergetisches Verhältnis zu setzen und auf entsprechende globale und mikrostrukturelle Verflechtungen innerhalb einer Erzählung zurückzuführen. Dies konkretisiert sich am Leitfaden der aus der Stressforschung entlehnten Begriffe des Sich-Sorgens (*Worrying*) und der Angst (*Anxiety*) in der Hypothese, dass die globale Haupthandlung einzelnen Mikroepisoden einen kognitiven Hintergrund bereitet – also den Kohärenzstiftenden, syntaktischen Rahmen, aus dem sich die Spannungsmomente ableiten, welche letztlich auf die Konfrontation mit einer angstausslösenden Gefahr zielen. Demnach kann durch die expositorische Ankündigung der filmumspannenden Bedrohung ein Prozess des Sich-Sorgens in Form kognitiver Involvierung in das allgemeine Handlungsgeschehen angeregt werden, der die Grundlage für weitere intensivere emotionale Reaktionen darstellt.⁶¹ Ralf Junkerjürgen, der aus der ursprünglich vom Psychologen Shlomo Breznitz eingeführten Trennung medienunabhängige⁶² Interpretationskategorien abgeleitet hat, fasst dies wie folgt zusammen:

⁵⁸ Netflix-Serie *The Movies that made us*. Netflix 2019.

⁵⁹ Vgl. Wildfeuer et al. 2020, S. 118.

⁶⁰ Vgl. Lehne / Koelsch 2015, S. 6; vgl. Junkerjürgen 2002, S. 51.

⁶¹ Vgl. Junkerjürgen 2002, S. 54.

⁶² Moritz Lehne und Stefan Koelsch betonen etwa, dass es sich bei Spannung um einen allgemeinen psychologischen Prozess handelt, der durch sehr grundlegende emotionale und kognitive Vorgänge charakterisierbar ist. Obwohl z. B. auch musikalische Spannungserfahrungen scheinbar in hohem Maße von der Spannung in Filmen oder Romanen abweichen, werden sie daher durch ähnliche Prinzipien wie dem der Instabilität, Ungewissheit, Antizipation oder Formulierung einer bestimmten Erwartung beschreibbar. Beziehen sich Filme in Spannungssequenzen offensichtlich auf andere Modalitäten als ein über Text getragener Spannungsinhalt, kann die globale Struktur und damit der Zeitpunkt, wann der Eintritt einer Gefahr erfolgt, gleichermaßen Prozesse der Erwartung und Antizipation auslösen – auch wenn die mikrostrukturelle Ebene, also die Untersuchung einzelner Szenen, einen wesentlich filmspezifischeren Ansatz abverlangt. Vgl. Lehne / Koelsch 2015.

»Wenn einer Person [...] viel Zeit zwischen der Ankündigung einer möglichen Bedrohung und ihres tatsächlichen Eintretens gegeben wird, bedeutet dies, dass der Prozess des Sich-Sorgens ausgelöst und die Person im Laufe der Zeit immer stärker kognitiv in die Situation involviert wird, so dass ihre Angstreaktion umso größer ist, wenn die Bedrohung sich endlich einstellt.«⁶³

Über die Visualisierung der qualitativen Merkmale (Absence, Presence, Danger) wie sie im vorherigen Abschnitt erläutert wurden, lässt sich in *Abbildung 15* am Beispiel von *Der weiße Hai* nachvollziehen wie das Zusammenspiel um Worrying und Anxiety im Spannungsbogen eines Films angelegt sind. Das Schnittdiagramm wurde im Zuge der frühen Entwicklungsphase von TIB-AV-A noch mit Microsoft Excel bzw. Powerpoint erstellt. Die X-Achse zeigt dabei an, um welche Einstellung im Film es sich handelt (1 bis 1055) – die Farbcodierung in der Legende der Grafik gibt Rückschluss über den Inhalt. Die Länge der entsprechend eingefärbten Balken indiziert die Dauer der jeweiligen Einstellung.

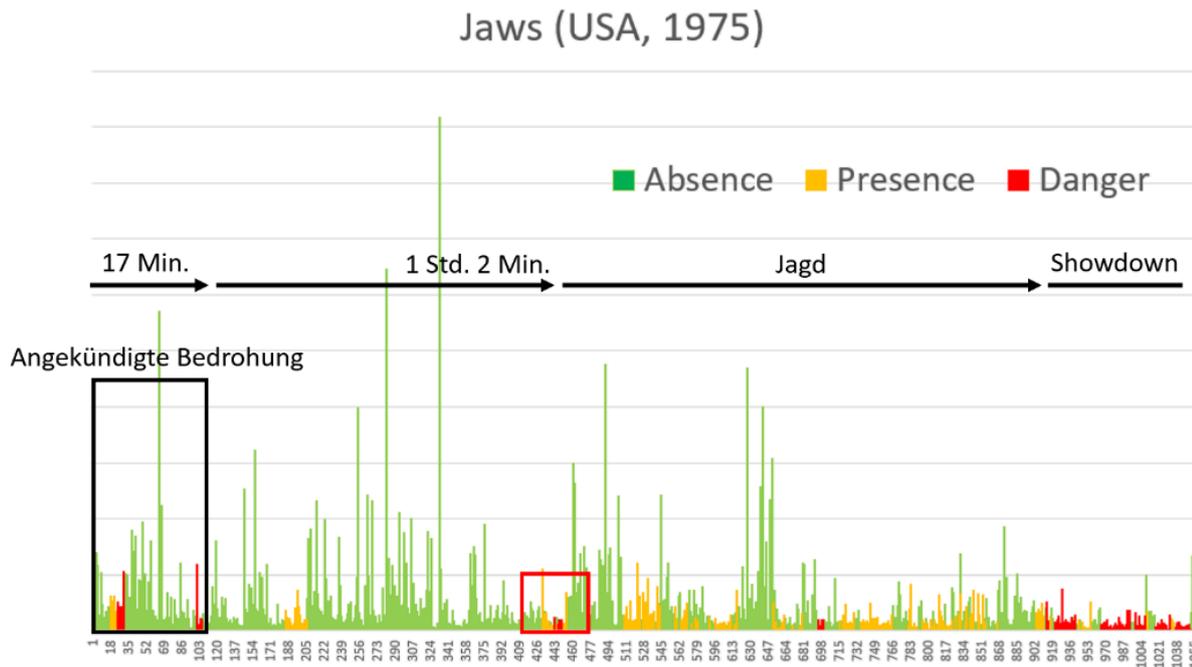


Abb. 15: Imminence-Werte über den globalen Verlauf von *Der weiße Hai*. [Julian Sittel 2024]

In Ergänzung dazu lassen die schwarze und rote Box sowie die Linien oberhalb der Grafik die einzelnen Stationen des globalen Spannungsbogens erkennen. Die beiden roten Konzentrationen zu Beginn des Films stellen akute Gefahrensituationen dar, die mit den ersten Opfern die globale Bedrohung ankündigen und die Gefährlichkeit des Hais »Bruce« demonstrieren. Ab diesem Zeitpunkt dominiert Grün und damit das Nichtvorhandensein einer direkten Bedrohungssituation. Nun gilt im Zuge dieses Antizipationsprozesses die auch von Junkerjürgen aufgegriffene Formel der Stressforschung: »The longer the anticipation time given, the greater the anticipatory stress when the event is imminent.«⁶⁴

Auf dem Weg zur erneuten Imminenz (siehe rote Box), die erst wieder zur Hälfte des Films (1 Stunde und 2 Minuten) eintritt, ist Bruce, der Hai, weitestgehend abwesend und die allgemeine Bedrohungslage wird in erster Linie durch eine »Metonymie der Angst« aktualisiert. Stellvertretend für die globale Gefahr zeigt der Film etwa Schockbilder von Haiangriffen, eine Autopsie des ersten Haiopfers und anfänglich eine kurze Begegnung mit Fischern (einzige gelbe Konzentration in der Antizipationsphase). In der Zeit zwischen der Ankündigung einer erneuten Bedrohung und ihres tatsächlichen Eintretens schafft *Der weiße Hai* auf diese Weise Bedingungen, die das Publikum immer intensiver in die allgemeine Bedrohungslage involvieren und die Abwägung eines erneuten Angriffs plausibler machen. Jene kognitive Teilhabe am Geschehen erwächst letztlich Schritt für Schritt zu einem Katalysator für eine umso intensivere emotionale Reaktion. Diesbezüglich ist vorauszuschicken, dass auch die experimentelle Erforschung von Spannung zeigt, dass es eine Synergie zwischen antizipatorischen und reaktiven Vorgängen des Angsterlebens gibt.⁶⁵ D. h. beide Mechanismen erregen sich umso stärker gegenseitig mit, je wahrscheinlicher das Eintreten einer Gefahr und damit die Notwendigkeit sofortigen Handelns wird, was der mit Worrying und Anxiety beschriebenen Dramaturgie entspräche.

⁶³ Junkerjürgen 2002, S. 54

⁶⁴ Paterson / Neufeld 1987, S. 410; vgl. Junkerjürgen 2002, S. 51.

⁶⁵ Vgl. Hudson et al. 2020, S. 5; vgl. Redfern 2023, S. 8.



Abb. 16: Frame aus *Der weiße Hai*. [Julian Sittel 2024]

Was den weiteren Verlauf des Films betrifft, sind nach dem zweiten akuten Gefahrenmoment vermehrt gelbe Phasen, also Präsenz-Momente, festzustellen, die auf die Haijagd zurückgeführt werden können. Nun spitzt der Film das Bedrohungsszenario zu und verlagert seinen Schauplatz auf das Meer, sozusagen der »Wirkungsstätte« des Antagonisten, um über die Ebene der reinen Implikation hinaus das sensorische Spielfeld zur Antizipation einer latenten Gefahr zu erzeugen – Bruce kann jederzeit aus den Weiten des im Hintergrund befindlichen Wassers heraus angreifen (siehe Abbildung 16). Kommt es parallel zur Verbrüderung der drei Haijäger vereinzelt zu Scharmützeln (rote und gelbe Konzentrationen in der Konfrontationsphase), wird – wie anhand der roten Phasen am Ende zu erkennen ist – der zentrale Konflikt im Zuge eines akuten Gefahrenszenarios gelöst.

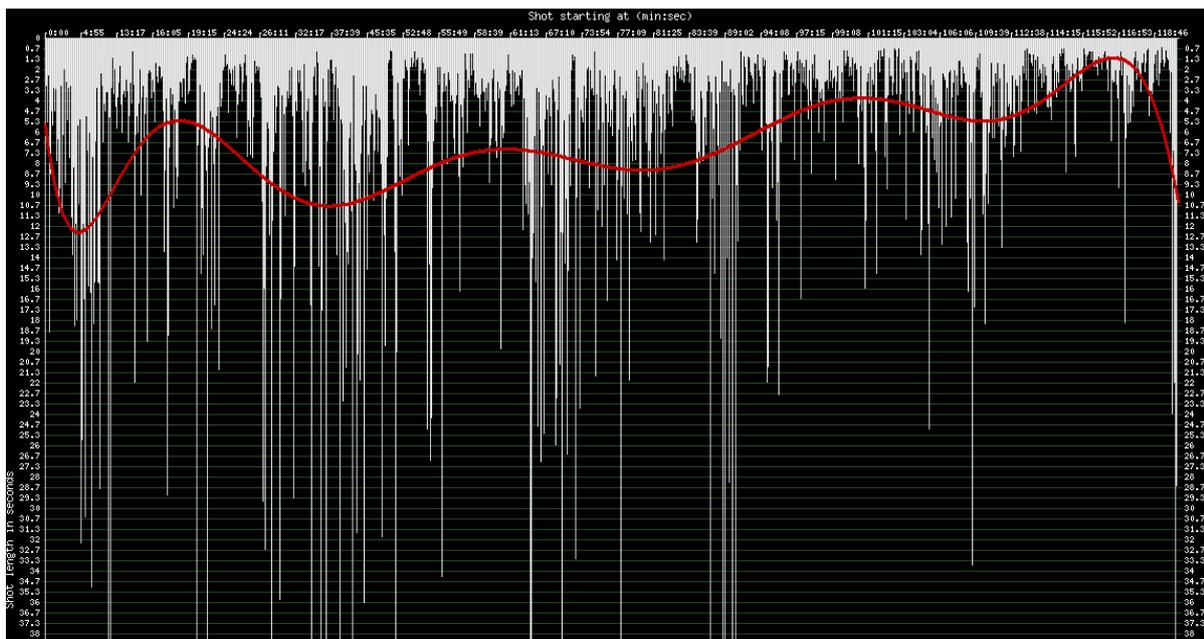


Abb. 17: *Der weiße Hai* Schnittdiagramm nach James Cutting aus der Cinematics-Datenbank. [Julian Sittel 2024]

Waren bereits im Beispiel von *A Nightmare on Elm Street* die darin dominanten Danger-Situationen mit einer erhöhten visuellen Dynamik in Verbindung zu bringen, zeigt *Abbildung 17* gleichermaßen eine zu diesem Punkt sukzessive steigende Schnittfrequenz. Da *Der weiße Hai* zu einem frühen Entwicklungszeitpunkt des TIB-AV-A-Portals ausgewertet wurde und noch keine Möglichkeiten zur breiter angelegten technischen Analyse zur Verfügung standen, konnte hier mit Darstellungen aus der Webplattform Cinematics⁶⁶ (siehe *Abschnitt II*) Abhilfe geschafft werden. Die reinen Schnittdaten basieren auf manuellen Erhebungen des Psychologen James Cutting – sie können in der Datenbank der Webseite unter Eingabe des Films (englischer Titel *Jaws*) abgerufen werden. Das obige Schnittdiagramm invertiert sozusagen die Grafik in *Abbildung 45* und folgt dabei derselben Darstellungslogik. Komplementär zur besprochenen globalen Struktur ist hier anhand der roten Trendlinie zu erkennen, dass die Dauer der Einstellungen tendenziell sinkt, was mit dem Showdown den Höhepunkt erreicht. Um ansatzweise einen Zusammenhang zwischen Form und Inhalt aufzuzeigen, lassen sich die schrumpfenden Hügel ad-hoc als Spiegelung der einzelnen globalen Spannungsphasen der Erzählung deuten. Angesichts der vorgenommenen inhaltlichen Annotationen bildet sich so eine Spirale der formalen Spannung ab, die letztlich am Leitfaden der Prinzipien Worrying und Anxiety interpretierbar wird: Je akuter die Bedrohungslage wird, desto schneller wird der Schnitt.

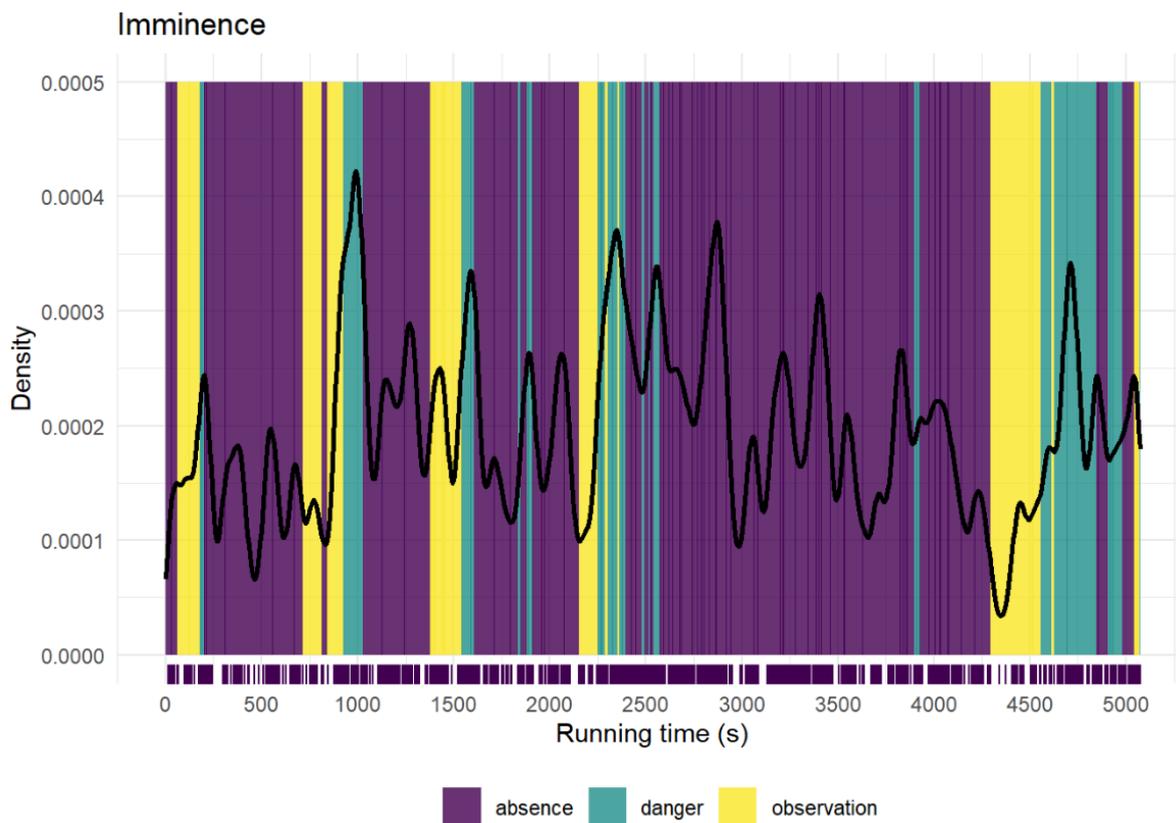


Abb. 18: Diagramm zur Cut Density von Nick Redfern in *A Nightmare on Elm Street* – angewandt über die manuell annotierten Imminence-Werte. [Julian Sittel 2024]

Abschließend soll vor dem Hintergrund von *Der weiße Hai* ein kurzer Vergleich zur globalen Struktur von *A Nightmare on Elm Street* gezogen werden, um damit einen alternativen Rahmen zur Interpretation globaler Strukturen zu umreißen. *Abbildung 18* zeigt das von Nick Redfern im Rahmen einer Vorstudie errechnete Diagramm zur *Cut Density* – der Auftrittshäufigkeit von Schnittstellen innerhalb eines Zeitintervalls.⁶⁷ Dabei gilt: Je höher der Gipfel der Kurve desto schneller der Schnitt. Die Abbildung vereint sozusagen die am Beispiel von *Der weiße Hai* aufgegriffenen Grafiken zum Schnittrhythmus aus der Cinematics-Datenbank sowie des Modulationsgrads semantischer Annotation. Letztere weichen in der Legende zwar von den vorherigen Beispielen im Punkt Presence (hier: *Observation*) ab, folgen jedoch derselben Annotationslogik, was sich dadurch erklärt, dass diese Grafik gleichermaßen einer frühen Entwicklungsphase der Spannungsanalyse entstammt. Dennoch wird auch hier ein klarer Zusammenhang zwischen Schnittfrequenz und den Danger- sowie Absence-Momenten erkennbar: So kommt den Danger-Segmenten im Kontrast zu den vergleichsweise langsam geschnittenen Observation- respektive Presence-Segmenten eine hohe visuelle Dynamik zu.

⁶⁶ Vgl. Tsivian 2009.

⁶⁷ Vgl. Redfern 2022.

Mit Blick auf die Zeitstruktur der jeweiligen semantischen Annotationen ist nach der ersten Hälfte des Films, die ein anhaltendes Wechselspiel der drei Imminence-Werte aufweist, eine Absence-Phase des Antagonisten Freddy Kruegers zu erkennen. Daher besteht im Gegensatz zum Worrying-und-Anxiety-Schema direkt zu Beginn ein deutlicher Grad der Modulation. Dies realisiert der Film insbesondere durch das zwei Realitätsebenen (Traum und Wirklichkeit) umfassende System eines möglichen Gefahreintritts. Damit der Antagonist seinen Opfern Schaden zufügen kann, müssen sich diese im Schlaf befinden, können ihm allerdings auch wieder kurz vor dem Tötungsmoment entkommen, sofern sie eigenständig aus dem Albtraum erwachen oder von anderen geweckt werden. Diese erzählerische Eigenheit der multiplen Diegesen,⁶⁸ also kausal voneinander unabhängigen Erzählebenen, bewirkt, dass der Antagonist bereits früh, aber auch regelmäßig eine akute Gefahr für die Protagonistin Nancy und ihre Freunde darstellt, was in klarem Kontrast zum allmählichen Aufbau in *Der weiße Hai* steht. Sozusagen handelt es sich also um eine genaue Umkehr des Worrying-und-Anxiety-Schemas und damit ein anderes Konzept von Angst: Hier schlägt die Bedrohung zunächst regelmäßig zu, woraufhin eine ganze Weile nichts passiert, um auf diese Weise die Ungewissheit zwischen Traum und Wirklichkeit als antizipatorisches Momentum ausnutzen zu können. Dies begründet sich dadurch, dass die Protagonistin ihre Angreifbarkeit im Traumzustand erkennt und sich im Rahmen ihrer Rechercheaktivitäten – d. h. der Aneignung von Wissen, um Freddy im Showdown zu besiegen – über mehrere Tage wachhält. Die wachsende, unerträgliche Müdigkeit sorgt jedoch dafür, dass die Trennschärfe zwischen Wachzustand und Traum verschwimmt und durch jenen ontologischen Schwebzustand jederzeit eine unvermittelte Konfrontation mit dem Mörder eintreten kann. Der von Junkerjürgen adressierte kognitive Mechanismus des Worryings, der auf der Ungewissheit des Imminentwerdens der globalen Bedrohung abhebt, konzentriert sich dadurch auf die zweite Hälfte des Films. Im Gegensatz zu *Der weiße Hai* kommt *A Nightmare on Elm Street*, nicht zuletzt aufgrund der Fantasy-orientierten Hintergrundgeschichte des Traumdämons Freddy Krueger, dahingehend ein anderer syntaktischer Rahmen zu, wie ein Gefahreintritt stattfinden kann. Demnach setzt der Film keine situationsbezogene Plausibilisierung für eine Gefahrenlage voraus, wie etwa das Eintreten einer Figur in tiefe Gewässer – Freddy kann die Fassade der Wirklichkeit im zweiten Teil jederzeit durchbrechen und Nancy oder andere angreifen. Dem Film kommt so eine Art »eingeschränkte Mitteilungsbereitschaft«⁶⁹ zu, auf welche der beiden Realitätsebenen er sich nun bezieht. Jene milde Form der erzählerischen Unzuverlässigkeit basiert auf dem benannten Wechselspiel in der ersten Hälfte des Films, welche mit den traumgebundenen Angriffen Freddy's das besagte Regelsystem mitkommuniziert und damit eine Verknüpfung zwischen Schlaf und Gefahr schafft.

Die über die manuellen Annotationen der Imminence-Skala abgebildete Zeitstruktur ist schließlich als Ausgangspunkt der dargelegten Lesart zu betrachten. Dabei gilt es hervorzuheben, dass der Modulationsgrad der verschiedenen Inhalte – wie anhand der Statistiken demonstriert – vor allem auch über modalitätsspezifische Reizmerkmale getragen wird. Auf Basis der Analysen Redferns ist daher noch einmal auf die festgestellte negative Korrelation zwischen hoher Lautstärke sowie Einstellungsdauer und Helligkeitswerten innerhalb der Danger-Situationen zu verweisen. Im Vergleich zur traditionellen Hermeneutik, bei der die analysierende Person und der Film zusammenfallen, kommt der vorgestellten, modal orientierten Deutungsweise schlussendlich auch eine quantitative bzw. materielle Grundlage zu. Diese trennt beide Instanzen im erfahrungswissenschaftlichen Sinne voneinander und trägt zumindest partiell zu einer aperspektivischen Position⁷⁰ zum Forschungsobjekt bei. Kurzum: Die Analyse basiert auf dem »was ist« und nicht ausschließlich auf einem individuellen Eindruck.⁷¹

Über diese Einzelbeispiele hinaus deutete letzten Endes auch die Analyse des Slasher-Korpus auf filmübergreifende Tendenzen in Bezug auf die Inszenierung von Dialog- oder Spannungselementen hin. Wie den stichprobenartigen Correlation Circles in den Abbildungen 8 bis 12 zu entnehmen, geht hohe Lautstärke etwa mit schnellem Schnitt und Dunkelheit einher. Dass insbesondere akute Gefahrenmomente innerhalb des Korpus häufig durch die am Beispiel von *A Nightmare on Elm Street* hervorgehobenen Merkmale geprägt sind, stellt eine wichtige Grundlage für weitere Interpretationen zur Funktion dieser dar.

1.2.3 Überblick zu den Spannungsfiguren

Bevor empirische Studien zum Angsterleben einen Eindruck davon geben, warum etwa spezifischen, innerhalb von Spannungssequenzen ermittelten Modalitäten eines Films oder Korpus umfassende Regelmäßigkeit zukommt, stellt der folgende Teil die feingliedrigste Annotationsebene der Spannungsanalyse vor – die Spannungsfiguren. Über die bislang verwendeten globalen Imminence-Werte hinaus, kann durch die Anwendung des Annotationsmodells der Spannungsfiguren eine differenziertere scene- oder sequenzinterne Informationsstruktur von Spannungsinhalten ermittelt werden. Zeigen die Imminence-Werte im Allgemeinen an, ob eine Gefahr abwesend, präsent oder aktiv ist, zeigen die Spannungsfiguren was sich in den entsprechenden Erzählsegmenten genau ereignet und welcher Aufbau ihnen zugrunde liegt. Das Verständnis von Bedeutung ist hier ebenso ein interpretativ niederrangiges: Es bezieht sich auf im Verlauf der Szenen kommunizierte Hinweise, die Rückschluss darüber geben, ob eine Bedrohung zeitlich und räumlich naheliegt.

⁶⁸ Vgl. Hartmann 2007, S. 55.

⁶⁹ Vgl. Bordwell 2014, S. 59.

⁷⁰ Vgl. Blättler 2017.

⁷¹ Vgl. Wildfeuer et al. 2020, S. 345.

Neurowissenschaftliche Studien verdeutlichen schließlich, dass es ein Zusammenspiel zwischen neuronalen Faktoren gibt, die an der anhaltenden Antizipation von (*Sustained Fear*) und der akuten Reaktion auf (*Acute Fear*) Gefahren beteiligt sind. Die dynamische Interaktion dieser beiden trennbaren Mechanismen des Angsterlebens hängt von der Nähe einer Gefahr und damit der Notwendigkeit ab, Bedrohungseinschätzungen vorzunehmen.⁷² Dieser empirisch unterfütterte Einfluss von Informationen zur Nähe oder das Vorhandensein einer Gefahr auf das gegenseitige Miterregen von Antizipation und Reaktion stellen eine robuste Basisprämisse für den Klassifikationsrahmen der Spannungsanalyse dar. Analysen von Szenen und Sequenzen, aber auch des Spannungsbogens ganzer Filme wie *Der weiße Hai* oder *A Nightmare on Elm Street* haben gezeigt, dass viele Horrorfilme diese Verknüpfung verschiedener Vorgänge des Affekterlebens in der Art und Weise, wie sie Hinweise zum Eintritt einer Gefahr vermitteln, sozusagen reflektieren. Eine typische Szene beginnt relativ unkonkret, in dem der Film zunächst nur angstbesetzte Rahmeninformationen zur Präsenz des Antagonisten vorausschickt. Nach und nach werden jedoch weitere Hinweise offengelegt, die auf eine zunehmende Nähe des Killers schließen lassen und so auf die erhöhte Wahrscheinlichkeit eines negativen Ereignisresultats hindeuten. Damit orchestriert der Film über seine Ereignisstruktur und nicht zuletzt über seine Modalitäten den graduellen Übergang von einer immer tieferen Involvierung in den kognitiven Mechanismus des Angsterlebens hin zur Reaktion auf den Eintritt der Gefahr.

Abhängig von den beiden Mechanismen, zwischen denen sich dieser Prozess vollzieht, differenziert die Spannungsanalyse im Allgemeinen zwischen exogenen und endogenen Spannungsinhalten. Je nachdem wie Gefahrenhinweise vergeben werden, liegt eine akute Bedrohungssituation (exogen) wie der Angriff eines Killers oder ein implizites Spannungsszenario (endogen) vor, das nur andeutet, dass die potenzielle Bedrohung in der Nähe ist. Auch werden Wahrscheinlichkeitsinformationen in der Systematik berücksichtigt, die einen Gefahreneintritt näher legen und / oder das informationelle Gefüge zwischen den drei Parteien (Publikum, aktive Figur, passive Figur) potentiell verändern. Die Spannungsanalyse fragt am Ende danach, in welcher Weise diese Informationen zur Bedrohungseinschätzung als semantisches Scharnier modaler Faktoren dienen, um die mit den beiden Mechanismen des Angsterlebens verbundenen Prozesse auszuschöpfen. Da das Low-Level-Konzept der Semantik⁷³ von Spannungsinhalten auf eine begriffliche Übersetzbarkeit – sozusagen einem Konsens über das was Filme bedeuten – zu den empirischen Wissenschaften abzielt, ist es möglich, Regelmäßigkeiten bestimmter Reizmerkmale mit Hilfe von Studien aus der Neuro- oder etwa der Kognitionswissenschaft für die weitere Interpretation zu spiegeln. Ungeachtet des hohen Grads der Variabilität mit dem die Gefahrenhinweise von Szene zu Szene und Film zu Film bereitgestellt werden, ergibt sich letztlich eine breite, korpusorientierte Anwendbarkeit des Modells – d. h., ein über viele Filme hinweg stabiles Maß zur Beurteilung semantischer Faktoren des Spannungserlebens.



Abb. 19: Frame aus *Halloween 2*. [Julian Sittel 2024]

⁷² Vgl. Hudson et al. 2020, S. 5.

⁷³ Vgl. Bateman 2017, S. 33.



Abb. 20: Frame aus *Halloween 2*. [Julian Sittel 2024]

Zwar mag eine Szene die Präsenz des Antagonisten mit einer Weit- oder Großaufnahme vermitteln, während an anderer Stelle ein Soundeffekt zum Tragen kommt, nichtsdestotrotz bewirkt die Vergabe entsprechender Informationen eine Veränderung in den Wissensbeziehungen zwischen Filmfiguren und Publikum.⁷⁴ Abbildung 19 zu *Halloween 2* veranschaulicht z. B. wie der Film die kurze Identifizierbarkeit des Killers in der Tiefe des Raumes nutzt, um den Wissensstand zum älteren Ehepaar, den Protagonisten der Sequenz, zu kontrastieren⁷⁵ – im Gegensatz zum Publikum sind sich letztere demnach nicht der Präsenz des Antagonisten bewusst. Mit dieser Einstellung schafft der Film eine angstbesetzte Rahmeninformation, die den Ausgang der nachfolgenden mehrdeutigen und damit nicht direkt angstbesetzten Szene ungewiss erscheinen lässt. Dies veranlasst das Publikum dazu, einen eventuellen Angriff zu antizipieren – gleiches gilt für Abbildung 20, die den Killer in einer Rückenfigur beim Beobachten des späteren Opfers aus dem Schatten heraus zeigt. Arbeitet der Film mit gefahrenbezogenen Konventionen des Musikeinsatzes oder verknüpft durch einen wiederholten, filmimmanenten Gebrauch genretypische Soundeffekte⁷⁶ mit dem Mörder, trägt dies derselben informationellen Funktion Rechnung.

Die Spannungsfiguren segmentieren und klassifizieren diese Phasen des Spannungsaufbaus.⁷⁷ Sie ermöglichen es auf Ebene der Datenanalyse trotz szenointerner Abweichungen häufig vorkommende technische Merkmale innerhalb strukturell ähnlicher Spannungsinhalte ausfindig zu machen. Das Grundprinzip der kategorialen Zuweisung im Rahmen der softwaregestützten Filmnotation wird im Haupttext detailliert ausgeführt. Allerdings gilt es zu erwähnen, dass sowohl das begriffliche Modell als auch die Systematik zur Zusammensetzung der Spannungsfiguren zugunsten der hier präsentierten Datenverarbeitung vereinfacht wurden. Wie anfangs anhand des Zusammenhangs zwischen der Identifizierbarkeit Michael Myers und den akuten Gefahrenmomenten (Danger-Situationen) veranschaulicht (Abbildung 2), wurde die Spannungsanalyse zudem auch mit Blick auf die Ermittlung materieller Kriterien für Annotationen weiterentwickelt.

⁷⁴ Vgl. Junkerjürgen 2002, S. 61; vgl. Weibel 2008; vgl. Brewer 1996, S. 110.

⁷⁵ Vgl. Redfern (Hg.) 2012, S. 11.

⁷⁶ Vgl. Hentschel 2011, S. 60.

⁷⁷ Vgl. Junkerjürgen 2002; vgl. Weibel 2008.

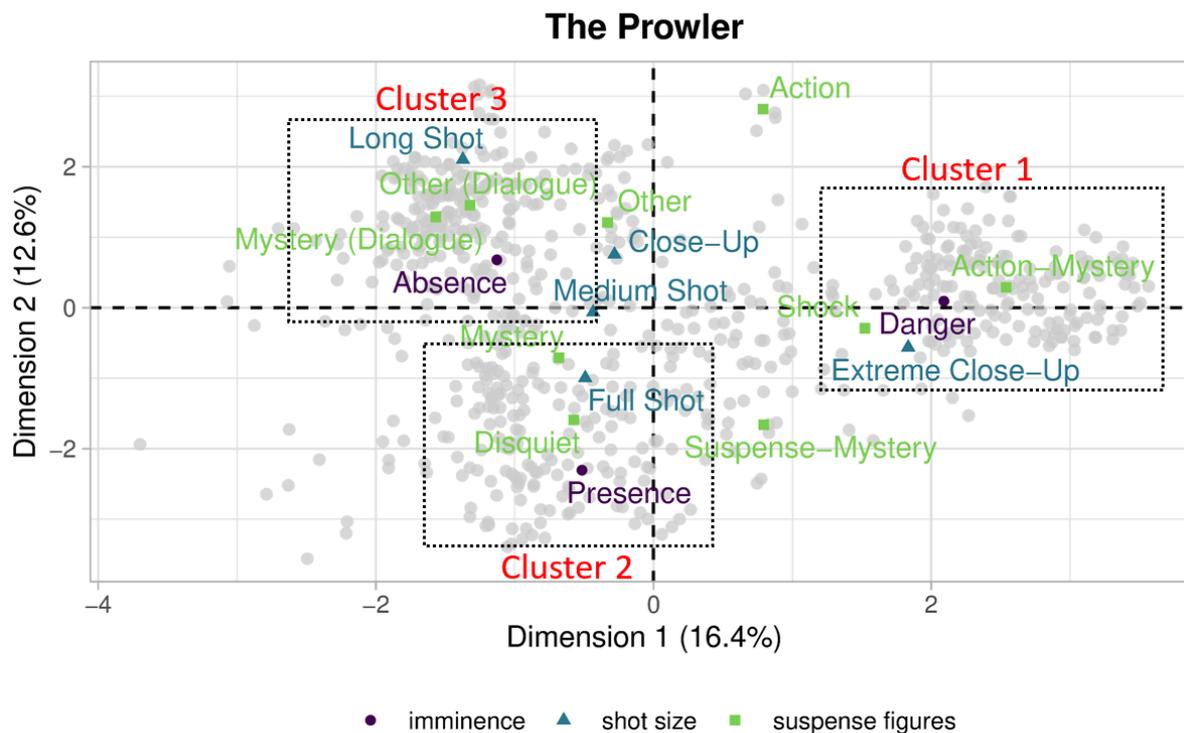


Abb. 21: Factor Map zur Verteilung einzelner Einstellungen in Bezug auf die qualitativen Variablen im Slasher-Film *The Prowler* (durchgeführt von Nick Redfern). [Julian Sittel 2024]

Abbildung 21, eine sogenannte *Factor Map* zur Verteilung einzelner Einstellungen in Bezug auf die qualitativen Variablen im Slasher-Film *The Prowler*, gibt einen ersten Eindruck davon, wie die Spannungsfiguren als tiefergehender inhaltlicher Bezugspunkt für Datenanalysen dienen. Ziel ist es letzten Endes – wie bereits an *A Nightmare on Elm Street* gezeigt – diese qualitativen mit quantitativ-materiellen Faktoren statistisch in Verhältnis zu setzen, um eine interpretative Verbindung zu den Prozessen des Angsterlebens herzustellen. Am Leitfaden der hier ebenso von Redfern angewandten Factor Analysis of Mixed Data (FAMD)⁷⁸ soll dahingehend mit den Factor Maps ein weiteres Analysewerkzeug vorgestellt werden.⁷⁹ Wichtig für das vorliegende Beispiel ist an diesem Punkt, dass die Nähe der anhand der Legende erkennbaren Kategorien Auskunft über deren korrelative Beziehungen geben. Die Grafik umfasst die Imminence-Werte, Einstellungsgrößen sowie Spannungsfiguren, während die zum Teil als Cluster geordneten grauen Punkte für alle Einstellungen im Film stehen.

⁷⁸ Vgl. Pagès 2014, S. 67–69.

⁷⁹ Lê et al. 2008.

The Prowler

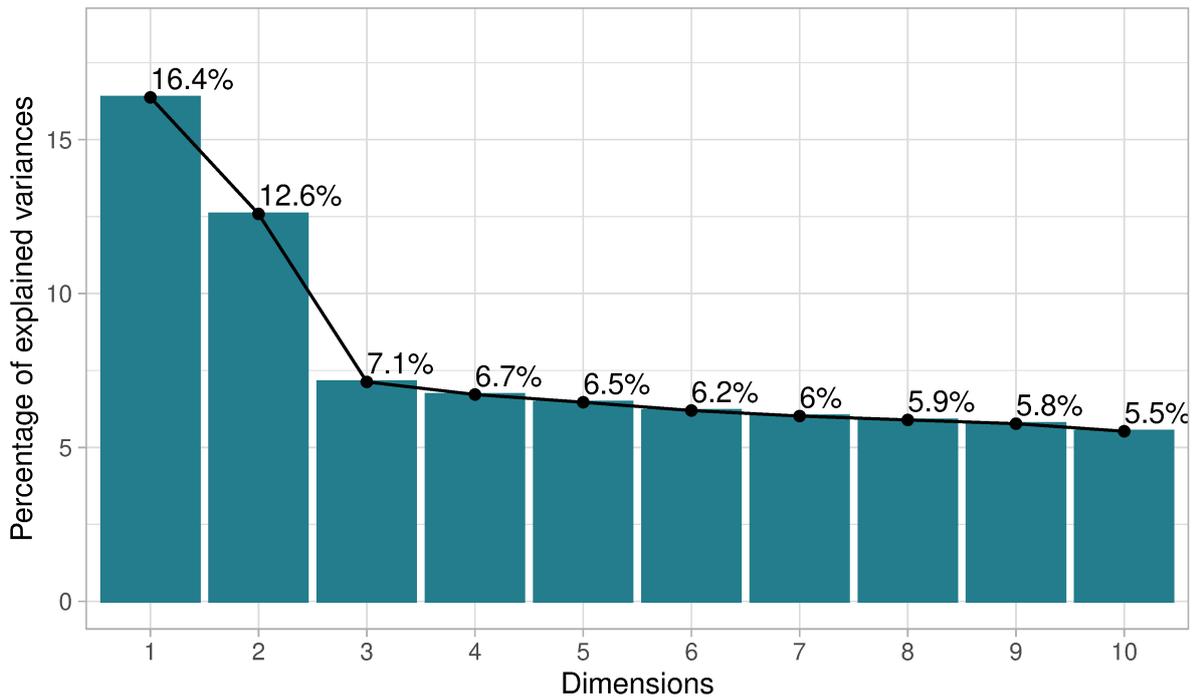


Abb. 22: Balkendiagramm zu den prozentualen Anteilen der Hauptdimensionen (Principle Dimensions) in *The Prowler*. [Julian Sittel 2024]

Wie auch die eingangs vorgestellten Correlation Circles basiert das Diagramm auf einem mittels der Principle Dimensions eingefangenen Teil der Gesamtvarianz jeder Variable. Die Dimensionen⁸⁰ fassen also die Abhängigkeitsverhältnisse der erhobenen qualitativen und quantitativen Erhebungsgrößen bis zu einem bestimmten Punkt zusammen und bilden diese über die X-Achse (Dimension 1) und Y-Achse (Dimension 2) des Graphen ab. Wie schon in *A Nightmare on Elm Street* hat Redfern hierbei die ersten beiden Dimensionen priorisiert, denen prozentual die meisten, aber nicht alle in einer Variable enthaltenen Informationen zukommen (siehe *Abbildung 22*). Was in *Abbildung 21* zu sehen ist, sind quasi die markantesten Zusammenhänge, wobei unter der Oberfläche der ersten und zweiten Dimension möglicherweise weitere interpretationswürdige Korrelationen liegen. Unter Umständen leisten also auch Variablen einen Beitrag zur Gesamtvarianz, dem mit dem von den beiden größten Dimensionen erfassten Teil nicht Rechnung getragen wird. So könnten ebenso Dimension drei und vier in einem Graph visualisiert und auf Abhängigkeiten analysiert werden. Die Fokussierung auf die dominanten Dimensionen spart zwar einerseits Informationen und damit Zusammenhänge zwischen den Daten aus, andererseits lassen sich so am effektivsten filmübergreifende Regelmäßigkeiten erkennen. Die folgende Analyse konzentriert sich nun auf die Zusammenhänge von fünf Spannungsfiguren:⁸¹

- *Action-Mystery*: Direkte physische Auseinandersetzung mit einer aufgrund des *whodunits* der Haupthandlung unbekanntem Bedrohung (im Rahmen der Action-Spannungsfigur spielt ein whodunit keine Rolle)
- *Shock*: Unvermittelter Angriff
- *Disquiet*: gefährliche Rätselsituation, die in der Annahme respektive Implikation der Präsenz einer Gefahr gründet
- *Mystery (Dialogue)*: Dialogszenen oder -sequenzen, die in Zusammenhang mit der zentralen Konfliktlinie um den Antagonisten und damit das whodunit der Handlung stehen
- *Other (Dialogue)*: Alltagsgespräche, die nicht zwangsläufig mit der logischen Folgerichtigkeit der Haupthandlung in Verbindung zu bringen sind

Cluster 1 legt eine starke Korrelation zwischen Danger sowie den Spannungsfiguren Action-Mystery und Shock nahe. Zudem lässt sich anhand der Nachbarschaft zur *Extreme-Close-Up-Variable* schlussfolgern, dass die damit annotierten Spannungssituationen tendenziell in Großaufnahmen inszeniert wurden.

⁸⁰ Vgl. Lê et al. 2008, S. 4–6.

⁸¹ Vgl. Junkerjürgen 2002, S. 61; vgl. Junkerjürgen 2006, S. 175; vgl. Weibel 2008.

Das Gleiche gilt für die in Cluster 2 enthaltenen Presence-Momente sowie Disquiet-Erzählfiguren. Hier indiziert die Nähe der *Full-Shot-Variable*, dass eine Korrelation mit weiten Aufnahmen besteht, die aufgrund ihres Hangs zum Zentrum des Graphen allerdings als schwächer zu bewerten ist. Variablen, die sich um das Zentrum sammeln, machen schließlich (wie bereits im Correlation Circle) einen geringeren Teil der Varianz in den Daten, also der erfassten Principle Dimensions, aus als diejenigen, die entfernt liegen. Um diese Zusammenhänge näher zu ergründen wären folglich die in *Abbildung 22* aufgeführten Dimensionen zu untersuchen.

Cluster 3 deutet letztlich auf einen Zusammenhang zwischen Absence und den Spannungsfiguren Mystery (Dialogue) und Other (Dialogue) hin. Aufgrund der Nähe der *Long-Shot-Variable* kann davon ausgegangen werden, dass sich die im Film ermittelten Totalen (Long Shots) in jenen Spannungsfiguren konzentrieren. Die in Dialogsituationen eigentlich zu erwartenden personenzentrierten Kameragrößen *Medium Shot* und *Close Up* liegen dagegen am Ursprung des Graphen, was – wie bereits bei den Full Shots in Cluster 2 – auf eine geringe Repräsentativität durch die beiden erfassten Dimensionen hinweist (zur Kategorisierung der Kameraeinstellungen, siehe *Abbildung 38*).

In *Abbildung 23* wurde von Redfern zudem die Verteilung der einzelnen Einstellungen in *The Prowler* für die drei quantitativen Variablen (von oben nach unten: RMS- und Helligkeitswerte sowie Einstellungslängen) visualisiert.⁸² Die Einstellungen sind entsprechend der Werte der jeweiligen Variable – in *Abbildung 23* anhand der Legende links zu erkennen – eingefärbt; je heller / dunkler ein Punkt desto höher / niedriger der Wert in einer Einstellung. Zu beachten ist, dass die Verteilung der Einstellungen in jeder Grafik, einschließlich der bereits besprochenen qualitativen Variablen, identisch ist. Da die ursprünglichen Werte (am Leitfaden des wahrscheinlichkeitstheoretischen Modells der Faktorenanalyse) durch die Koordinaten der priorisierten Principle Dimensions ersetzt wurden, bilden die Grafiken auch hier ausschließlich den darin zusammengefassten Teil der Gesamtvarianz ab. Durch diese Verfahrensweise lässt sich leichter aber auch umfassender erkennen, wie einzelne Einstellungen über die qualitativen und quantitativen Variablen hinweg in Verhältnis stehen. Einstellungen mit ähnlichen Eigenschaften liegen wie bereits am obigen Beispiel demonstriert auf der Factor Map nahe beieinander.

⁸² Lê et al. 2008.

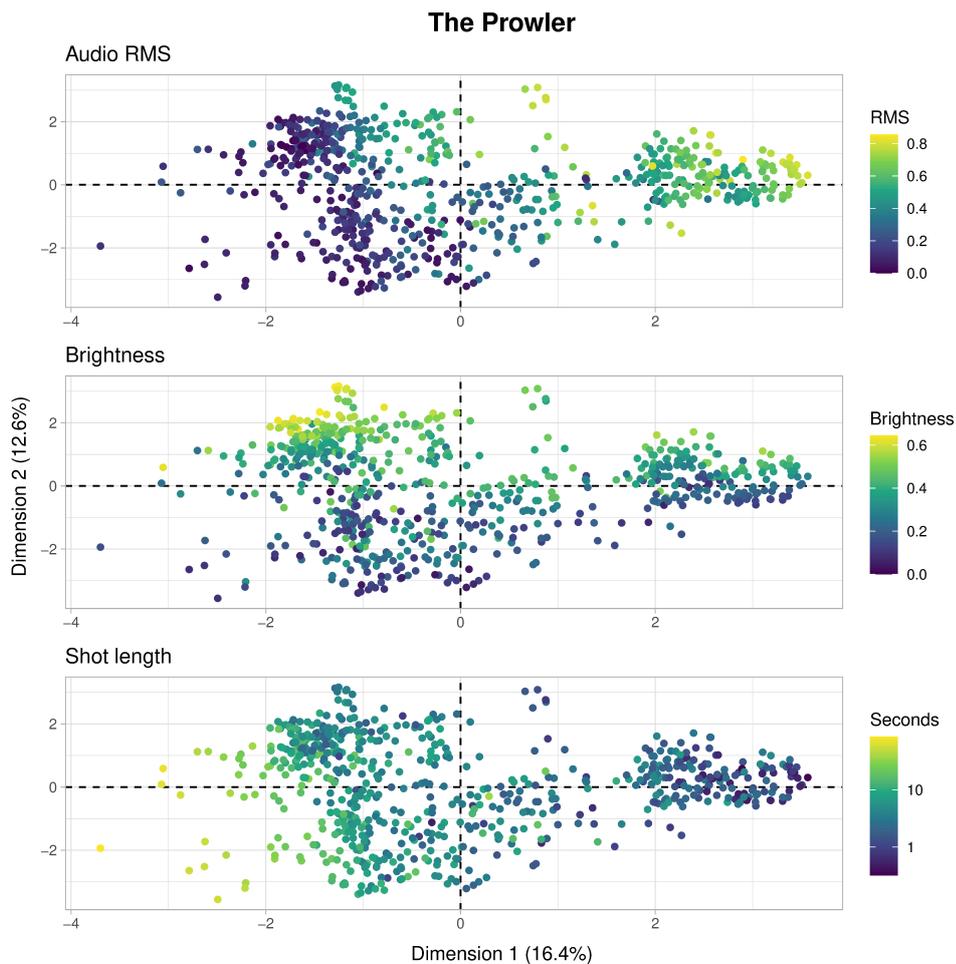


Abb. 23: Factor Maps zu den Verteilungen einzelner Einstellungen in Bezug auf die quantitativen Variablen im Slasher-Film *The Prowler* (durchgeführt von Nick Redfern). [Julian Sittel 2024]

Betrachtet man zuallererst die RMS-Variable, zeigt sich im Abgleich mit [Abbildung 23](#), dass die Werte von Cluster 1 auf der linken bis zu Cluster 3 auf der rechten Seite langsam abnehmen. Das bedeutet: Die in enger Korrelation stehenden Action-Mystery- respektive Danger-Kategorien (Cluster 1) weisen – wie bereits in *A Nightmare on Elm Street* demonstriert – tendenziell eine hohe Lautstärke auf, während die Disquiet / Presence-Situationen sowie Mystery- und Other (Dialogue) / Absence-Situationen (Cluster 2 und 3) im Verhältnis dazu leiser gehalten sind. Das gilt im Übrigen auch für die damit in Verbindung gebrachten Einstellungsgrößen, insbesondere Extreme Close Up, während Full und Long Shot jedoch weniger eindeutig korrelieren. Hinsichtlich der Brightness-Variablen ist hingegen keine klare Struktur zu erkennen – die Aufhellungen liegen auf beiden Seiten des Diagramms. Dies verdeutlicht ein Blick auf den Correlation Circle zu den Daten des Films ([Abbildung 24](#)):

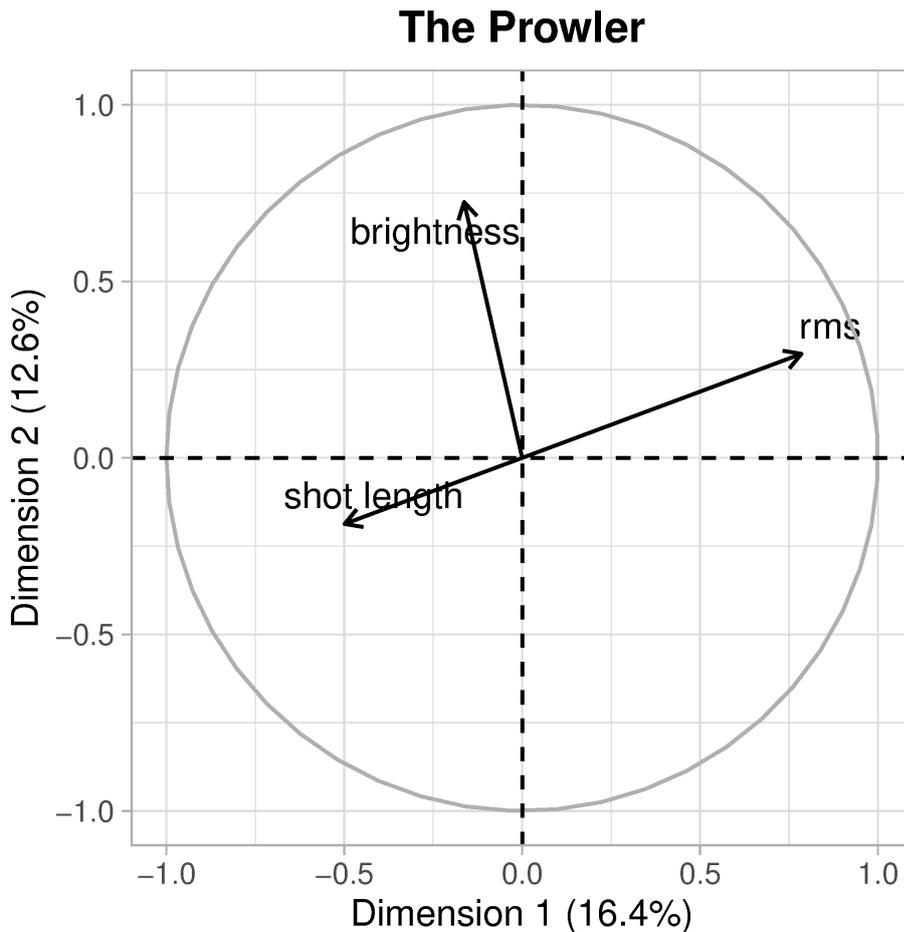


Abb. 24: Correlation circle zu *The Prowler*. [Julian Sittel 2024]

Hier steht Brightness orthogonal zu den anderen beiden Variablen, weswegen sich auch in der Factor Map kein eindeutig interpretierbarer Zusammenhang abzeichnet. Hinsichtlich der *Shot-Length*-Variable ist allerdings eine klare negative Korrelation zu erkennen, die auch in *Abbildung 24* nachvollzogen werden kann. So zeigt sich angesichts der Einstellungslängen eine der RMS-Variable entgegengesetzte Verteilung: Nun nehmen die Werte von der linken zur rechten Seite zu. Ergo kommt den lauten Einstellungen um die akuten Gefahrensituationen in den Action-Mystery-Erzählfiguren gleichermaßen eine kurze Dauer zu, während die leisen Disquiet- und Dialog-Figuren in der Tendenz länger gehalten sind. Eine mögliche inhaltliche Ursache für die Orthogonalität der Brightness-Variable liegt außerdem im Tanzabend, der im Laufe des Films stattfindet; dabei fällt die erhöhte Helligkeit mit anderen variierenden Gestaltungsmerkmalen (kurze und lange Einstellungen, laute Musik während der

Unterhaltungen) zusammen. Verteilen sich die Helligkeitswerte von unten nach oben, also vertikal, statt, wie anhand von Shot Length und RMS gezeigt, horizontal, sind erhöhte Brightness-Werte jedoch ebenso im Cluster der Danger-Kategorie vorzufinden. Dies kann u. a. auf den verhältnismäßig gut ausgeleuchteten Showdown zurückgeführt werden. Alles in allem können mit dem von Redfern angewandten statistischen Instrumentarium nichtsdestotrotz klare Zusammenhänge zwischen Inhalt und Form ermittelt werden. In Bezug auf die inszenatorischen Regelmäßigkeiten der Spannungsfiguren kann festgehalten werden:

- Action-Mystery (Cluster 1 in *Abbildung 21*): Akute / explizite Gefahrensituationen (Tötungsmomente, Kampf- und Verfolgungsszenen) werden tendenziell in Großaufnahmen, schnellen Schnittfolgen sowie unter Verwendung hoher Lautstärke in Szene gesetzt.
- Disquiet (Cluster 2): Gefährliche Rätselsituationen, die lediglich eine Gefahr implizieren und denen daher eine Ungewissheit zukommt, welchen Ausgang die Szene nimmt, sind statistisch durch weitere Aufnahmen (Full Shots), lange Einstellungen sowie geringe Lautstärke charakterisiert.
- Mystery- und Other-Dialog-Situationen (Cluster 3): Diese Spannungsfiguren weisen keine Gefahrenmomente auf und sind in der Tendenz gleichermaßen in weiteren Aufnahmen (Long Shots) gehalten. Allerdings stellen Long Shots mit Abstand den geringsten Teil aller ermittelten Einstellungsgrößen im Film dar – die Zusammenhänge der Spannungsfigur zu anderen Einstellungsgrößen und den Brightness-Werten sind daher über weitere Principle Dimensions zu ergründen. Ungeachtet

dessen korrelieren Mystery und Other wie bereits Disquiet sowohl mit hohen Shot-Length- als auch mit niedrigen RMS-Werten.

Schlussendlich liegt der Erkenntnisgewinn durch die Verwendung der Factor Map zum einen darin, dass sehr spezifische szenische Abläufe mit den Kategorien der Einstellungsgrößen in Verbindung gebracht werden können, zum anderen bildet das Verfahren ein vollständigeres Bild der quantitativ-materiellen Eigenschaften ab. Wie diese gehäuft in Slasher-Filmen vorkommenden Merkmale nun angesichts ihrer funktionalen Ausrichtung interpretiert werden können, soll im nachfolgenden letzten Abschnitt von Teil I ausgeführt werden. Wie angedeutet spiegeln die in *The Prowler* identifizierten Spannungsfiguren Action-Mystery und Disquiet die anfangs vorgenommene Differenzierung zwischen exogenen (explizit angstausslösenden) und endogenen (implizit angstausslösend) Spannungsinhalten, was im Allgemeinen wiederum der Unterscheidung zwischen Reaktion und Antizipation entspricht. Die im Rahmen der Spannungsanalyse wichtigen funktionalen Trennungen zwischen exogen und endogen sowie reaktiv und antizipatorisch dienen im Folgenden als Leitfaden der Interpretation.

I.3 Exogene und endogene Spannungsinhalte und ihre Interpretation

I.3.1 Exogene Spannungsinhalte / Action-Mystery

Ein populäres exogenes Beispiel findet sich in der Duschszene in Alfred Hitchcocks *Psycho*⁸³, welcher Gegenstand eines neurowissenschaftlichen Experiments von Yashu Wang und Yiwen Wang war.⁸⁴ Die Ergebnisse der Arbeit sollen im Weiteren dargelegt werden, um die für Publikumsaktivität relevanten Modalitäten am Ende des Abschnitts am Beispiel von *The Prowler* nachzuvollziehen. Durch die Beobachtung der Gehirnaktivität der Versuchspersonen wurde die Wirkung des Spannungsaufbaus Hitchcocks sowie dessen Effekt auf neurokognitive Prozesse überprüft. Die Ergebnisse zeigten, dass die durchschnittliche Hirnaktivität der Versuchspersonen während der Sichtung in den visuellen und auditiven Hirnregionen durch die Eigenschaften der Inszenierung und des Sounddesigns – insbesondere dem Zusammenspiel zwischen Ambient-Geräuschen und der ikonischen Musik Bernard Hermanns⁸⁵ – beeinflusst wurde. Das Publikum zeigte kognitive Hirnaktivitäten und eine emotionale Involvierung bei Nahaufnahmen, schnellen Schnitten, kritischen visuellen Informationen sowie der dissonanten Musik.⁸⁶ Demnach besteht laut Wang und Wang ein deutlicher Zusammenhang zwischen inszenatorischer Intensität und der Aktivierung von Wahrnehmungsprozessen, auch wenn hierbei noch nicht die Messung von Angstreaktionen in den Fokus genommen wurde. Diesbezüglich legt bislang lediglich die oben referenzierte Arbeit von Hudson und Kollegen nahe, dass auch Dunkelheit und die Lautstärke der musikalischen Untermalung in exogener Weise das Angsterleben unterstützen.



Abb. 25: Zeitintervalle mit hohen Werten der Publikumsaktivität nach Wang / Wang 2009. [Wang / Wang 2009, S. 11]

⁸³ Hitchcock 1960.

⁸⁴ Vgl. Wang / Wang 2009.

⁸⁵ Vgl. Hentschel 2011, S. 14.

⁸⁶ Vgl. Wang / Wang 2009, S. 13.

Abbildung 25 gibt einen Einblick in die Zeitintervalle mit hohen Werten der Publikumsaktivität einschließlich der zugehörigen Film-Stills. Die Bilderreihe zeigt, dass sich die gemessenen Reaktionen primär auf die Inszenierung des Gefahreneintritts, die Tötung des Opfers sowie dessen Todeskampf beziehen (mittlere Reihe). Zudem konnten bei Norman Bates Blick durch das Guckloch (erstes Bild) sowie exponierten Hinweisen zur Haupthandlung (zweites, drittes und letztes Bild) erhöhte Aktivitäten gemessen werden.

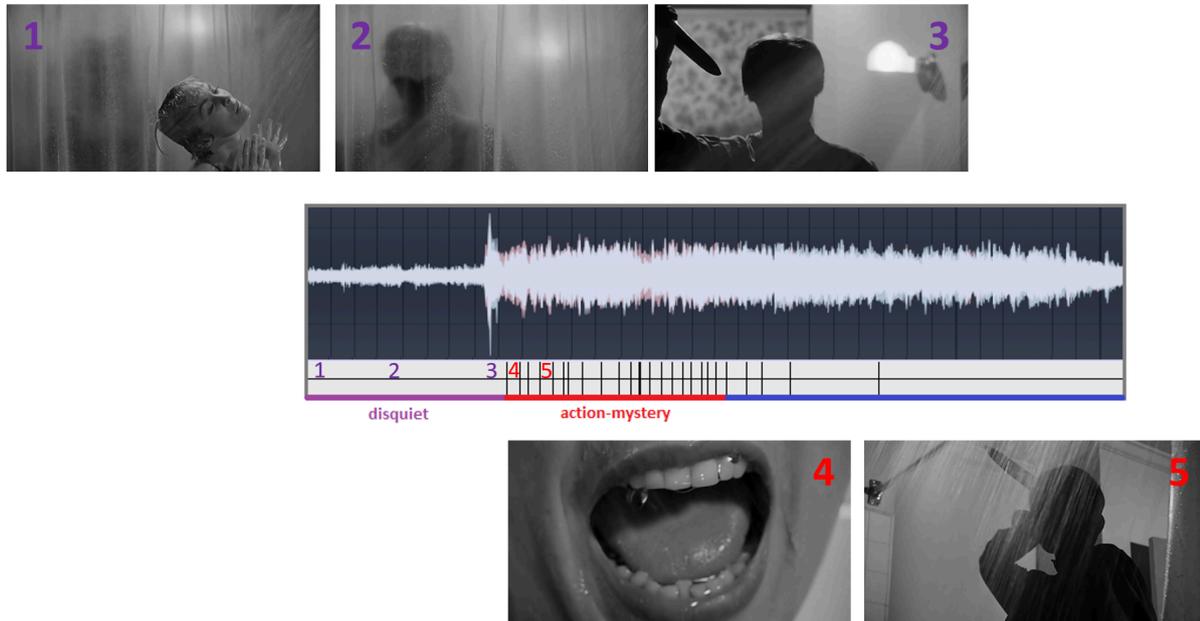


Abb. 26: Visualisierung der Schnitt- und Audiodaten der Dusch-Szene aus *Psycho* samt einzelner Frames. Es handelt sich um ein manuell erzeugtes Diagramm auf Basis der Darstellungen von ELAN und FL Studio. [Julian Sittel 2024]

Abbildung 26 visualisiert dazu ergänzend die Antizipationsphase sowie den Gefahreneintritt der Szene. Die zwischen den Screenshots liegende Grafik zeigt eine auf Schnitt- und Audiodaten beruhende Visualisierungsform der filmischen Mikrostruktur, wobei die vertikalen Linien der unteren Reihe die einzelnen Schnittstellen indizieren, darüber liegt deckungsgleich zur Timeline das akustische Signal der Tonspur. Die unteren, farbigen Balken und Nummern beziehen sich auf innerhalb der Szene annotierten Spannungsfiguren Disquiet und Action-Mystery: Dies meint zunächst eine gefährliche Rätselsituation in Form eines sich hinter dem Duschvorhang annähernden, mysteriösen Schattens sowie darauffolgend die Tötung als akute Gefahrensituation. Die farbcodierten Zahlen markieren die Position der Stills im Ablauf der Szene. Disquiet und Action-Mystery wurden am Beispiel von *The Prowler* bereits als wiederkehrende Verfahren des Spannungsaufbaus mit den von Wang und Wang herausgestellten Modalitäten (schneller Schnitt, Großaufnahmen, kritische visuelle Inhalte, hohe Lautstärke) statistisch in Verbindung gebracht.

Lässt sich die mittlere Reihe in Abbildung 26 in der Phase des beschleunigten Schnitts verorten (erster Schnitt entspricht dem mittleren Bild), ist anhand der Tonspur ist zu erkennen, wie auch hier das Momentum des Gefahreneintritts von einem deutlichen Lautstärkenanstieg begleitet wird. Dem ersten Plateau, das die Ambient-Geräusche der Duschsituation visualisiert, folgt ein deutlicher Ausreißer, der sich auf das Zurückziehen des Duschvorhangs zurückführen lässt (mittiges Bild); das zweite, erhöhte Plateau steht der parallel zur Beschleunigung des Schnitts feststellbaren Musik in Zusammenhang. Dies markiert in exogener Hinsicht, also im Sinne der expliziten inszenatorischen und inhaltlichen Einflussnahme auf die Publikumsaktivität, den wirkungsbezogenen Fluchtpunkt der Szenen – das Verhalten wird im Wesentlichen »von außen«, durch Eigenschaften im Aufbau der Szene beeinflusst. Die signifikante Erhöhung des zweiten Plateaus der Tonspur deuten Wang und Wang als Strategie zur Kontrastierung der zunächst unverdächtigen Geräuschkulisse (plätscherndes Wasser beim Duschen) und dem Einsetzen der dissonanten Streicher im Zuge des Gefahreneintritts:

»The highest value (1.806) of auditory activity is in the classical time interval when the shrieking violin and Marion's scream almost together burst. Before that, the main sound was from Marion's relaxing shower. It was peaceful and calm. [...] At the moment of the mystery shadow's appearance, the sound environment suddenly switched from natural to musical, and signal values in the auditory brain region rose rapidly to the peak just in 10 s (from -0.596 to 1.806). This transition from ambient sound to the designed soundtrack is more conducive to the quick transition from a relaxed state to a highly aroused state in the auditory brain regions and also formed the climax from the auditory aspect.«

»Seeing the horrible shadow and the knife, Marion screamed. Her scream is a combination of fear and shock, which actually can be predicted by the audiences who have experienced all these events along with her. The actual scream was the music, the shrill sound of violins, which nobody could foresee. Its playing was so abrupt that it terrified everyone who just heard it. Cutting through the previous atmosphere of silence, it was the music that made the murder more terrifying. Bernard Herrmann, the composer of *Psycho*, deliberately did not add any music in the scenes just before the murder and created an atmosphere of relaxation, thus made the music more sharp and terrible.«⁸⁷

Folglich fördert der Wechsel von Umgebungsgeräuschen zum gestalteten Soundtrack einen rapiden Übergang von einem entspannten zu einem hochregerten Zustand. Das in *Abbildung 26* erkennbare Zusammenwirken der Modalitäten Ton und Schnitt legt Wang und Wang zufolge nahe, dass *Psycho* mit einem Kontrast-Effekt arbeitet: Die publikumsaktivierenden Potentiale ergeben sich aus dem Gegenüberstellen von ruhiger Geräuschkulisse und langer Einstellung sowie dissonantem Musikeinsatz und beschleunigter Schnittfolge.

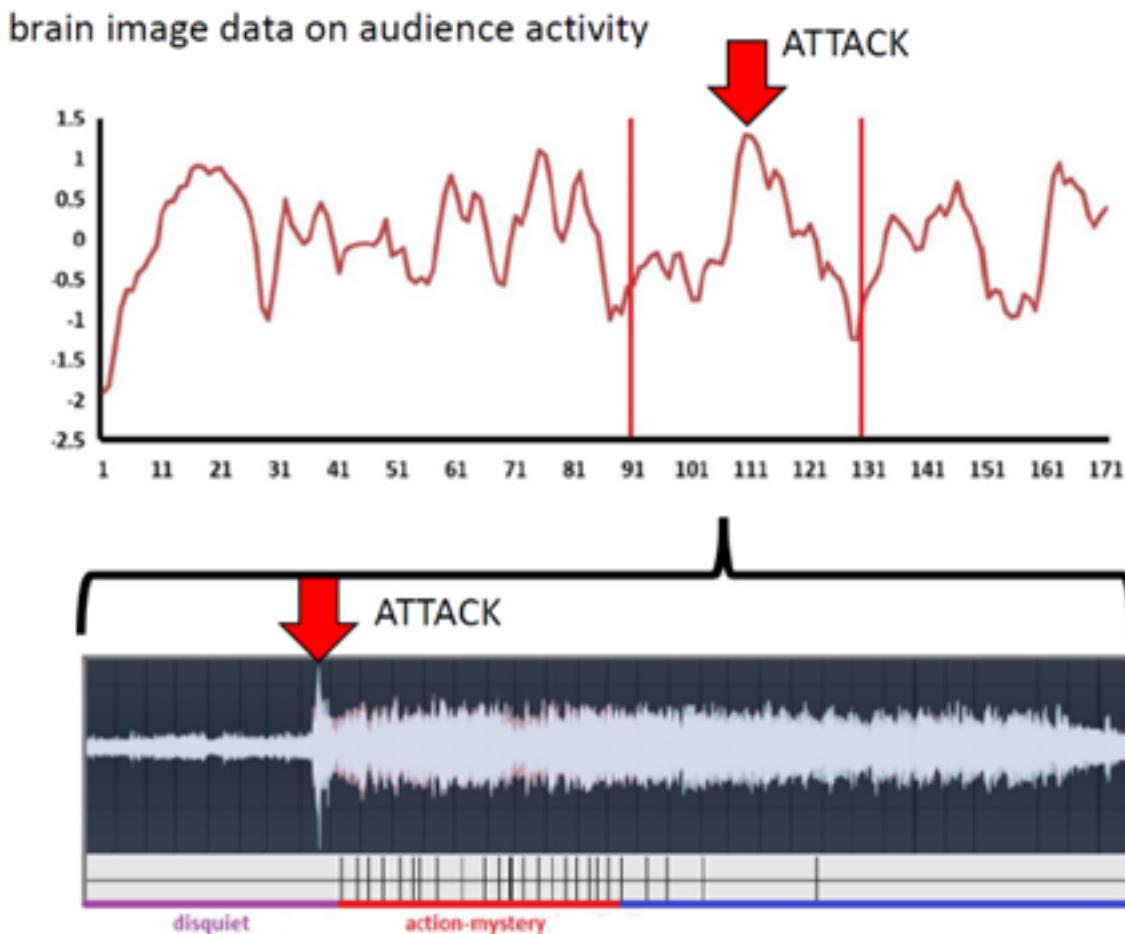


Abb. 27: Hirnaktivität der zehn Versuchspersonen in Bezug zu den Audio- und Schnittdaten (*Abbildung 26*). [Julian Sittel 2024]

*Abbildung 27*⁸⁸ zeigt die im Zuge des Experiments gemessenen Signale der Hirnaktivität von zehn Versuchspersonen und setzt diese mit der Audio- und Schnittgrafik aus *Abbildung 26* visuell in Beziehung. Die beiden roten vertikalen Balken rahmen die Szene aus *Psycho* – also die analysierte Antizipationsphase sowie den Gefahreneintritt. Zu erkennen ist, wie sich erst mit dem Schrei des Opfers bzw. dem Einsatz der dissonanten Streicher die Aktivität signifikant erhöht. Die Disquiet-Phase um die mysteriöse Gestalt im Hintergrund weist dagegen niedrige kognitive und visuelle Aktivitäten auf. Vor der akustischen sowie visuellen Dynamik herrscht parallel zur Soundkulisse des prasselnden Wassers der entspannte Zustand.

⁸⁷ Wang / Wang 2009, S. 8.

⁸⁸ Wang / Wang 2009, S. 6.

Im Anschluss an die Erhebung der Hirnbilddaten wurden alle Versuchspersonen außerdem gebeten, einen Bilderkennungs- und Verhaltenstest zur Gedächtnisgenauigkeit und zur emotionalen Erregung durchzuführen. Die Tests zeigen jedoch wider Erwarten, dass die Disquiet-Einstellung um den mysteriösen Schatten vor der rapide ansteigenden Aktivität trotz der niedrigen Werte der Hirnbilddaten im Rahmen der Entspannungsphase eine hohe emotionale Bewertung beim Publikum bewirkt und dessen Aufmerksamkeit erregt hat.⁸⁸ Dieser Widerspruch im Zuge der Dateninterpretation legt vor allem mit Blick auf die Funktion des Kontrastmoments die Schwachstelle der ansonsten aufschlussreichen Arbeit offen. Spiegelt *The Prowler* etwa, wie viele weitere Slasher-Filme, die modale Zusammensetzung der Szene wider, werden die dem exogenen Gefahreneintritt vorausgehenden Phasen in den allermeisten Fällen mit angstausslösenden Hinweisen kontextualisiert, was in *Psycho* nicht der Fall ist. Diese wirken sich schließlich – das zeigen die im folgenden Teil zum endogenen Spannungserleben referenzierten Studien – auf die Wahrnehmung der häufig nicht selbst angstausslösenden Inhalte aus. Es liegt daher nahe, dass Horrorfilme das oben herausgestellte Zusammenspiel zwischen Antizipation und Reaktion (Sustained / Acute Fear)⁹⁰ durch spezifische semantische und modale Faktoren beeinflussen. Mit dem in *Abbildung 46* herannahenden Schatten geht, wie auch aus dem sequentiellen Zusammenhang der Szene, nicht unbedingt die Notwendigkeit einer Bedrohungseinschätzung einher, die das Publikum in impliziter, aber bestimmender Weise einen Mord als Ausgang der Szene vorhersehen lässt. Die Repräsentativität des Clips ist angesichts dieser in Slasher-Filmen dominanten Ereignisstruktur nicht gegeben – die inhaltlichen und inszenatorischen Voraussetzungen dürften im Übrigen auch für viele weitere Vertreter des Horrorgenres gelten. Inwiefern die ermittelten Gedächtnis- und Emotionsbewertungen also mit antizipatorischen und reaktiven Prozessen des Angsterlebens zusammenhängen und ob diese angesichts des Stimulusmaterials überhaupt ausgelöst werden, ist unklar. Weitere empirische Untersuchungen auf Grundlage der in Spannungsinhalten statistisch relevanten Reizmerkmale würde hier zu genaueren Interpretationshintergründen beitragen. Ad-hoc ergibt sich aus der Studie Wangs und Wangs dennoch ein wichtiger Orientierungspunkt zur Durchführung technischer Filmanalysen: Auffällige visuelle oder akustische Merkmale können so nach Maßgabe der Forschungsergebnisse auf ein spezifisches publikumsaktivierendes Potential hin interpretiert werden – solange bis neue Studien dazu beitragen diese Verfahrensweise zu optimieren.

Dienen die angesprochenen Modalitäten einerseits der Aktivierung von Wahrnehmungsprozessen im Zuge einer Tötungssituation, also einer Auflösung eines Konflikts, finden sie des Weiteren auch in akuten Gefahrensituationen wie Verfolgungs-, oder Kampfszenarien häufig Verwendung, also in Momenten, die auf eine Auflösung eines Konflikts zulaufen. In beiden Fällen ist der Wissensstand zwischen Angreifer, Opfer und Publikum deckungsgleich: Diese semantische Komponente der Ereignisstruktur wird im Rahmen der Annotation, wie dargelegt, durch die Action-Spannungsfigur erfasst. Lässt das Tötungsmoment kaum noch Abwägungen zum Ausgang der Szene offen, liegt der informationelle Nucleus der Inszenierung einer Verfolgungssequenz vor allem in der Distanzreduktion zwischen Killer und Opfer. Letzteres hat dabei mit jeder Einstellung, die den herannahenden Mörder zeigt, immer geringere Aussichten auf Erfolg – da z. B. die einzige Fluchtmöglichkeit verbarrikiert ist. Solche akuten Bedrohungsszenarien drehen sich um eine Ja/Nein-Entscheidungsfrage (›Kriegt der Killer sein Opfer zu fassen oder nicht?‹). Aus inhaltlicher Sicht greifen Slasher-Filme dabei auf explizit angstausslösende Bildinhalte zurück. Die im Zuge des Experiments herausgestellten Modalitäten sprechen dabei in exzessiver Weise visuelle und akustische Sinneskanäle an, um eine für akute Bedrohungseinschätzungen angemessene Reizstruktur aufzubauen.

Besonders in Slasher-Filmen kommen die exogenen Merkmale auch im Rahmen des Showdowns zwischen Hauptfigur und Killer zum Tragen: Im Rahmen der Klimax liegt das Hauptaugenmerk der Inszenierung allerdings auf der Annäherung zwischen Jäger und gejagter Figur, statt auf der Akzentuierung eines Tötungsmoments wie es in *Psycho* der Fall ist. Dem Finale kommt ungeachtet jener inhaltlichen Verschiedenheit eine starke exogene Qualität zu, die durch den Einsatz vergleichbarer inszenatorischer Ressourcen getragen wird. Dabei geht es zunächst nicht einfach darum, einen Ereignisverlauf abzubilden, sondern durch bestimmte Strategien der Informationsdarbietung eine Ereignisstruktur zu erzeugen, um die Antizipation des einer Figur drohenden Schadens, auf Seite des Publikums ausschöpfen zu können.⁹¹ Jede der kurzen Einstellungen fügt nach und nach Informationen hinzu, die das negative Ereignisresultat (der Antagonist bekommt die Protagonistin zu fassen) näher legen, bis die Hauptfigur im letzten Moment entkommen kann.

Hier zeigt die Kamera im Zuge der anschließenden Annäherung zwischen beiden nicht bloß eine Ortsbewegung von A nach B: Viel eher wird der Ablauf mittels des Wechselschnittverfahrens (*Cross Cutting*) in Szene gesetzt, wobei jede Einstellung einen weiteren Schritt der Bedrohung in Richtung der Hauptfigur oder ihr panisches Verhalten, respektive ihren Fluchtversuch durch eine blockierte Tür oder ähnliches zeigt. Dies zeigen die den Finalsequenzen aus *Halloween* (*Abbildung 28*) und *The Terminator*⁹² (*Abbildung 29*) entnommenen exemplarischen Bilderreihen (von links oben nach rechts unten).

⁸⁸ Vgl. Wang / Wang 2009, S. 12.

⁹⁰ Vgl. Hudson et al. 2020.

⁹¹ Vgl. Jenzowsky / Wulff 1996, S. 17.; vgl. Brewer / Lichtenstein 1982; vgl. Junkerjürgen 2002, S. 49.

⁹² Cameron 1984.



Abb. 28: Bilderreihe zum exogenen Spannungserleben in *Halloween*. [Julian Sittel 2024]

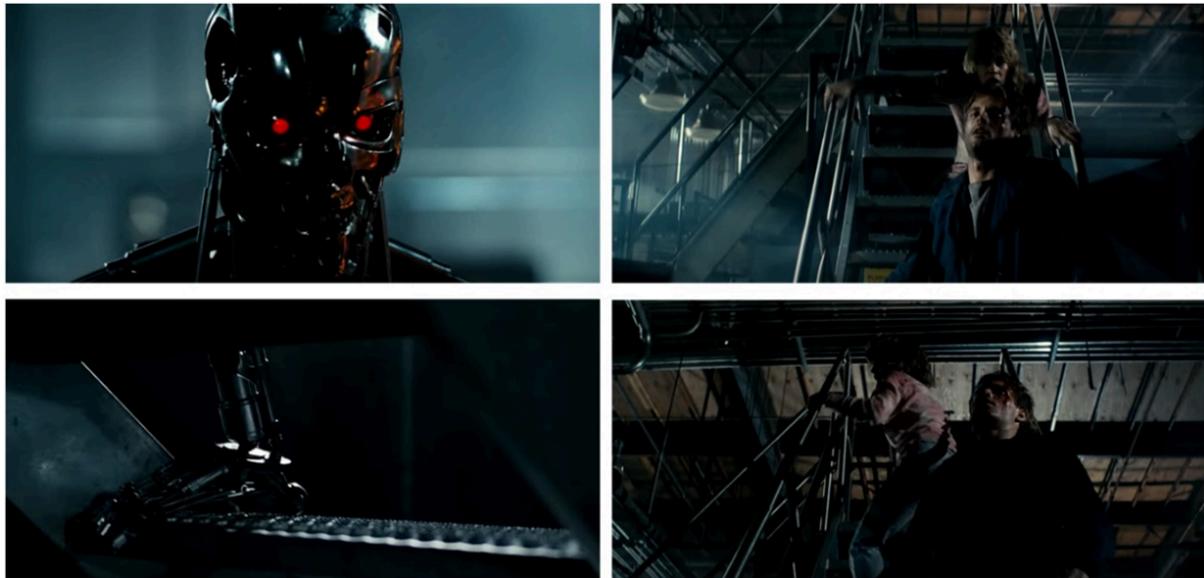


Abb. 29: Bilderreihe zum exogenen Spannungserleben in *The Terminator*. [Julian Sittel 2024]

Neben der Begleitung durch den expressiven Musikeinsatz, welcher ähnlich wie Bernard Hermanns Komposition eine schrille, dissonante Charakteristik aufweist,⁹³ kann dabei die, durch das perspektivische Alternieren zwischen Aktion und Reaktion getragene, visuelle Dynamik Einfluss auf das Spannungserleben nehmen und das Publikum tiefer in die Situation einbeziehen. So bringen experimentelle Arbeiten die modale Reichhaltigkeit filmischer Darbietung mit den Konstruktiven Immersion, der Lebhaftigkeit (*Vividness*) respektive dem Realitätsgrad der gezeigten Umgebung, sowie Presence, dem Gefühl, Teil der gezeigten Welt zu sein, in Verbindung. Hierbei gilt: »[Films] providing richer information are rated as being more immersive and elicit stronger feelings of presence.«⁹⁴ Demnach verstärkt die gleichzeitige Adressierung mehrerer Modalitäten das ›Mittendrin-Gefühl‹ des Publikums – auch wenn die Resultate aufgrund der angewandten Methoden nicht eindeutig sind.⁹⁵ Darüber hinaus ist es denkbar, dass das *Continuity Editing* um die kurzen Großaufnahmen mit zentriertem Bildinhalt die Aufmerksamkeit auf die explizit angstauslösenden visuellen Reize fixieren.⁹⁶ Jedoch wurden noch keine Zusammenhänge zwischen angstauslösenden Bildinhalten und den Formen ihrer filmtechnischen Repräsentation untersucht.

⁹³ Vgl. Hentschel 2011, S. 14.

⁹⁴ Huff et al. 2023, S. 4.

⁹⁵ Vgl. Huff et al. 2023.

⁹⁶ Vgl. Loschky et al. 2015.

Ungeachtet ihrer kontextuell-semantischen Unterschiedlichkeit zeigt ein Vergleich zwischen *Psycho* und *The Prowler*, wie die von Wang und Wang herausgestellte modale Kontrastierung als interpretativer Ansatz dienen kann. So gilt es, auf Grundlage der im vorangegangenen Teil identifizierten statistischen Regelmäßigkeiten, Rückschlüsse über die Aktivierung von Wahrnehmungsprozessen in Gefahrenmomenten zu ziehen. Ergänzend zu den auf Basis der Factor Map gewonnenen Erkenntnissen verdeutlichen die bereits am Beispiel von *A Nightmare on Elm Street* vorgestellten Kruskal-Wallis- respektive Mann-Whitney-U-Tests, ob die RMS-Werte für einen Imminence-Wert tendenziell größer sind als die Werte für eine andere Imminence-Kategorie. Waren Danger und Presence jeweils mit Action-Mystery und Disquiet assoziiert, wird in *Abbildung 30* ein deutlicher Unterschied ersichtlich, der die modale Gegenüberstellung im obigen Experiment spiegelt. Demnach sind gefährliche Rätselsituationen in der Tendenz wesentlich leiser gehalten als Momente des Gefahreneintritts.

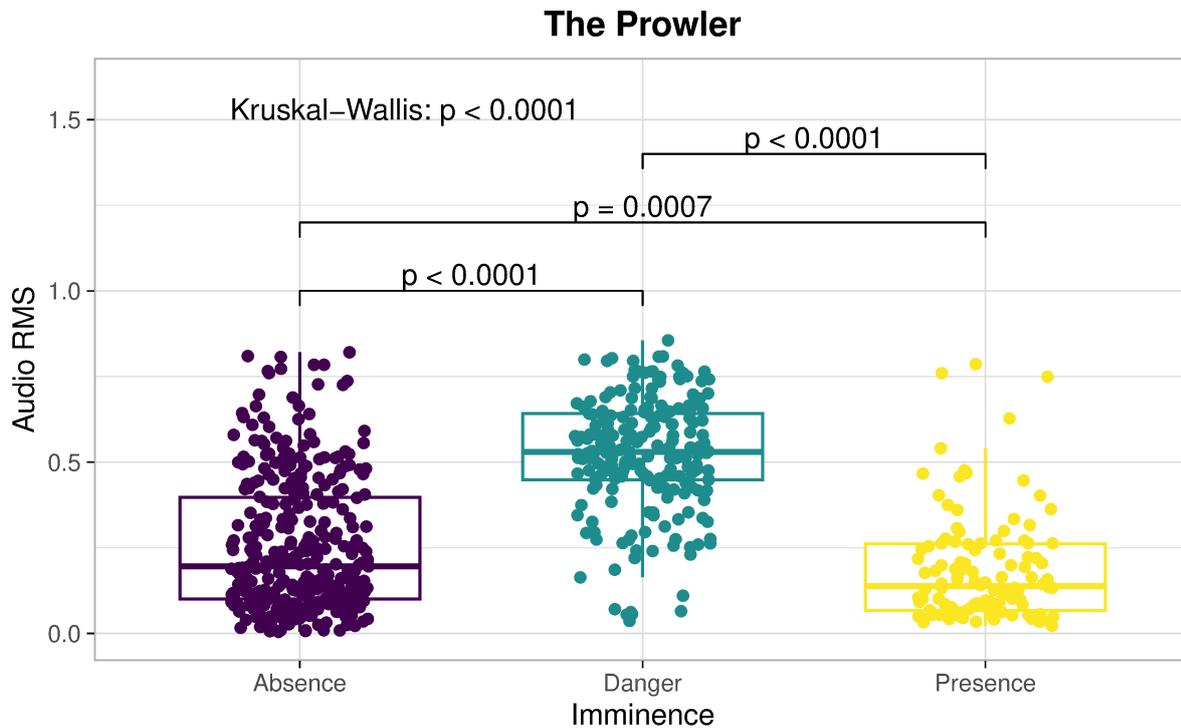


Abb. 30: Ergebnisse eines Kruskal-Wallis- sowie Mann-Whitney-U-Tests am Beispiel von *The Prowler*. Zu sehen sind hier die durchschnittlichen Lautstärke-, also RMS-Werte (Root Mean Square). [Julian Sittel 2024]

In *Abbildung 31* zu *The Prowler* wurde etwa die in das TIB-AV-A-Portal implementierte Aggregationsfunktion benutzt, um die Auftrittswahrscheinlichkeit der von Wang und Wang hervorgehobenen Merkmale anzeigen zu lassen. Hier ist die chronologische Anordnung der manuell annotierten Imminence-Werte zu erkennen, wie sie bereits im Teil zur globalen Interpretationsebene zu *Der weiße Hai* und *A Nightmare on Elm Street* nachvollzogen wurde. Die eigentlich zusammenhängende Grafik zum Verlauf des Films wurde der besseren Sichtbarkeit wegen in zwei Hälften geteilt. Die ersten drei Spuren der beiden Blöcke beziehen sich auf die Imminence-Werte aus Absence (Spur 1), Presence (Spur 2) und Danger (Spur 3). »Aggregationsfunktion« meint hierbei, dass TIB-AV-A das gemeinsame Auftreten verschiedener Merkmale als Wahrscheinlichkeit anzeigt – es gilt: Je heller das Blau in Spur 4 desto höher die Wahrscheinlichkeit. Für *The Prowler* wurden diesbezüglich Cut Density⁹⁷ sowie Großaufnahmen zusammengefasst. Demnach indizieren die Aufhellungen kurze Schnittdauer und Extreme Close-Ups. Anhand der orangenen und roten Aufhellungen zeigt das darunterliegende Spektrogramm⁹⁸ in Spur 5 dazu ergänzend eine erhöhte Lautstärke der auch in *The Prowler* verwendeten dissonanten Musik an. Die Nummern 1 bis 7 markieren zudem die Morde im Film. Allerdings gilt es anzumerken, dass der Algorithmus bei 5 nicht treffsicher war und die darin vorkommenden Großaufnahmen nicht identifizieren konnte, außerdem handelt es sich bei 6 um einen vorgetäuschten Gefahreneintritt, der ohne entsprechende Danger-Annotation dieselbe Inszenierungsweise aufgreift.

⁹⁷ Vgl. Redfern 2022.

⁹⁸ Bei einem Spektrogramm handelt es sich um die grafische Darstellung des zeitlichen Verlaufs des Frequenzspektrums. In der Vertikalen, also von unten (tiefer Ton) nach oben (hoher Ton), zeigen Aufhellungen in welchem Frequenzbereich sich die akustische Energie konzentriert, während in der Horizontalen der genaue Zeitpunkt des Schallereignisses identifiziert werden kann.

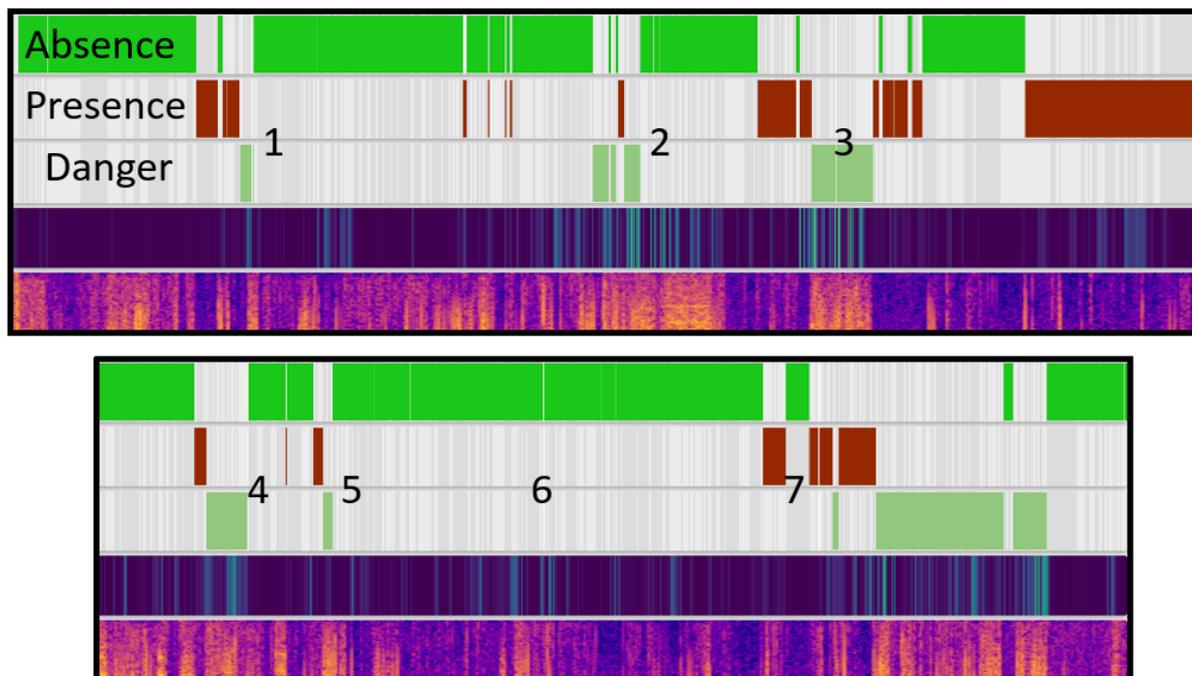


Abb. 31: Grafische Darstellung der Ergebnisse eines Algorithmus zur Gesichtserkennung am Beispiel von *A Nightmare on Elm Street*. Visualisiert wird die Identifizierbarkeit der Mordopfer. [Julian Sittel 2024]

Der Abgleich der Danger-Situationen in Spur 3 mit den Aufhellungen in Spur 4 und 5 deutet schließlich auf einen klaren Zusammenhang zwischen effektvollen Tötungssituationen und den benannten Modalitäten hin. So präsentiert der Film in expliziter Weise eine drohende Gefahr und schafft für den Vorgang der unmittelbaren Bedrohungseinschätzung die von Wang und Wang im Rahmen des Experiments ermittelte Reizstruktur. Presence-Momente respektive Disquiet-Spannungsfiguren, die gemäß der statistischen Analyse tendenziell in leisen und dunkel gehaltenen, weiten Aufnahmen inszeniert wurden, gehen – wie in der Grafik zu sehen – in jedem Fall den Momenten des Gefahreintritts voraus. Damit schöpft auch *The Prowler* den Kontrast aus Stille sowie den von Wang und Wang benannten Modalitäten aus, um die Tötungs- bzw. akuten Gefahrenmomente zu akzentuieren und wahrnehmungsauffällig zu machen. Im unteren Spektrogramm zeigt sich jedoch, dass auch der in *The Prowler* stattfindende Tanzabend immer wieder hohe Lautstärke in Absence-Momenten erzeugt. Als ein weiteres differenzierendes Kriterium zur Segmentierung des Films wäre hier die sich stark an *Psycho* orientierende Dissonanz der Streicher-Komposition ins Feld zu führen, die frappierend von der Pop-Musik des Tanzabends abweicht.

Das in der Grafik hervorgehobene, noch sehr einfache Muster zur Identifikation von Gefahrenmomenten zeigt letztlich, dass aus funktionalen Interpretationen gleichermaßen Muster zur automatisierten Analyse gewonnen werden können. Die modalen Low-Level-Eigenschaften⁹⁹ können im Sinne einer Syntax Verwendung finden, um mit Hilfe algorithmischer Verfahren ein methodisches »Lasso« um relevante Inhalte wie Absence, Presence und Danger zu werfen. Wie bereits demonstriert, kann die Erfassung statistischer Tendenzen, die darüber Auskunft geben, wie bestimmte Inhalte im Rahmen eines Korpus tendenziell in Szene gesetzt wurden, eine wichtige Orientierungshilfe zur Bestimmung solcher Regelsysteme liefern. So lassen sich neue Muster für die algorithmische Suche von Konzepten wie Gefahrenmomenten entwickeln, was zukünftig wesentlich größere Korpora explorativen Analysen zugänglich machen kann. Die Integration zusätzlicher Faktoren, wie z. B. der Erkennung von Gesichtern, kann ein weiteres differenzierendes Kriterium zur Bestimmung einer Syntax schaffen.

⁹⁹ Vgl. Bateman 2017, S. 33.

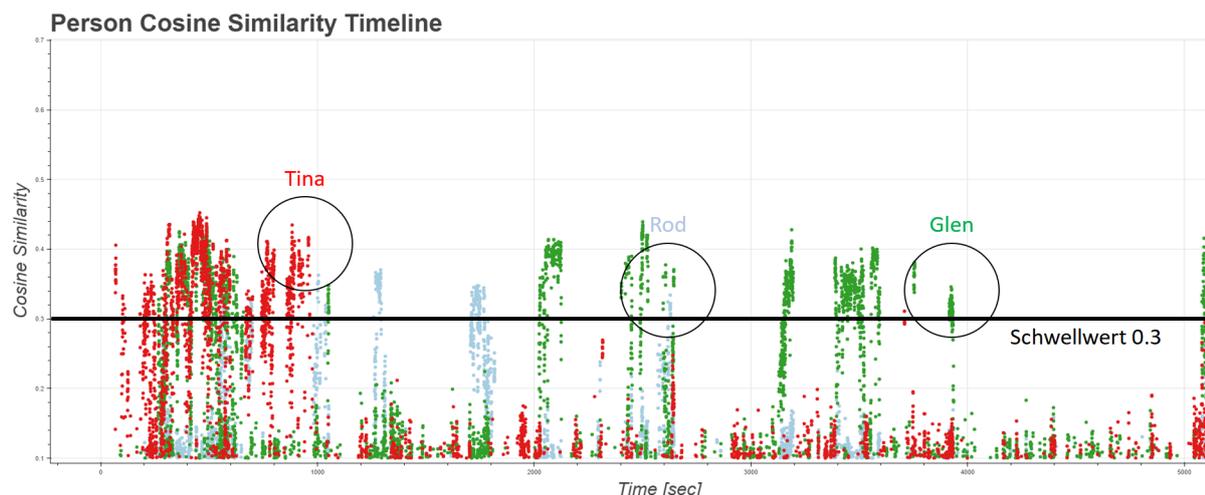


Abb. 32: Visuelles Stimulusmaterial im Beispiel von Willems et al. 2011. [Julian Sittel 2024]

Hierbei spielen insbesondere aussagelogische Wenn-Dann-Verknüpfungen eine Rolle: Ist eine Figur (nach einem Mord) über eine Szenegrenze hinaus nicht mehr im Film identifizierbar, ermöglicht das hier hervorgehobene ›Gefahren-Muster‹ rein auf Basis quantitativer Variablen auf bestimmte Inhalte zu schlussfolgern.¹⁰⁰ Abbildung 32, eine Visualisierung der Ergebnisse eines Face-Recognition-Algorithmus (siehe Abbildung 2), zeigt etwa die Diskontinuitäten des Erscheinens einer Figur bis zum Ende des Films an. In *A Nightmare on Elm Street* fallen die Teenager Tina, Rod und Glen nach und nach dem Antagonisten Freddy Krueger zum Opfer – im Anschluss an den Mord sind sie vom Algorithmus nicht mehr identifizierbar. Ausgehend von dieser Basisprämisse kann in den entsprechenden Szenegrenzen nach den mit Gefahr respektive Wahrnehmungsaktivierung assoziierten formtechnischen und materiellen Kriterien gesucht werden, um automatisiert inhaltliche Segmentierungen vorzunehmen.¹⁰¹ Wie am Beispiel von *Psycho* nahegelegt, können dazu ebenso die physikalisch messbaren Charakteristika musikalischer Dissonanz oder plötzliche Lautstärkeauschläge im Zuge eines Gefahreneintritts als funktionale Merkmale in Betracht gezogen werden, um exogene Spannungsinhalte ausfindig zu machen.

Adressieren endogene im Gegensatz zu exogenen Spannungsinhalten jedoch häufig andere Modalitäten, um in erster Linie Prozesse der Antizipation zu unterstützen, sollen diese im Folgenden eine nähere Untersuchung erfahren. Verschiedene experimentelle Arbeiten, die dieser Annahme eine empirische Basis bereiten, sollen im Folgenden ausgeführt werden und als Basis funktionsorientierter Interpretation dienen. Das anschließende Kapitel schließt den Überblick zum aktuellen Forschungsstand der Spannungsanalyse ab.

I.3.2 Endogene Spannungsinhalte

Wie nahegelegt arbeiten endogene Szenen nicht mit explizit angstauslösenden Inhalten und wahrnehmungsaktivierenden Modalitäten, um das Publikum über die Beanspruchung visueller und akustischer Sinneskanäle zu beeinflussen, sondern eher implizit, d. h. mit angstbezogenen Kontextinformationen. Es geht also nicht um das, was man sieht, sondern um das, was man nicht sieht. So lassen auch experimentelle Ergebnisse aus dem Bereich der Neurowissenschaft den Schluss zu, dass rahmende Hinweise das Publikum in der Wahrnehmung neutraler, selbst nicht-angstauslösender Vorgänge innerhalb der Erzählung beeinflussen. Speziell der Slasher-Film macht sich diese Technik häufig zunutze. Die filmtheoretische Prämisse ihrer Arbeit fassen Roel Willems und Kollegen wie folgt zusammen:

»We borrow a phenomenon from film theory which describes how pairing a fearful context with a neutral visual scene leads to a stronger sense of suspense than when the same fearful context is paired with a horror-type of scene which is emotional/fearful on its own. Director Alfred Hitchcock for instance describes how giving the audience additional information not known to the characters in a movie can create a strong sense of suspense (e.g. Pisters, 2004). The idea is to engage the audience by letting them ›play God‹ (Gottlieb, 1995), which leads to a much more implied type of fear or suspense as compared to gruesome horror scenes. A modern example is the movie *The Blair Witch Project* (1999), which has a high amount of suspense, without ever

¹⁰⁰ Vgl. Bateman 2017.

¹⁰¹ Vgl. Bateman 2017, S. 31–33; Bakels et al. 2020a, S. 110.

showing something which is literally scary: all the suspense is implied, mainly by using an unsteady home-video style of filming. The apparent neutrality of the visual scene is dramatically altered by the information that the audience has, despite the fact that the visual information is not fearful on its own right (Gottlieb, 1995; Pisters, 2004).«¹⁰²

Abbildung 33 gibt ein in der referenzierten Studie verwendetes Beispiel für jene Form der implizierten Spannung. Die filmtheoretisch begründete Vorhersage lautete, dass der Unterschied zwischen angstbesetzten Sätzen in Kombination mit einem neutralen Bild im Vergleich zu nicht-angstbesetzten Sätzen in Kombination mit einem solchen größer sein würde als zwischen angstbesetzten und nicht-angstbesetzten Sätzen, die allein präsentiert wurden. Willems und Kollegen haben schließlich festgestellt, dass die Paarung von entsprechenden neutralen visuellen Stimuli wie dem Kind am Strand mit einem angstbesetzten Satz zu einer erhöhten Aktivität in der Amygdala, dem Angstzentrum des menschlichen Gehirns, führt – selbst, wenn diese später betrachtet werden, ohne dass sie mit dem Satz in Verbindung stehen.



Abb. 33: Stimulusmaterial im Experiment von Willems und Kollegen. [Willems et al. 2011, S. 405]



Abb. 34: Frame aus *Halloween* – Michael beobachtet die ahnungslose Annie. [Julian Sittel 2024]

¹⁰² Willems et al. 2011, S. 404.



Abb. 35: Frame aus *Halloween*. [Julian Sittel 2024]

Auch Nick Redfern greift auf die Studie zurück und betont im Rahmen seiner Interpretation der Schnittmuster in *Halloween* die Rolle der informationellen Asymmetrie zwischen argloser Figur und dem Wissensvorsprung des Publikums.¹⁰³ Die verhältnismäßig langen Einstellungen lenken laut Redfern den Fokus von der durchgeführten unscheinbaren Alltagshandlung ab, so dass die Bedrohung in der Vorstellung des Publikums entsteht, anstatt Teil der tatsächlichen Situation zu sein. Abbildung 34 zeigt Michael (*Halloween*), der sein ahnungsloses späteres Opfer Annie unbemerkt beobachtet. Die Inszenierung des Antagonisten erfolgt dabei in einer Rückenfigur (*Back Shot*), die eine Identifizierung der Bedrohung erschwert. Der Film überlässt es in den darauffolgenden langen Einstellungen dem Publikum, die Tiefe des Bildkaders nach der schemenhaften Bedrohung zu abzutasten.

Dabei ist jene Ausgangslage durch eine situative Ungewissheit gekennzeichnet, die sich aus der vorher kommunizierten Anwesenheit bzw. Nähe des Mörders innerhalb des Hauses ergibt. Diese mit Spannungserfahrungen verbundene Ungewissheit trägt häufig die Charakteristik einer impliziten Frage, die sich auflöst, wenn das Publikum eine Antwort erhält. Sie kann verschiedene Formen annehmen, wie beispielsweise die Ungewissheit darüber, was passieren wird, wie es passieren wird, wann es passieren wird oder ob es überhaupt passieren wird.¹⁰⁴ Der Film streut allmählich Brotkrumen, die es dem Publikum erlauben weitere Hypothesen und damit Fragen zum Ausgang der Situation zu formulieren. Basieren exogene Spannungsinhalte also auf einer Ja- / Nein-Entscheidungsfrage (Bekommt der Killer sie zu fassen oder nicht? Wird die Hauptfigur den Killer im Kampf besiegen?), begründen sich endogene Spannungsinhalte aus einer gefährlichen Rätselsituation und damit einer Reihe von möglichen Interpretationen, die sich auf ein ungewisses Situationsergebnis beziehen.¹⁰⁵ Jenen Umstand erfasst die Spannungsanalyse im Zuge der Annotation mit der Disquiet-Spannungsfigur.

¹⁰³ Vgl. Redfern (Hg.) 2012, S. 11.

¹⁰⁴ Vgl. Lehne / Koelsch 2015, S. 4.

¹⁰⁵ Vgl. Antonsen 1998, S. 138.



Abb. 36: Frame aus *Halloween*. [Julian Sittel 2024]

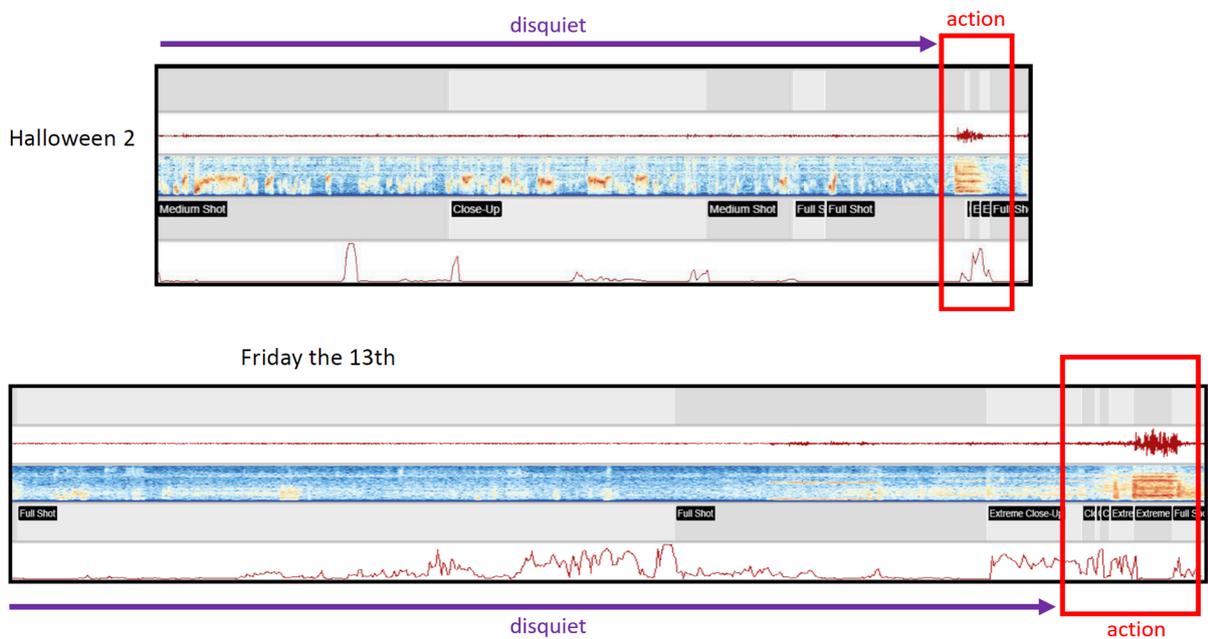


Abb. 37: Disquiet- und Action-Spannungsfiguren am Beispiel technischer Faktoren in *Halloween 2* und *Friday the 13th*. [Julian Sittel 2024]

Ein auch im Haupttext unter anderen methodischen Vorzeichen aufgegriffenes Beispiel findet sich anhand des Mordes an Annie in *Halloween*. Hier greift der Film im Rahmen einer Disquiet-Situation auf ein Prinzip der systematischen Kameramobilisierung zurück. Sie folgt zwar der Figur, rückt diese aber nicht ins Zentrum, was die Vermutung nahelegt, dass die Kontextinformationen um die Präsenz des Mörders im inszenatorischen Aufbau einkalkuliert wurden. Auch hier geht Annie völlig arglos einer neutralen Tätigkeit nach, indem sie ihre Autoschlüssel holt, was ebenso in einer langen, mobilen Einstellung umgesetzt wurde. Dies vollzieht sich größtenteils ohne potentiell suspekte oder gar angstausslösende akustische oder tätigkeitsbezogene visuelle Reize, was im engeren Sinne dem Prinzip der *Implied Suspense* entspricht. Dennoch ist in Abbildung 35 und Abbildung 36 zu erkennen, dass die Inszenierung auch hierbei stets auf die Erfassung der räumlichen Tiefe bedacht ist. Die Art der Kameraführung legt gleichermaßen nahe, dass die Umgebung wichtig sein könnte und verleiht ihr damit eine spannungsdramaturgische Dimension: Anstatt das Publikum direkt über die Diskontinuität des Schnitts in Großaufnahmen zu relevanten Ereignisinformationen zu navigieren, kommt der durch die erzählerische Prämisse erzeugten Ungewissheit ein visueller Spielraum zu, den das Publikum zur Antizipation eines Gefahreneintritts nutzen kann.

Die Kamera scheint die Teilhabe des Publikums daran, den Informationsfluss auf die Gefährlichkeit der Situation hin abzufragen, mitzuberücksichtigen. Die weit gehaltenen, auf hohe Tiefenschärfe hin ausgerichteten Einstellungen der Beispiele korrelieren mit der Wahrscheinlichkeitsabwägung, wie, wo und wann Michael zuschlagen wird. Diese Frage um die Nähe des Mörders stellt schließlich den informationellen Nucleus der Inszenierung der Abläufe dar, wobei die Vergabe immer konkreterer Gefahrenhinweise die Prozesse der Antizipation und Reaktion in Gang setzt.¹⁰⁶ Beansprucht die antizipatorische Angst im Vorfeld der Begegnung dabei eine erhöhte Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsfokussierung, erfordert die reaktive Angst im Moment der Imminenz dagegen instinktive emotionale Verarbeitungszentren, Lern- / Gedächtnisprozesse sowie Prozesse der Handlungskoordination.¹⁰⁷ Wie bereits angedeutet fasst die Neurowissenschaft diese beiden Prozesse als Sustained und Acute Fear. Die diesbezüglich referenzierte Arbeit von Matthew Hudson und Kollegen verdeutlicht am Beispiel der Publikumsreaktion auf die Horrorfilme *Insidious*¹⁰⁸ und *The Conjuring 2*:

»As fear becomes more imminent, amplified sensory processing and vigilance promote evidence gathering, whilst motor preparation [...] promotes rapid protective responses whenever needed.«¹⁰⁹

Auch im Slasher-Film verstärken die szenen- und sequenzimmanenten Indikatoren zur Gefahrenpräsenz im Laufe der Handlung die Fokussierung von Wahrnehmung und Aufmerksamkeit und lenken den Prozess des Suchens nach Hinweisen, die auf eine Anwesenheit bzw. Nähe der (auf Szene- und Filmebene) angekündigten Bedrohung schließen lassen. Ergo gehen neben den rahmenden Hinweisen auf die Präsenz eines Killers ebenso Wahrscheinlichkeitsinformationen – wie eine knarrende Tür oder ein nur mit ihm in Verbindung gebrachtes Atemgeräusch – mit einer erhöhten Notwendigkeit zur Bedrohungseinschätzung einher. Dies führt zu subjektiven Gefühlen von Angst, Anspannung, Spannung, Furcht oder Vorahnung,¹¹⁰ die eine Bereitschaft für das Eintreten der Gefahr widerspiegeln. Auf Basis eines synergetischen Verhältnisses zwischen Sustained und Acute Fear ist laut Hudson und Kollegen davon auszugehen, dass das antizipatorische Angsterleben gleichzeitig zu einer erhöhten Aktivität in den Hirnregionen führt, die mit einer akuten Angstreaktion verknüpft sind. Die Forscher*innen präzisieren anhand der Datengrundlage, dass jene synergetische Verbindung bei den Versuchspersonen mit zunehmender Angst anstieg, so als ob der Mechanismus der anhaltenden Antizipation den Mechanismus der akuten Reaktion vorbereiten würde, wenn die Bedrohung räumlich näher rückt – kurzum: Die antizipatorischen Prozesse scheinen reaktive Prozesse anzuregen, wenn die Notwendigkeit sofortigen Handelns wahrscheinlicher wird.¹¹¹ So wurde bereits auf die deutlichen Parallelen zum Wechselspiel zwischen Worrying und Anxiety hingewiesen: Die globale Bedrohung sorgt für eine längerfristige kognitive Involvierung, die eine Grundlage für intensivere emotionale Reaktionen beim Eintritt der Gefahr auf der mikrostrukturellen Ebene darstellt. Vergibt eine Ereignisstruktur demnach immer konkretere Wahrscheinlichkeitsinformationen, führt die dadurch verstärkte antizipatorische Beteiligung zu einer effektiveren Angstreaktion, wenn sich die Gefahr letztlich einstellt.¹¹² Alles in allem geht aus mehreren neueren Arbeiten hervor, dass räumlich entfernte Bedrohungen neuronale Aktivitäten auslösen, die mit einem kognitiven Mechanismus der Angst verbunden sind. Dieser geht mit komplexen Informationsverarbeitungsprozessen einher, um eine anpassungsfähige und flexible Reaktion zu erzeugen. Eine Bedrohung, die räumlich oder zeitlich nahe liegt, löst dagegen eine reaktive Angst aus, bei der eine sofortige Handlung wie Kampf oder Flucht erfolgt. Beide arbeiten während der gesamten Bewertung der Bedrohung zusammen und wechseln allmählich von dem einen zum anderen Zustand, wenn die Bedrohung näher rückt.¹¹³

Im Weiteren spielen in Slasher-Filmen neben rahmenden Bildinformationen – wie dem durch das Fenster blickenden Killer – bei der Inszenierung neutraler Bildinhalte auch Musik und Sounddesign eine tragende Rolle, um diese Prozesse der Antizipation im Verlauf einer Szene anzustoßen. So haben verschiedene Studien die mitbestimmende Kraft der Filmmusik auf die Wahrnehmung des Publikums und auch dessen Erwartungen an den Ausgang einer Szene untersucht.¹¹⁴ Karin Auer und Kollegen zeigen, dass die kognitiven Prozesse der Filmrezeption, die anhand der Scanpfade und Augenbewegungsparameter wie Anzahl und Dauer der Fixationen beobachtet werden, sich ändern, wenn sich die begleitende Filmmusik ändert.¹¹⁵ Den Versuchspersonen wurden zwei Filmclips von je 10 Sekunden Dauer mit drei verschiedenen musikalischen Bedingungen (Horrormusik, Dokumentarmusik, keine Musik) präsentiert. Diese bestehen aus mehrdeutigen, ›ruhigen‹ Einstellungen (»Scenes were chosen because they permit equivocal interpretations. There was no sudden cut or change of scenery during these scenes.«).¹¹⁶ Frei nach dem Motto »What you see is what you hear«¹¹⁷ lässt die gewonnene Datenlage den Schluss zu, dass das Publikum bei unterschiedlichen

¹⁰⁶ Vgl. Carroll 1996.

¹⁰⁷ Vgl. Hudson et al. 2020, S. 8.

¹⁰⁸ Wan 2010.

¹⁰⁹ Hudson et al. 2020, S. 8.

¹¹⁰ Vgl. Lehne / Koelsch 2015, S. 7.

¹¹¹ Vgl. Hudson et al. 2020, S. 9.

¹¹² Vgl. Junkerjürgen 2002, S. 54.

¹¹³ Vgl. Hudson et al. 2020, S. 9.

¹¹⁴ Vgl. Bullerjahn / Güldenring 1994.

¹¹⁵ Vgl. Auer et al. 2012.

¹¹⁶ Auer et al. 2012, S. 74.

¹¹⁷ Auer et al. 2012, S. 73.

Musikstücken nicht mehr denselben Film im eigentlichen Sinne sieht. Die Messungen der Augenbewegungen verdeutlichen, dass Filmmusik nicht nur zu einem ganzheitlichen Eindruck beiträgt, sondern als wesentlicher Einflussfaktor zu betrachten ist, welche visuellen Aspekte einer Szene verarbeitet werden. Insbesondere die Horror-Musikbedingungen weisen signifikante Unterschiede zu den beiden anderen Kategorien auf. So lenkte das Horror-Score die Aufmerksamkeit der Versuchspersonen auf die dunklen Ecken einer Szene, auch fanden im Gegensatz zu den anderen Modi vermehrt schnelle Wechsel der Augenbewegungen statt. Auer und Kollegen erklären dies durch die Erwartung an den Eintritt einer Gefahr, wobei die Medienerfahrung die Menschen dazu veranlasst, in dunklen Bereichen des Bildkaders nach visueller Bestätigung zu suchen.¹¹⁸

Konventionalisierte Formen des Sounddesigns übernehmen hier die Rolle der angstbesetzten Kontextinformationen. Neutrale, ambivalente Bilder bzw. Abläufe wie eine weite, lange Einstellung oder ein Kameramann, der durch ein Wohnzimmer schleicht, werden also mit einem über das Sounddesign getragenen Hinweis kontrastiert. Dies zielt auf eine Verknüpfung zwischen impliziten Gedächtnisinhalten und Affekterleben ab, wobei das Horror-Score dissonante oder anderweitige klangästhetische Merkmale beinhaltet, die durch ihren wiederholten, Genre-immanenten Gebrauch in Spannungssituationen jene Verbindung zwischen Reiz und Gefahr herstellen.¹¹⁹ Die Untersuchung zeigt so anhand der Paarung neutraler Szenen mit unterschiedlichen Formen des Musikeinsatzes, welche Reizangebote, unter welcher Bedingung für die antizipatorische Aktivierung im Rahmen endogener Spannungsinhalte in Frage kommen. Aus Sicht des im Versuchsaufbau angewandten Frameworks der *Eye-Mind-Hypothese* steuert ein über die Medienerfahrung gebildetes Schema die kognitive Verarbeitung des visuellen Inputs. Neue Informationen werden mit dem vorhandenen Material und den Erwartungen des Empfängers verknüpft. Die vorher durch das automatisch ausgelöste Schema bewerteten Reize beeinflussen dabei im Wesentlichen die Interpretationsleistung.¹²⁰ Der Film schafft gezielt einen Spielraum für die Augenbewegungen, um die aktivierte Wachsamkeit des Publikums auszuschöpfen – hier besteht eine Verbindung zu den Prozessen der Sustained Fear.¹²¹

Auch die statistische Auswertung von *The Prowler* legt schlussendlich eine entsprechende funktionale Ausrichtung spezifischer Merkmale nahe, welche die von Auer und Kollegen beschriebenen Prozesse erhöhter Wachsamkeit potentiell unterstützen.¹²² So kommt den darin identifizierten Disquiet-Situationen, die in ihrer Ereignisstruktur den obigen Beispielen aus *Halloween* entsprechen, tendenziell eine verhältnismäßig lange Dauer zu; auch finden in den relevanten Einstellungen vermehrt weit gehaltene Kameragrößen (Full Shots) Anwendung. Arbeitet der Film sowohl mit angstbesetzten Rahmeninformationen als auch mit punktuellen, dissonanten Soundeffekten sind die Disquiet-Spannungsfiguren jedoch, wie anhand der RMS-Werte hervorgehoben, im Gegensatz zum eigentlichen Gefahreneintritt (Action-Mystery) im Durchschnitt leise inszeniert. Dies schafft einen zusätzlichen akustischen Spielraum zur Antizipation eines Angriffs.

So gibt *Abbildung 37* einen letzten zusammenfassenden Eindruck wie die dargelegten endogenen (Disquiet) mit exogenen (hier: Action) Merkmalen auf Szeneebene miteinander interagieren. Mit Blick auf Slasher-Filme handelt es sich hierbei um ein prominentes Muster, wobei die mit Hilfe der Spannungsanalyse vorgenommenen inhaltlichen Bestimmungen im Rahmen der Korpus-Analyse in statistisch signifikanter Weise durch modale Regelmäßigkeiten getragen werden. Demnach existiert in Slasher-Filmen ein Zusammenhang zwischen Form und Inhalt, den das im Abschluss befindliche Dissertationsprojekt zur Spannungsanalyse anhand des 20 Schlüsselwerke umfassenden Korpus ausführlich vorstellt. Die exemplarischen Grafiken zu einzelnen Szenen aus *Halloween 2*¹²³ und *Friday the 13th*¹²⁴ wurden mit TIB-AV-A erzeugt; sie setzen sich von oben nach unten aus den Bereichsgrenzen der Einstellungen, der Lautstärke der Tonspur, einem Spektrogramm der Tonspur sowie den Einstellungsgrößen zusammen. Die Amplitude in der untersten Spur zeigt zudem die Wahrscheinlichkeit einer Nahaufnahme (Extreme Close-Up) an. Vor dem in der roten Box befindlichen Angriff des Killers (Action), der dem obigen Muster aus lauter Musik, schnellem Schnitt und Großaufnahmen entspricht, sehen wir vorangehend einen deutlichen modalen Kontrast in Form von langen, ruhigen Einstellungen, die in allen Fällen auch die Umgebungsstruktur der handelnden Person im Kontext der gefährlichen Rätselsituation erfassen (Disquiet). Diese szenischen Eigenschaften sprechen also zunächst die Antizipation und dann im Zuge der Attacke die Reaktion des Publikums an. Erhält das Publikum, wie geschildert, Rahmeninformationen, welche die räumliche und zeitliche Nähe einer Bedrohung ankündigen, erhöht sich dessen Wachsamkeit. Die Zuschauer*innen achten auf jedes Detail und der Film baut eine Reizstruktur in Form langer, weiter Einstellungen mit vielen Details auf, um diesen Prozess zu exploizieren und der Wahrnehmung einen Spielraum zu eröffnen. Der Film vergibt nun weitere implizite Hinweise wie etwa einen verdächtigen Soundeffekt oder einen Schatten in der Tiefe des Raums, womit eine steigende Gewissheit der räumlichen Nähe des Killers einhergeht. Parallel dazu intensivieren sich die mit kognitiver Aktivität assoziierten antizipatorischen Mechanismen, um die reaktiven Prozesse im Zuge der abschließenden Attacke vorzubereiten. Der laute, dissonante Soundeffekt des Gefahreneintritts wirkt gemeinsam mit der schnellen Schnittfolge und den Bildern der Bluttat vor dem Hintergrund der

¹¹⁸ Vgl. Auer et al. 2012, S. 74.

¹¹⁹ Vgl. Neuendorf / Sparks 1988.

¹²⁰ Vgl. Auer et al. 2012, S. 73.

¹²¹ Vgl. Hudson et al. 2020, S. 8.

¹²² Vgl. Auer et al. 2012.

¹²³ Carpenter 1978; Rosenthal 1981.

¹²⁴ Cunningham 1980.

Erwartung eines negativen Ereignisresultats wahrnehmungsaktivierend – sie sorgen dafür, dass sich die erhöhte Antizipation in einer entsprechend intensiven Reaktion entladen kann. Am Ende lässt der formale Aufbau dieser Ereignisstruktur den Schluss zu, dass die benannten Modalitäten von Filmemacherinnen und Filmemachern eingesetzt werden, weil sie die beschriebene Synergie des Angsterlebens auf eine bestimmte Weise unterstützen. Darin spiegelt sich das funktionale Verständnis von Kommunikation wie es im Rahmen der aktualisierten Spannungsanalyse vorgestellt wurde.

II. Teil

II.1 Einleitung

Der nachfolgende, bereits 2021 eingereichte Beitrag ist Bestandteil eines von der Deutschen Forschungsgemeinschaft geförderten Projekts, das die Entwicklung einer webbasierten Analyseplattform für audiovisuelle Medien zum Ziel hat. TIB Audio-Visual Analytics (kurz: TIB-AV-A) ist eine Kooperation des Instituts für Filmwissenschaft der Universität Mainz und des Instituts für Informatik der Universität Hannover, jeweils unter der Leitung von Prof. Dr. Oksana Bulgakowa und Prof. Dr. Ralph Ewerth. Die Plattform und ihre zugehörigen Software-Werkzeuge zielen darauf ab Forscher*innen aus Medien- und Filmwissenschaft sowie anderen Disziplinen bei ihren Analysen unterstützen. Insbesondere die automatische Generierung von Meta- und die Visualisierung von Basisdaten sollen die Forschungsarbeit erheblich erleichtern. Durch die Bereitstellung automatisierter Verfahren zur Auswertung von Filmmaterial und die Nutzung von Visualisierungen wird so eine bisherige Lücke in der medien- und filmwissenschaftlichen Forschungsmethodik und -infrastruktur geschlossen. Die aktive Beteiligung der Filmwissenschaft erfolgt im Rahmen dreier exemplarischer Teilprojekte, die spezifische Herausforderungen der Filmforschung adressieren: Im Projekt ›Face Acting im chinesischen Film‹ untersucht Prof. Dr. Oksana Bulgakowa die Darstellung von Gesichtsausdrücken und Emotionen in chinesischen Filmen. Dr. Roman Mauer führt das Projekt ›Diagrammatik der Filmnarratologie‹ durch, das sich mit datenbasierten Infografiken zu Handlungsstrukturen in Filmen beschäftigt. Julian Sittel ist verantwortlich für das Dissertationsvorhaben zur softwarebasierten Analyse und Interpretation von Spannungsinhalten.

Anhand dieses Teilprojekts zur computergestützten Spannungsanalyse¹²⁵ soll im Weiteren am Beispiel des Horrorfilms *Halloween* eine Übersicht der mit dem Endprodukt ermittelbaren Faktoren geschaffen werden. Die Vorstudie zur in Teil I präsentierten Forschungsarbeit eröffnet einerseits einen projektinternen Orientierungspunkt zur Entwicklung des Tools, soll andererseits aber im Rahmen dieser Arbeit verschiedene filmwissenschaftliche Methodenfelder aktualisieren und miteinander verbinden.¹²⁶ Da computerbasierte Erhebungsmethoden einen fruchtbaren Ansatz bieten, sowohl qualitative als auch quantitative Merkmale eines Films effektiv zu erforschen,¹²⁷ liegt der Schwerpunkt des Programms schließlich auf den Funktionalitäten zur Filmstil- und Inhaltsanalyse. Dahingehend erfolgt u. a. eine Erfassung der Einstellungslängen sowie Kameragrößen und -bewegungen, während die Flexibilität des manuellen Annotationssystems anhand des genannten Konzepts zur Erzählforschung dargelegt werden soll. Hinsichtlich der automatisierten Analyse, die ein Kernelement der TIB-AV-A-Software darstellt, bieten lediglich die Tools Videana¹²⁸ und VIAN¹²⁹ eine größere Bandbreite an entsprechenden Verfahren. Da Videana jedoch nicht mehr weiterentwickelt wird und das jüngste Tool VIAN sich auf Farbmuster konzentriert, fehlt es dem Forschungsfeld immer noch an Werkzeugen, die leistungsstarke Methoden zur Auswertung von Spielfilmen liefern.¹³⁰ Um jene Lücke probeweise zu schließen, wurde die vom Max-Planck-Institut entwickelte Annotationssoftware ELAN,¹³¹ für diese Zwecke der Filmanalyse funktionalisiert. ELAN verbindet die Vorzüge von Cinemetrics,¹³² eine weitgehend präzise Stoppuhr-basierte Ermittlung der Schnittstellen, mit der Möglichkeit einer gleichermaßen intuitiven Annotation von weiteren Informationsträgern sowie zahlreichen Optionen zum Datenexport. Die ausschließlich manuell vorgenommene Auswertung von *Halloween*, die insgesamt die Ermittlung von 20 verschiedenen Werten umfasst, hat parallel zur Optimierung des Annotationskonzepts zur Spannungsanalyse einen ungefähren Zeitraum von zwei Wochen für sich beansprucht. Im Rahmen des Analyseteils wurden zur Veranschaulichung der Spannungssequenzen Grafiken aus dem Annotationssystem des Programms in den Text integriert und in die Beschreibung der Abläufe eingebunden. Da diese Methode für eine breite Anwendung (etwa im Unterricht) zunächst kaum praktikabel scheint, sei gesagt, dass nicht alle Erhebungsgrößen zur Analyse des Films notwendig waren und teilweise experimentellen Charakter hatten. Die inzwischen mit TIB-AV-A mögliche automatisierte Erfassung von Schnittstellen und weiteren formtechnischen und materiellen Merkmalen trägt darüber hinaus dazu bei, die Dauer der Datenakquise zu reduzieren. Dies wurde, wie im einleitenden Teil I vorgestellt, mittlerweile erfolgreich an einem Korpus aus 20 weiteren Slasher-Filmen getestet. Alles in allem

¹²⁵ Vgl. Junkerjürgen 2002; vgl. Weibel 2008; vgl. Weibel 2016.

¹²⁶ Vgl. Baxter 2014.

¹²⁷ Vgl. Sittel 2016; vgl. Sittel 2017; vgl. Brodski / Sittel 2023.

¹²⁸ Vgl. Ewerth et al. 2009.

¹²⁹ Vgl. Flückiger et al. 2017.

¹³⁰ Vgl. Putsu-Iren et al. 2020.

¹³¹ Vgl. Sloetjes / Wittenburg 2008.

¹³² Vgl. Tsivian 2009.

handelt es sich bei der vorliegenden Arbeit um einen Entwicklungsleitfaden zum Aufbau der Analysesoftware, welcher zentralen Desideraten computerbasierter Forschung innerhalb der Filmwissenschaft Rechnung trägt. In erster Linie stellt diese Studie einen dezidiert praxisorientierten Versuch dar, die damit verbundene qualitative Forschungsmethode vorzustellen. Dahingehend folgt nun eine kurze Einführung in die theoretischen Grundlagen der Spannungsanalyse und die Vorgehensweise im Rahmen der Segmentierung und Annotation von Spannungsinhalten. Im Anschluss wird auch die Methode zur Erfassung formtechnischer Merkmale (Einstellungsgrößen und -bewegungen) dargelegt, die im Laufe der Analyse zahlenmäßig mit den verschiedenen Formen des Spannungsaufbaus in Verhältnis gesetzt werden.

Seit den 1980er Jahren ist die Erfassung von Daten in der Filmwissenschaft vornehmlich eine Domäne der Stilforschung. Anhand von Einstellungslängen und Skalen für Einstellungsgrößen und -bewegungen wurde der Versuch unternommen, Filme zu vermessen und so Datenmaterial zu sammeln, um herauszufinden, ob und wie sich die Art und Weise mit der ein Regisseur seine Filme in Szene setzt verändert. Zur Realisierung dessen stellen z. B. Produktionsbedingungen innerhalb eines Filmstudios, die allgemeine technologische Entwicklung oder die Migrationsgeschichte eines Filmemachers eine wichtige historische Vergleichsfolie dar, um die ermittelten Werte zu interpretieren. Auch bietet es sich an, wie es Barry Salt, der Urheber des Verfahrens, in zahlreichen Studien veranschaulicht, die Filme verschiedener Regisseure mit Blick auf deren Arbeitsweise zu vergleichen. Etwa tendierte der ›Classical Hollywood‹-Regisseur Howard Hawks dazu, die Kamera auf Augenhöhe der Schauspieler zu positionieren und Kamerabewegungen möglichst zu vermeiden, da so stets eine optimale Rahmung der Personen gewährleistet war. Eine Neigung der Kamera in Situationen, in denen sich die Person in die Tiefe des Raumes bewegt, hätte schließlich eine Anpassung der Ausleuchtung vorausgesetzt. Henry Hathaway eignete sich jene Inszenierungsstrategie zwar gleichermaßen an, jedoch zeichnen sich in seinen Filmen höhere Schnittfrequenzen ab, worin ein wesentliches stilistisches Unterscheidungsmerkmal beider liegt.¹³³ Neben solchen Vergleichen von Werken einzelner Filmemacher umfassen Salts Studien mehrere hundert, über Dekaden hinweg entstandene Filme, wobei der Fokus vor allem auf der zunehmenden Verkürzung durchschnittlicher Einstellungslängen liegt – ohne jedoch differenziertere Kameradaten zu allen zu erheben. Die Zahlen lassen zunächst erkennen, dass Filme von 1930 an immer mehr Schnittstellen aufweisen, was Salt u. a. mit Blick auf die Optimierung technologischer Verfahren zur Filmproduktion, aber auch durch historisch relative Trends erklärt. Das von Barry Salt in seinen beiden Schlüsselwerken zur quantitativen Filmanalyse (*Film Style and Technology; Moving Into Pictures*)¹³⁴ maßgeblich vorangetriebene Konzept erweist sich dahingehend auch als fruchtbarer Nährboden des interdisziplinären Austauschs, da die Daten in einem anderen fachlichen Zusammenhang weiter interpretiert werden können.

So beschäftigt sich der Psychologe James Cutting mit einem in menschlichen Reaktionszeiten (und vielen weiteren Naturprozessen) nachgewiesenen spektralen Muster, das als $1/f$ bekannt ist (*Pink Noise*).¹³⁵ Cutting zufolge sind Filmaufnahmen so gestaltet, dass sie die Aufmerksamkeit einfangen und fokussieren, wobei Cutter Einstellungsmuster und Rhythmen entwerfen, um eine visuelle Dynamik beim Publikum zu erzeugen, damit dieser der Erzählung besser folgen kann. Cuttings Studie hat gezeigt, dass sich die Struktur von Filmeinstellungen – parallel zur von Salt festgestellten Tendenz – in Richtung des $1/f$ -Spektrums entwickelt hat. Das statistische Modell zur Beschreibung des Musters konnte zunehmend auch auf die Verteilung von Einstellungslängen angewandt werden, als Ausgangspunkt dienten dabei Stichproben aus Barry Salts Filmdatenbank. Demnach liegt die Vermutung nahe, dass sich der Verstand am leichtesten in einer zeitlichen Kunstform mit dieser Struktur ›verlieren‹ kann. D. h., wenn man die eigentliche Erzählung beiseitelässt, besteht das immersive Potential, also das Eintauchen in einen Film, möglicherweise zum Teil darin, dass man der $1/f$ -Zeitstruktur erlaubt, den Verstand von außen zu steuern.

Zwar vermag es die quantitative Filmanalyse solche fachübergreifenden Anschlussmöglichkeiten zu eröffnen, jedoch zeigen neuere Arbeiten wie Nick Redferns Studie zur Anwendbarkeit gängiger mathematischer Modelle zur Auswertung von Filmdaten,¹³⁶ dass das Feld methodisch nicht weit entwickelt ist. Dies soll im Fazit des Textes näher ausgeführt werden. Hinzu kommt, dass die bisherige Forschung keinerlei Abhängigkeitsverhältnisse zwischen den einzelnen Parametern berücksichtigt, was in erster Linie der Tatsache geschuldet ist, dass keine zeitgemäße Software zur praktikablen Erhebung hinreichend differenzierter Datensätze existiert.¹³⁷ So ist es beispielsweise im Rahmen einer Analyse mit Cinematics meist schwierig zu ermitteln, ob es sich bei einer Einstellung um eine unbewegte oder bewegte Nahaufnahme handelt. Zwei Messdurchläufe mit der nach dem Stoppuhr-Prinzip arbeitenden Software sind nie deckungsgleich, was das Verbinden zweier Tabellen (in Form von Einstellungslängen und den jeweils zugewiesenen Einstellungsgrößen und -bewegungen) erheblich erschwert.¹³⁸ So fällt der Anspruch auf Quantifizierung und damit unmissverständliche Kommunikation durch genau vergleichbare Zahlenwerte und mathematische Regelsysteme wieder mit dem reinen Augenmaß zusammen, was die Validität vieler bislang durchgeführter Studien in Zweifel zieht. Softwarelösungen, die es ermöglichen, einer Einstellung mehrere Informationsträger zuzuweisen, sind in den meisten Fällen weniger intuitiv

¹³³ Vgl. Salt 2009, S. 27.

¹³⁴ Vgl. Salt 2006; vgl. Salt 2009.

¹³⁵ Vgl. Cutting et al. 2011.

¹³⁶ Vgl. Redfern 2015.

¹³⁷ Vgl. Putsu-Iren et al. 2020.

¹³⁸ Vgl. Sittel 2016, S. 38.

bedienbar, was der reibungslosen Datengewinnung gleichermaßen im Wege steht.¹³⁹ Die meisten quantitativen Analysen bleiben deswegen eindimensional, obwohl im Zusammenhang zwischen Kameragrößen und -bewegungen ein signifikanter Unterschied zur Feststellung stilistischer Alleinstellungsmerkmale liegen kann.¹⁴⁰ Stellen diese grundlegenden Problembereiche eine große Herausforderung für die Optimierung der zahlenbasierten Stilanalyse dar, zeigt sich der Aufholbedarf auch angesichts des Mangels eines methodenkonformen Tools zur Annotation inhaltlicher Faktoren in Spielfilmen, die im Folgenden durchgeführt werden soll. Die Umsetzung dieses Vorhabens setzt zuallererst die Parameter der Stilanalyse, insbesondere die Größe der Einstellungslänge, voraus, welche als kleinste filmische Erzähleinheit eine feingliedrige Segmentierung der Abläufe einer Szene erlaubt. Jenem standardisierten Informationsträger werden dann weitere Merkmalsausprägungen im Sinne inhaltlicher Bestimmungen zugewiesen - handelt es sich bei einer Abfolge von Einstellungen um einen Dialog, eine Spannungssequenz und so weiter. Die Einstellungen werden letztlich um genau definierte informationelle Merkmale der in ihnen enthaltenen Filmhandlung ergänzt. Außerdem liegt das Augenmerk auf dem Zusammenspiel der festgestellten Formen der Inszenierung mit dem Einsatz publikumsaktivierender Erzählverfahren, wozu eine Methode des Datenabgleichs entwickelt wurde, die nun auch eine Einschätzung der Abhängigkeiten der verschiedenen Erhebungsfaktoren ermöglicht. Ausgangspunkt jener in erster Linie explorativen Studie ist also die Analyse von Abläufen und Wechselbeziehungen in Bezug auf bestimmte wiederkehrende Muster, wobei diese in Ermangelung der Erfahrung mit solch komplexem Datenmaterial erst später in einen statistischen Zusammenhang gesetzt werden konnte.

Die für die Methode der Spannungsanalyse relevanten Faktoren umfassen u. a. die Dauer eines Handlungssegments sowie räumliche, zeitliche, figurenbezogene oder aktionsbedingte Veränderungen innerhalb einer Szene oder Sequenz. Stehen in diesem ersten Entwurf primär qualitativ-inhaltliche Kriterien des Spannungserlebens im Fokus, trägt der gegenwärtige Stand der Forschung dem Anspruch Rechnung, diese Merkmale auch quantitativ-materiell nachvollziehbar zu machen. Wie auch in der Kognitionswissenschaft (z. B. *Event Indexing*)¹⁴¹ stellen die genannten Faktoren einen Maßstab zur Bildung von Hypothesen dar, einerseits hinsichtlich des dramaturgischen Aufbaus des Films, andererseits hinsichtlich der Informationsverarbeitungsprozesse durch das Publikum. Dahingehend stellt sich längerfristig die Frage, inwiefern Modelle zur Beschreibung bzw. Annotation des Untersuchungsmaterials beider Fächer integrativ zusammengeführt werden können, um im Rahmen beiderseitiger empirischer Studien einen transdisziplinären Ertrag zu gewährleisten. Vor dem Hintergrund der aktuellen Lage gilt es jedoch festzuhalten, dass disziplinübergreifend verwertbare Analysen zu Form und Inhalt spannungsevozierender Materialien seitens der Filmwissenschaft weitestgehend fehlen.¹⁴² So stellt auch die Spannungsanalyse einen anfänglichen Versuch dar, diese Lücke zu schließen. Wie Hans J. Wulff bereits 1996 feststellte, stehen Kognitionspsychologie und Filmwissenschaft in der Untersuchung der Spannungsprozesse sehr nahe beieinander. Im Zentrum der Untersuchung stehe schließlich die Frage, in welcher Weise Strategien filmischen Erzählens und filmische Gestaltungsweisen mit Rezeptionsprozessen zusammenhängen. Das Ensemble von Aktivitäten des Publikums, welches als Spannung definierbar wird, sei demnach mit spezifischen Strategien der Informationsdarbietung koordiniert.¹⁴³ Dabei geht es nicht einfach darum, Informationen über Ereignisabläufe zu vermitteln, sondern die Handlungsabläufe formal und inhaltlich so zu arrangieren, dass eine Ereignisstruktur (*Event Structure*) entsteht, die eine *emotional-affektive Reaktion* hervorrufen kann.¹⁴⁴ Gemäß der *Structure / Affect-Theory* der Psychologen William F. Brewer und Edward H. Lichtenstein, die das theoretische Fundament der Spannungsanalyse markiert, ist diese Struktur anhand konkreter Aspekte der Informationsvermittlung feststellbar.¹⁴⁵ Hier sieht die Methode mehrere Klassifizierungen der in Einstellungen gehaltenen Erzähleinheiten vor wie etwa die

- Informiertheit zwischen Filmfigur und Publikum,
- den Phasen des Sequenzverlaufs,
- den Grad der Übereinstimmung zwischen *Erzählzeit* (Spielzeit des Films) und *erzählter Zeit* (Zeitraum, den die Handlung des Films umfasst),
- dem Aufkommen einer Gefahr
- oder den Grad der narrativen Relevanz.

Vor dem Hintergrund jener synergetischen Theorie zwischen Filmstruktur und Affekt ist es so möglich, Rückschlüsse auf das Spannungspotential einer Sequenz zu ziehen. Dabei ist die klassifizierende Beschreibung der informationellen Struktur des Films im Zuge der Annotation zunächst rein deskriptiv. Sie richtet sich auf die Frage wie sich das Wissen zwischen Protagonist, Antagonist und dem Publikum innerhalb eines bestimmten situativen Kontextes mit Blick auf einen möglichen Gefahreneintritt verteilt. Die Aussagen über das Spannungspotential dieser Handlungsstruktur erfolgen freilich *a priori* und erhalten ihre Gültigkeit nur durch empirische Untersuchungen. Nichtsdestotrotz lassen sich Handlungs- und Inszenierungsmuster ableiten, die

¹³⁹ Vgl. Putsu-Iren et al. 2020.

¹⁴⁰ Vgl. Sittel 2016, S. 38.

¹⁴¹ Vgl. Huff et al. 2014.

¹⁴² Vgl. Jenzowsky / Wulff 1996, S. 17.

¹⁴³ Vgl. Jenzowsky / Wulff 1996, S. 17.

¹⁴⁴ Vgl. Brewer / Lichtenstein 1982.

¹⁴⁵ Vgl. Brewer / Lichtenstein 1980; vgl. Brewer / Lichtenstein 1982; vgl. Brewer 1996; vgl. Zillmann 1995; vgl. Junkerjürgen 2002.

abhängig vom Ergebnis der quantitativen Inhalts- und Formanalyse, auch konstruktiv und zahlenmäßig fundiert zur Bildung von filmwissenschaftlichen oder psychologischen Hypothesen beitragen können. Im umrissenen Rahmen begünstigen die benannten Faktoren schließlich das Ausschöpfen der Schadensantizipation des Publikums durch ein Prinzip der Retardation, wie es z. B. auch in actionfilmtypischen Kampfsequenzen zum Tragen kommt. Diese weisen, aufgrund des Schemas zur Verzögerung einer Konfliktlösung in Anbetracht der gesamten Erzählung einen niedrigen Informationsgehalt auf, während Dialogpassagen oder längeren, durch Ellipsen organisierten Zeiträumen meist ein höherer, die Haupthandlung betreffender Informationsgehalt zukommt.¹⁴⁶ Gibt es dementsprechend – da es sich bei Spannung um einen kurzen Affekthöhepunkt handelt, der nicht über den ganzen Film hinweg bewirkt werden kann – einen in der Erzählstruktur feststellbaren Grad der Modulation zwischen Spannungssequenzen und anderen Erzählverfahren, damit die Affekthöhepunkte wieder möglichst effizient ausgelöst werden können?

II.2 Beispielfilm

Ob und inwiefern sich diese aus den Theoremen der Spannungsforschung abgeleitete Hypothese mit Blick auf den hier analysierten Horrorfilm *Halloween* validiert, soll im Fazit diskutiert werden. Auch der Begriff der Retardation wird am Ende auf seine Funktion als theoretischer Maßstab zur Interpretation der Daten geprüft - wie eingangs ausgeführt leitet sich die Semantik des aktuellen Entwurfs schließlich aus Informationen ab, die dem Publikum die Abwägung der Nähe oder Präsenz einer Gefahr ermöglichen. Einleitend erfolgt nun eine konzise Darlegung des Datenerhebungskonzepts zur Filmform (Einstellungslängen, Kameragrößen, Kamerabewegungen)¹⁴⁷ sowie den Spannungsfiguren.¹⁴⁸ Eine ausführliche Erörterung der zur Realisierung der Studie verwendeten Annotationssoftware ELAN findet sich im letzten Kapitel II.4.1. Im Rahmen des Analyseteils wurden zur Veranschaulichung der Spannungssequenzen durchweg Grafiken aus dem Annotationssystem des Programms in den Text integriert und in die Beschreibung der Abläufe eingebunden. Die späteren Schnitt- und Balkendiagramme sowie Tabellen wurden nach dem Export der mit ELAN gesammelten Daten allesamt mit Microsoft Excel erzeugt. Dem Fazit kann an dieser Stelle vorausgeschickt werden, dass ELAN die Vorzüge von Cinematics (eine weitgehend präzise Stoppuhr-basierte Ermittlung der Schnittstellen) mit der Möglichkeit einer gleichermaßen intuitiven Annotation von weiteren Informationsträgern sowie zahlreichen Optionen zum Datenexport verbindet. Die reine Auswertung des Films, die insgesamt die Ermittlung von 20 verschiedenen Werten umfasst, hat parallel zur Optimierung des Annotationskonzepts zur Spannungsanalyse einen ungefähren Zeitraum von zwei Wochen für sich beansprucht. Da diese Methode für eine breite Anwendung (etwa im Unterricht) zunächst kaum praktikabel scheint, sei gesagt, dass nicht alle Parameter zur Analyse des Films notwendig waren und teilweise experimentellen Charakter hatten. Es dürfte nicht zu weit gegriffen sein, bei den erhobenen Daten von einer ›Leistungsschau‹ gegenwärtiger filmwissenschaftlicher Möglichkeiten zur Datenerhebung zu sprechen. Wie gezeigt wurde das Spannungskonzept bereits in weiteren Untersuchungen – im Sinne einer ›universellen‹ Anwendbarkeit – verfeinert. Darüber hinaus trägt auch die automatisierte Erfassung von Schnittstellen und weiteren Formdaten sowie die Erkennung von Orten und Personen erheblich dazu bei, die Erhebungsdauer zu reduzieren.

Halloween wurde einerseits als Untersuchungsgegenstand ausgewählt, weil der Film nach Ansicht des Autors eine sehr einfache erzählerische Struktur aufweist, die dem Primat der Spannungsdramaturgie untersteht, was im Weiteren eine ausführliche Darlegung erfahren soll. Der Independent-Film zählt zu den Klassikern des Horrorgenres, stellte ein konzeptionelles Paradigma für zahllose Kopien dar und zog von 1981 bis 2018 selbst 13 Folgefilme nach sich, von denen sich bis Oktober 2022 zwei weitere im Franchise einreihen. Mit einem Budget von nur 350.000 US-Dollar handelt es sich zudem mit einem Einspielergebnis von rund 70 Millionen weltweit um einen beachtlichen finanziellen Erfolg. Ungeachtet dessen verfügt der Film nur über rund 600 Einstellungen, was der erstmaligen Anwendung bzw. Erprobung des sehr aufwändigen Annotationskonzepts entgegenkommt. Die Handlung wird im Folgenden zusammengefasst. Sequenzen, die Gegenstand der Spannungsanalyse sind, wurden numerisch markiert und farblich hervorgehoben.

Halloween 1963, der 6-jährige Michael Myers tötet unerklärlicherweise seine Schwester Judith und wird daraufhin für die darauffolgenden 15 Jahre in eine Nervenheilanstalt, dem Smith's Grove Sanatorium, unter Behandlung von Dr. Sam Loomis eingewiesen. [1]¹⁴⁹ 1978 machen sich Michaels Psychiater und eine Kollegin auf den Weg zum Sanatorium, um Michael zu einer Anhörung ins Gericht zu begleiten. Diesem gelingt es jedoch, ihr Auto zu stehlen und aus der Anstalt zu fliehen, woraufhin Dr. Loomis die Suche nach dem Mörder aufnimmt [1]¹⁵⁰. Die Leiche eines Mechanikers bringt Loomis schließlich auf die Fährte des Entflohenen, der sich offenbar auf dem Weg zu seinem Heimatort Haddonfield befindet.

¹⁴⁶ Vgl. Junkerjürgen 2002; vgl. Junkerjürgen 2006.

¹⁴⁷ Vgl. Salt 2006; vgl. Salt 2009.

¹⁴⁸ Vgl. Junkerjürgen 2002; vgl. Weibel 2008.

¹⁴⁹ Die rote Ziffer am Satzanfang markiert den Beginn einer Sequenz, in diesem Fall Sequenz Nummer 1.

¹⁵⁰ Die rote Ziffer am Satzende markiert das Ende einer Sequenz, in diesem Fall Sequenz Nummer 1.

An Halloween sieht Michael, der sein Gesicht inzwischen unter einer weißen Maske versteckt, tagsüber, wie die Highschool-Schülerin Laurie Strode einen Schlüssel für das längst verlassene Myers-Haus abgibt. Ihr Vater, ein Immobilienmakler, versucht dieses zu verkaufen. [2] Laurie bemerkt, dass sie eine mysteriöse Gestalt über den Tag hinweg verfolgt, aber ihre Freundinnen Annie Brackett und Lynda Van der Klok nehmen ihre Bedenken nicht ernst [2]. Loomis trifft auf der Suche nach Michael in Haddonfield ein und stellt fest, dass Judiths Grabstein auf dem örtlichen Friedhof fehlt. Er trifft sich mit Annies Vater, Sheriff Leigh Brackett, der mit ihm das Myers-Haus durchsucht. Brackett zweifelt an der Gefahr, geht aber auf Patrouille, während Loomis im Haus bleibt und auf Michaels Rückkehr wartet.

In der gleichen Nacht hütet Laurie den Nachbarsjungen Tommy Doyle, während Annie auf der anderen Straßenseite auf Lindsey Wallace aufpasst. Michael folgt ihnen, spioniert Annie durch das Küchenfenster aus und tötet den Hund der Wallaces. Tommy sieht Michael vom Fenster des gegenüberliegenden Hauses aus und hält ihn für den Schwarzen Mann, Laurie glaubt ihm aber nicht. [3] Annie nimmt Lindsey später mit zum Haus der Doyles, um dort die Nacht zu verbringen, damit sie ihren Freund Paul abholen kann. Als sie in ihr Auto steigt, erscheint Michael auf dem Rücksitz und erwürgt sie. Kurz darauf kommen Lynda und ihr Freund Bob Simms im Haus der Wallaces an, finden es aber leer vor. Nachdem sie Geschlechtsverkehr hatten, geht Bob in die Küche, um Bier zu holen, wo Michael ihn mit einem Küchenmesser tötet. Michael gibt sich sodann in einem Geisterkostüm als Bob aus, um sich Lynda unbemerkt nähern zu können. Dabei ignoriert er allerdings ihre Interaktionsversuche. Darüber verärgert ruft Lynda Laurie an, um herauszufinden, was mit Annie passiert ist. Michael erwürgt Lynda mit dem Telefonkabel, während Laurie am anderen Ende zuhört und glaubt, es sei ein Scherz [3]. Währenddessen entdeckt Loomis das gestohlene Auto und beginnt, die Straßen zu durchsuchen.

Misstrauisch wegen des Anrufs geht Laurie zum Haus der Wallaces auf der anderen Straßenseite und findet die Leichen ihrer Freunde sowie Judiths Grabstein im oberen Schlafzimmer vor. Sie flieht entsetzt in den Flur, wo Michael plötzlich im Dunkeln auftaucht und ihr den Arm verletzt, so dass sie über das Treppengeländer stürzt. Verletzt entkommt sie nur knapp und rennt zurück ins Haus der Doyles, wo sie Tommy und Lindsey anweist, sich zu verstecken. Michael schleicht sich durch ein Fenster herein und attackiert sie erneut. Diesmal gelingt es Laurie aber, ihn außer Gefecht zu setzen, indem sie ihm mit einer Stricknadel in den Hals sticht. Im Glauben, er sei tot, geht sie nach oben, um nach Lindsey und Tommy zu sehen. Dabei stellt sie fest, dass Michael noch am Leben ist. Sie sagt den Kindern, sie sollen sich im Badezimmer verstecken, während sie sich selbst im Schlafzimmerschrank versteckt. Michael findet sie jedoch und bricht den Schrank auf, woraufhin Laurie ihm mit einem Kleiderbügel ins Auge und mit seinem eigenen Messer in die Brust sticht. Im Anschluss schickt sie Tommy und Lindsey zu einem Nachbarhaus, um die Polizei zu rufen. Allerdings wacht Michael, nachdem die Kinder das Haus verlassen haben, wieder auf und nähert sich langsam der ahnungslosen Laurie.

Loomis sieht währenddessen die Kinder aus dem Haus rennen und geht der Sache nach. Er findet Michael und Laurie im Obergeschoss kämpfend vor; Laurie reißt Michael die Maske vom Gesicht. Loomis schießt sechs Mal auf den Mörder, der daraufhin vom Balkon stürzt. Als Loomis von dort herunterblickt, scheint er nicht über Michaels Verschwinden überrascht zu sein. Er starrt in die Nacht, während Laurie zu schluchzen beginnt. Michaels Atem ist während einer Montagesequenz, die das verlassene Haus der Wallace und Myers zeigt, zu hören, was darauf hindeutet, dass er überall sein könnte.

II.3 Datenerhebung

II.3.1 Einstellungsgrößen und -bewegungen

Der erste Durchlauf zur Datenerhebung mit ELAN konzentrierte sich auf die Schnittstellen, denen direkt die erweiterten Skalenwerte Barry Salts zu den Kameragrößen und -bewegungen zugewiesen wurden. Unglücklicherweise musste im Zuge der Datenauswertung eine weitere Klassierung der acht Größen vorgenommen werden, da sich diese als zu komplex herausgestellt hatten, um etwa die Abhängigkeiten zu anderen Werten in prägnanter Weise visualisieren zu können. So ist hervorzuheben, dass sich der Rückgriff auf eine standardisierte Skala nur sehr bedingt empfiehlt und deren Differenziertheit in Abhängigkeit zum Forschungsdesign steht. Auch stellt sich die Frage, inwiefern die Sensitivität der Erkennung von Unterschieden bei Einstellungsgrößen bei der automatisierten Datenerfassung berücksichtigt werden kann und in welchem Maße sich daraus ein Standard ableiten lässt, der verschiedene Studien miteinander vergleichbar macht. Salt etwa orientierte sich an einem Industriestandard des Hollywoods der 1950er Jahre,¹⁵¹ der in gegenwärtigen Produktionen wohl nur noch sehr bedingt zum Einsatz kommt, was z. B. auch an der Optimierung filmtechnischer Verfahren liegen dürfte (siehe Beispiel zu Hawks / Hathaway). Nichtsdestotrotz wurde die Skala, auch wenn die Größen später zusammengefasst wurden, zunächst heuristisch angewandt. Diese gliedert sich wie folgt (siehe untere Abbildung 38):¹⁵²

¹⁵¹ Vgl. Salt 2006; vgl. Salt 2009.

¹⁵² Salt 2009, S. 156.

- *Big Close Up* (BCU) – zeigt ausschließlich den Kopf
- *Close Up* (CU) – zeigt den Kopf und die Schultern
- *Medium Close Up* (MCU) – schließt den Körper mit ein, von der Taille aufwärts
- *Medium Shot* (MS) – von der Hüfte aufwärts
- *Medium Long Shot* (MLS) – zeigt den Körper aufwärts der Knie
- *Full Shot* (FS) – zeigt die Person in ganzer Größe
- *Long Shot* (LS) – zeigt die Person auf größerer Distanz

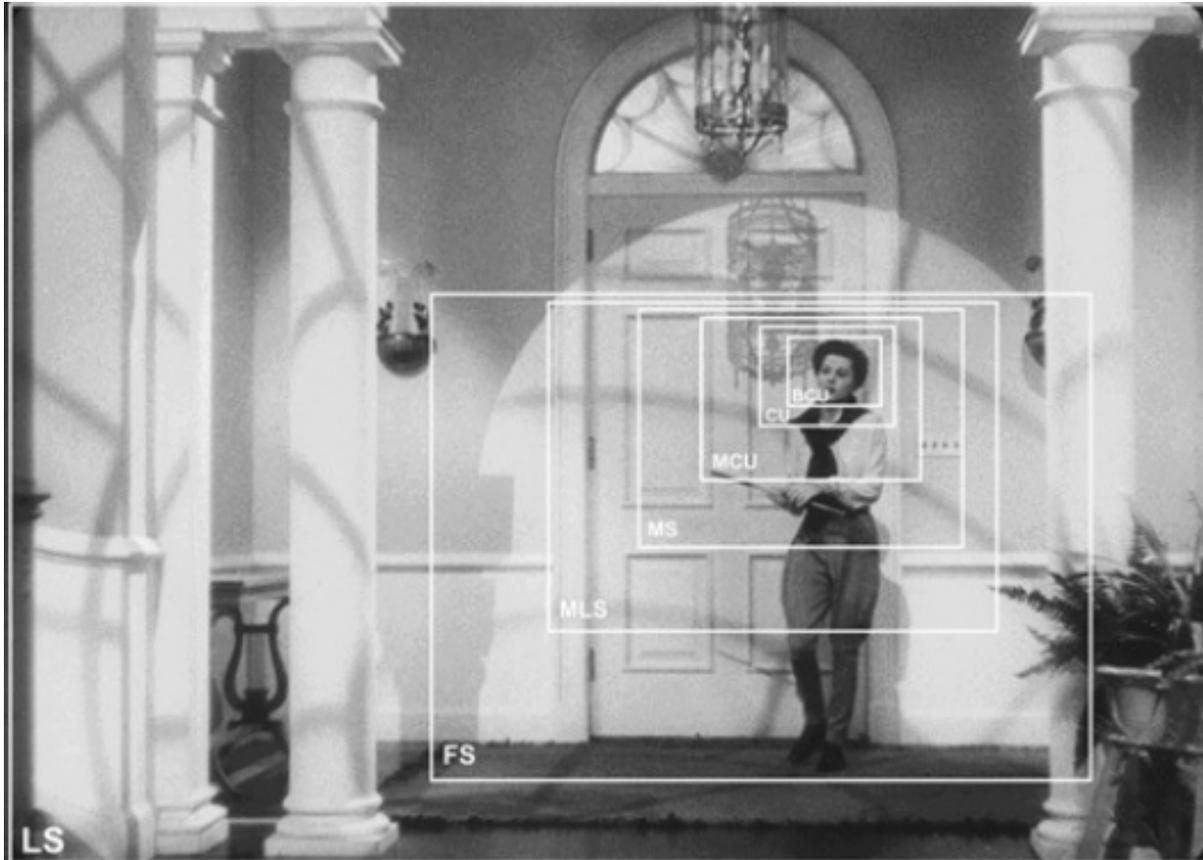


Abb. 38: Barry Salts heuristisches Modell zur Einordnung der Distanz zwischen Kamera und Schauspieler. [Salt 2009]

Freilich ist dieser Skalierungsentwurf nicht unproblematisch, da sich je nach Anzahl der im Bildkader befindlichen Personen oder beispielsweise durch Kamerabewegungen ein Interpretationsspielraum eröffnet, der zu einer kategorialen Unschärfe führen kann. Um dem vorzubeugen, wurden Einstellungen, in denen die Distanz der Kamera zum gefilmten Objekt nicht konstant bleibt, in einer achten Kategorie mit der Bezeichnung *Other* erfasst. Allerdings wurden auch Bildinhalte, denen z. B. mangels eines Relationsobjektes kein Größenverhältnis zugeordnet werden kann, entsprechend bewertet. Außerdem mussten Big Close Ups auch auf Detailaufnahmen von Objekten angewandt werden, Long Shots gleichermaßen auf weite Aufnahmen von Landschaftspanoramen ohne Akteur im Bild.

Mit Blick auf die Zuordnung der Kamerabewegungen gilt das gleiche Problem. So stellt sich die Frage nach einer gegenstandsadäquaten Differenziertheit der Skala, auch hier musste zur Visualisierung der Daten bzw. Abhängigkeiten eine *Datenreduktion* vorgenommen werden. Die Größen Salts gliedern sich gleichermaßen in 7 Kategorien:

- *Panning* (horizontale Bewegungen nach links und/oder rechts)
- *Tilting* (vertikale Bewegungen nach oben und oder unten)
- *Panning and Tilting* (horizontale und vertikale oder diagonale Bewegungen)
- *Tracking* (Kamera folgt einer Figur, einem Fahrzeug etc.)
- *Tracking with Panning* (Kamera folgt einer Person und bewegt sich horizontal oder bewegt sich selbst horizontal um einer Figur zu folgen – auch *Crabbing* genannt)
- *Tracking with Panning and Tilting* (Kamera folgt einer Person und bewegt sich horizontal und vertikal)
- *Static Camera* (Kamera bleibt bewegungslos)

Die praktische Anwendung der Bewegungskategorien gestaltet sich im Allgemeinen relativ unproblematisch. Letztlich umfasst die Datenbasis der Untersuchung also eine temporale und eine spatiale Erhebungsgröße. Handelt es sich bei ersterer, den Einstellungslängen, um eine objektiv messbare Einheit auf Grundlage der physikalischen Charakteristik des Films, meint spatial hier zum einen die Zumessung des Distanzverhältnisses zwischen Kamera und Objekt, zum anderen die dimensional Bewegungen innerhalb des Raumes.¹⁵³ Diese Parameter ermöglichen es letztlich (sofern nicht zweifellos ermittelbar als Tendenz- bzw. Orientierungswerte), Hypothesen über die formal-stilistischen Präferenzmuster eines Filmemachers zu bilden. Wie anfangs ausgeführt, konnten hierbei durch den Einsatz der ELAN-Software erstmals beide Skalen jeweils derselben Einstellung zugewiesen werden, was eine Ermittlung der gemeinsamen Auftrittshäufigkeit ermöglicht, ohne den üblichen manuellen Aufwand betreiben zu müssen.

II.3.2 Annotationmodell der Spannungsanalyse

Die Annotation der Abläufe im Rahmen der Spannungssequenzen wurde anhand vier verschiedener Kategorien vorgenommen. Der Kern der Datenerfassung liegt hierbei zunächst in der *Syntax* der drei fundamentalen Spannungsfiguren: Suspense, Mystery und Surprise. Aus diesen lässt sich mit Blick auf innerhalb der Erzählung gegebene Bedingungen, in Form von informationellen Beziehungen zwischen Figuren und Publikum, ein Regelsystem zur Kombinierbarkeit einzelner Spannungsfiguren zu zusammengesetzten, komplexeren Gebilden ableiten. Anstatt den Wissensstand einzelner Figuren zu bestimmen, werden hierbei im Kontext der Spannungsdramaturgie Beziehungen zwischen diesen bestimmt, also informationelle Konstellationen und damit verbundene, spezifische, erzählerische Szenarien, was einer reibungslosen Annotation in hohem Maße entgegenkommt. Dazu ergänzend werden im Rahmen der Syntax Vorzeichen wie *External* oder *Surprise* eingeführt. Ersteres leitet sich von Adrian Weibels Konzept der »auktorialen Suspense«¹⁵⁴ ab und definiert im weitesten Sinne einen Wissensvorsprung auf Seite des Publikums. Bei der Vorzeichenvariante von Surprise handelt es sich um einen rein hypothetischen, sich aus der Situation ergebenden möglichen Gefahren Eintritt. Diese Notationshilfe wird es später ermöglichen, den Adressaten im Rahmen eines Gefahren Eintritts näher zu bestimmen und so Spannungsfiguren in ihrem Aufbau besser voneinander abzugrenzen. Die drei Grundtypen sind gemäß der genannten Grundlagenarbeiten von Brewer / Lichtenstein¹⁵⁵, Junkerjürgen¹⁵⁶ und Weibel¹⁵⁷ wie folgt definiert:

II.3.2.1 Suspense

Der Suspense setzt sich wie auch der Mystery-Typus aus drei Phasen innerhalb eines Sequenzverlaufs zusammen, die in *Exposition*, *Interaction* sowie *Solution* unterschieden werden können.

1. Dabei erkennt der Protagonist zunächst, dass ein Gefahrenereignis unmittelbar bevorsteht (*Exposition*).
2. Dies mündet in die Phase der Konfliktbewältigung, in der es beispielsweise zu einer kämpferischen Auseinandersetzung zwischen Protagonisten und Antagonisten kommt (*Interaction*).
3. Die Bewältigung dieser Gefahr, also den Sieg über den Antagonisten, schließt die Spannungssequenz im Rahmen der *Solution*-Phase ab.

Das Informationsniveau zwischen beiden Figuren ist in dieser hypothetischen Sequenz deckungsgleich, was ein generelles Charakteristikum des einfachen Suspense-Typus darstellt, sofern keine Modifikation der Spannungsfigur vorliegt. Würde der Protagonist beispielsweise von einem Antagonisten überrascht, was mit einer sofortigen Kampfhandlung einherginge, läge hierbei eine Surprise/Suspense-Kombination vor. Dieses Surprise-Element muss der *Exposition*-Phase der Sequenz zusätzlich hinzugefügt werden. Diesbezüglich bleibt der Wissensstand zumindest zwischen der attackierten Figur und dem Publikum parallel. Würde etwa der Wissensvorteil des Antagonisten vor dem Angriff vermittelt werden, würde das Überraschungsmoment seine Wirkung einbüßen, was zugunsten des Publikums jedoch zur Entstehung einer Antizipationsphase mit Blick auf die eintretende Überraschung führt. Diese Modifikation des Suspense-Typus und das dazugehörige, oben umrissene Vorzeichensystem sollen später anhand konkreter Beispiele weiter ausgeführt werden.

¹⁵³ Vgl. Sittel 2016, S. 26.

¹⁵⁴ Weibel 2008, S. 132.

¹⁵⁵ Brewer / Lichtenstein 1982.

¹⁵⁶ Junkerjürgen 2002.

¹⁵⁷ Weibel 2008.

II.3.2.2 Mystery

Im Mystery-Typus gilt die dargelegte Trias gleichermaßen, jedoch tritt die *Detection* anstelle der Interaction-Phase, da nun der Fokus auf der Lösung eines Rätsels statt der Bewältigung einer unmittelbaren Gefahr liegt. Bezieht sich Suspense also auf einen bevorstehenden Konflikt, steht Mystery mit einem vergangenen Ereignis in Verbindung, dessen Hergang für den Protagonisten zunächst nicht zu erklären ist.

Der damit verbundene sequentielle Ablauf gliedert sich

1. zunächst in die einleitende Phase der Konfrontation mit jenem verborgenen Umstand (Exposition),
2. den Prozess der Nachforschung (Detection), im Zuge dessen z. B. Informationen eingeholt werden, und
3. letztlich der Solution-Phase, in welcher der Protagonist etwas in Erfahrung bringen kann oder zu einem Schluss gelangt, der das rätselhafte Ereignis aufklärt.

Die Spannungsfigur stellt demnach immer auch die Frage nach dem *Wer / Wie / Wann / Wo / Warum*, wobei es keine Rolle spielt, ob es sich um die DNA-Analyse eines Kaugummis in einer Folge *CSI*¹⁵⁸ handelt oder wie im Fall von *Halloween* jemand lediglich einen Raum betritt und ein plötzliches Geräusch vernimmt, dessen Ursache er auf den Grund gehen will. Die Kategorie beschreibt schließlich eine zeitliche und informationelle Struktur der Handlung, die natürlich unterbrochen und über mehrere Sequenzen wieder expositorisch aufbereitet und weiter fortgeführt werden kann bis hin zur zentralen Rätselfrage eines Films. Der untersuchende Protagonist kann hierbei den gleichen Wissensstand wie das Publikum aufweisen, wenn es z. B. um eine whodunit-Erzählung geht. Beide stellen Hypothesen bezüglich der Identität eines Mörders an, die erst am Ende des Films aufgedeckt wird. Jedoch kann wie im Fall der TV-Serie *Columbo*¹⁵⁹, einem sogenannten *howcatchem*, ein Informationsvorteil auf Seite des Publikums vorliegen, da dieses bereits in der ersten Sequenz erfährt, wer hinter dem Mord steckt und die Rätselfrage eher darin liegt, *wie* der Inspektor den Mörder ermittelt. Jene Bedingungen sind vom Grundkonzept des Handlungsverlaufs abhängig, können sich jedoch auch nur über mehrere Sequenzen erstrecken. Schließlich gilt es, die besagten Aspekte vor der eigentlichen Analysephase genau zu klären und – sofern notwendig – in eine hinreichend detaillierte qualitative Untersuchung der Erzählung einzubinden. Nur so können ggf. variierende Informationsniveaus ausreichend berücksichtigt und als Spannungsfigur mit anderen Erzähltypen in Verhältnis gesetzt werden, um ein möglichst vollständiges Bild des Handlungskonzepts zu zeichnen. Die vorliegende Studie versucht diesem Aspekt Rechnung zu tragen, wobei die Mystery-Spannungsfigur insbesondere im Rahmen in sich geschlossener situativer Zusammenhänge sowie mit Blick auf ihre Modifikationsmöglichkeiten untersucht wird. Eine genaue Klärung des Informationsstandes zwischen Figuren und Publikum war dabei in allen Fällen möglich. Die Optimierung des Konzepts setzt allerdings weitere Auseinandersetzungen mit komplexerem Material voraus.

II.3.2.3 Surprise

Wie bereits angedeutet, setzt auch das Surprise-Moment eine Parallelisierung des Wissensstandes zwischen Protagonisten und Publikum voraus. Zwar liegt ein Wissensnachteil gegenüber der Gefahr oder dem Erschreckenden vor, jedoch spielt dieser in der Informationsvergabe des Films, bzw. der Ereignisstruktur zunächst keine Rolle, da natürlich nur so der Überraschungseffekt gewährleistet wird. Im Folgenden soll sich zeigen, dass Surprise ebenso als konstitutives Element vielschichtiger Spannungsfiguren genutzt werden kann, in denen dem Publikum ein Informationsvorsprung zuteilwird, der auf die Antizipation der plötzlich eintretenden Gefahr abzielt. Dieses Überraschungsmoment wird schließlich zum Nachteil der ahnungslosen Filmfigur retardiert, dem auch das sich der Bedrohung bewusste Publikum parallel ausgeliefert sein kann. Auch ist es möglich, die vorher dargelegten Erzähltypen überraschend einzuführen oder aufzulösen, was im Zuge der Annotation durch eine Verknüpfung der Spannungsfiguren gewährleistet werden muss.

Neben diesen Grundtypen war im Rahmen der Analyse von *Halloween* zudem die Kombination zweier Ausgangsformen relevant, die eigenständige Kategorien darstellen: Suspense / Mystery und Mystery / Suspense.¹⁶⁰ Diese beziehen sich auf eine Gefahr, die mit einem Rätsel verbunden ist, sowie ein Rätsel, von dem potentiell eine Gefahr ausgeht, was im Laufe der Analyse noch genau dargelegt wird.

¹⁵⁸ Zuiker 2000.

¹⁵⁹ Levinson / Link 1968.

¹⁶⁰ Junkerjürgen 2002, S. 70; Weibel 2008, S. 166.

Demnach liegen der Annotation also die Spannungstypen (*Narrative Figure*) und die Phasen des Sequenzverlaufs (*Phase*) zugrunde. Um eine differenziertere Beurteilung der dramaturgischen sowie erzählerischen Funktion zu ermöglichen, wurden darüber hinaus der Grad des Gefahreneintritts (Imminence) sowie die Kontinuität oder Diskontinuität einer Konfliktlösung (*Narrative Level*)¹⁶¹ in drei Stufen parametrisiert.

Imminence of Danger:

- *Danger* – In der Situation ist ein unmittelbarer Gefahreneintritt gegeben
- *Observation* – der Täter stellt potentiellen Opfern nach oder beobachtet diese
- *Absent* – der Täter ist außer Reichweite

Narrative Level:

- *Global* – diskontinuierliche Spannungsfigur, deren Konfliktlinie sich über mehrere Akte, bis zum Ende hin fortsetzt (z. B. Dr. Loomis und Michael oder Laurie und Michael)
- *Macro* – diskontinuierliche Spannungsfigur, deren Konfliktlinie sich über mehrere Sequenzen erstreckt um dann eine Auflösung zu erfahren (Annie und Michael oder Lynda und Michael)
- *Micro* – eine kontinuierliche Spannungsfigur, deren Konfliktlinie direkt im Rahmen der Sequenz aufgelöst wird (Michael und Dr. Loomis Kollegin)

Im Weiteren folgt ein direktes Anwendungsbeispiel des umrissenen Annotationskonzeptes mit Blick auf den ersten Akt des Films. Dabei sollen zunächst verschiedene Akkumulations- und Kombinationsmöglichkeiten der Spannungsfiguren vorgestellt werden. Die diese konstituierenden Formen der informationellen Beziehungen zwischen Figuren und Publikum werden nach und nach an komplexeren Ereignisstrukturen erörtert und auf ihre spannungsdramaturgische Funktion hin untersucht. Auch sollen die Filmmusik und die Soundeffekte als Gefahrenindikatoren und somit integraler Bestandteil der spannungsrelevanten Informationsvermittlung des Films in die Analyse integriert werden. Am Ende der Studie steht ein Blick auf die Gesamtstruktur von *Halloween*, wobei die exemplarischen Stichproben eine umfassende Kontextualisierung erfahren.

II.3.3 Die Schachtelung verketteter Spannungsfiguren (Akt I, Sequenz 2b, Szene 3, 4 und 5)

Szene 3 / 4:¹⁶²

Beispiel 1 zeigt Dr. Loomis samt Krankenschwester auf dem nächtlichen Weg zum Smith's Groves Sanatorium, um seinen dort eingewiesenen Patienten Michael Myers zu einem Gerichtstermin zu überführen. Vor der Einfahrt des Gebäudes bemerken beide, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugeht: Offenbar bewegen sich Insassen frei und ohne Aufsicht auf dem Gelände. Dr. Loomis steigt aus dem Fahrzeug, um der Sache auf den Grund zu gehen – die Schwester bleibt derweil im Auto.



Abb. 39: Frames aus *Halloween*, Szene 3 und 4. [Julian Sittel 2024]

Szene 4:¹⁶³

Plötzlich huscht eine Gestalt über die Motorhaube, die Schwester vernimmt Bewegungen auf dem Dach des Fahrzeugs. Als sie verunsichert das Seitenfenster öffnet, packt eine Hand ihren Kopf, woraufhin sie den Wagen – in der Hoffnung, den Angriff dadurch abzuwehren – in Bewegung versetzt.

¹⁶¹ Junkerjürgen 2002, S. 54.

¹⁶² Carpenter 1978, 06:56–10:21.

¹⁶³ Carpenter 1978, 09:45–10:21.



Abb. 40: Frames aus *Halloween*, Szene 4. [Julian Sittel 2024]

Szene 4/5:¹⁶⁴

Nachdem es ihr gelingt, sich zu befreien, entfernt sie sich hektisch von der Fahrer- auf die Beifahrerseite. Für das Publikum wird durch das dortige Fenster ersichtlich, wie sich hinter dem Rücken der Schwester erneut eine Hand nähert. Als diese versucht das Beifahrerfenster zu durchbrechen, flüchtet die Frau vor dem Angreifer, der sich dann des Fahrzeugs bemächtigt, aus dem Wagen.



Abb. 41: Frames aus *Halloween*, Szene 4 und 5. [Julian Sittel 2024]

Szene 5:¹⁶⁵

Dr. Loomis eilt zu Hilfe – im gleichen Moment entkommt der Insasse in die Dunkelheit. Loomis unmittelbare Vermutung, dass es sich beim Entflohenen um seinen Patienten Myers handelt, wird sich später bestätigen.



Abb. 42: Frames aus *Halloween*, Szene 5. [Julian Sittel 2024]

II.3.3.1 Analyse und Annotationssystematik

Beim vorliegenden Ausschnitt handelt es sich um eine Verschachtelung verschiedener Erzählfiguren. Die Farben von **blau** (ungefährliche Rätselsituation) bis hin zu **gelb** und **rot** (mögliche und tatsächliche Bedrohungssituation) indizieren hier eine graduelle Zu- und Abnahme der Gefährlichkeit. Die Farben werden in weiteren Analysen dem spannungsdramaturgischen Kontext der Sequenz angeglichen. Anhand der entsprechenden Codierung kann die jeweilige im Text erläuterte Erzählfigur dem im unteren Schaubild dargestellten sequentiellen Ablauf zugeordnet werden. *Abbildungen 43* gibt einen Einblick in deren interne Dynamik auf Grundlage der Proportionen einzelner Einstellungslängen, in welche die identifizierten Erzählfiguren eingetragen wurden. Der spannungsdramaturgische Aufbau gliedert sich wie folgt:

- (Surprise) Mystery / Suspense (Global / Absent) 1
- (Surprise) Mystery / Suspense (Micro / Danger) 2
- (Surprise) Suspense / Mystery (Micro / Danger) 3

¹⁶⁴ Carpenter 1978, 09:45–10:54.

¹⁶⁵ Carpenter 1978, 10:21–10:54.

- external Surprise / Suspense / Mystery (Micro / Danger) 4
- Mystery / Suspense (Global / Absent) 1

Einerseits führt die Sequenz ein unerwartetes Mystery-Moment (blaue Linie in Abbildungen 43) ein, andererseits wird diese mit dem Globalen Handlungsstrang zusammenhängende Erzählfigur, also dem Ausfindigmachen des entflohenen Mörders seitens Dr. Loomis, zugunsten eines Suspense-Konflikts auf der Mikro-Ebene der Erzählung unterbrochen (gelb / rot). Nach Auflösung der nur innerhalb dieser Sequenz relevanten Konfliktlinie zwischen Myers und der Schwester erfährt schlussendlich das globale Element eine erneute Akzentuierung. Dieses hängt mit der Recherche von Dr. Loomis zusammen und wird sich erst am Ende des Films auflösen, indem Loomis detektivische Aktivitäten und der Haupthandlungsstrang um die Schülerin Laurie, die aus nicht näher dargelegtem Grunde von Myers verfolgt wird, zwecks finaler Lösung des Konflikts zusammenfallen.

surprise/myster/suspens	myster	myster/susp	myster/su	myster/	myster/d	myster/myster	myster/sus	myster/surpr	myster/suspense 2: s	su	su	susp	su	suspense/myster	ext. surprise	ext. surprise/suspense/myster 4	myster/suspense	myster/su	myster/suspense				
exposition	detect	detection	detection	detection	detection	detect	detection	accu	accu	interaction	accumulatio	int	inter	int	int	int	interaction	acc	interaction	solution	detection	detection	discontinuity
global	global	global	global	global	global	global	global	mier	micro	micro	micro	mi	m	mier	mi	m	micro	micro	micro	micro	micro	global	global
absent	absent	absent	absent	absent	absent	absent	absent	absent	dang	danger	dang	da	dangal	da	dangal	d	dang	danger	danger	danger	danger	danger	danger

Abb. 43: Mit ELAN erfasste Einstellungslängen sowie die diesen zugeordneten Spannungsfiguren. Szene 3 bis 5. [Julian Sittel 2024]

Dr. Loomis sieht sich im Rahmen der Sequenz zunächst mit einem verborgenen, in der Vergangenheit ausgelösten Umstand konfrontiert, als er das Gelände des Smith's Grove erreicht, was die Erzählfigur des Mysterys in seiner ersten Phase (Exposition) in Gang setzt. Der Informationsstand zwischen Loomis, der Krankenschwester und dem Publikum ist hierbei deckungsgleich – auf Seite der Protagonisten sowie des Publikums liegen keine Informationen bezüglich der Vorgänge auf dem Hof des Sanatoriums vor. Allerdings etabliert der Film auf der Ebene des externen Kommunikationssystems¹⁶⁶ – in diesem Fall die unheilvolle musikalische Untermalung, die nicht im Wahrnehmungshorizont der Figuren liegt – den Umstand einer potentiellen Bedrohung. Die Mystery-Situation wird mit einem Element des Suspense verknüpft (Mystery / Suspense): Loomis angespanntes Verhalten deutet ebenso auf eine mögliche Gefahrenlage bzw. ein gefährliches Rätsel¹⁶⁷ hin, das Thema bereitet deren dramaturgische Intensivierung vor. Kurze Zeit nachdem Dr. Loomis seine Nachforschungen zum mutmaßlichen Ausbruch der Insassen des Sanatoriums vertieft, womit die zweite Phase (Detection) der Mystery-Erzählfigur eingeleitet wird, richtet sich der Fokus im Weiteren auf dessen Begleitung.

Hierbei sei angemerkt, dass der hier beschriebene Einsatz des Soundtracks / Tons auch im späteren Verlauf des Films einen integralen Bestandteil darstellt, um dem Publikum aufkommende Bedrohungssituationen zu indizieren bzw. antizipierbar zu machen. Dieser inner- oder außerhalb des filmischen Raums liegende Faktor, nimmt direkten Einfluss auf den Informationsstand zwischen Publikum und Figuren und geht in den meisten Fällen mit einer Modulation oder Modifikation der Erzählfiguren einher. So stellen auch einzelnen Töne aus dem Off oder Tonfolgen beim Erscheinen einer Figur – wie das schwere Atmen durch Michael Myers Maske oder ein transientenreicher Synthesizerschlag bei dessen unvermittelten Erscheinen (siehe Abbildung 44) – wichtige Aspekte der Informationsvermittlung dar, dem im Zuge der Annotation Rechnung getragen werden muss. Durch die Darstellung von Wellenformen der Tonspur lässt sich im Rahmen einer Mikroanalyse diese akustische Qualität des Wahrnehmungsereignisses beschreiben, durch den messbaren Ausschlag aber auch skalieren und Einstellungen zuordnen. Der Begriff des Transienten beschreibt hierbei eine sehr kurze Einschwingungsphase des Signals¹⁶⁸ (beispielsweise im Vergleich zu den nachfolgenden Tönen), der die Unvermittelbarkeit des Erscheinens des Antagonisten auf somatischer Ebene unterstützt. Das Publikum hört schlagartig einen lauten, anhaltenden Ton.

¹⁶⁶ Vgl. Weibel 2008, S. 132.

¹⁶⁷ Vgl. Weibel 2008, S. 168.

¹⁶⁸ Vgl. Roederer 1977.



Abb. 44: Mit der Musikproduktionssoftware FL Studio 20 (www.image-line.com) erstellter Einblick in den Signalverlauf eines Synthesizer-Effekts in *Halloween*. [Julian Sittel 2024]

Dementsprechend wird mit der Abwesenheit Loomis und dem vorübergehenden Pausieren der *Mystery / Suspense Detection*-Phase die zweite Erzählfigur des *Mystery / Suspense* mittels eines Synthesizer-Toneffekts (*Surprise*) in Gang gesetzt. Dies bewirkt eine Verlagerung des Erzähl Schwerpunkts auf die Schwester, was der benannten Verkettung von Spannungselementen die Grundlage bereitet. Noch kann Loomis Begleitung die Geräusche nicht eindeutig als Gefahr bestimmen (*Detection*) – auch hier gleicht sich der Informationsstand zwischen sequenzinterner Protagonistin und Publikum. Schließlich soll das mysteriöse Ereignis durch einen Blick aus dem Fahrerfenster geklärt werden (*Detection*), wobei mit einem weiteren *Surprise*-Moment in Form der plötzlich auftauchenden Hand eine Umkehr der Erzählfigur einhergeht. Die Situation um die rätselhaften Geräusche im Rahmen der *Mystery / Suspense*-Figur bewahrheitet sich als Gefahr bzw. Angriff, dessen eigentliche Motivation unbekannt bleibt, was die Figur des *Suspense / Mystery* konstituiert. Die Attacke und damit Verkettung mit der genannten Spannungsfigur (*Accumulation*) mündet unmittelbar in einer ersten physischen Auseinandersetzungsphase mit dem Mörder (*Interaction*), die kurzzeitig damit endet, dass die Schwester den Wagen als Abwehrreaktion an den Rand der Böschung fährt. Der verhältnismäßig schnell geschnittenen Sequenz folgt eine längere Einstellung, in der das Opfer Abstand von der Fahrerseite sucht. Anstatt einer *Solution*-Phase, die einer Überwindung der Gefahr gleichkäme, tritt nun mit der hinterrücks auftauchenden Hand am Beifahrerfenster ein weiteres Akkumulationsmoment in Kraft, das gleichzeitig mit einem Wissensvorteil zugunsten des Publikums einhergeht und somit die Figur des *External Surprise / Suspense / Mystery*s initiiert.¹⁶⁹ In der vierten und letzten Variation dieser Sequenz ist sich das Publikum also der Gefährlichkeit der Situation bewusst (was durch das Vorzeichen *External* festgehalten wird); das Moment der Überraschung betrifft ausschließlich die Filmfigur, wobei das Publikum deren Eintrittsmoment antizipiert. Im weiteren Verlauf der Filmanalyse wird diese komplexere Erzählfigur in ihrer situativen Eigenheit weiter ausgeführt und von besonderer Relevanz für den Spannungsaufbau sein (siehe dazu das Beispiel der drei Mordsequenzen, Abschnitt II.3.5). In einer letzten längeren Einstellung flüchtet die Schwester nach einer kurzen Kampfhandlung aus dem Wagen und löst somit die Erzählfigur endgültig auf (*Solution*). Aufgrund des einmaligen Auftretens der Figur und der Tatsache, dass die Konfliktlinie zwischen dem Antagonisten und der Schwester als kurzzeitiger Protagonistin der dargelegten Spannungssequenzen damit beendet ist, kann der geschilderte Ablauf als Micro-Sequenz klassifiziert werden. Mit dem verspäteten Eintreffen Dr. Loomis und der damit verbundenen erneuten Fokussierung auf den einleitend dargelegten *globalen* Sequenzanteil (*Mystery / Suspense*) geht jedoch eine ›Diskontinuität der Konfliktlösung‹ (dem Auffinden des entflohenen Patienten) einher (*Detection / Discontinuity*). Die hierbei zur Einführung aufbereitete globale *Detection*-Phase wird sich deswegen an anderer Stelle, teilweise auch in Ermangelung einer direkten Gefahr, als reine *Mystery*-Figur fortsetzen.

Eine Eigenheit des Films *Halloween* liegt darin, die Motivation des Antagonisten Michael Myers zu mythisieren – selbst durch dessen Psychiater Dr. Loomis, der ihn als das menschengewordene Böse betrachtet. Da aus der Handlung keine tiefergehende Plausibilisierung für Michaels mörderisches Verhalten oder die Auswahl seiner Opfer hervorgeht, die nicht in den Bereich der Interpretation fällt, wurden die *Suspense*-Erzählfiguren immer um ein *Mystery*-Element ergänzt. Die *Suspense / Mystery*-Figur beschreibt schließlich eine rätselhafte Gefahr, wobei dieser Umstand für die Protagonisten und das Publikum am Ende mysteriös bleibt. Die Verwendung der *Mystery*-Erweiterung ist also mehr der Offenheit der Handlung als einer syntaktischen Notwendigkeit aus dem Konzept der Annotation heraus geschuldet. Im sogenannten Slasher-Film,¹⁷⁰ einem Subgenre des Horrorfilms, welches *Halloween* wesentlich mitgeprägt hat, dient der Mörder als dramaturgischer Dreh- und Angelpunkt. Andere bekannte Vertreter wie etwa *Scream*¹⁷¹ adaptieren *Mystery / whodunit*-Elemente, wonach die Identität des Mörders am Ende des Films gelüftet wird.

¹⁶⁹ Weibel 2008, S. 166.

¹⁷⁰ Vgl. Heger 2010.

¹⁷¹ Craven 1996.

Hier könnte z. B. eine sinnvolle Erweiterung der Mystery-Figur immer dann erfolgen, wenn Informationen zur Auflösung der kriminalistischen Leitfrage gestreut werden (Mystery / whodunit; Detection).¹⁷² Auch bleibt die Handlungsmotivation des Mörders hierbei am Ende keine ungeklärte Frage, die Gefahr nicht zwangsläufig rätselhaft.

Ein weiteres die Spannungsdramaturgie betreffendes Charakteristikum von *Halloween* liegt in der Umkehr des Täter-Opfer-Verhältnisses, wobei bis zum Ende des Films die Gefahr die Figuren beherrscht und nicht etwa eine Heldenfigur eine Gefahrensituation bewältigt, wie z. B. in einem James-Bond-Film. Der Aufbau der Handlung gründet größtenteils in der Vorbereitung der Tötung der ahnungslosen Protagonistin durch den Antagonisten, weshalb die Hauptkonfliktlinie durch viele Diskontinuitäten geprägt ist. So treten die meisten Suspense- und Mystery-Sequenzen bis zur finalen Auseinandersetzung nicht in die Solution-Phase ein. Hiervon ausgenommen sind, neben der bisher analysierten Situation, der Mord an Michaels Schwester, drei Morde an den Freunden der Hauptfigur und einem Hund. Betrachtet man z. B. die Suspense-Sequenzen eines James-Bond-Films bewältigt der Protagonist reihenweise Gefahren (Solution) innerhalb einer (Micro-) oder mehrerer (Macro-)Sequenzen, ohne, dass dabei eine zwangsläufige, die logische Folgerichtigkeit der Handlung betreffende Verbindung zu deren zentraler Konfliktlinie besteht.¹⁷³ Die relativ dünne Handlungsstruktur von *Halloween* nutzt in ihrem Minimalismus daher ein Prinzip der Retardation, welches über einen längeren Teil des Films hinweg mit den Erwartungen und der Antizipation des Publikums spielt. Vor allem die Konfrontation mit einem nicht greifbaren Mysterium in alltäglichen Situationen, die für das Publikum nach und nach zu einer latenten, unberechenbaren Bedrohung zugespitzt wird, weist in der ersten Hälfte des Films einen klaren Rhythmus auf, wie in der aufgeführten Abbildung 45 zu erkennen. Die Y-Achse indiziert hierbei die Länge der jeweiligen Einstellung, die auf der horizontalen Achse nummeriert aufgeführt wird. Die Farbcodierung differenziert zwischen Gefahrensituationen in **Rot** (Danger), Situationen in denen Figuren vom Antagonisten beobachtet werden in **Blau** (Observation) sowie Situationen in denen der Antagonist abwesend ist in **Grün** (Absent).

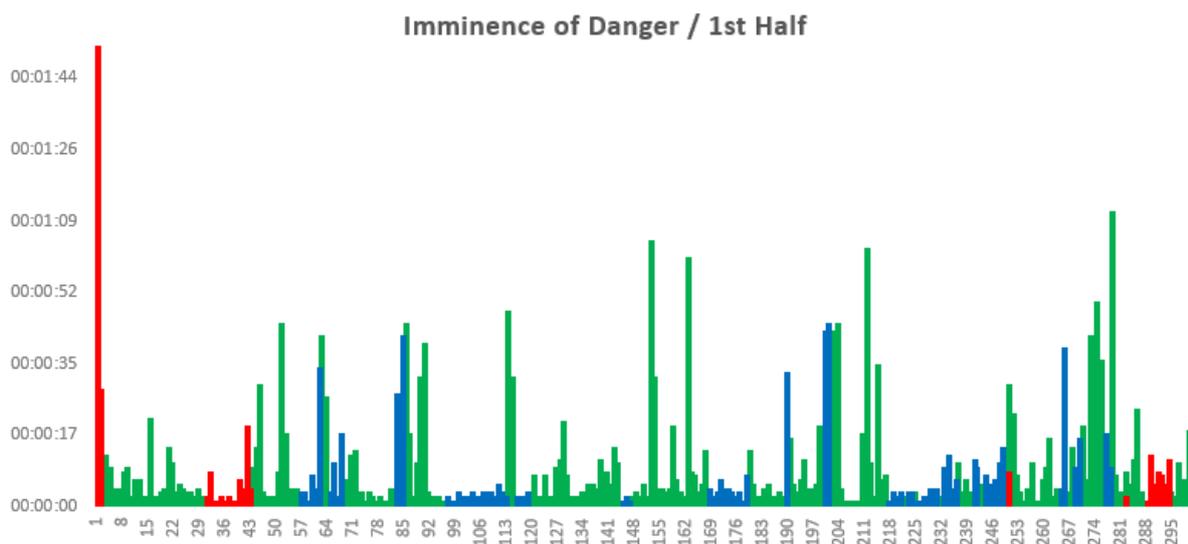


Abb. 45: Mit Microsoft Excel erstelltes Schnittdiagramm, der aus ELAN exportierten Daten. [Julian Sittel 2024]

Im Anschluss an die einführende, in einer langen Einstellung gehaltenen Spannungssequenz (shot 1), die den Mord Michaels an dessen Schwester zeigt, folgt Beispiel 1 (shot 8 – 43). Die anschließenden Observationsituationen, die sich in erster Linie aus durch Überraschungsmomente (Surprise) eingeleiteten Mystery-Spannungsfiguren zusammensetzen, alternieren mit in längeren Einstellungen gehaltenen Dialogszenen aus dem Alltagsleben der Protagonistin (Schulunterricht, Treffen mit Freunden etc.). Zunehmend wird der Hauptfigur dabei ein mysteriöser Verfolger auffällig, den sie zunächst nicht eindeutig als Gefahr bestimmen kann (Mystery / Suspense). Im Weiteren soll eine für diesen Handlungsabschnitt beispielhafte Sequenz mit Blick auf die darin dominante Strategie zur Spannungserzeugung dargelegt werden, um diese Form der Modulation von Erzählfiguren im Anschluss auf ihre globale Funktion hin zu untersuchen.

¹⁷² Weibel 2008, S. 179.

¹⁷³ Vgl. Junkerjürgen 2006, S. 176.

II.3.4 Die Umkehr des Informationsniveaus (Neighbourhood, Akt II (Day), Sequenz 6a, Szene 23)

Szene 23:¹⁷⁴

Laurie (links) und ihre Freundin Annie befinden sich nach dem Schulbesuch auf dem Nachhauseweg. Plötzlich bemerkt Laurie einen mysteriösen Beobachter, der augenblicklich wieder hinter einer Hecke verschwindet. Annie nimmt von diesem Vorfall keine Notiz.



Abb. 46: Frames aus *Halloween*, Szene 23. [Julian Sittel 2024]

Laurie weist Annie auf den unbekanntem Beobachter hin. Diese vermutet dahinter keine Bedrohung und will der Sache auf den Grund gehen. Laurie bleibt in Anbetracht der merkwürdigen Vorkommnisse an diesem Tag skeptisch. Annie kann hinter der Hecke allerdings keinen Verfolger entdecken.



Abb. 47: Frames aus *Halloween*, Szene 23. [Julian Sittel 2024]

¹⁷⁴ Carpenter 1978, 22:51–23:50.

Annie beginnt, Laurie auf den Arm zu nehmen und fingiert die Interaktion mit einem Dritten. Diese bleibt angespannt, will sich nun aber auch von der Situation überzeugen. Beide gehen weiter und führen ihr Gespräch fort.



Abb. 48: Frames aus *Halloween*, Szene 23. [Julian Sittel 2024]

II.3.4.1 Analyse und Annotationssystematik

Der vorliegende Abschnitt steht einerseits exemplarisch für die diskontinuierlichen Surprise- sowie Mystery / Suspense-Momente des ersten und beginnenden zweiten Akts (Surprise / Mystery / Suspense; Discontinuity), in denen Michael Laurie nachstellt. Andererseits wird die mögliche Gefährlichkeit der Situation durch eine Umkehr des Informationsniveaus zugunsten von Annie und dem Publikum abgemildert. Eine ähnliche Technik wird im weiteren Verlauf des Films noch vor allem der Intensivierung der Antizipation einer Bedrohung dienen. Wie im ersten Beispiel konnte auch hier eine Akkumulation verschiedener Erzählfiguren identifiziert werden, wobei diese allerdings nicht in eine Solution-Phase eintreten, sondern den Konflikt zwischen Protagonistin und Antagonist expositorisch aufbereiten. Der spannungsdramaturgische Aufbau der Sequenz gliedert sich wie folgt (siehe Abbildung 49):

- (Surprise) Mystery / Suspense (Global / Observation) 1
- External Surprise / Mystery / Suspense (Macro / Absent) 2
- External Mystery / Surprise (Macro / Absent) 3

Zunächst führt das unerwartete Erscheinen Michael Myers die benannte Mystery / Suspense-Linie auf globaler Ebene (Global) der Erzählung fort (orange Linie). Sein abruptes Verschwinden verlagert die Ereignisse auf die Makro-Ebene (Macro), da Annie nun in den Fokus der Sequenz rückt (gelbe Linie). Jener Nebenhandlungsstrang zwischen Laurie und Annie bzw. Annie und Michael, der lediglich über mehrere Sequenzen im zweiten Akt aufrechterhalten wird (bis zur Annes Ermordung), bewegt sich schließlich wieder in Richtung der globalen Ebene (grüne Linie), also dem Konflikt zwischen Laurie und Michael. Dies erklärt sich, da das Mystery in Erzählfigur 3 trotz dessen Abwesenheit die Ereignisse um den Antagonisten adressiert. Da sich am Ende niemand hinter der Hecke befindet, erfährt die Situation zwar eine szenische Auflösung, jedoch keine im Rahmen der zentralen Konfliktlinie. Diese wird gebrochen, um kurze Zeit später in Lauries Haus nach gleichem Surprise / Mystery / Suspense-Schema für einen Moment fortgesetzt zu werden.

surprisel	mysteri/sus	mysteri/sal	mysteri/suspense	mysted	ext. surpriselmysteri/suspense 2	ext. surprisel	ext. surprisef	ext. surpriselmysteri/suspense 2	ext. surpris	ext. surprisef	ext. mysteri/surprise 3	ext. mysteri/surprise 3
exposition	detection	detection	detection	detection	accumulation	interaction	interaction	interaction	interaction	accumulation	detection	detection, discontinuity
global	global	global	global	global	macro	macro	macro	macro	macro	macro	global	global
observatio	observation	observatio	observation	absent	absent	absent	absent	absent	absent	absent	absent	absent

Abb. 49: Mit ELAN erfasste Einstellungslängen sowie die diesen zugeordneten Spannungsfiguren. Szene 23. [Julian Sittel 2024]

Für Laurie stellt das erneute Auftreten der maskierten Gestalt ein weiteres Überraschungsmoment (**Surprise**) dar, das sogleich die erste Phase (**Exposition**) der **Mystery / Suspense**-Figur in Gang setzt. Wie in den vorangegangenen Szenen, in denen Laurie Sichtkontakt zu ihrem Verfolger aufnehmen kann, stimmt das Informationsniveau zwischen Protagonistin und Antagonist zunächst überein. Laurie ist sich im Gegensatz zu Annie, die den beiden anderen Figuren gegenüber einen Wissensnachteil aufweist, also der Rätselsituation um die Identität und Absichten des Unbekannten bewusst, kann deren Gefährlichkeit allerdings noch nicht eindeutig bestimmen. Hinzu kommt, dass aufgrund der räumlichen Distanz zwischen Verfolger und Verfolgten eine unmittelbare Bedrohung seitens des Antagonisten zumindest vorübergehend ausgeschlossen scheint (**Observation**), was auch mit Blick auf die vorherigen **Mystery / Suspense**-Situationen zutrifft. Eine direkte physische Auseinandersetzung wie im vorherigen Fall (**Danger**) findet also, wie im obigen Diagramm (Abbildung 49) deutlich zu erkennen, über mehrere Sequenzen nicht statt. So nimmt Laurie Michael für einen kurzen Moment wahr, als sie aus dem Klassenzimmer heraus auf die andere Seite der Straße blickt (**Surprise / Mystery / Suspense**). In einer weiteren Szene fährt dieser mit dem in Beispiel 1 (Abschnitt 3.3) gestohlenen Wagen an den jungen Frauen vorbei (**Mystery / Suspense**). Allen Erzählfiguren ist gemein, dass das Momentum des plötzlichen Erscheinens des Antagonisten von verschiedenen Stücken des Soundtracks begleitet wird. Im vorliegenden Beispiel führen langsame, in Moll gehaltene Staccato Klavierakkorde, die mit einem hochfrequenten wie konstanten Synthesizer-Streicher unterlegt wurden, in die Sequenz, um sich parallel zur letzten Spannungsfigur (**external Mystery / Surprise**)¹⁷⁵ aufzulösen. Im Rahmen dieser dritten Figur setzt zudem ein anhaltender, zunehmend niederfrequenter Synthesizer-Bläser ein, der trotz der Ungefährlichkeit der Szene in kontradiktorischer Weise eine zusätzliche musikalische Spannung erzeugt.

Des Weiteren ergibt sich die zweite Phase der ersten **Mystery / Suspense**-Figur (**Detection**), indem Laurie die nichtsahnende Annie auf ihre Entdeckung aufmerksam macht, welche kurz darauf die Initiative ergreift, um einen Blick hinter das Gebüsch zu werfen. Dies setzt die erste Akkumulation in Gang, wobei sich der Fokus der Sequenz nun auf Annie als vorübergehende Protagonistin der Szene verlagert. Die Deckungsgleichheit des Informationsstandes zwischen Laurie und dem Publikum etabliert vor diesem Hintergrund die Erzählfigur des **external Surprise / Mystery / Suspense (Accumulation)**. Annie ist sich zwar einer Rätselsituation bewusst (**Mystery**), jedoch nicht, dass sie plötzlich mit einem verborgenen Umstand konfrontiert werden kann (**Surprise**), der diese als gefährlich ausweist (**Suspense**). Das Vorzeichen **external** leitet sich aus dem parallelen Informationsvorsprung zwischen Laurie und dem Publikum ab, wobei erstere gleichermaßen in die Position einer passiven Betrachterin der Vorgänge um Annie versetzt wird. Darüber hinaus weisen das Publikum, Laurie und Annie einen gemeinsamen Wissensnachteil gegenüber der potentiellen Gefahr auf, da nur diese selbst weiß, wann und wo sie zuschlagen wird, womit die Trias aus Figuren und Publikum zum Adressaten der möglichen **Surprise** des Antagonisten wird. Im Gegensatz zur ahnungslosen Annie wird diese allerdings für Laurie und das Publikum bis zur nächsten Akkumulation der Sequenz als potentielles Gefahrenmoment antizipierbar. Das **Surprise**-Element wird im Rahmen der Notation dieser Spannungsfigur der eigentlich kontextgebenden **Mystery / Suspense**-Situation vorgezogen, da durch die externe Perspektivierung der im Zentrum stehenden Annie die Antizipation des Überraschungsmoments das dominante Strukturmerkmal darstellt. Erst das tatsächliche Eintreten der **Surprise** würde schließlich das in der Spannungsfigur enthaltene **Suspense**-Element im Sinne der Bewältigung des aus dem **Mystery** herrührenden Konflikts in Kraft setzen.

Statt einer Konfrontation mit Michael Myers dreht sich die Situation im Weiteren zu Annies Gunsten (**Detection**), was das dritte und zugleich letzte Akkumulationsmoment der Spannungsreihe auslöst (**Accumulation**). Die hier zu identifizierende Figur des **external Mystery / Surprise** kann im Rahmen der Sequenz auch als Charakterisierungsstrategie der Hauptfigur Laurie gewertet werden, da diese trotz der eindeutigen Abwesenheit des Antagonisten (**Absent**) nicht von ihrer skeptischen Haltung ablässt. Ein Eindruck, der auch durch die anhaltende musikalische Untermalung verstärkt wird. So stellt sich die Situation hinter dem Gebüsch für Annie und das Publikum als ungefährlich heraus, was zur Folge hat, dass das Informationsniveau beider nun zum Nachteil von Laurie parallelisiert wird. Durch Annies Scherz in Form einer fingierten Konversation mit einem Unbekannten wird das als gefahrlos enttarnte **Mystery** für Laurie aufrechterhalten, die sich anschließend endgültig von der Abwesenheit eines Unbekannten überzeugen will und damit wieder in den Fokus rückt (**Detection**). Das Vorzeichen **external** erklärt sich hierbei also aus dem Informationsvorsprung des Publikums gegenüber Laurie. Da sich das Rätsel (**Mystery**) als ungefährlich erweist, steht die Antizipation der *überraschenden Auflösung* dieser Situation im Zentrum, weshalb das **Surprise**-Element dem kontextstiftenden **Mystery**-Element nachgeordnet wird. Wie oben angemerkt, handelt es sich hierbei zwar um eine szenenimmanente Auflösung, dennoch berührt diese die globale Konfliktlinie (**Global**) zwischen Laurie und Michael, den eigentlichen Auslöser der vorliegenden Spannungssituation. Da diese hier keinen Abschluss findet und primär dem allgemeinen bzw. globalen Spannungsaufbau dient, wird die dritte Phase der **external Mystery / Surprise**-Figur als **Discontinuity** annotiert.

Die Angleichung des Wissensstandes zwischen Antagonisten und Protagonistin im Sinne der einführenden **Mystery / Suspense**-Szenen (**Observation**), die sich vor allem im ersten (ACT I) und dem frühen zweiten Akt (ACT II / Day) abspielen, weicht im späteren zweiten Akt (ACT II / Night) passiven Beobachtungssituationen (**passive Observation**), in denen die Figuren nichts von Michaels Präsenz wissen. Über den gesamten dritten Akt (ACT III) folgt eine direkte Konfrontation zwischen Laurie und Michael

¹⁷⁵ Vgl. Weibel 2008, S. 197.

(Danger) in Form einer andauernden Akkumulation verschiedener Spannungsfiguren. Das unten aufgeführte Balken- respektive Schnittdiagramm **Abbildung 50** zeigt diese im Laufe der Auswertung des Films annotierte Verteilung des Informationsstandes in Bezug auf die einzelnen Akte. Die Zuweisung des jeweiligen Informationsstandes erfolgte (wie auch die dazugehörigen Spannungsfiguren) anhand einzelner Einstellung.

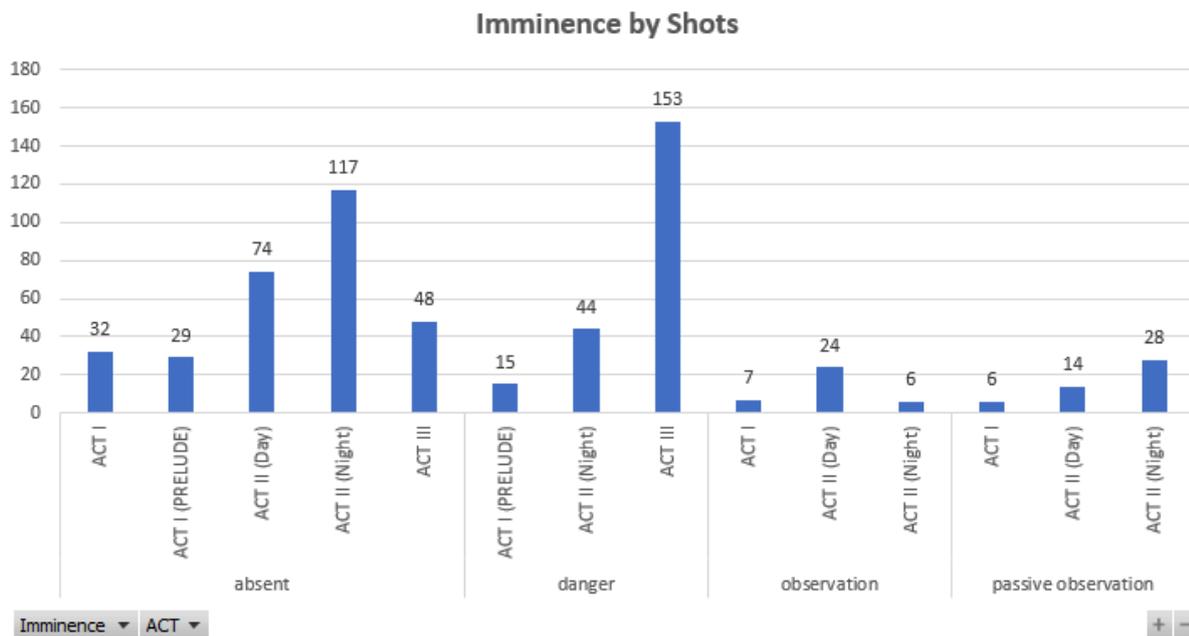


Abb. 50: Mit Microsoft Excel erstelltes Diagramm, der aus ELAN exportierten Schnitt- und Spannungsdaten. [Julian Sittel 2024]

Der Film wurde demnach in fünf ungleiche Teile gegliedert, die allerdings in sich geschlossene, die kausale Folgerichtigkeit der Handlung betreffende Segmente bilden (ACT I (PRELUDE) / ACT I / ACT II (DAY) / ACT II (NIGHT) / ACT III). Beispielsweise umfasst das *Prelude* Michaels Geschwistermord sowie dessen Flucht aus dem Sanatorium, womit die zentrale Handlungsprämisse etabliert wird. ACT I setzt Michael in subtiler Form mit Laurie und anderen Figuren in Verbindung und definiert damit das Verhältnis zwischen Protagonistin und Antagonist. Gleichzeitig vertieft Dr. Loomis seine Nachforschungen zu Michaels möglichem Aufenthaltsort. ACT II (Day) zeigt, wie Michael als Phantom über Lauries Alltag schwebt. Nach einer Rundfahrt mit Annie beginnt mit ACT II (Night) die Abendplanung der Mädchen, die nach und nach Michael zum Opfer fallen. In ACT III wird Laurie auf die Vorkommnisse aufmerksam und stellt sich dem Antagonisten. Dr. Loomis kann währenddessen Michaels Fluchtwagen ausfindig machen und wird durch die aus dem Haus flüchtenden Kinder auf Lauries Kampf aufmerksam.

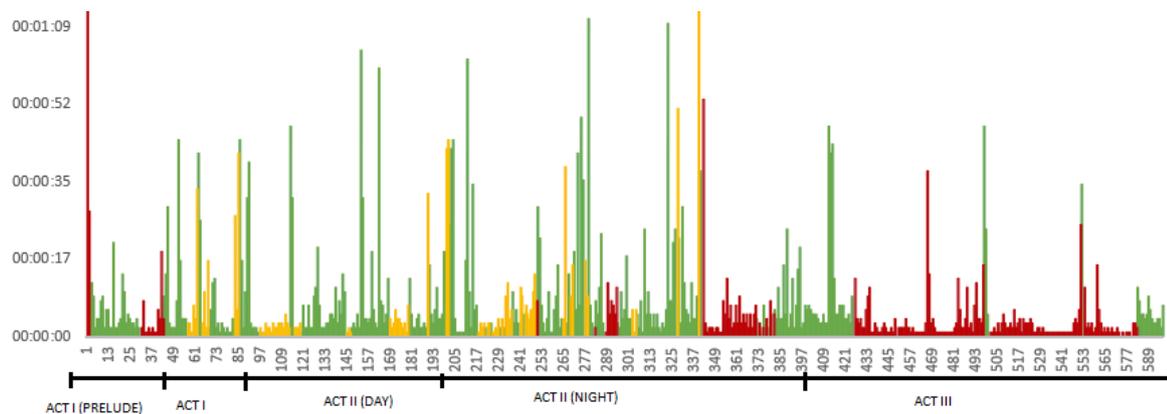


Abb. 51: Mit Microsoft Excel erstelltes Schnittdiagramm der aus ELAN exportierten Spannungsdaten. [Julian Sittel 2024]

Das Schnittdiagramm in Abbildung 51 offenbart anhand der Einstellungslängen die interne Dynamik des Balkendiagramms in Abbildung 50 und führt damit den in Abbildung 45 (siehe Kapitel II.3.3.1) gegebenen Einblick in den Rhythmus der Erzählfikturen auf Ebene des gesamten Films fort. Die hier in Grün gehaltenen Dialogpassagen zeichnen sich durch die Abwesenheit des Antagonisten (Absent) aus. Der Wert dominiert in ACT II, welcher allerdings auch die meiste Spieldauer für sich beansprucht, also überproportional lang ist. Gelbe Balken fassen die Kategorien Observation und passive Observation zusammen. Rot markiert Situationen in denen Michael als Gefahr imminent wird (Danger). Dahingehend wird vor allem die Bewältigung des zentralen Konflikts am Ende des Films auffällig, die dort vorkommenden, schnell geschnittenen Einstellungen erklären den hohen Anteil im Tabellenbereich. Die beiden roten Konzentrationen, die um die Mitte des Diagramms versammelt sind, beziehen sich auf die Morde an Lauries Freunden, denen sie kurz vor dem dritten Akt auf die Schliche kommt. Die Auftrittshäufigkeit jener Gefahrenmomente in ACT II (Night) liegt in der Tabelle noch deutlich unter dem letzten Segment des Films, Danger variiert entgegen der signifikanten Dominanz am Filmende im vorletzten Akt noch mit Absent und Observation-Situationen. Am Anfang des Films stehen darüber hinaus der Mord an Michaels Schwester (ein langer, roter Balken) und Beispiel 1 (Abschnitt II.3.3), Michaels Flucht aus dem Sanatorium, als Gefahrenmomente. Zwar berücksichtigt die Tabelle nicht die Längen der Einstellungen, jedoch dürfte das Schnittdiagramm ad-hoc eine Vorstellung von den Proportionen der jeweiligen Einstellungslängen zueinander vermitteln. So treten vermehrt längere grüne Balken hervor, die sich auch über die Minutenmarke erstrecken und sich in erster Linie auf Dialogszenen beziehen. Gelbe Balken, welche sich z. B. aus in der Täterperspektive gehaltenen Verfolgungssituationen erklären, weisen diese Eigenschaft weniger häufig auf – ihre Länge beläuft sich meistens auf ca. 40 Sekunden. Rote Balken hingegen sind mit deutlicher Ausnahme der Eröffnungssequenz in der Regel sehr kurz gehalten, entsprechend codierte Ausreißer finden sich kaum. Dies legt die Hypothese nahe, dass die mit Danger annotierten Szenen eine erhöhte Formalspannung aufweisen (in diesem Fall also eine Beschleunigung des Schnitts), um die gefühlte Spannung des Publikums zu unterstützen. Ein Blick auf die figurenabgängigen Schnittdaten verdeutlicht dies:

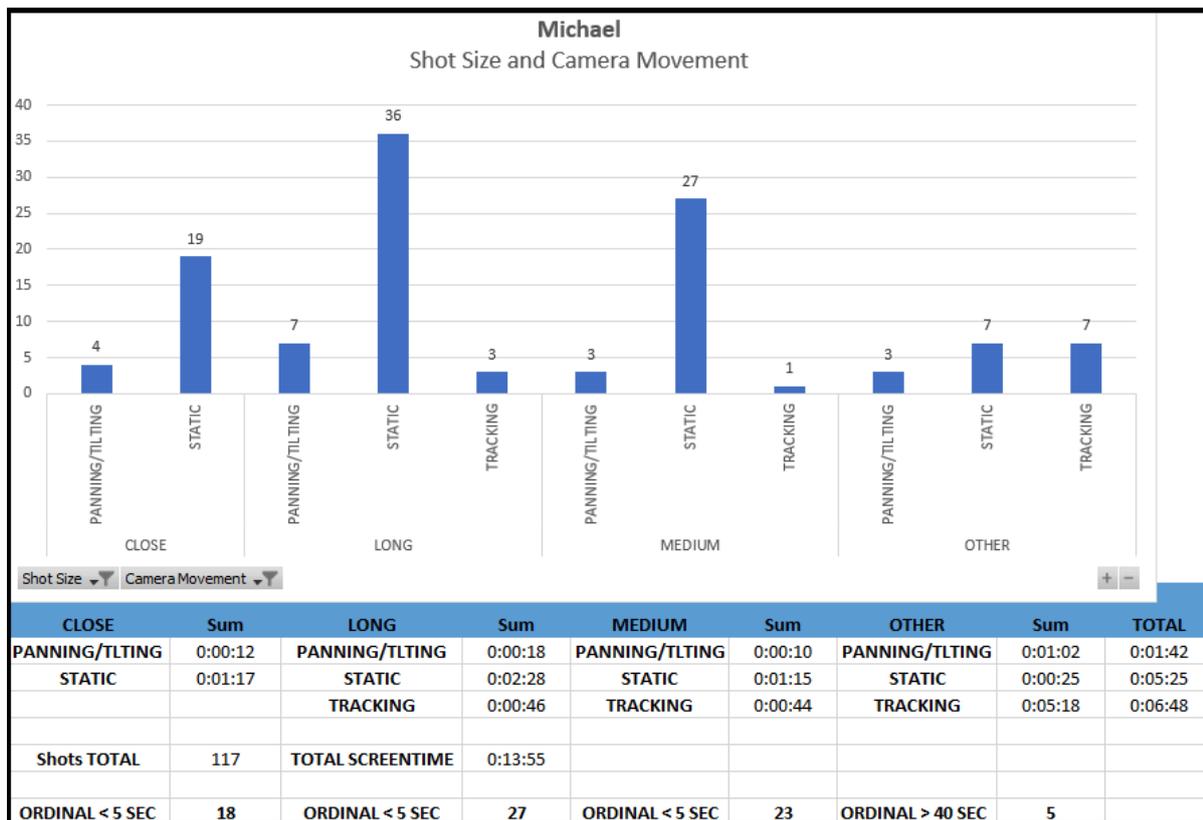


Abb. 52: Mit Microsoft Excel erzeugte Visualisierung des Zusammenhangs zwischen Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen in Bezug auf die Figur Michael Myers. Berücksichtigt wurde auch die jeweilige Einstellungsdauer. [Julian Sittel 2024]

Das Balkendiagramm in Abbildung 52 zeigt zunächst die Überschneidung zwischen Kameragrößen (Close / Medium / Long / Other) und Kamerabewegungen (Panning / Tilting / Tracking / Static). Die untere Tabelle gibt die Summe der jeweiligen Parameter an und indiziert zudem die Auftrittshäufigkeit von Einstellungen unterhalb der 5 Sekunden-Marke in Bezug auf den höchsten Wert (bei der Kategorie Long wäre dies etwa Static).

Betrachtet man die Werte Michael Myers als spannungsdramaturgischen Dreh- und Angelpunkt des Films, fällt zunächst das überwiegende Verhältnis kurzer, statischer Einstellungen ins Auge, die gemeinsam mit längeren Verfolgungseinstellungen in der Summe den Großteil der *Screentime* des Charakters ausmachen.

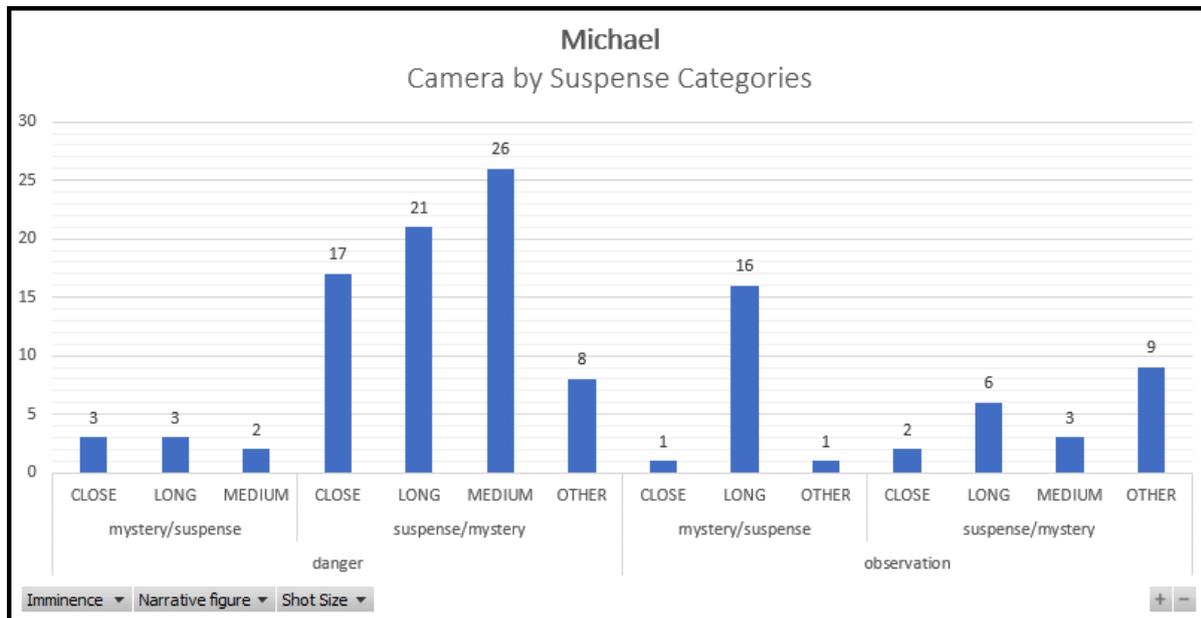


Abb. 53: Mit Microsoft Excel erstellte Grafik zur Veranschaulichung des Verhältnisses zwischen Einstellungsgrößen und Spannungsfiguren in Bezug auf Michael. [Julian Sittel 2024]

Ordnet man diese Größen mit Blick auf deren Überschneidung mit den Spannungsparametern Danger und Observation sowie den Klassierungen der dazugehörigen Rätsel- sowie Gefahrenmomente (Mystery / Suspense; Suspense / Mystery), zeichnet sich ein klares Bild ab (Abbildung 53). Im tabellarischen Abgleich können – mit Ausnahme der Eröffnungssequenz und einer Szene im zweiten Akt – alle längeren Einstellungen Michaels Observation-Situationen zugeordnet werden, während die Spannungssequenzen, in denen der Antagonist aktiv wird, durchweg in kurzgeschnittenen Close und Long, aber vor allem auch Medium-Shots gehalten sind. Die dominanten Long-Shots im Bereich Observation / Mystery / Suspense stehen gleichermaßen mit den dargelegten Beobachtungssituationen in Verbindung. Dieses Profil spricht für einen klaren Zusammenhang zwischen den verschiedenen Spannungstypen, dem Informationsgrad zwischen den Figuren sowie der Imminenz einer Gefahr und der Inszenierung des Films. Dabei muss allerdings berücksichtigt werden, dass bestimmte Verfahren der Dialoginszenierung gleichermaßen mit schneller geschnittenen Close- oder Medium-Shots in Verbindung stehen können wie etwa im Rahmen einer *Reverse Shot*-Situation. Die Abhängigkeiten der Kameradaten Lauries in Abbildung 54 machen dies sichtbar:

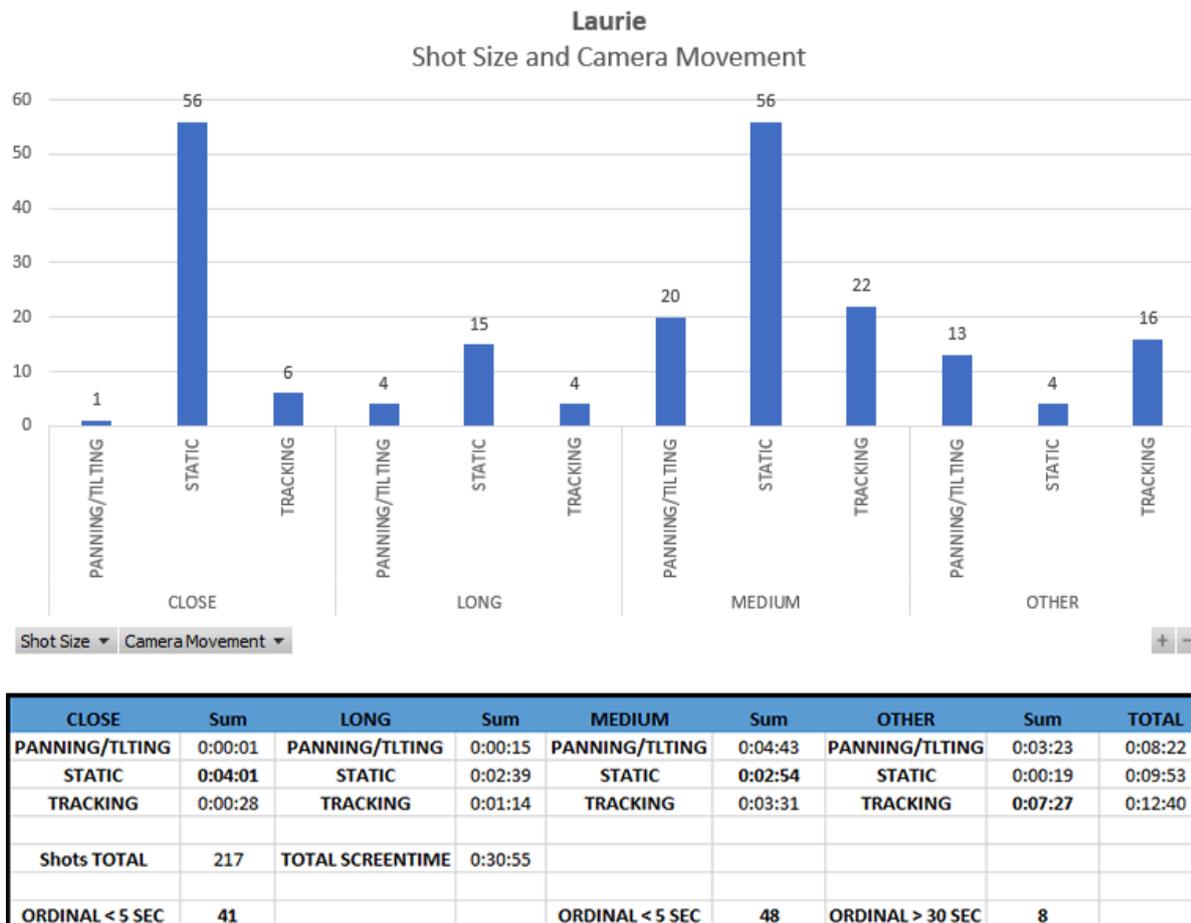


Abb. 54: Mit Microsoft Excel erzeugte Visualisierung des Zusammenhangs zwischen Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen in Bezug auf die Figur Laurie Strode. Berücksichtigt wurde auch die jeweilige Einstellungsdauer. [Julian Sittel 2024]

Ein Blick auf die Kameradaten der Protagonistin (Abbildung 54) zeigt so gleichermaßen eine Dominanz kurzer, unbewegter Close- und Medium-Shots, wobei der Long-Shot-Anteil deutlich unter dem des Antagonisten liegt. Das Zeitverhältnis der Werte lässt einen weiteren deutlichen Unterschied zum ersten Profil erkennen, da bewegte Kameraeinstellungen hierbei signifikant hervortreten und somit einen verhältnismäßig großen Anteil der Screentime für sich beanspruchen (etwa im Verhältnis 1 zu 3).

154	00:00:31	absent	other	LONG
90	00:00:31	absent	dialogue	OTHER
115	00:00:31	absent	dialogue	OTHER
62	00:00:33	observation	mystery/suspense	OTHER
552	00:00:34	absent	dialogue	LONG
215	00:00:34	absent	dialogue	OTHER
466	00:00:37	danger	suspense/mystery	OTHER
91	00:00:39	absent	dialogue	LONG
413	00:00:41	absent	mystery/suspense	LONG
414	00:00:43	absent	mystery/suspense	LONG
52	00:00:44	absent	dialogue	OTHER
114	00:00:47	absent	dialogue	OTHER
412	00:00:47	absent	mystery/suspense	OTHER
153	00:01:04	absent	mystery/suspense	OTHER
279	00:01:11	absent	dialogue	MEDIUM
	0:10:27			

Abb. 55: Tabelle der Datengrundlage (von links nach rechts): Chronologische Nummer der Einstellung, Einstellungsdauer, Imminenz der Gefahr, Spannungsfigur und Einstellungsgröße. [Julian Sittel 2024]

Ein Abgleich mit der Datengrundlage (Abbildung 55) zeigt außerdem, dass die 15 längsten Einstellungen mit nur zwei Ausnahmen dem Bereich der Dialog- sowie gefahrlosen Rätselsituationen zugeordnet werden können. Dagegen überschreiten lediglich 16 von 77 Einstellungen, die bei Laurie mit Danger annotiert wurden, die 5-Sekunden-Marke.

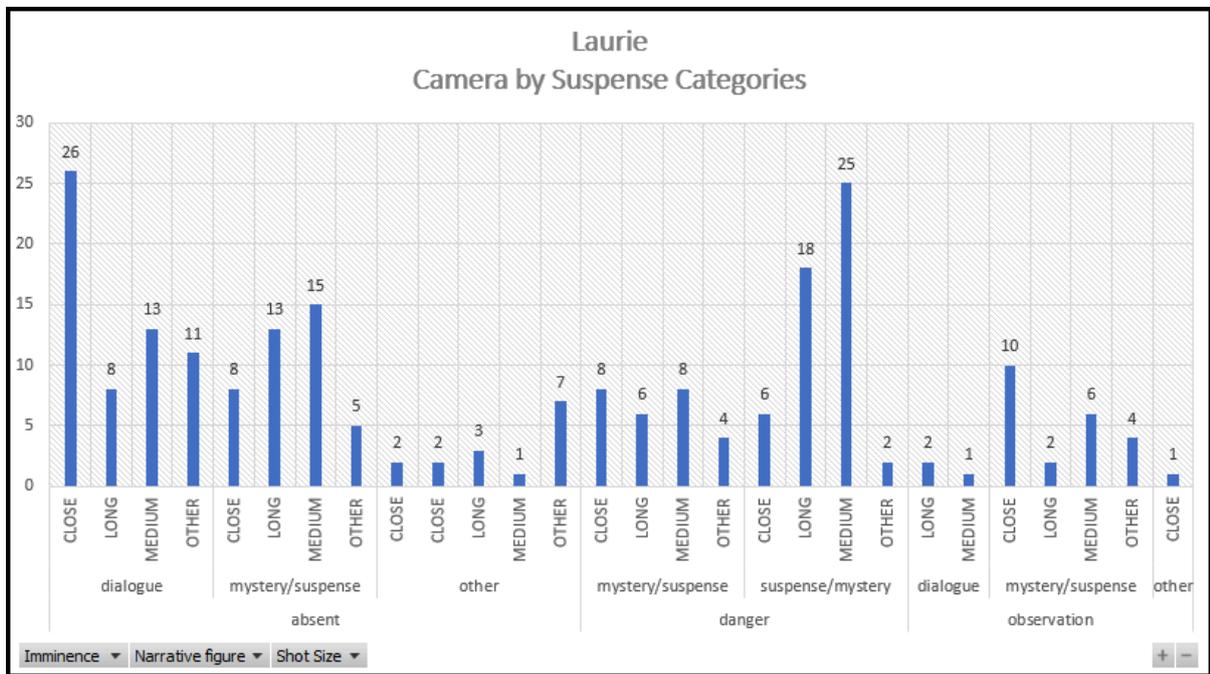


Abb. 56: Mit Microsoft Excel erstellte Grafik zur Veranschaulichung des Verhältnisses zwischen Einstellungsgrößen und Spannungsfiguren in Bezug auf Laurie Strode. [Julian Sittel 2024]

Prüft man in diesem Zusammenhang die Kameradaten auf Überschneidungen mit den Erzählfiguren offenbart sich letztlich auch hier ein relativ klares Profil (Abbildung 56). Demnach wird Laurie – vor allem im Rahmen der Gefahrenlage in Akt 3 – vornehmlich in kurzen Long- und Medium-Shots inszeniert, womit die Auftrittshäufigkeit der Einstellungsgrößen der Protagonistin im Bereich Danger / Suspense / Mystery zumindest partiell die des Antagonisten spiegeln. Da Laurie im Gegensatz zu Michael allerdings mit anderen Figuren im Dialog steht, häufen sich zudem Close-Shots im Bereich Dialogue, die Medium-Shots teilen sich in die Bereiche Danger und Absent auf. Demnach kommen Close-Shots vor allem bei der Dialoginszenierung der Hauptfigur zu tragen, in Observation-Szenen zeigen diese auch z. B. Lauries Reaktion auf das plötzliche Auftauchen der mysteriösen Gestalt (von denen die meisten nicht länger als 3 Sekunden dauern). Summa summarum bekräftigt ein figurenunabhängiger Blick auf die Tabelle zur Überschneidung der Einstellungslängen (Abbildung 57) und Erzählfiguren, dass ein Zusammenhang zwischen Inszenierung und Spannung besteht. So ähneln sich die Proportionen der Absent und Observation-Kategorien, während lediglich 36 der 175 Einstellungen, die Gefahrensituationen zugeordnet werden konnten, eine Länge von 5 Sekunden überschreiten.

ABSENT (TOTAL)	300	%	DANGER (TOTAL)	211	%	OBSERVATION (TOTAL)	85	%
<5 SEC	171	57	<5 SEC	175	82,9	<5 SEC	55	64,7
>5 SEC	129	43	>5 SEC	36	17,1	>5 SEC	30	35,3
>10 SEC	71	23,7	>10 SEC	18	8,5	>10 SEC	15	17,6
>20 SEC	39	13	>20 SEC	5	2,4	>20 SEC	9	10,6
>30 SEC	25	8,3	>30 SEC	3	1,4	>30 SEC	8	9,4
>40 SEC	17	5,7	>40 SEC	2	0,9	>40 SEC	5	5,9
>50 SEC	5	1,7	>50 SEC	2	0,9	>50 SEC	2	2,4

Abb. 57: Tabelle ordinalisierter Einstellungslängen nach Grad der Gefahrenimminenz. [Julian Sittel 2024]

In einer Analyse dreier weiterer Sequenzen (Abbildung 58) sollen nun die Interaktionsmuster des Antagonisten näher beleuchtet werden, um abschließend einer der zentralen Strategien zur Spannungserzeugung innerhalb des Films Rechnung zu tragen. Diese konnte im Zuge der Datenerhebung in Form einer Umkehr der Erzählfigur Mystery / Suspense zu Suspense / Mystery im Rahmen der Mordszenen an Lauries Freunden festgestellt werden, die mittels interner sowie externer Kommunikationssysteme auf akustischer sowie visueller Ebene hervorgerufen und variiert wird. In allen drei Fällen liegt der external-Typus der kombinierten Erzählfiguren vor, wobei das Publikum parallel zur Filmfigur zunächst in einen Wissensnachteil gegenüber einer möglichen bevorstehenden Gefahr versetzt wird (siehe Figur 2 (external Surprise / Mystery / Suspense) in Kapitel II.3.4.1, dem Rätsel um die Hecke). Nach einer Detection / Interaction-Phase, in der das ahnungslose Opfer etwa einem unbekanntem Geräusch auf den Grund gehen will, wird das Publikum allerdings durch einen Hinweis auf den baldigen Eintritt der Gefahr in einen Wissensvorteil gegenüber dem Opfer versetzt (Accumulation ; external Surprise / Suspense / Mystery) – die Antizipation des Schadenseintritts somit erhöht. Im letzten zu analysierenden Filmsegment erfährt die Spannungsfigur zusätzlich eine simultane Akkumulation bzw. Variation, indem Laurie während eines Telefonats mit einem der Opfer Zeugin des Mordes wird, was sie auf die Spur Michael Myers bringt und so gleichzeitig den Eintritt in den dritten Akt vorbereitet. Im Unterschied zu Beispiel 1 (Kapitel II.3.3) und 2 (Kapitel II.3.4) sollen die drei Szenen aufgrund des verhältnismäßig niedrigen Informationsgehalts nur kurz anhand der mit ELAN erstellten Grafiken kontextualisiert und erläutert werden. Ein roter Punkt markiert dabei das Momentum der Akkumulation der Erzählfigur external Surprise / Mystery / Suspense und external Surprise / Suspense / Mystery,¹⁷⁶ wobei der Ablauf wie bisher eine genaue Darlegung im Rahmen der Annotationssystematik erfährt. Danach folgt ein Fazit mit Blick auf die globale Ebene der Erzählung. Anhand der ermittelten Konzentration bestimmter Spannungsfiguren in den 5 am Beispiel von Abbildung 51 (siehe Kapitel II.3.4.1) beschriebenen Akten kann der spannungsdramaturgischen Linie des Films schließlich eine klare Struktur gegeben werden.

II.3.5 Vom gefährlichen Rätsel zur rätselhaften Gefahr (Wallace House, Sequenz 15a, 20a und 21a)

Sequenz 1: Der Mord an Annie¹⁷⁷ (Abbildung Sequenz 15a)

¹⁷⁶ Vgl. Weibel 2008, S. 166; vgl. Junkerjürgen 2002; vgl. Junkerjürgen 2006.

¹⁷⁷ Carpenter 1978.

vor. Ist der erste Teil des zweiten Akts in hohem Maße durch Mystery / Suspense-Sequenzen geprägt, in denen zumindest im Moment der Surprise das Informationsniveau zwischen Protagonistin und Antagonist deckungsgleich ist, verschafft sich der Antagonist mit der hereinbrechenden Nacht einen Wissensvorsprung. Die Figuren geraten mit Blick auf die größer werdende Gefahr durch den heimtückischen Mörder zunehmend in einen Zustand der Ahnungslosigkeit – allmählich steigert sich im Zuge seiner Vorgehensweise der passive Observation die Nähe zu den späteren Opfern. Im Rahmen der Annotation zeigt sich dies durch das erhöhte Vorkommen der external Surprise / Suspense / Mystery-Spannungsfigur als Modus der Informationsvergabe. Der Antagonist taucht so häufig auch von Synthesizereffekten akzentuiert in der Tiefe des Raums auf (wie auf dem unteren Still zu erkennen),¹⁸⁰ einen kurzen Moment später ist er jedoch nicht mehr auffindbar und scheint die Gelegenheit zuzuschlagen, nicht wahrzunehmen.



Abb. 61: Michael beim Ausspähen seines späteren Opfers Annie. [Julian Sittel 2024]

Die external Surprise / Suspense / Mystery-Figur, die in Beispiel 1 (Kapitel II.3.3.1), Michaels Flucht aus Smith's Grove, bereits als vierter Erzähltypus einer Akkumulationsreihe vorgestellt wurde, kann in diesem Zusammenhang aufgrund des Wissensnachteils der Opfer bestimmt werden, die sich im Gegensatz zum Publikum der potentiellen Gefährlichkeit der Situation nicht bewusst sind. Somit ist nur die Figur Adressat der Überraschung, für das Publikum wird der mögliche Angriff des Mörders auf die ahnungslose Figur für den Moment antizipierbar. Im Unterschied zur in Beispiel 1 (Kapitel II.3.3.1) vorkommenden Spannungsfigur, liegt mit Blick auf das Ende der Sequenz jedoch keine unmittelbare Imminenz der Gefahr vor (Danger), viel eher handelt es sich um Beobachtungssituationen (Observation), die keine Kontinuität mit Blick auf die Lösung des angedeuteten Konflikts aufweisen (Macro; Discontinuity). Damit kann dieser Modus der Präfiguration, also des Andeutens einer Attacke seitens des Antagonisten, von einer ›vollwertigen‹ Spannungssequenz respektive Konfliktlösungssequenz differenziert werden. Auch die Auftrittshäufigkeit von Exposition- und Detection-Phasen im jeweiligen Verlauf der Spannungsmomente verdeutlicht dies. Die Solution-Phase der Konfliktlinie zwischen Annie und Michael, die sich lediglich über mehrere Sequenzen erstreckt (Macro), tritt schließlich erst in Rahmen der ersten Tötungssequenz ein. Entgegen des identifizierten Rhythmus zwischen Mystery / Suspense und Absent-Momenten im ersten und zweiten Akt folgt durch den Einsatz jenes external Surprise / Suspense / Mystery-Typus in den nächtlichen Sequenzen ein Bruch mit dem vorher etablierten Muster.

Betrachtet man dahingehend das zweite, in Akte gegliederte Schnittdiagramm wird bei ACT II (Night) eine gelbe Observation-Konzentration ersichtlich, welche sich auf das Schuss-Gegenschuss-Telefonat von Laurie und Annie bezieht, wobei letztere konstant von Michael beobachtet wird – der kürzere rote Balken veranschaulicht die Tötung eines Hundes am Ende der Sequenz. Daraufhin folgt eine Konzentration grüner Balken, die sich auf die Gespräche zwischen Laurie und Tommy innerhalb des Hauses zurückführen lässt – Michael ist hier abwesend. Vereinzelt alternieren dann beide Werte erneut, wobei vor allem längere gelbe Observation-Balken auffallen, die sich auf Michaels kurzes Erscheinen in längeren Einstellungen beziehen, kürzere Balken derselben Kategorie indizieren dessen unerwartetes Auftauchen, wenn es durch den Schnitt hervorgehoben wird wie etwa in der Gartenhaussequenz, aus der das obige Still (Abbildung 61) entnommen wurde. Dieses unregelmäßige Wechselspiel bereitet nach dem anfänglichen Rhythmus eine neue, Klimax orientierte Dynamik vor, wobei gelbe und damit Observation-Balken innerhalb des Schnittdiagramms stufenweise von roten Anhäufungen verdrängt werden. Mit Rot tritt der Film letztlich in eine nächste

¹⁸⁰ Carpenter 1978, 00:45:35.

Stufe seiner Spannungsdramaturgie ein, die Farbe zeigt demnach die dargelegten Mordsequenzen sowie das imminent Werden der Gefahr an. Der im Diagramm deutlich erkennbare Showdown mit dem sogenannten *Final Girl* Laurie unterscheidet sich noch einmal wesentlich von den Mordsequenzen, da der Informationsstand zwischen Publikum und Protagonistin größtenteils eine erneute Parallelisierung erfährt. Das streckenweise subtile Spiel mit der bloßen Möglichkeit des Gefahreneintritts, weicht im Laufe dieser *Eskalationsspirale* zunächst den drei Morden und spitzt sich dann in einer finalen Verfolgungsjagd zu, die – vergleichen mit dem bisherigen Verlauf des Films – eine erhöhte Phasen- sowie Akkumulationsdichte aufweist, welche beinahe über den gesamten dritten Akt konstant bleibt (ca. 14 Minuten).

Der Aufbau der im weiteren Verlauf zu analysierenden ersten beiden Sequenzen (den Morden an Annie und Bob) ist angesichts der annotierten Spannungsfiguren identisch. Der Mord an Lynda akkumuliert parallel zur mit dem Tötungsakt zusammenhängenden external Surprise / Suspense / Mystery-Figur ein zusätzliches external Mystery / Suspense-Element, da das Opfer einen Telefonanruf tätigt und Laurie Zeugin der Ermordung wird. Alle drei Spannungssequenzen stellen den Abschluss (Solution) der jeweiligen Konfliktlinie zwischen Michael und dem Opfer (Macro) dar, wobei durch den Anruf des dritten Opfers das Misstrauen der Protagonistin geweckt wird. Dieser veranlasst schlussendlich Lauries Untersuchungsaktivität hinsichtlich des rätselhaften Verschwindens ihrer Freunde und schafft somit wieder eine kausale Verbindung zur globalen Ebene des zentralen Handlungskonflikts (Global) zwischen Protagonistin und Antagonist. Im Rahmen der weiteren Untersuchung werden alle Sequenzen hinsichtlich ihrer Annotationssystematik dargelegt sowie im Rahmen des letzten Beispiels miteinander in Beziehung gesetzt, um die jeweilige Variation des darin identifizierten Spannungstypus zu ergründen. Daher soll im letzten Teil auf eine detailgenaue Wiedergabe, respektive Darlegung des Annotationsverfahrens verzichtet werden. Der spannungsdramaturgische Aufbau der drei Morde gliedert sich wie folgt:

- External Surprise / Mystery / Suspense (Macro / Danger) 1
- External Surprise / Suspense / Mystery (Macro / Danger) 2
- (External Mystery / Suspense (Global / Absent) in Sequenz 3)

II.3.6 Die Verstärkung des Antizipations-Moments

Sequenz 1: Der Mord an Annie

Wie oben ausgeführt geht dem Mord an Annie ein Ortswechsel voraus, wobei Michael – nur für das Publikum ersichtlich – hinter einem parkenden Wagen erscheint und die Babysitterin samt Schützling beim Eintritt in das Nachbarhaus beobachtet (external Surprise / Suspense / Mystery; Macro; Observation; Exposition). Im Anschluss daran folgt zunächst eine lange Dialogeinstellung, in der Laurie das Nachbarskind Lindsey aufnimmt, während sich Annie wieder auf den Weg zur Garage der Wallaces macht. Der folgerichtige Aufbau der ersten Spannungssequenz wird demnach unterbrochen, der Antagonist ist auch in den vorangehenden Szenen nur für einen jeweils kurzen Moment innerhalb einer Einstellung zu sehen (external Surprise / Suspense / Mystery; Macro; Observation). Das obige ELAN-Diagramm (Abbildung 60) beginnt mit Annies Rückkehr, die sogleich versucht das Auto zu öffnen, was die erste Spannungsfigur des external Surprise / Mystery / Suspense (Exposition) auslöst. In der vorliegenden Erzählsituation wird die Bestimmbarkeit des Gefahrengrads der Rätselsituation (Mystery / Suspense), die sich auf die Beschaffung eines Autoschlüssels reduziert, aufgrund des unregelmäßigen Erscheinens des Antagonisten für das Publikum kaum bestimmbar, während sich die Figur keiner Gefahr bewusst ist (external). Die stattfindende Konfliktlösungssequenz wird schließlich im Verlauf mehrerer Sequenzen (Macro), seit Beginn des Nachteils des zweiten Akts, immer wieder expositorisch aufbereitet (Exposition) und kurz darauf unterbrochen (Detection; Discontinuity). Verfügt das Publikum stellenweise über einen Informationsvorteil gegenüber der Figur (external Surprise / Suspense / Mystery), liegt hier auch ein Wissensnachteil in Bezug auf den Aufenthaltsort und die Möglichkeit des Eintritts der Gefahr vor, was Figur und Publikum beiderlei zum Adressaten der Überraschung (Surprise) macht.

Im Anschluss an diese Exposition-Phase folgen mit dem Eintritt in die Detection-Phase der Erzählfigur wie im Diagramm zu erkennen längere Einstellungen. Dies lässt die Hypothese zu, dass der Film dem Publikum die Möglichkeit lässt, um die Tiefe des Raumes nach der Silhouette des Antagonisten zu »scannen« - also nach Informationen zu suchen, die eine genauere Bedrohungseinschätzung ermöglichen. Die Rückkehr in das Haus erweist sich jedoch als ereignislose Retardation der Ausgangsfigur und so tritt das mit **rotem** Punkt markierte Akkumulationsmoment in Kraft (external Surprise / Suspense / Mystery; Accumulation). Mit dem unerwarteten Öffnen der Autotür, das auch beim ersten Versuch durch eine Detailaufnahme hervorgehoben wird, erlangt das Publikum einen Informationsvorteil gegenüber der sequenzinternen Protagonistin Annie. Ein verborgener Umstand tritt dabei zutage, wonach die verschlossene bzw. geöffnete Autotür mit dem Antagonisten in Verbindung gebracht werden kann. Die damit einhergehende Umkehr der Erzählfigur eröffnet einen kurzen Exposition-Moment, in dem Annie auf die beschlagene Fensterscheibe aufmerksam wird, ohne dass sie jedoch im Gegensatz zum Publikum die Gefährlichkeit der Situation erkennen kann. Die Antizipation einer möglichen Überraschung im Rahmen der ersten Erzählfigur wird nun in

einer akkumulierten Variante durch einen zusätzlichen Gefahrenindikator zugunsten des Publikums verstärkt. Noch in derselben längeren Einstellung, die an den roten Punkt im Diagramm anreicht, schlägt der Mörder zu. Der Todeskampf wird abwechselnd in Close- und Medium-Shots retardiert (Interaction), was die Erzählfigur in ihrer dritten Phase (Solution) abschließt und damit auch die Konfliktlinie zwischen Annie und Michael (Macro) beendet.

Sequenz 2: Der Mord an Bob

Einführend ist anzumerken, dass diese Sequenz wie auch die vorangehende auf eine musikalische Untermalung verzichtet, lediglich der anfangs referenzierte Synthesizereffekt kommt – wie auch in dieser Szene – beim Angriff des Mörders zu tragen. Außerdem pfeift und singt das spätere Opfer beim Gang durch das Haus schwärmerisch. Nichtsdestotrotz soll die Ebene des Tons als filmimmanentes Kommunikationssystem im Kontext der vorliegenden Spannungsvariation eine zentrale Rolle spielen. Dahingehend wird das Publikum wie oben beschrieben auch hier mit einem kurzen Exposition-Moment in Form von Michaels Schatten konfrontiert, was die eigentliche Spannungssequenz vorausdeutet. Ähnlich der ersten Sequenz folgt im Anschluss an das Liebespiel zwischen Lynda und Bob eine längere Dialogeinstellung, im Anschluss daran begibt sich Bob in die Küche zwecks Beschaffung des angeforderten Bieres, was die erste Spannungsfigur des external Surprise / Mystery / Suspense in Gang setzt. Betrachtet man die ELAN-Grafik (Abbildung 59) geht hervor, dass die diese enthaltende lange Einstellung gleichzeitig alle Phasen der ersten (Exposition, Detection, Accumulation) sowie ab dem roten Punkt die Interaction-Phase der zweiten Spannungsfigur (external Surprise / Suspense / Mystery) umfasst.

Ausgehend vom ersten Teil der Spannungsfolge liegt hier mit dem Quietschen der Eingangstür zuallererst eine Rätselsituation vor (Mystery / Suspense), wobei Bob einen Informationsnachteil gegenüber dem Publikum aufweist, das vorher durch den Schatten über die mögliche Anwesenheit des Antagonisten in Kenntnis gesetzt wurde (external). Zudem sieht das Publikum wie sich die Tür scheinbar ohne fremde Einwirkung öffnet, Bob vermutet hinter den Vorgängen einen Streich seiner Freundin. Dennoch kommt beiden ein Wissensnachteil gegenüber Michael zu, da die Situation für den ahnungslosen Bob zunächst keine Gefahr darzustellen scheint und das Publikum nur Vermutungen darüber anstellen kann, wo sich der Mörder aufhält und ob er zuschlagen wird. Wie in der obigen Sequenz scheint auch in diesem Zusammenhang die auffallend lange Einstellungsdauer das gewarnte Publikum zum ›Scannen‹ der Umgebung zu animieren. Mit den genannten Aspekten sind die syntaktischen Voraussetzungen für den ersten Erzähltypus im Rahmen der Akkumulation erfüllt; auch hier werden Publikum und sequenzinterner Protagonist zu Adressaten des Surprise-Moments. Anstatt des unvermittelten Eintretens der Überraschung nimmt Bob allerdings am anderen Ende des Raumes ein weiteres, für ihn nicht zuordenbares Geräusch wahr, welches das Publikum – aufgrund seines mehrmaligen Auftretens seit Filmbeginn – als das Atmen des maskierten Myers identifizieren kann. Figur und Publikum ziehen aus dem Geräusch zwar gleichermaßen einen Informationsvorteil mit Blick auf die Lokalisierung der Geräuschursache, allerdings kann aufgrund der gegebenen Rahmeninformation eine hohe Gefahrenwahrscheinlichkeit abgeleitet werden, die sich dem arglosen Bob nicht erschließt. Demnach tritt das Mystery-Element der Erzählsituation zugunsten der Antizipation einer Gefahr in den Hintergrund. Der Informationsvorteil des Publikums gegenüber dem sequenzinternen Protagonisten konstituiert damit die Akkumulation hin zur zweiten Erzählfigur (external Surprise / Suspense / Mystery). Mit dem Öffnen der Kammertür (roter Punkt), mit dem Bob die Ursache des Geräuschs ergründen will, beginnt Michael den für ihn überraschenden Angriff, womit die external Surprise / Suspense / Mystery-Figur sogleich in die Interaction-Phase übergeht. Im Vergleich zur vorherigen Sequenz erhöht sich das Schnitttempo im Zuge der Auseinandersetzung und mündet in der Solution-Phase in einen längeren Long-Shot, in dem der Mörder schlussendlich sein Opfer betrachtet. Auch hier erfolgt eine Retardation des Todeskampfes, der jedoch vornehmlich in Close-Shots inszeniert wird. Die mehrere Sequenzen umfassende Konfliktlinie zwischen Michael und Bob wird in dieser Szene beendet (Macro).

Sequenz 3 (Mord an Lynda) und Zusammenfassung



Abb. 62: Lyndas Ermordung durch Michael. [Julian Sittel 2024]

Auch die letzte Szene verzichtet während der einleitenden Gesprächsphase auf eine musikalische Untermalung, jedoch wird diese im weiteren Verlauf der nun dreifachen Spannungsakkumulation für eine Variation der bisherigen Gefahrenindikatoren sorgen und die Umkehr der erzählerischen Ausgangsfigur vorbereiten. Mit dem Erscheinen des mit Bettlaken als Geist verkleideten Myers im Schlafzimmer schließt die Szene unmittelbar an die vorangehenden Abläufe an, wobei Michael aufgrund des benannten Atemgeräuschs trotz Verkleidung vom Publikum identifiziert werden kann. Dennoch verzögert der Film den Eintritt in die Suspense- und damit Konfliktphase, da der Antagonist nicht direkt aktiv wird, sondern sein Opfer zunächst täuscht, um sich diesem nach und nach anzunähern. Das Publikum ist sich also – im Gegensatz zur ersten und zweiten Szene – nicht nur aufgrund von Andeutungen bewusst in welcher potentiellen Gefahrensituation Lynda steckt, wobei der Rätselanteil (Mystery / Suspense) der Abläufe abhängig vom jeweiligen Informationsstand auf zwei Ebenen betrachtet werden kann: Einerseits verkennt die sequenzinterne Protagonistin den für das Publikum naheliegenden, jedoch verborgenen Umstand, dass es sich bei dem Geist um den Mörder handelt, andererseits stellt sich dem Publikum die Frage *wann* und *ob* dieser Umstand als Triebfeder des Konflikts hervortreten wird. Im Rahmen der ersten Mordszene signalisieren die (eigentlich unmögliche) Öffnung der Autotür, die beschlagene Scheibe sowie die Minimierung des Raumes auf das Innere des Fahrzeugs als möglichen Tatort die Anwesenheit des Mörders. Dabei weicht das reine Überraschungsmoment (Surprise) dem Ausschöpfen der Schadensantizipation des Publikums, das zum Wissensnachteil der Filmfigur mit einer immer höheren Wahrscheinlichkeit eines Angriffs auf das ahnungslose Opfer rechnen kann. Auch die zweite Mordszene verfährt nach diesem Muster, wobei statt des logischen Schlussfolgerns bezüglich der visuell hervorgehobenen Öffnung des Wagens ein akustischer Reiz in den Vordergrund gerückt wird. Das hörbare Atmen des Antagonisten hinter der Kammertür dürfte gleichermaßen zur Ausschöpfung des Antizipationsmoments beitragen, wobei das Mystery-Element in den Hintergrund tritt und sich nun vornehmlich auf das unbekannte, globale Motiv des Mörders bezieht. Demnach lässt sich vorerst resümieren, dass das Publikum in Beispiel 1 und 2 (Kapitel II.3.3 und Kapitel II.3.4) von der Position und damit Präsenz des Mörders auf dessen Absichten, also dem Mord am jeweiligen sequenzinternen Protagonisten, schließen kann, während in der dritten Szene die Position kein Geheimnis darstellt, jedoch die Handlungsabsicht nicht unmittelbar erkennbar wird. Die Erwartung auf Grundlage der ersten beiden Morde wird also außer Kraft gesetzt, wobei der damit einhergehende Informationsrückstand des Publikums zum Antagonisten das auch in den vorangegangenen Szenen konstituierende Mystery-Moment vorbereitet. Das Staccato Piano der musikalischen Untermalung fungiert hierbei als Katalysator der einsetzenden external Surprise / Suspense / Mystery-Figur, da die mögliche Absicht des Mörders nun endgültig bekräftigt wird.

Freilich handelt es sich hierbei nicht um Mystery-Erzählfiguren im Sinne einer kriminalistischen Leitfrage. In *Halloween* stellen solche Rätselsituationen vielmehr ein Moment der Irritation dar, das von der Filmfigur weitere Interaktion einfordert (Beschaffung des Autoschlüssels, Suchen der Geräuschursache) und dem Publikum z. B. die Frage nach dem *Wo* mit Blick auf den Aufenthaltsort einer potentiellen Gefahr stellt (external Surprise / Mystery / Suspense). Das *Wann*, welches eigentlich mit dem Überraschungsmoment in Verbindung steht, wird im Moment der Spannungsakkumulation (external Surprise / Suspense / Mystery) durch die dargelegten Faktoren zu etwas, das aufgrund des Wissensvorsprungs im unmittelbaren Erwartungshorizont des Publikums liegt, und somit keinen konstitutiven Teil des Mysterys mehr darstellt. Hier betrifft das Surprise-Element letztlich nur noch die Filmfigur, während in der alleinstehenden Variante des ersten Erzähltypus auch das Publikum adressiert wird. Die

Akkumulation beider Spannungsfiguren federt diese jedoch zugunsten der Retardation des Gefahren Eintritts systematisch ab. So stellt auch das Erscheinen des Antagonisten in der vorliegenden Szene eine Irritation dar, die allerdings ein Handeln seitens der Figur provoziert. Dieses ist nicht mehr auf die Auflösung der mit ihm zusammenhängenden Rätselsituation gerichtet (Identität des Geistes), sondern löst eine weitere, indirekte Erzählfigur aus (external Mystery / Suspense). Lynda ist vom ungewöhnlich reservierten Verhalten ihres vermeintlichen Freundes enerviert, wobei sich dieser Mystery-Aspekt auf Publikumsebene auf eine Frage nach dem *Wann* und *Ob*, nicht aber dem *Wo* und *Was* wie in Beispiel 1 und 2 (Kapitel II.3.3 und Kapitel II.3.4) reduziert. Ihr Anruf bei Laurie konzentriert sich dabei auf ein globales Mystery-Element um das verschwundene Mädchen Annie, Laurie geht der Sache im Anschluss auf den Grund. Mit Lyndas Griff zum Hörer setzt zeitgleich jedoch das in tiefer Tonlage gehaltene Staccato Piano ein, zu einem richtigen Gespräch kommt es nicht, als Michael beginnt, Lynda mit dem Telefonkabel zu erdrosseln (roter Punkt / obiges Still). Das Piano präfiguriert die Absichten des Mörders für das Publikum im Rahmen eines außerfilmischen Kommunikationssystems und parallelisiert das Informationsniveau beider sogar mit Blick auf den Angriffsakt (external Surprise / Suspense / Mystery). Im Unterschied zu Beispiel 1 und 2, die in erster Linie mit filmimmanenten Indizien arbeiten, damit dem Publikum aus der Mystery / Suspense-Situation heraus ein informationeller Vorteil verschafft werden kann, spielt hier die musikalische Untermalung eine tragende Rolle, um dem sich seinem Opfer hinterrücks nähernden Geist die Absicht der Tötung beizulegen. Diese wird mittels der Musik sozusagen externalisiert und leitet die Phase der Retardation bzw. Schadensantizipation ein. Darüber hinaus erhält das Publikum einen zusätzlichen Informationsvorteil (external), da die Protagonistin Laurie die Geräusche am anderen Ende der Leitung anfangs nicht als Bedrohung einordnen kann (Mystery / Suspense). In inszenatorischer Hinsicht weist die Szene aufgrund des ortsübergreifenden, in Close- und Medium-Shots gehaltenen Schuss-Gegenschuss-Verfahrens eine konstantere und vergleichsweise höhere Schnittfrequenz auf und arbeitet deshalb im Vergleich zu Beispiel 1 und 2 weniger mit langen Einstellungen, die dort gleichermaßen eine spannungsdramaturgische Funktion erfüllen. Schlussendlich findet mit dem Mord an Lynda auch diese Konfliktlinie ein Ende (Macro; Solution) und der dritte und letzte Akt des Films beginnt.

Um diesen Einblick in die strukturelle Kontinuität der Spannungsdramaturgie zu vervollständigen, soll darüber hinaus eine kurze Analyse der Eröffnungssequenz erfolgen,¹⁸¹ welche auf ein vergleichbares Spannungsmuster zurückgreift. Darin ermordet der noch junge Michael seine Schwester, wobei es sich um die einzige Rückblende des Films handelt. Die Abläufe sind in einer langen, mobilen Einstellung (*Plansequenz*) gefilmt und ausschließlich durch den heimlich observierenden Mörder perspektiviert, was allerdings erst nach und nach hervortritt. In diesem Zusammenhang liegt zwar zu Beginn der Szene auch eine Rätselsituation vor, da das Publikum nicht darüber informiert wird, welche Perspektive es einnimmt und welche Absicht jene Figur verfolgt. Allerdings involviert die Mystery-Situation nicht das spätere Opfer, welches den Mörder sofort als ihren Bruder identifizieren kann. Dahingehend simuliert die Kamera in einem ersten Hinweis durch die Art und Weise der Interaktion mit der Umgebung die Körperlichkeit und Blickwinkel einer Figur, beispielsweise wenn die Äste beim Blick durch das Fenster geknickt werden oder wenn kurz darauf ein Schwenk nach rechts erfolgt, um sich der eigenen Ungestörtheit zu versichern. In einem zweiten Hinweis impliziert der Film, dass es sich um Michaels Perspektive handelt, da die Schwester ihren Freund darüber informiert, dass dieser noch um das Haus schleicht. Auch werden z. B. die Schritte und das Atmen der Person zunehmend hörbar. Dann signalisiert der Film durch den Einsatz des Soundtracks (ähnlich der dritten Mordsequenz) – hier einem unmittelbar einsetzenden, hochfrequenten Ton –, dass die Phase des möglichen Gefahren Eintritts beginnt. Schleicht Michael durch eine Hintertür in die Küche des Hauses, wird dem Publikum mit dem Griff zum Küchenmesser endgültig ein Wissensvorteil bzw. der Informationsstand der imminent werdenden Gefahr vermittelt; die Kameraperspektive offenbart sich nun eindeutig als subjektiver Blick durch die Augen der Bedrohung. Spätestens das Zusammenspiel der beiden letzten Faktoren löst die Rätselsituation für das Publikum auf (external Mystery / Surprise) und bewirkt sogleich eine Akkumulation mit dem zweiten, in den vorangegangenen Szenen ermittelten Spannungstypus (external Surprise / Suspense / Mystery). Das annotierte Surprise-Moment liegt hierbei in dem mittels Synthesizer modulierten Flötenton, der die Szene plötzlich begleitet, nachdem Michael erspäht hat, wie das Licht im Zimmer seiner Schwester erlischt. Da die Aktualisierung des Wissensstandes bzw. Auflösung der Rätselsituation graduell erfolgt, könnte auch Michaels Griff zum Küchenmesser zu einer überraschenden Auflösung der Kameraidentität führen, wobei der entsprechende Ton (wie im weiteren Verlauf des Films) bereits zu einer akustischen Rahmung des drohenden Übels beiträgt.

Schließlich erklärt sich die schon in Beispiel 2 (der Szene um die mysteriöse Hecke) vorkommende Spannungsfigur external Mystery / Surprise in diesem Kontext wie folgt: Das Vorzeichen external bezieht sich auf den Informationsvorsprung des Antagonisten gegenüber dem Publikum, da nur dieser selbst seine Absichten kennt. Das Rätsel (Mystery) stellt sich nur dem Publikum und adressiert nicht die filminternen Figuren, wobei die Gefahrenindikatoren ein immer klarer werdendes Bild der Identität und Absichten der Figur hinter der Kameraperspektive zeichnen, was zu dessen Auflösung führt. Auf Ebene der Inszenierung wird zudem durch den Verzicht auf den Schnitt die Antizipation dieser Auflösung und damit die zusammenhängende Spannung um das Mystery aufrechterhalten. Im Vergleich zur informationellen Beziehung in Beispiel 2 tritt hier das Publikum an die Stelle der unwissenden Laurie, Michael an die Stelle von Annie, die das Rätsel sozusagen durch ihr Handeln arrangiert. Der Unterschied liegt außerdem darin, dass im Rahmen der vorliegenden Szene eine Bedrohungssituation entsteht (Danger), während sie im Rahmen von Beispiel 2 aufgelöst bzw. endgültig verworfen wird (Absent). Die Gefährlichkeit

¹⁸¹ Carpenter 1978, 02:36–06:28.

der Situation für die Filmfigur setzt jedoch erst mit dem anknüpfenden Spannungstypus ein, weswegen bei der Annotation des Mysterys auf ein Suspense-Element verzichtet wurde. Das Surprise-Element, dem mehrere Faktoren der Szene Rechnung tragen können, wird aus diesem Grund dem kontextstiftenden Mystery-Element nachgeordnet, wobei die Auflösung des Rätsels durch die Überraschung innerhalb der Szene determiniert ist. Auch diese Bedrohungssituation beruht nun auf einer Parallelisierung des Wissensstandes zwischen dem Antagonisten und dem Publikum (external Surprise / Suspense / Mystery). Das Opfer ist arglos, es geht nach der Auflösung des vorbereitenden Mystery-Elements um die Antizipation der eintretenden Gefahr, Michaels perfides Anschleichen durch das Haus retardierte diesen Vorgang.

Der spannungsdramaturgische Unterschied zwischen dieser und den vorher analysierten Mordszenen liegt letztlich darin, dass das Publikum die Gefährlichkeit des situativen Zusammenhangs aufdeckt und nicht die Filmfigur. Die Eröffnungssequenz ist eine Gebrauchsanleitung für die Spannungsdramaturgie des Films, eine Art Grammatik oder auch Syntax vor deren Hintergrund Reize mit Gefahr in Verbindung gebracht werden können. Dies entspräche etwa den Ausführungen zur Filmspannung von Peter Wuss: So liegt ein wesentlicher Teil der Kognitionsleistung der Zuschauer*innen im Laufe der Filmrezeption darin, die empfundene Ungewissheit des Handlungsverlaufs auf Grundlage der ihnen gebotenen Informationen zu reduzieren und so künftige Entwicklungen absehen zu können.¹⁸² Demnach werden der genannte Soundeffekt oder das Atemgeräusch Michaels als Indikator einer Bedrohung etabliert, damit sie das Publikum in ein Erwartungsmuster integrieren kann. Wie in den drei Mordszenen beschrieben, dient dies der Erzeugung eines informationellen Vorteils, welcher der Antizipation des Gefahren Eintritts eine Grundlage bereitet und somit Teil einer publikumsaktivierenden Struktur ist. Ohne eine solche Vorbereitung bliebe schließlich nur ein kurzer Shock-Effekt statt der Möglichkeit die Schadensantizipation des Publikums über eine längere Phase hinweg auszuschöpfen. Freilich handelt es sich dabei lediglich um eine auf Basis der filmischen Strukturangebote formulierte Hypothese. Ob die dahingehend relevanten Reize tatsächlich für das Publikum salient werden und die erlebte Spannung aus eben diesem informationellen Vorteil herrührt, kann künftig jedoch unter Berücksichtigung der hier erlangten Ergebnisse validiert werden. Dahingehend befindet sich der Autor dieser Studie momentan in einer disziplinübergreifenden Konzeptionsphase, mit dem Ziel, die Kognitionswissenschaft bei einem möglichen experimentellen Aufbau zur Untersuchung der anhand des Beispielfilms ermittelten Spannungsmuster zu unterstützen. Hierbei hat sich insbesondere die im Vorwort vorgestellte Trennung zwischen endogenen und exogenen als Auswahlkriterium für Stimulusmaterialien bewährt (siehe Kapitel I.3).

Die drei Mordszenen sind schlussendlich beispielhaft für ein Spannungsszenario, das die Gefährlichkeit der Rätselsituation zunächst nicht konkretisiert, die Bedrohung durch Michael Myers wird nicht sofort imminente. Hier kann durch die Nachforschung der Figur überraschend ein verborgener Umstand zutage treten, der eben diese Bedrohung aufdeckt. Dahingehend weiß zunächst nur der Antagonist, ob er auch wirklich eine Gefahr darstellt, Figur und Publikum kommt demnach ein Informationsnachteil zu. Letztere sind zwar nicht ahnungslos, kennen also die potentielle Gefährlichkeit im Kontext der Rätselsituation, werden aufgrund des Wissensnachteils gegenüber dem Mörder aber auch Adressaten der Überraschung. Der benannte verborgene Umstand wird in allen drei Fällen offengelegt, der für das Publikum auf verschiedene Arten kommunizierte Wissensvorteil bereitet den Eintritt in die Antizipationsphase vor, die Überraschung im Sinne des unerwarteten Angriffs adressiert in der akkumulierten Erzählfigur nur noch das Opfer.

II.3.7 Antizipation und Wahrscheinlichkeit

Ergänzend gilt es hervorzuheben, dass der beschriebene Antizipationsprozess und die ihn auslösenden Handlungsfaktoren auch vor dem Hintergrund einer Wahrscheinlichkeitsstruktur (*Probability Structure*) auf Ebene der gesamten Erzählung betrachtet werden können. Aus dem begrifflichen Apparat des Suspense-Modells Noël Carrolls entlehnt,¹⁸³ lässt sich die festgestellte informationelle Grundlage des Spannungsaufbaus so um das Wechselspiel mit anderen Aspekten wie etwa dem Szenenbild erweitern. Zu erwähnen ist hierbei, dass der 1996 erschienene Aufsatz zwar nur als Entwurf zu betrachten ist, wohl aber – dies konkretisiert das Resümee des Textes – auch als Leitfaden zur Segmentierung und Klassifizierung von Filmsequenzen und somit als eine Art vordigitales Annotationsmodell angedacht war. Carroll bestimmt dahingehend drei wesentliche inhaltliche, formale und strukturelle Kriterien, die sich in vielerlei Hinsicht mit dem hier dargelegten Konzept decken:

1. Demnach zeichnen sich Spannungssequenzen durch eine Ja-Nein-Entscheidungsfrage mit Blick auf die Konsekutivität, also die logische Folgerichtigkeit der Handlung, aus. Es muss ein Konflikt vorliegen, der innerhalb der Micro-Sequenz eine Lösung erfährt, was dem Kriterium der Kontinuität bzw. Diskontinuität im Rahmen dieses Klassifikationssystems entspricht. Carroll schlägt hier statt der Trias aus Micro, Macro und Global allerdings 6 Kategorien vor, um die kausalen Verbindungen von Filmsequenzen zu beschreiben. Diese umfassen jedoch gleichermaßen sequenzimmanente sowie übergreifende Verbindungen.

¹⁸² Vgl. Wuss 1993; Stiegler 2011, S. 103.

¹⁸³ Vgl. Carroll 1996.

2. Darüber hinaus führt Carroll den Begriff des *Moralsystems* als spannungskonstitutiven Faktor ins Feld. Im Rahmen der Exposition etwa werden die Grenzen zwischen Gut und Böse respektive Protagonisten und Antagonist abgesteckt, wobei sich der Film auch auf die allgemeine sozioethische Orientierung des Publikums bezieht. Die Ereignisstruktur einer Spannungssequenz trägt so eine moralische Implikation im Sinne eines unerwünschten Handlungsergebnisses etwa, wenn Spider-Man Unbeteiligte in einem am Ende eines Gleises baumelnden U-Bahnwagen vor dem Herabstürzen in die Tiefe bewahrt.¹⁸⁴ Auch der Mord an den drei Teenagern durch Michael Myers dürfte das Publikum nicht herbeisehnen. Der in dieser Studie angewandte Parameter der Gefahrenimminenz klammert eine solche moralische Komponente zunächst aus, obgleich diese Dimension an anderer Stelle in ihrer Funktion als ein Dreh- und Angelpunkt der Spannungs-dramaturgie ausgemacht werden kann, wie im Folgenden ausgeführt.
3. Der dritte Punkt steht in systematischem Zusammenhang mit dem Vorherigen und beschreibt die Wahrscheinlichkeit des Eintritts dieser Momente und deren unerwünschten Ausgang. Carroll stellt also eine Wechselwirkung beider Faktoren fest, welche er im Rahmen der genannten Wahrscheinlichkeitsstruktur anhand von vier Kategorien erfasst. Jenes *Morality / Probability Rating* definiert sich über die Konstellation zwischen I. *Moral / Likely Outcome*, II. *Evil / Likely Outcome*, III. *Moral / Unlikely Outcome*, IV. *Evil / Unlikely Outcome*. Besonderes publikumsaktivierendes Potential schreibt Carroll Typ II. und III. zu, wobei auch das Beispiel *Halloween* primär durch die erste Form geprägt ist. Wie in den Sequenzen dargelegt, versetzt der Film das Publikum schließlich auf Grundlage anfänglich etablierter Verbindungen zwischen Figur und Ton in einen Wissensvorteil um die Wahrscheinlichkeit einer bevorstehenden Mordsituation. Carroll beschreibt die inszenatorischen und damit informationellen Mechanismen der Maximierung der Gefahr und Minimierung der Erfolgsaussicht im Rahmen der drei Faktoren anhand eines hypothetischen Filmszenarios:

»Since the audience's appreciation of the relative probabilities is at the heart of suspense, it is necessary that the countervailing probabilities be not just stated, but constantly re-emphasized. The audience must be reminded and consistently have called to its attention these relative probabilities if its grasp on the suspense is to remain firm. Thus, one can narrate a suspense scene by switching between shots that primarily add information about the relative probabilities. Even scenes which include shots of the agony of the victim of suspenseful machinations – in order to underscore the moral conflict in the scene – require the shots concerning probability information as their nucleus. Suppose character x is in one of those rooms whose walls close like a vise; character y is rushing to the rescue. The scene would typically be set out with shots of the walls inching inwards – thereby enhancing each shot the probability of x being flattened – alternating with shots of y's advance blocked by various stratagems – traffic, motor-trouble, guards, gates, etc., all of which make it less probable that y will arrive in time. Shots of x's anxiety and y's exertion may be included, but they need not be. The suspense sequence itself is most often primarily concerned with adding and re-emphasizing probability factors. In the average case, by the time the suspense sequence begins the morality ratings are already in place.«¹⁸⁵

Obwohl das Beispiel eher Actionfilmstereotypen abbildet, lässt sich Carrolls Konzept dennoch konstruktiv auf *Halloween* anwenden. Zwar weicht dieser Handlungsablauf offenkundig von den Mordsequenzen als Spannungshöhepunkte ab, nichtsdestotrotz manifestieren sich Parallelen, die – wie Carroll es nahelegt – einerseits im Moralsystem um das ›pure Böse‹ Michael Myers, andererseits in der schrittweisen Ergänzung von Wahrscheinlichkeitsinformationen liegen. Michaels an den Geschwistermord anknüpfende Charakterisierung als das ›pure Böse‹ und die Relation zur zunächst arglosen Schülerin Laurie sind Schlüsselinformationen, sozusagen moralische Eckdaten, vor deren globalem Hintergrund die Spannungs-dramaturgie im Rahmen der Micro-Sequenzen wirken kann. Michaels Ausbruch mündet schnell in einem ersten Mord am Tankwart, den Dr. Loomis im Zuge seiner Suche aufdeckt. Dieser erfährt allerdings keine spannungs-dramaturgische Funktionalisierung, sondern wird Teil des globalen Mysterys um den Entflohenen und somit zu einer Metonymie des drohenden Unheils. Auf diese Weise legt der Film dem Publikum nahe, dass das Unvermeidliche eintreten wird und Michael im Laufe des weiteren Handlungsverlaufs mordet, dass aus der Diskontinuität seines mysteriösen Erscheinens irgendwann Kontinuität wird.

In den nachfolgenden Handlungsphasen (Ende erster Akt, Beginn zweiter Akt) schafft *Halloween* im Kontext der Mystery-Situationen wie etwa der Hecken-Sequenz also zuerst Bedingungen, die insbesondere mit Blick auf das Szenenbild einen unmittelbaren Gefahreintritt weniger wahrscheinlich wirken lassen. Hier bewegen sich die Frauen in Gesellschaft am hellen Tag durch die Nachbarschaft und auch Michael weist im Zuge seines punktuellen Auftretens größere Distanz zu den potentiellen Opfern auf. Es geht vielmehr um das Erzeugen eines situativen Anscheins, der den Gefahreintritt unwahrscheinlich anmuten lässt, was den oben genannten Faktoren Rechnung trägt. Das in jenem Zusammenhang dargelegte Charakteristikum der Diskontinuität einer Konfliktlösung mit dem Verschwinden Michaels ändert sich im weiteren Verlauf des Films parallel zur informationellen Verteilung zwischen Figuren und Publikum. Die Wahrscheinlichkeitsstruktur ändert sich mit der hereinbrechenden Nacht (zweite Hälfte des zweiten Akts) dahingehend, dass dies gleichermaßen mit einem Perspektivenwechsel einhergeht. Phasenweise blickt das Publikum Michael beim Ausspähen seiner Opfer über die Schultern, wobei die Sequenz in der Waschküche als erste wahrscheinliche Möglichkeit des Gefahreintritts nahegelegt wird. Schließlich treten die Figuren

¹⁸⁴ Vgl. Raimi 2002.

¹⁸⁵ Carroll 1996, S. 106.

nun vermehrt alleine auf und das Szenenbild verändert sich im Wesentlichen, wobei bis zum klaustrophobischen Finale im Wandschrank eine schrittweise Minimierung des Handlungsraums erfolgt. In den nachfolgenden Mordsequenzen tritt dann das dargelegte Momentum des Wissensnachteils gegenüber Michael seitens des Publikums in Kraft. Am Leitfaden der als Gefahrenindikatoren etablierten Hinweise, wie Michaels Atmen oder dem unheilvollen Sounddesign, werden szenenintern Wahrscheinlichkeitsinformationen ausgespielt, die – wie Carroll es darlegt – den informationellen Nucleus der Spannungsinzenierung bilden und so eine potentiell emotionalisierende Ereignisstruktur begünstigen.

Im Großen und Ganzen gilt es letztlich festzuhalten, dass Carroll mit seinem Verständnis von Suspense gegen den in vielen Definitionen dominanten Aspekt der Retardation einer Konfliktlösung als Kern der Spannungserzeugung argumentiert.¹⁸⁶ Diese stellte – wie eingangs dargelegt – auch im Rahmen dieser Studie eine frühe theoretische Richtlinie dar, soll im Kontext der Effektivierung der Spannungsanalyse jedoch zukünftig in den Hintergrund gerückt werden. So steht das angewandte Annotationsmodell in grundlegender Abhängigkeit zu den informationellen Faktoren erzählerischer Szenarien, was jene definitonische Verschiebung ohnehin nahelegt. Spannung ist demnach also eher im Minimalismus der Vergabe von Informationen, die sich nur noch auf die Wahrscheinlichkeitsfaktoren des Gefahreneintritts sowie der Gefahrenbewältigung beziehen, statt im Gedanken der Verzögerung durch die Parallelisierung von erzählter Zeit und Erzählzeit zu verorten – auch wenn beide Konzeptionen die dadurch ausgelöste Schadensantizipation des Publikums als zentrales Wirkungsmoment markieren. Dies eröffnet letztlich auch der Datenerhebung im Rahmen Spannungsanalysen neue Möglichkeiten, da es in der filmwissenschaftlichen Annotation eine große Herausforderung darstellt, einen kategoriellen Maßstab für das Verhältnis inner- und außerfiktionaler Zeitverhältnisse zu entwickeln. Gespräche und etwa die oben dargelegten typischen Verzögerungsmomente weisen im Film streng genommen die gleichen zeitlichen Merkmale auf, auch wenn der Dialog in summarischer Weise einen längeren Zeitraum fassen kann. Dies führt zu einem Verlust der kategoriellen Trennschärfe, der sich einmal mehr durch die Bestimmung der narrativen Relevanz des Gesprächsinhalts und der darin dargestellten Zeitspanne verstärkt. Ein kurzer Einblick in Lauries Literaturunterricht etwa umfasst schnell mehrere Dekaden der erzählten Zeit, liegt aber außerhalb des kausalen Rahmens des eigentlichen Handlungsgeflechts. Erblickt Laurie im gleichen Moment Michael auf der anderen Straßenseite, gilt die Relevanz wieder der rahmenden Situation im Klassenzimmer, was letztlich sehr diffuse Datenlagen produziert. Der Fokus auf die informationelle Funktion bestimmter Inszenierungsmerkmale hinsichtlich des drohenden Gefahreneintritts schafft hierbei Abhilfe, da eine klarere klassifikatorische Priorisierung der Strukturangebote im Rahmen einer Spannungssequenz gewährleistet werden kann. Für den momentanen Stand der Spannungsanalyse gilt, dass insbesondere Informationen, die es dem Publikum ermöglichen Bedrohungseinschätzungen vorzunehmen, den semantischen Dreh- und Angelpunkt der Filmnotation darstellen. Wie im Vorwort geschildert können diese als zentrale, empirisch unterfütterte Einflussfaktoren betrachtet werden, die das dynamische und komplexe Zusammenspiel antizipatorischer und reaktiver Prozesse des Angsterlebens steuern.

II.4 Fazit

Bisherige Ergebnisse im Bereich der Spannungsforschung legen nahe, dass es sich bei Spannung um einen kurzen Affekthöhepunkt handelt, der nicht über den gesamten Film hinweg bewirkt werden kann, weswegen die Erzählung mit potentiell emotionalisierenden Strukturangeboten, wie den im Laufe der Analyse erörterten Erzähltypen, ›haushaltet‹.¹⁸⁷ Vor dem Hintergrund einer nur begrenzten Affektkapazität des Publikums, variieren Filme demnach Spannungssequenzen mit anderen Erzählverfahren wie etwa Dialogen etc., wobei letztere den syntaktischen Rahmen bilden, aus dem sich die publikumsaktivierenden Konflikte ableiten. In *Halloween* zeichnet sich diese Syntax etwa in der im ersten Akt etablierten Geschichte um den mysteriösen Mörder Michael Myers ab, der sich aus unbekanntem Gründen auf die Schülerin Laurie und deren soziales Umfeld fokussiert. Dieser Haupthandlungsstrang definiert für das Publikum ein klares Verhältnis zwischen dem Antagonisten und der Protagonistin, also eine globale Konfliktebene, der somit ein einfaches Regelsystem zugrunde liegt, um die Absichten und Aktivitäten der Figuren miteinander in Beziehung setzen zu können. Der in seiner Konzeption primär durch spannungsdramaturgische Spielarten geprägte Horrorfilm erschöpft sich dabei nicht in kriminalistischen Plausibilisierungen hinsichtlich eines möglichen Mordmotivs, sondern nutzt die mythische Aura des Antagonisten gezielt, um ohne Umschweife seine emotionalisierende Wirkung entfalten zu können. Vor allem deswegen handelt es sich bei *Halloween* aus spannungsanalytischer Sicht um einen besonders reizvollen Untersuchungsgegenstand. Der im ersten Analysebeispiel ausgelöste Handlungsstrang um Dr. Loomis kann darüber hinaus auch im Rahmen der benannten Informationsökonomie zwischen den Affektkapazitäten des Publikums und den Spannungsangeboten des Films gedeutet werden. Die durchweg Mystery-lastigen Handlungselemente weisen bis zum Ende hin eine Abwesenheit des Antagonisten auf (Absent) und feilen in den Gesprächen primär am Mythos des entflohenen Mörders als das ›menschgewordene Böse‹, womit gleichermaßen dem Moralsystem des Films eine Kontur verliehen wird. Der Handlungsstrang sorgt so für zusätzliche Abwechslung zwischen den Erzählfiguren und wird im Zuge des finalen Kampfs zwischen Laurie und Michael zur Lösung des zentralen Handlungskonflikts herangezogen.

¹⁸⁶ Vgl. Carroll 1996, S. 107.

¹⁸⁷ Zur Übersicht: Vgl. Junkerjürgen 2002; vgl. Junkerjürgen 2006.

Letzten Endes kann bei *Halloween* allerdings nicht von einer bloßen Modulation von Gefahr und Dialog (um es anschaulich zu halten) die Rede sein – wie sich dies beispielsweise im Kontext eines Actionfilms gestaltet, werden weitere Untersuchungen zeigen.

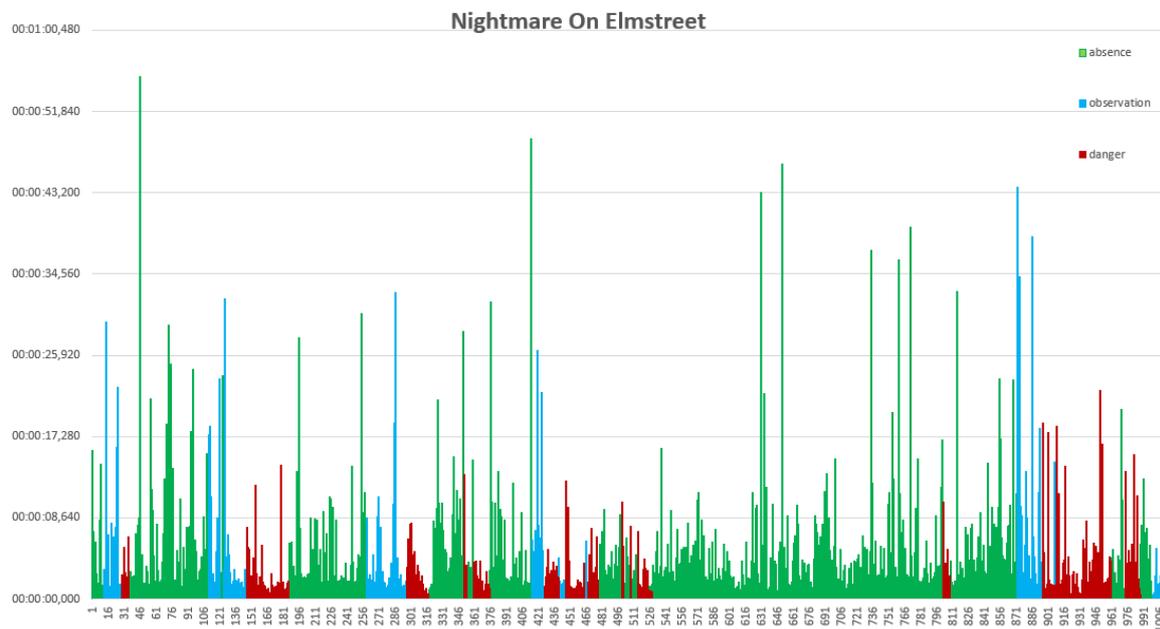


Abb. 63: Mit Microsoft Excel erstelltes Schnittdiagramm, der aus ELAN exportierten Spannungsdaten zu *A Nightmare on Elm Street*. [Julian Sittel 2024]

Wie im oberen Spannungsdiagramm (Abbildung 63) zum Horrorfilm *A Nightmare on Elm Street*, der im Anschluss an *Halloween* zur Optimierung des Verfahrens ausgewertet wurde, zu erkennen, besteht hier ein deutlicher Grad der Modulation. Die **blauen** und **roten** Spannungsmomente mit maximalen Gefahreneintritt wechseln sich deutlich mit den **grünen** Ruhephasen ab. Dies realisiert der Film insbesondere durch das zwei Realitätsebenen (Traum und Wirklichkeit) umfassende System eines möglichen Gefahreneintritts. Damit der Antagonist Freddy Krüger seinen Opfern Schaden zufügen kann, müssen sich diese im Schlaf befinden, können ihm allerdings auch wieder kurz vor dem Tötungsmoment entkommen, sofern sie beispielsweise geweckt werden. Diese erzählerische Eigenheit der multiplen Diegesen bewirkt,¹⁸⁸ dass der Antagonist bereits relativ früh eine große Gefahr für die Protagonistin Nancy darstellt, was viel eher der benannten Informationsökonomie der Spannungsforschung entspricht und im Gegensatz zum langsamen Aufbau in *Halloween* steht.

Dem Film liegen wie dargelegt ähnliche rhythmische Elemente zugrunde (ACT I und ACT II), jedoch handelt es sich dabei in erster Linie um Mystery-Momente, welche – ohne konkrete Konfliktphasen zu entwickeln (**Observation**) – das spätere Imminentwerden der Gefahr vorausdeuten und so den zentralen Handlungskonflikt weiter ausbauen. Jene Phase knüpft direkt an den ersten beiden direkten Gefahrenmomenten (**Danger**) gleich zu Beginn des Films an (ACT I (Prelude)), wobei das Informationsniveau zwischen Protagonistin und Antagonist in den meisten Situationen zumindest punktuell deckungsgleich ist. Zu nennen wäre dahingehend etwa das anfängliche Surprise-Momentum in der zweiten Beispielsequenz um die mysteriöse Erscheinung an der Hecke. Erst im Nachteil des zweiten Aktes ändert sich die informationelle Struktur im Wesentlichen, wonach das Publikum einen Wissensvorteil gegenüber den potentiellen Opfern erhält und Michael beim Schleichen um das Haus über die Schulter schaut. Hierbei bricht der Film mit dem zuvor etablierten Schema des Auftauchens und Verschwindens, der Antagonist wird für das Publikum einmal mehr als unregelmäßig auftretende, latente Bedrohung zu den anderen, arglosen Figuren in ein Verhältnis gesetzt. Im Rahmen der drei Mordsequenzen, die durch längere **Absent**-Phasen getrennt sind, folgt das benannte Umkehrmuster zwecks Verzögerung des Antizipationsmoments, welches zwar das vorher etablierte allgemeine Gefahrenbewusstseins des Publikums nutzt, jedoch in seinen jeweiligen Ausgangssituationen zunächst eine Parallelisierung des Informationsstands zum Opfer voraussetzt. An eine erneute ruhigere Phase, zu erkennen an der **grünen** Konzentration am Ende des zweiten bzw. Beginn des dritten Aktes, folgt die längste und intensivste Gefahrensituation des Films. Schließlich lässt sich diese in der Handlungsstruktur liegende Dynamik als Eskalationsspirale beschreiben (siehe Abbildung 64), wobei *Halloween* nach einem gefahrenbeladenen Einstieg Schritt für Schritt ein Szenario der dadurch geschaffenen Bedrohung ausbaut. Im Film wird so ein System erkennbar, das seinen eigenen Elementen ähnelt – mit Blick auf die drei Mordsequenzen eine Art

¹⁸⁸ Vgl. Hartmann 2007, S. 55.

spannungsdramaturgische »Selbstähnlichkeit«.¹⁸⁹ Die Exposition markiert eine gefährliche Rahmensituation, die sich mit Blick auf den eigentlichen Gefahren Eintritt immer weiter zuspitzt. Das Publikum wird direkt von Beginn an in einen Wissensvorteil gegenüber den arglosen Teenagern versetzt – der Film legt nahe, dass der entflohenen Mörder, der ihnen nachstellt, irgendwann auch zuschlagen wird. Parallel dazu intensiviert die mit Carrolls Konzept benannte Wahrscheinlichkeitsstruktur auf verschiedenen Ebenen wie dem Set- und Sounddesign eine Antizipation dieses Gefahren Eintritts auf Micro- und globaler Ebene.

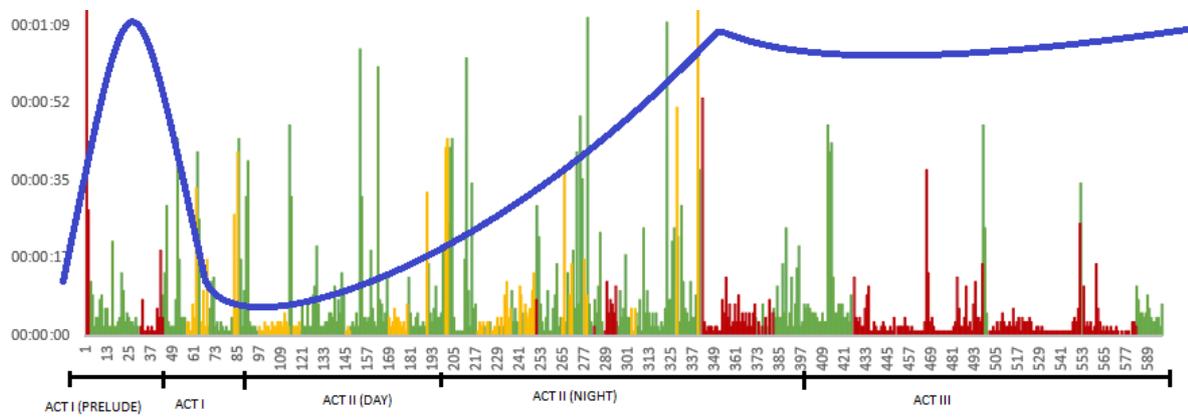


Abb. 64: Mit Microsoft Excel erstelltes Schnittdiagramm, der aus ELAN exportierten Spannungsdaten zu *Halloween* inklusive auf Grundlage der Analyseergebnisse ergänztem Spannungsbogen auf globaler Ebene. [Julian Sittel 2024]

Widmet sich der Film in seiner Mystery-orientierten *Talphase* der Antizipation der Bedrohung auf globaler Ebene, die aufgrund der mangelnden Gefahrenimmunität, der Diskontinuität angesichts einer Lösung des Konflikts sowie der deckungsgleichen informationellen Verteilung ein im Verhältnis niedrigeres Spannungspotential aufweisen dürfte, beginnt zur Mitte des zweiten Akts die Auflösung der drei Macro-Konfliktlinien. Der damit einhergehende Gefahren Eintritt im Rahmen des letzten Mordes an Lynda setzt sich nach einer Pause auf globaler Ebene notwendigerweise zur Lösung des Grundkonflikts mit Laurie fort. Jenen Abschnitten kann ein hohes Spannungspotential beigemessen werden, da wie oben dargelegt, eine situativ und informationell bedingte Ausschöpfung der Schadensantizipation erfolgt. Im Kontext des gesamten Films kommt hinzu, dass die Szenen über mehrere Sequenzen hinweg präfiguriert werden, der Film und seine Wahrscheinlichkeitsstruktur also Vorarbeit leisten. Dementgegen schaffen die letzten Spannungssequenzen um den Showdown in großen Teilen Parallelen des Informationsstandes zwischen Laurie und Michael. Der subtilen, sich allmählich steigernden Konfrontation mit dem Unbekannten weicht hierbei der Terror in Form einer unnachgiebigen Verfolgungsjagd, wobei das Antizipationsmoment und damit die Wahrscheinlichkeit des Gefahren Eintritts insbesondere in der Unmöglichkeit der Flucht vor dem herannahenden Mörder liegen. Auch wird dieses, den dritten Akt zeitlich dominierende Verfahren beispielsweise nach Momenten der scheinbaren Gefahrenbewältigung mit external-Verfahren variiert, in welchen dem Publikum ein Wissensvorteil zukommt.

Narrative Figures (<i>danger</i>)						
Figure	ACT I (PRELUDE)	ACT I	ACT II (DAY)	ACT II (NIGHT)	ACT III	TOTAL
suspense/mystery	1	0	0	1	3	5
mystery	0	0	0	0	0	0
mystery/suspense	1	0	0	0	1	2
surprise	1	0	0	0	6	7
ext. surprise/suspense/mystery	2	0	0	3	3	8
ext. surprise/mystery/suspense	0	0	0	3	0	3
ext. mystery/suspense	0	0	0	0	0	0
ext. surprise/mystery	0	0	0	0	0	0
ext. mystery/surprise	1	0	0	0	0	1
TOTAL	6	0	0	7	13	26

Abb. 65: Mit Microsoft Excel erstellte Tabelle zur Auftrittshäufigkeit aller identifizierten Spannungsfiguren. [Julian Sittel 2024]

¹⁸⁹ Vgl. Weibel 2016.

Die obere Tabelle (Abbildung 65) zeigt, dass der external Surprise / Suspense / Mystery-Typus die höchste Auftrittshäufigkeit aller Danger-Sequenzen aufweist. Hier liegt die Hypothese nahe, dass sich dessen informationelle Struktur in hohem Maße zur Modifikation bzw. Akkumulation und damit auch Variation von Erzählfiguren eignet, wie in Beispiel 1 (Kapitel II.3.3) und den drei Morden am Schluss (Kapitel II.3.5) dargelegt. In letzteren kann so einerseits eine vorbereitende Phase erzeugt werden, da dem Suspense eine Mystery-Situation vorgeschaltet wird, andererseits erfährt diese durch die informationelle Bevorteilung des Publikums eine Verstärkung. Auch in der Schlussphase des Films, tritt diese Erzählfigur zwecks Modulation punktuell auf, nun dominiert allerdings aufgrund der Parallelisierung des Informationsstands zwischen Figuren und Publikum der Suspense / Mystery-Typus. Dieser tritt nun in drei Phasen auf, wobei Laurie Michael sieht (Exposition), flüchtet, respektive kämpft (Interaction), um die Erzählfigur dann aufzulösen oder zu akkumulieren (Solution; Accumulation). Diese Art und Weise die Schadensantizipation des Publikums auszuschöpfen, erfolgt im dritten Akt (insbesondere in der zweiten Phase) auf exzessive Weise. Es handelt sich dabei um eine Strategie zur Spannungserzeugung, die vor allem in einem Actionfilm zu erwarten wäre. Leider zeigt die vorliegende Tabelle lediglich die Auftrittshäufigkeit der festgestellten Erzählfiguren an, nicht aber die Frequenz der jeweiligen Phasen und deren Dauer. Diese wäre mittels der Division der Länge einer Spannungssequenz durch die darin identifizierten Phasen des Sequenzverlaufs feststellbar, was einem arithmetischen Mittelwert entspräche. Der teils komplexen Dynamik der Einstellungslängen wie bei Mord 1 und 2 wäre damit nicht Rechnung getragen, allerdings würde ersichtlich, dass im dritten Akt external-Momente nur relativ kurz in Erscheinung treten, während Suspense / Mystery eine wesentlich längere Zeitspanne für sich beanspruchen. Diesem Faktor muss im Rahmen der Optimierung der Datenevaluation künftig Rechnung getragen werden.

Hinsichtlich der eingangs thematisierten Affektkapazitäten des Publikums lässt die Datengrundlage letztlich den Verdacht zu, dass diese in *Halloween* nach einem spannungsorientierten Einstieg erst ab Minute 44, der ausgiebigen Andeutung des Mordes an Annie, wieder in höherem Maße gefordert werden. Wäre bei einem Actionfilm z. B. in Anbetracht der Gefahrenimminenz sowie Kontinuität von Konfliktlösungen von Anfang bis Ende mehr Stabilität zu erwarten, was gleichermaßen eine höhere Modulation der Spannungsfiguren von jenem hypothetischen Film abverlangen würde, verweilt *Halloween* mehr als die Hälfte seiner Spielzeit in einem Modus der Präfiguration.

II.4.1 Fazit zu ELAN

Mit Blick auf film- oder medienwissenschaftliche Anwendungsfelder führen die meisten programminternen Möglichkeiten zur Datenauswertung in ELAN in eine Sackgasse, da das Programm natürlich primär für psycholinguistische Anwendungszwecke entwickelt wurde. Zwar kann die Software die Auftrittshäufigkeit annotierter Werte anzeigen, auch stehen rudimentäre statistische Größen wie etwa Durchschnittsdauer oder Annotationslänge in Prozent zur Verfügung, jedoch können diese nicht tiefergehend in die Analyse eingebunden werden und haben daher für sich genommen nur bedingte Aussagekraft. So lässt sich aus der unteren Tabelle (Abbildung 66) etwa ableiten, dass Danger im Vergleich zu Absent-Einstellungen nur deren ungefähr halbe Durchschnittsdauer aufweisen. Auch entspricht, wie in einer anderen programmeigenen Tabelle ermittelt werden konnte, beispielsweise die Länge einer durchschnittlichen Suspense / Mystery-Einstellung dem Drittel des Durchschnittswerts einer dialogue-Einstellung. Im Großen und Ganzen ist aber davon auszugehen, dass diese Möglichkeiten der Datenanalyse nur eine Orientierungshilfe darstellen sollen, schließlich bietet das Programm eine Fülle von Möglichkeiten, die Annotationsdaten zu exportieren. Ein Vorteil der statistischen Funktionen stellt außerdem die Option dar, im Videomaterial benachbarte Annotationen mit demselben Wert als ein Objekt zu behandeln, was die Möglichkeit schafft, das Vorkommen einzelner Spannungsfiguren zu ermitteln.

Annotation	Vorkommen	Minimale Dauer	Maximale Dauer	Durchschnittsdauer	Mittlere Dauer	Gesamtdauer d...	Annotationsläng...	Wartezeit
	2	8.417	12.895	10.656	10.656	21.312	0.406	417.202
absent	298	0.76	71.08	10.193	5.336	3037.41	57.89	438.514
active observation	12	2.639	51.144	16.551	8.56	198.612	3.785	794.376
danger	212	0.798	231.404	5.337	2.596	1131.494	21.565	156.958
observation	37	1.512	41.808	5.773	3.007	213.607	4.071	916.751
passive observa...	34	1.296	80.631	9.056	4.316	307.918	5.869	798.032
passive/active o...	2	17.479	33.144	25.312	25.311	50.623	0.965	814.991

Abb. 66: Mit ELAN erstellte Tabelle der Auftrittshäufigkeiten von Spannungsfiguren und deren Mittelwerte. [Julian Sittel 2024]

Bei den genannten Durchschnittswerten handelt es sich um arithmetische Mittelwerte, die nicht den Dynamikumfang einer Serie von Einstellungen berücksichtigen, was u. a. (wie anhand der Mordsequenzen zu sehen war) im Rahmen bestimmter Spannungsverfahren durchaus relevant sein kann. Es ist überdies anzunehmen, dass jenes Maß für die interne Proportionalität von Einstellungen auch für viele weitere Analyse- bzw. Annotationssystematiken von Bedeutung ist. Der hier aufgeführte Durchschnittswert gibt demnach lediglich an, in welchem Zeitintervall eine Danger-Phase erfolgen muss, um vor dem Hintergrund aller gezählten Danger-Einstellungen deren Gesamtdauer zu erreichen (5,3 Sekunden). In der Filmwissenschaft

im Allgemeinen auch *Average Shot Length* genannt, eignet sich dieser ad-hoc angewandte Lageparameter nicht, um Aussagen über Verteilungen treffen. Im Allgemeinen setzt das (vor allem im Rahmen des Cinematics-Projekts) häufig zur Datenanalyse angewandte wahrscheinlichkeitstheoretische Modell der Normalverteilung die Annäherung an eine Gauß'sche Glocke voraus (siehe Abbildung 67, links). Da jedoch in der Regel mehr kurze als lange Einstellungen erhoben werden, neigt sich diese im Datenmaterial entgegen der Symmetrie der Referenzkurve nach links, was zu einer Verfälschung der damit zusammenhängenden mathematischen Verfahren führt (siehe Abbildung 67, rechts).¹⁹⁰

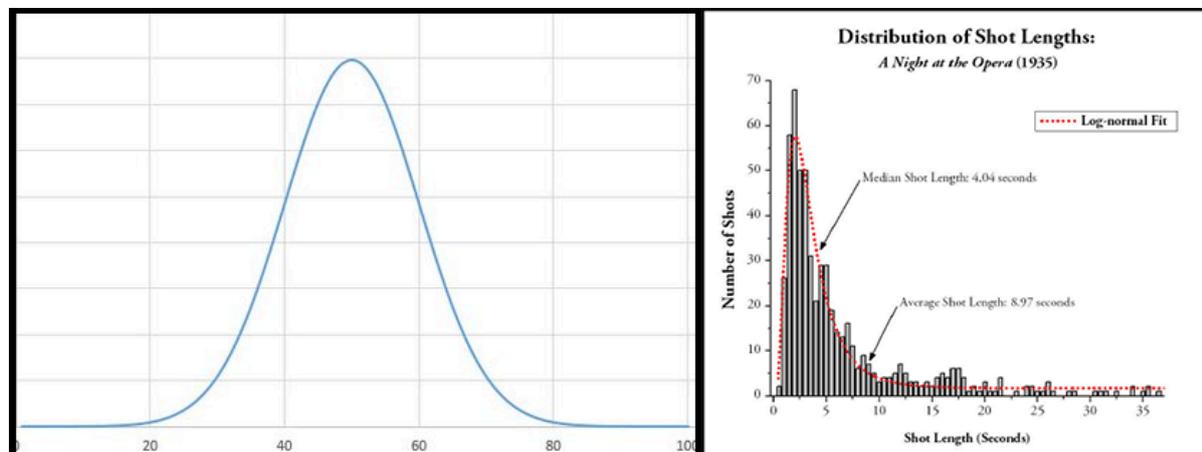


Abb. 67: Mit Microsoft Excel erstelltes Beispiel einer Gauß'schen Glocke und die von Redfern ermittelte Abweichung bei der Anwendung dieses Modells auf die Verteilung von Einstellungslängen. [Julian Sittel 2024]

Die Validität einer ausschließlich mit diesem Modell durchgeführten Studie würde damit erheblich infrage gestellt, insbesondere beim Vergleich größerer Filmkorpora, von denen viele nicht mit diesem Konzept der parametrischen Wahrscheinlichkeitsverteilung vereinbar sind.¹⁹¹ Da ein breit anwendbares Modell zur Evaluation von Schnittdaten, welches die Vergleichbarkeit verschiedener Datenlagen und damit unterschiedlicher Filme ermöglicht, eine Frage der mathematischen Realisierbarkeit darstellt, sei hier die unbedingte Notwendigkeit eines interdisziplinären Austauschs hervorgehoben. Dahingehend muss die Filmwissenschaft auch ihre Begrifflichkeiten zur Beschreibung eines Films gründlich überdenken - die aktuelle Form der Spannungsanalyse versucht dem durch die Bestimmung inhaltlich niederrangiger Kriterien wie den Hinweisen zur Nähe oder Präsenz einer Bedrohung Rechnung zu tragen. Wie im Vorwort gezeigt, lassen sich so qualitative Variablen gewinnen (Stichwort: Imminence-Werte), mit denen die automatisiert gewonnenen quantitativen Variablen statistisch in Verhältnis gesetzt werden können. Die im Rahmen der vorliegenden Analyse untersuchten zahlenmäßigen Zusammenhängesind vor diesem Hintergrund rein explorativer Natur, ohne konkrete statistische Fragestellungen zu formulieren.

Im Weiteren zeichnet sich ELAN besonders durch den intuitiven Zugang zu seinem Annotationssystem aus. Mit Blick auf die Datenerhebung mussten in experimenteller Weise mehrere *try-and-error*-Durchläufe ausgeführt werden, um eine Form der Komplexitätsreduktion der im Film vorliegenden Informationen zu entwickeln, die überhaupt erst eine eindeutige Annotation der filmischen Abläufe ermöglicht. Beispielhaft hierfür ist der sich auf die informationelle Verteilung (Suspense / Surprise / Mystery) beziehende Faktor der Gefahrenimminenz (Danger / Observation / Absent). Wurde dieser mit Blick auf die Spezifik des Films *Halloween* hin entwickelt, mussten mehrere vergleichbare Kategorien verworfen werden. Im Rahmen der diesbezüglichen Optimierung des Annotationskonzepts im Sinne einer umfassenderen, filmübergreifend anwendbaren Gefahrenkala wird sich dieser Vorgang wiederholen. Durch die Segmentierungsfunktion ermöglicht *ELAN* zunächst eine auf dem Stoppuhr-Prinzip basierende Erfassung der Schnittstellen ähnlich der auf *cinematics.lv* angebotenen Softwarelösung. Wie in den aus *ELAN* entnommenen Grafiken zu Beginn der Szenenanalysen zu erkennen, ergibt sich daraus ein Raster, in welches die jeweiligen Annotationswerte eingetragen werden können. Jenes Raster kann zudem über die Menüstruktur in neue Zeilen kopiert werden, um darin weitere Werte zu erfassen, was größtenteils dem Anspruch auf intuitive Anwendbarkeit Rechnung trägt. Wie in der quantitativen Filmanalyse üblich, bereiten also die jeweiligen Einstellungen dem erweiterten Annotationsverfahren die Grundlage. Einerseits liegt dabei eine *metrische* Skala vor, da es sich bei einer Einstellungsdauer um eine objektiv messbare, physikalische Größe handelt. Auf der anderen Seite stellen die erweiterten Faktoren eine *nominale* Skala dar, wobei die Messbarkeit anhand der Beschreibung durch Kategorien ohne natürliche Reihenfolge gewährleistet wird. Diese Vorgehensweise war im Zuge der Datenverarbeitung immer wieder vorteilhaft. Mit Blick auf die mit *ELAN* vorgenommene Datenerfassung bzw. Annotation hat sich das manuelle oder mittels Copy-Paste-Technik durchzuführende Verfahren, bei

¹⁹⁰ Vgl. Redfern 2015; vgl. Cinematics. Measurement Theory 2024.

¹⁹¹ Vgl. Redfern 2015; vgl. Heftberger 2016, S. 164.

dem jeder Einstellungswert einzeln in das Raster eingetragen werden muss, jedoch als umständlich erwiesen. Hier würde die Möglichkeit, eine nominale Skala vorher zu konfigurieren, Abhilfe schaffen. Beispielsweise könnte der Zugang zu diesen Werten bei der Annotation erleichtert werden, indem sich per Rechtsklick auf die jeweilige Einstellung im vorher detektierten Schnittraster eine Baumstruktur öffnet, aus der sich der Wert auswählen lässt – dazu eignen sich auch Tastaturkürzel bzw. Makros.

Weiterführend bietet ELAN eine Hierarchisierungsfunktion vorher konfigurierter Werte, allerdings wurde davon kein Gebrauch gemacht, obwohl sich diese wohl hinsichtlich der Einteilung der Einstellungen in Szenen, Sequenzen und Akte empfohlen hätte. Nichtsdestotrotz konnte die Strukturierung des Films vorgenommen werden, indem die einzelnen Einstellungen in einer neuen Zeile zunächst in Szenen zusammengefasst wurden. Problematisch war hierbei, dass dies sehr präzise erfolgen musste: Waren Beginn- und Endpunkt nicht minutiös vor der jeweiligen Einstellung platziert, wurde die Information nicht in der Export-Datei gelistet, was dazu führte, dass diese in einem Abgleich zwischen ELAN und Microsoft Excel zu ergänzen war. Hier wäre der Praxis der Datenerhebung ein ›Lasso‹ zuträglich, mit dem sich ein Wert, wie etwa die Zugehörigkeit zu einer Sequenz, gleich mehreren Einstellungen zuordnen lässt. Die vorgenommene erweiterte Segmentierung des Films kann (wie in *Abbildung 68* zu sehen) schließlich auch in die grafische Darstellung des Films integriert werden.

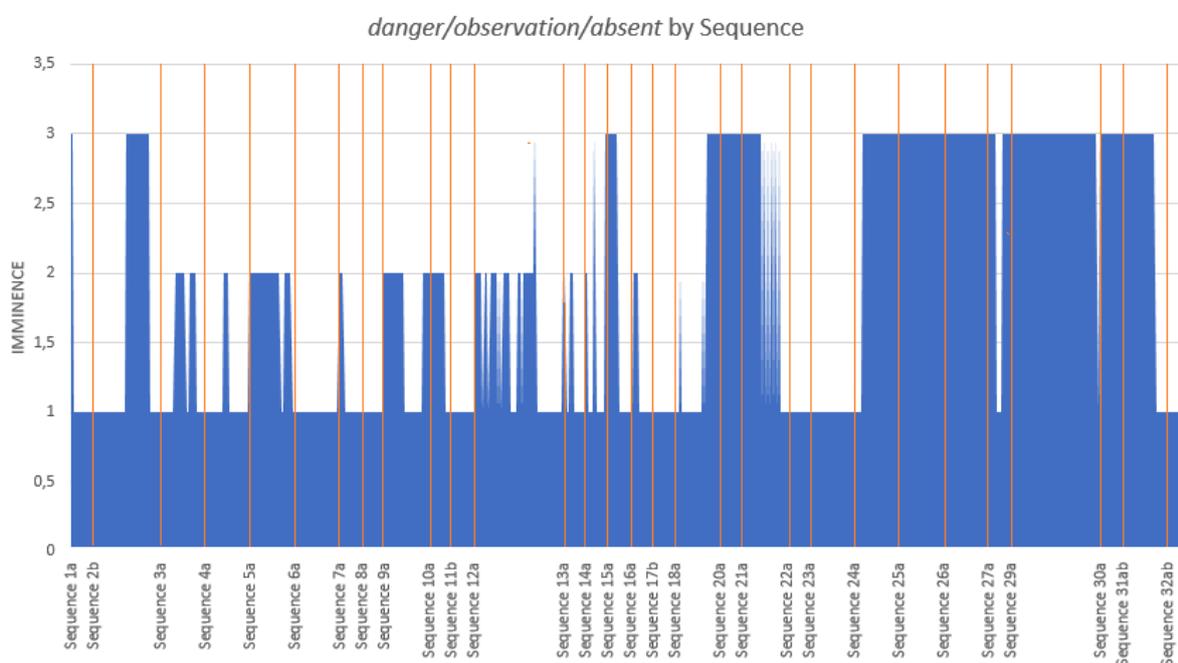


Abb. 68: Diagramm zur Gefahrenimminenz in *Halloween* im Abgleich mit der sequenziellen Struktur des Films. [Julian Sittel 2024]

Auf Grundlage der Sequenz- und Spannungsdaten wurde so in Ergänzung zum in der Analyse aufgegriffenen Schnittdiagramm (siehe II. 4. Fazit) eine Grafik zur Gefahrenimminenz in *Halloween* erstellt. Die Werte auf der Y-Achse indizieren dabei den Grad der Gefahr (1 = Absent, 2 = Observation, 3 = Danger), die X-Achse bzw. die dieser entspringenden vertikalen Linien die jeweilige Sequenz, in denen die Werte vorkommen. Die Grafik wurde mit Excel erstellt, wobei das Programm Sequenzen mit nur wenigen Einstellungen nicht auf der X-Achse berücksichtigt hat; auch mussten die orangen Linien von Hand eingefügt werden. Die Länge der Sequenz ergibt sich außerdem lediglich durch die Zugehörigkeit zu einer Einstellung (insgesamt 598), nicht etwa durch deren tatsächliche Länge. Letztlich verdeutlicht das Diagramm die zwar die beschriebene Eskalationsspirale, jedoch ist der Film aufgrund seiner linearen Erzählstruktur für eine solche Darstellungsweise weniger interessant als ein nicht-chronologisch aufgebauter Film wie etwa *Pulp Fiction*¹⁹² (siehe *Abbildung 69*).¹⁹³

¹⁹² Tarantino 1994.

¹⁹³ Kim et al. 2018.

Insgesamt funktionierte die Übertragung der Daten *aus ELAN in Excel* ohne größere Komplikationen. Die annotierten Werte wurden zunächst als tabulator-begrenzter Text exportiert, dann in Excel geöffnet und im entsprechenden Format gespeichert. Der zunächst 20 Spalten (11.960 Zellen) umfassende Datensatz wurde anschließend in vier einzelne Tabellen aufgeteilt. Diese umfassten dann:

- Kameradaten (Einstellungsnummer, Einstellungslängen und -größen, Kamerabewegungen)
- Eine im 0 / 1-Schema strukturierte Tabelle, die das Vorkommen von acht Figuren in den jeweiligen Einstellungen anzeigt
- Die Handlungsorte sowie Szenen, Sequenzen und Akte
- Die vier Spannungsparameter, die sich in Erzählfigur, Phase des Sequenzverlaufs, Gefährlichkeit und der erzählerischen Relevanz bzw. dem Grad der Kontinuität der Konfliktlösung aufteilen

Wie im Teil zum Zusammenhang von Spannung und Inszenierung demonstriert, war es auf Grundlage dessen möglich, die Abhängigkeitsstrukturen der verschiedenen Faktoren zu analysieren – wie beispielsweise das Verhältnis zwischen Figur, Erzähltypus und Kamerawerten. Dahingehend musste jedoch stellenweise Datenreduktion betrieben werden, da die von Barry Salt etablierte, sieben Werte umfassende Skala, zu differenziert und damit zu komplex war, was eine prägnante grafische Darstellung erheblich erschwerte. Dies wurde bewerkstelligt, indem die Daten in den Tabellen alphabetisch sortiert und in die drei im finalen Analyseteil vorkommenden Close-, Medium- und Longshot-Kategorien umgewandelt wurden. Der eigentliche Vergleich funktionierte ähnlich dem Baukastenprinzip: Einzelne Tabellenspalten lassen sich aus der gruppierten Datengrundlage in neue Tabellenblätter kopieren, um Fragen hinsichtlich möglicher Zusammenhänge zu formulieren. Mittels PIVOT-Tabellen können dann Grafiken und Tabellen erstellt werden, welche die Überschneidungen veranschaulichen. Schlussendlich hat sich der Rückgriff auf die genannten Programme ELAN und Excel vor dem Hintergrund gegenwärtiger Möglichkeiten zur Analyse von Spielfilmen als Notwendigkeit erwiesen, um das dargelegte Annotationskonzept umsetzen zu können. Sind die Möglichkeiten dieser Methode zur quantitativen Form- und Inhaltsanalyse noch lange nicht ausgeschöpft, dürfte einmal mehr deutlich geworden sein, dass ihr Erfolg und damit Erkenntnisgewinn von der Optimierung ihrer technischen Grundlagen abhängt.

Filmverzeichnis

- Halloween (Halloween – Die Nacht des Grauens). R.: John Carpenter. Compass International Pictures / Falcon International Productions. USA 1978.
- Halloween II (Halloween II – Das Grauen kehrt zurück). R.: Rick Rosenthal. Dino De Laurentiis Corporation. USA 1981.
- Scream (Scream – Schrei!). R.: Wes Craven. Woods Entertainment. USA 1996.
- Nightmare On Elm Street (Nightmare – Mörderische Träume). R.: Wes Craven. New Line Cinema Media Home Entertainment, Smart Egg Pictures. USA 1984
- A Nightmare On Elm Street 2 (Nightmare II – Die Rache). R.: Jack Sholder. New Line Cinema, Heron Communications, Smart Egg Pictures. USA 1985.
- Child's Play (Chucky – Die Mörderpuppe). R.: Tom Holland. United Artists. USA 1988
- Friday The 13th (Freitag der 13). R.: Sean Sexton Cunningham. Cunningham. USA 1980.
- Friday The 13th Part 2 (Freitag der 13. – Jason kehrt zurück). R.: Steve Minor. Georgetown Productions Inc. USA 1981.
- Insidious. R.: James Wan. Haunted Movies, Stage 6 Films, Alliance Films, IM Global. USA 2010.
- The Conjuring 2 (Conjuring 2). R.: James Wan. New Line Cinema, RatPac-Dune Entertainment, The Safran Company, Atomic Monster. USA 2016.
- Jaws (Der weiße Hai). R.: Steven Spielberg. Zanuck / Brown Company, Universal Pictures. USA 1975.
- The Prowler (Forker des Todes). R.: Joseph Zito. Graduation Films. USA 1981.
- The Movies That Made Us (Filme: Das waren unsere Kinojahre). Netflix. USA seit 2019.
- Psycho. R.: Alfred Hitchcock. Shamley Productions. USA 1960.
- The Terminator (Terminator). R.: James Cameron. Hemdale, Pacific Western Productions, Euro Film Funding, Cinema '84. USA 1984.
- Spider-Man. R.: Sam Raimi. Columbia Pictures, Marvel Enterprises, Laura Ziskin Productions. USA 2002.
- Pulp Fiction. R.: Quentin Tarantino. A Band Apart, Jersey Films. USA 1994.
- Columbo. Richard Levinson / William Link. Universal Television. USA 1968–2004.
- CSI: Crime Scene Investigation (CSI: Den Tätern auf der Spur). Anthony Zuiker. USA 2000–2015.

Bibliografische Angaben

- Henning Albrecht: Leitmotivik in der Filmmusik. Einflüsse auf die visuelle Aufmerksamkeit und emotionale Wirkungen während der Filmrezeption (= Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum Verlag, Reihe Musikwissenschaft, 16). Baden-Baden 2021. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Jan Erik Antonsen: Text-Inseln. Studien zum Motto in der deutschen Literatur vom 17. bis 20. Jahrhundert (= Epistemata. Reihe Literaturwissenschaft, 258). Würzburg 1998. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Karin Auer / Oliver Vitouch / Sabrina Koreimann / Gerald Pesjak / Gerhard Leitner / Martin Hitz: When Music Drives Vision. Influences of Film Music on Viewers' Eye Movements. In: Proceeding of the 12th International Conference on Music Perception and Cognition and the 8th Triennial Conference of the European Society for the Cognitive Sciences of Music 2012. (ICMPC – ESCOM 2012, Thessaloniki, 23.–28.07.2012) Thessaloniki 2012, S. 73–76. PDF. [\[online\]](#)
- Jan-Hendrik Bakels / Matthias Grotkopp / Thomas Scherer / Jasper Stratil (2020a): Digitale Empirie? Computergestützte Filmanalyse im Spannungsfeld von Datenmodellen und Gestalttheorie. In: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 29 (2020), H. 1, S. 99–118. PDF. [\[online\]](#)
- Jan-Hendrik Bakels / Matthias Grotkopp / Thomas Scherer / Jasper Stratil (2020b): Matching Computational Analysis and Human Experience. Performative Arts and the Digital Humanities. In: Digital Humanities Quarterly 14 (2020), H. 4. [\[online\]](#)
- Matthias Bauer: Michelangelo Antonioni: Bild-Projektion-Wirklichkeit. München 2015. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- John Arnold Bateman: Multimodale Semiotik und die theoretischen Grundlagen der Digital Humanities. In: Zeitschrift für Semiotik 39 (2017), H. 1–2, S. 11–50. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Mike Baxter: Cinematics. A Bibliography. Nottingham 2014. PDF. [\[online\]](#)
- Raymond Bellour: Der unauffindbare Text. In: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 8 (1999), H. 1, S. 8–17. PDF. [\[online\]](#)
- Peter L. Berger / Thomas Luckmann: The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge. Garden City 1966. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Christine Blättler: Nicht abgedichtet gegen Erfahrung. In: Kyung-Ho Cha (Hg.): Aura und Experiment. Naturwissenschaft und Technik bei Walter Benjamin (= Cultural Inquiry, 13). Wien 2017, S. 188–202. DOI: [10.37050/ci-13_00](#)
- David Bordwell: Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema (= Harvard Film Studies). Cambridge, US-MA 1991. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- David Bordwell: Narration in the Fiction Film. Madison, US-WI 2014. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- David Bordwell / Noël Carroll (Hg.): Post-Theory. Reconstructing Film Studies. Madison, US-WI 1996. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- William F. Brewer / Edward H. Lichtenstein: Event Schemas, Story Schemas, and Story Grammars (= Technical Report, Center for the Study of Reading, 197). Urbana-Champaign, US-IL 1980. PDF. [\[online\]](#)
- William F. Brewer / Edward H. Lichtenstein: Stories Are to Entertain. A Structural-Affect-Theory of Stories. In: Journal of Pragmatics 6 (1982), H. 5–6, S. 473–486. DOI: [10.1016/0378-2166\(82\)90021-2](#)
- William F. Brewer: The Nature of Narrative Suspense and the Problem of Rereading. In: Peter Vorderer / Hans Jürgen Wulff / Mike Friedrichsen (Hg.): Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations. New York 2013 [1996], S. 107–127. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Michael Brodski / Julian Sittel: Theorien der neoformalistisch-kognitivistischen und der quantitativen Analyse. In: Oksana Leonidovna Bulgakova / Roman Mauer (Hg.): Angewandte Filmtheorie. Wiesbaden 2023, S. 203–259. DOI: [10.1007/978-3-658-41089-6](#)
- Claudia Bullerjahn / Markus Güldenring: An Empirical Investigation of Effects of Film Music Using Qualitative Content Analysis. In: Psychomusicology. A Journal of Research in Music Cognition 13 (1994), H. 1–2, S. 99–118. DOI: [10.1037/h0094100](#)
- Noël Carroll: Toward a Theory of Film Suspense. In: Noël Carroll: Theorizing the Moving Image. Cambridge, UK u. a. 1996, S. 94–118. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Cinematics. Measurement Theory. In: The University of Chicago. Forum for Digital Culture. Letzter Zugriff: 17.04.2024. [\[online\]](#)
- James Eric Cutting / Jordan E. DeLong / Kaitlin L. Brunick: Visual Activity in Hollywood Film. 1935 to 2005 and Beyond. In: Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts 5 (2011), H.2, S. 115–125. DOI: [10.1037/a0020995](#)
- Thomas Elsaesser / Malte Hagener: Filmtheorie zur Einführung. Hamburg 2007. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Ralph Ewerth / Markus Mühling / Thilo Stadelmann / Julinda Gllavata / Manfred Grauer / Bernd Freisleben: Videana. A Software Toolkit for Scientific Film Studies. In: Michael Ross / Manfred Grauer / Bernd Freisleben (Hg.): Digital Tools in Media Studies. Analysis and Research. An Overview. Bielefeld 2009. S. 101–116. PDF [\[online\]](#)
- Barbara Flückiger / Noyan Evirgen / Enrique G. Paredes / Rafael Ballester-Ripoll / Renato Pajarola: Deep Learning Tools for Foreground-Aware Analysis of Film Colors. In: Special Interest Group AudioVisual material in Digital Humanities: AVinDH SIG. (AVinDH SIG Workshop 3, Montreal, 07.08.2017). 2017. HTML. [\[online\]](#)
- Barbara Flückiger: Avancierte Methoden der computer-gestützten ästhetischen Filmanalyse. In: Patrick Sahle (Hg.): DHd 2019 Digital Humanities. multimedial & multimodal. Konferenzabstracts. (DHd2019, Frankfurt / Main / Mainz, 25.–29.03.2019) Frankfurt / Main 2019, S. 13–21. DOI: [10.5281/zenodo.2596095](#)
- John Fox / Sanford Weisberg: Nonparametric Regression in R. An Appendix to: An R Companion to Applied Regression, third edition. New York 2018. Version vom 26.09.2018. [\[online\]](#)
- Britta Hartmann: Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum. In: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, 16 (2007), H. 2, S. 53–69. PDF. [\[online\]](#)
- Britta Hartmann / Hans Jürgen Wulff: Vom Spezifischen des Films. Neoformalismus – Kognitivismus – Historische Poetik. In: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, 4 (1995), H. 1, S. 5–22. PDF. [\[online\]](#)
- Adelheid Heftberger: Kollision der Kader. Dziga Vertovs Filme, die Visualisierung ihrer Strukturen und die Digital Humanities (= Film-Erbe, 2). München 2016. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Frank Hentschel: Töne der Angst. Die Musik im Horrorfilm. Berlin 2011. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Christian Heger: Es war wie in einem Horrorfilm ... Genrekonvention und Autoreflexion im Slasherkinno der Jahrtausendwende. In: Christian Heger: Im Schattenreich der Fiktionen. Studien zur phantastischen Motivgeschichte und zur unwirtlichen (Medien-)Moderne. München 2010, S. 8–23. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Matthew Hudson / Kerttu Seppälä / Vesa Putkinen / Lihua Sun / Enrico Glerean / Tomi Karjalainen / Henry K. Karlsson / Jussi Hirvonen / Lauri Nummenmaa: Dissociable Neural Systems for Unconditioned Acute and Sustained Fear. In: NeuroImage 216 (2020). DOI: [10.1016/j.neuroimage.2020.116522](#)
- Markus Huff / Stephan Schwan: Do Not Cross the Line. Heuristic Spatial Updating in Dynamic Scenes. In: Psychonomic Bulletin & Review 19 (2012), S. 1065–1072. DOI: [10.3758/s13423-012-0293-z](#)
- Markus Huff / Tino G. K. Meitz / Frank Papenmeier: Changes in Situation Models Modulate Processes of Event Perception in Audiovisual Narratives. In: Journal of Experimental Psychology. Learning, Memory, and Cognition 40 (2014), H. 5, S. 1377–1388. DOI: [10.1037/a0036780](#)
- Stefan Jenzowsky / Hans Jürgen Wulff: Suspense & Spannung im Spielfilm. In: MEDIENwissenschaft. Rezensionen | Reviews 13 (1996), H. 1, S. 12–21. DOI: [10.17192/ep1996.1.4096](#)

- Ralf Junkerjürgen: Spannung. Narrative Verfahrensweise der Leseraktivierung. Eine Studie am Beispiel der Reiseromane von Jules Verne (= Europäische Hochschulschriften. Reihe 13, 261). Frankfurt / Main u. a. 2002. [[Nachweis im GVK](#)]
- Ralf Junkerjürgen: Spannung und Medienwechsel. »The Fellowship of the Ring« als Buch, Film und Computerspiel. In: Brigitte Frizzoni / Ingrid Tomkowiak (Hg.): Unterhaltung. Konzepte, Formen, Wirkung, Zürich 2006, S. 175–196. [[Nachweis im GVK](#)]
- Nam Wook Kim / Benjamin Bach / Hyejin Im / Sasha Schriber / Markus Gross / Hanspeter Pfister: Visualizing Nonlinear Narratives with Story Curves. In: IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics 24 (2018), H. 1, S. 595–604. DOI: [10.1109/TVCG.2017.2744118](#)
- Søren Kjølrup: Die Geschichte der Geisteswissenschaften. In: Humanities. Geisteswissenschaften. Sciences humaines. Eine Einführung Stuttgart 2001. DOI: [10.1007/978-3-476-04380-1_2](#)
- Lara Kläffling / Julian Sittel / Markus Huff: Modality Influences Perceived Film Suspense but Not Time Perception. In: Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts. [Im Erscheinen]. [[Nachweis im GVK](#)]
- Stephan Kornmesser / Wilhelm Büttmeyer: Wissenschaftstheorie. Eine Einführung. Berlin 2020. [[Nachweis im GVK](#)]
- Sébastien Lê / Julie Josse / François Husson: FactoMineR: an R package for multivariate analysis. In: Journal of Statistical Software 25 (2008), H. 1, S. 1–18. DOI: [10.18637/jss.v025.i01](#)
- Moritz Lehne / Stefan Koelsch: Toward a General Psychological Model of Tension and Suspense. In: Frontiers in Psychology 6 (2015). DOI: [10.3389/fpsyg.2015.00079](#)
- Rolf J. Lorenz: Grundbegriffe der Biometrie. 4. Auflage. Jena 1996. [[Nachweis im GVK](#)]
- Lester Loschky / Adam M. Larson / Joseph P. Magliano / Tim J. Smith: What Would Jaws Do? The Tyranny of Film and the Relationship between Gaze and Higher-Level Narrative Film Comprehension. In: PLOS ONE (2015). 25.11.2015. DOI: [10.1371/journal.pone.0142474](#)
- Kimberly A. Neuendorf / Glenn G. Sparks: Predicting Emotional Responses to Horror Films from Cue-Specific Affect. In: Communication Quarterly 36 (1988), H. 1, S. 16–27. DOI: [10.1080/01463378809369704](#)
- Jerôme Pagès: Multiple Factor Analysis by Example Using R. Hoboken 2014. [[Nachweis im GVK](#)]
- Randolph J. Paterson / Richard W. Neufeld: Clear Danger. Situational Determinants of the Appraisal of Threat. In: Psychological Bulletin 101 (1987), H. 3, S. 404–416. DOI: [10.1037/0033-2909.101.3.404](#)
- Sotiris Petridis: Anatomy of the Slasher Film. A Theoretical Analysis. Jefferson, US-NC 2019.
- Kader Putsu-Iren / Julian Sittel / Roman Mauer / Oksana Bulgakowa / Ralph Ewerth: Automated Visual Content Analysis for Film Studies. Current Status and Challenges. In: Digital Humanities Quarterly 14 (2020), H. 4. [[online](#)]
- Nick Redfern (Hg.): Exploratory Data Analysis and Film Form. The Editing Structure of Slasher Films. In: Research into Film. An Empirical Approach to film Studies. 2012. PDF. [[online](#)]
- Nick Redfern: The Log-Normal Distribution is Not an Appropriate Parametric Model for Shot Length Distributions of Hollywood Films. In: Digital Scholarship in the Humanities 30 (2015), H. 1, S. 137–151. DOI: [10.1093/llc/fqs066](#)
- Nick Redfern: Computational Film Analysis with R. Version v0.9.000 vom 13.09.2022. Zenodo. DOI: [10.5281/zenodo.7074521](#)
- Nick Redfern: Acoustic Startle Events in Trailers for US Horror Films. In: Art & Perception, 11 (2023), H. 3, S. 1–25. 19.01.2023. DOI: [10.1163/22134913-bja10046](#)
- Juan G. Roederer: Physikalische und psychoakustische Grundlagen der Musik. Berlin u. a. 1977. [[Nachweis im GVK](#)]
- Barry Salt: The Metrics in Cinematics. In: Cinematics. 2011. HTML. [[online](#)]
- Barry Salt: Moving into Pictures. More on Film History, Style, and Analysis. London 2006. [[Nachweis im GVK](#)]
- Barry Salt: Film Style and Technology. History and Analysis. 3. Auflage. London 2009. [[Nachweis im GVK](#)]
- Julian Sittel: Die systematische Anwendung computergestützter Verfahren in der Filmwissenschaft. Version 1.0 vom 04.05.2016. Zenodo. DOI: [10.5281/zenodo.5082167](#)
- Julian Sittel: Digital Humanities in der Filmwissenschaft. In: MEDIENwissenschaft. Rezensionen | Review 34 (2017), H. 4, S. 472–489. DOI: [10.17192/ep2017.4.7636](#)
- Julian Sittel: Angsterleben im Horrorfilm. Wege zur softwarebasierten Analyse und Interpretation von Spannungsinhalten. Wiesbaden, [im Erscheinen].
- Christina Stiegler: Die Bombe unter dem Tisch. Suspense bei Alfred Hitchcock – oder: wie viel weiß das Publikum wirklich? Konstanz 2011. [[Nachweis im GVK](#)]
- Matthias Springstein / Markos Stamatakis / Margret Plank / Julian Sittel / Roman Mauer / Oksana Bulgakowa / Ralph Ewerth / Eric Müller-Budack: TIB AV-Analytics: A Web-based Platform for Scholarly Video Analysis and Film Studies. In: SIGIR '23. Proceedings of the 46th International ACM SIGIR Conference on Research and Development in Information Retrieval. (SIGIR '23, Taipei, 23.–27.07.2023), New York 2023, S. 3195–3199. DOI: [10.1145/3539618.3591820](#)
- Han Sloetjes / Peter Wittenburg: Annotation by category. ELAN and ISO DCR. In: Nicoletta Calzolari / Khalid Choukri / Bente Maegaard / Joseph Mariani / Jan Odijk / Stelios Piperidis / Daniel Tapias (Hg.): Proceedings of the 6th International Conference on Language Resources and Evaluation. (LREC'08, Marrakesch, Mai 2008) Marrakesch 2008. PDF. [[online](#)]
- Wei-Ding Tsai: Die ontologische Wende der Hermeneutik. Heidegger und Gadamer. München 2011. DOI: [10.5282/edoc.12956](#)
- Chiao-I Tseng: Cohesion in Film. London 2013. DOI: [10.1057/9781137290342](#)
- Yuri Tsvian: Cinematics, Part of the Humanities' Cyberinfrastructure. In: Michael Ross / Manfred Grauer / Bernd Freisleben (Hg.): Digital Tools in Media Studies. Analysis and Research. An Overview (= Medienumbrüche, 27). Bielefeld 2009, S. 93–100. DOI: [10.1515/9783839410233-007](#)
- Yashu Wang / Yiwen Wang: A Neurocinematic Study of the Suspense Effects in Hitchcock's Psycho. In: Frontiers in Communication 5 (2020). DOI: [10.3389/fcomm.2020.576840](#)
- Adrian Weibel: Spannung bei Hitchcock. Zur Funktionsweise des auktorialen Suspense. Würzburg 2008. [[Nachweis im GVK](#)]
- Adrian Weibel: Suspense im Animationsfilm Grundlagen der quantitativen Spannungsanalyse. Studienbeispiel Ice Age 3. Band 1: Methodik. Norderstedt 2016. [[Nachweis im GVK](#)]
- Janina Wildfeuer / John Arnold Bateman / Tuomo Hiippala: Multimodalität. Grundlagen, Forschung und Analyse – Eine problemorientierte Einführung. Berlin 2020. [[Nachweis im GVK](#)]
- Roel M. Willems / Krien Clevis / Peter Hagoort: Add a Picture for Suspense. Neural Correlates of the Interaction Between Language and Visual Information in the Perception of Fear. In: Social Cognitive and Affective Neuroscience 6 (2011), H. 4, S. 404–416. DOI: [10.1093/scan/nsq050](#)
- Peter Wuss: Grundformen filmischer Spannung. In: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 2 (1993), H. 2, S. 101–116. DOI: [10.25969/mediarep/219](#)
- Dolf Zillmann: Mechanisms of Emotional Involvement with Drama. In: Poetics 23 (1995), H. 1–2, S. 33–51. DOI: [10.1016/0304-422X\(94\)00020-7](#)

Weiterführende Literatur

John Arnold Bateman / Karl-Heinrich Schmidt: Multimodal Film Analysis. How Films Mean (= Routledge Studies in Multimodality, 5). New York u. a. 2012. [\[Nachweis im GVK\]](#)

William F. Brewer / Edward H. Lichtenstein: Event Schemas, Story Schemas, and Story Grammars. In: John Long / Alan D. Baddeley (Hg.): Attention and Performance IX. (International Symposium on Attention and Performance 9, Cambridge, UK 13.–18.07.1980) Hillsdale, US-NJ 1981, S. 363–379. [\[Nachweis im GVK\]](#)

William Swain Cleveland: LOWESS. A Program for Smoothing Scatterplots by Robust Locally Weighted Regression. In: The American Statistician 35 (1981), H. 1, S. 54. PDF. DOI: [10.2307/2683591](#)

Gregory W. Corder / Dale I. Foreman: Nonparametric Statistics. A Step-by-Step Approach. 2. Auflage. Hoboken, US-NJ 2014. [\[Nachweis im GVK\]](#)

Markus Huff / Christine Jacobsen / Frank Papenmeier: Edit Blindness Is Not Related to Immersion and Presence in Hollywood Movies. In: Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts (2023). DOI: [10.1037/aca0000542](#)

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Modell zur Synthetisierung eines monomodalen filmischen Textes. [vgl. Albrecht 2021, S. 63]

Abb. 2: Grafische Darstellung der Ergebnisse eines Algorithmus zur Gesichtserkennung wie er in TIB-AV-Analytics implementiert wurde. [Julian Sittel 2024]

Abb. 3: Grafische Bedienoberfläche des TIB-AV-Analytics-Portals samt manuell und automatisiert erhobener Filmdaten. [Julian Sittel 2024]

Abb. 4: Ergebnisse eines Kruskal-Wallis- sowie Mann-Whitney-U-Tests am Beispiel von *A Nightmare on Elm Street*. Zu sehen sind hier die durchschnittlichen Lautstärke-, also RMS-Werte (Root Mean Square). Alle Daten wurden von Julian Sittel erhoben und formatiert, die Auswertung erfolgte durch Nick Redfern. [Julian Sittel 2024]

Abb. 5: Ergebnisse eines Kruskal-Wallis- sowie Mann-Whitney-U-Tests am Beispiel von *A Nightmare on Elm Street*. Zu sehen sind hier die Helligkeits- bzw. Brightness-Werte. [Julian Sittel 2024]

Abb. 6: Correlation circle am Beispiel von *A Nightmare on Elm Street*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 7: Balkendiagramm zu den prozentualen Anteilen der Hauptdimensionen (Principle Dimensions) in *A Nightmare on Elm Street*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 8: Correlation circle zu *A Nightmare on Elm Street 2* (Sholder 1985). [Julian Sittel 2024]

Abb. 9: Correlation circle zu *Child's Play* (Holland 1988). [Julian Sittel 2024]

Abb. 10: Correlation circle zu *Friday the 13th Part 2* (Minor 1981). [Julian Sittel 2024]

Abb. 11: Correlation circle zu *Halloween 2*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 12: Correlation circle zu *Scream*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 13: LOESS (locally estimated scatterplot smoothing)-Trendlinien zu den RMS- und Brightness-Werten über den Verlauf von *A Nightmare on Elm Street*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 14: Dynamic fear ratings (Durchschnitt der Bewertung von 22 Versuchspersonen) in Blau sowie die jump scares des Films *The Conjuring 2* (Wan 2016) in Form vertikaler schwarzer Balken. [Hudson et al. 2020, S. 5]

Abb. 15: Imminence-Werte über den globalen Verlauf von *Der weiße Hai*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 16: Frame aus *Der weiße Hai*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 17: *Der weiße Hai* Schnittdiagramm nach James Cutting aus der Cinematics-Datenbank. [Julian Sittel 2024]

Abb. 18: Diagramm zur Cut Density von Nick Redfern in *A Nightmare on Elm Street* – angewandt über die manuell annotierten Imminence-Werte. [Julian Sittel 2024]

Abb. 19: Frame aus *Halloween 2*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 20: Frame aus *Halloween 2*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 21: Factor Map zur Verteilung einzelner Einstellungen in Bezug auf die qualitativen Variablen im Slasher-Film *The Prowler* (durchgeführt von Nick Redfern). [Julian Sittel 2024]

Abb. 22: Balkendiagramm zu den prozentualen Anteilen der Hauptdimensionen (Principle Dimensions) in *The Prowler*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 23: Factor Maps zu den Verteilungen einzelner Einstellungen in Bezug auf die quantitativen Variablen im Slasher-Film *The Prowler* (durchgeführt von Nick Redfern). [Julian Sittel 2024]

Abb. 24: Correlation circle zu *The Prowler*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 25: Zeitintervalle mit hohen Werten der Publikumsaktivität nach Wang / Wang 2009. [Wang / Wang 2009, S. 11]

Abb. 26: Visualisierung der Schnitt- und Audiodaten der Dusch-Szene aus *Psycho* samt einzelner Frames. Es handelt sich um ein manuell erzeugtes Diagramm auf Basis der Darstellungen von ELAN und FL Studio. [Julian Sittel 2024]

Abb. 27: Hirnaktivität der zehn Versuchspersonen in Bezug zu den Audio- und Schnittdaten (Abbildung 26). [Julian Sittel 2024]

Abb. 28: Bilderreihe zum exogenen Spannungserleben in *Halloween*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 29: Bilderreihe zum exogenen Spannungserleben in *The Terminator*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 30: Ergebnisse eines Kruskal-Wallis- sowie Mann-Whitney-U-Tests am Beispiel von *The Prowler*. Zu sehen sind hier die durchschnittlichen Lautstärke-, also RMS-Werte (Root Mean Square). [Julian Sittel 2024]

Abb. 31: Grafische Darstellung der Ergebnisse eines Algorithmus zur Gesichtserkennung am Beispiel von *A Nightmare on Elm Street*. Visualisiert wird die Identifizierbarkeit der Mordopfer. [Julian Sittel 2024]

Abb. 32: Visuelles Stimulusmaterial im Beispiel von Willems et al. 2011. [Julian Sittel 2024]

Abb. 33: Stimulusmaterial im Experiment von Willems und Kollegen. [Willems et al. 2011, S. 405]

Abb. 34: Frame aus *Halloween* – Michael beobachtet die ahnungslose Annie. [Julian Sittel 2024]

Abb. 35: Frame aus *Halloween*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 36: Frame aus *Halloween*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 37: Disquiet- und Action-Spannungsfiguren am Beispiel technischer Faktoren in *Halloween 2* und *Friday the 13th*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 38: Barry Salts heuristisches Modell zur Einordnung der Distanz zwischen Kamera und Schauspieler. [Salt 2009]

Abb. 39: Frames aus *Halloween*, Szene 3 und 4. [Julian Sittel 2024]

Abb. 40: Frames aus *Halloween*, Szene 4. [Julian Sittel 2024]

Abb. 41: Frames aus *Halloween*, Szene 4 und 5. [Julian Sittel 2024]

Abb. 42: Frames aus *Halloween*, Szene 5. [Julian Sittel 2024]

Abb. 43: Mit ELAN erfasste Einstellungslängen sowie die diesen zugeordneten Spannungsfiguren. Szene 3 bis 5. [Julian Sittel 2024]

Abb. 44: Mit der Musikproduktionssoftware FL Studio 20 (www.image-line.com) erstellter Einblick in den Signalverlauf eines Synthesizer-Effekts in *Halloween*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 45: Mit Microsoft Excel erstelltes Schnittdiagramm, der aus ELAN exportierten Daten. [Julian Sittel 2024]

Abb. 46: Frames aus *Halloween*, Szene 23. [Julian Sittel 2024]

Abb. 47: Frames aus *Halloween*, Szene 23. [Julian Sittel 2024]

Abb. 48: Frames aus *Halloween*, Szene 23. [Julian Sittel 2024]

Abb. 49: Mit ELAN erfasste Einstellungslängen sowie die diesen zugeordneten Spannungsfiguren. Szene 23. [Julian Sittel 2024]

Abb. 50: Mit Microsoft Excel erstelltes Diagramm, der aus ELAN exportierten Schnitt- und Spannungsdaten. [Julian Sittel 2024]

Abb. 51: Mit Microsoft Excel erstelltes Schnittdiagramm der aus ELAN exportierten Spannungsdaten. [Julian Sittel 2024]

Abb. 52: Mit Microsoft Excel erzeugte Visualisierung des Zusammenhangs zwischen Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen in Bezug auf die Figur Michael Myers. Berücksichtigt wurde auch die jeweilige Einstellungsdauer. [Julian Sittel 2024]

Abb. 53: Mit Microsoft Excel erstellte Grafik zur Veranschaulichung des Verhältnisses zwischen Einstellungsgrößen und Spannungsfiguren in Bezug auf Michael. [Julian Sittel 2024]

Abb. 54: Mit Microsoft Excel erzeugte Visualisierung des Zusammenhangs zwischen Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen in Bezug auf die Figur Laurie Strode. Berücksichtigt wurde auch die jeweilige Einstellungsdauer. [Julian Sittel 2024]

Abb. 55: Tabelle der Datengrundlage (von links nach rechts): Chronologische Nummer der Einstellung, Einstellungsdauer, Imminenz der Gefahr, Spannungsfigur und Einstellungsgröße. [Julian Sittel 2024]

Abb. 56: Mit Microsoft Excel erstellte Grafik zur Veranschaulichung des Verhältnisses zwischen Einstellungsgrößen und Spannungsfiguren in Bezug auf Laurie Strode. [Julian Sittel 2024]

Abb. 57: Tabelle ordinalisierter Einstellungslängen nach Grad der Gefahrenimminenz. [Julian Sittel 2024]

Abb. 58: Mit ELAN erfasste Einstellungslängen sowie die diesen zugeordneten Spannungsfiguren. Sequenz 15a. [Julian Sittel 2024]

Abb. 59: Mit ELAN erfasste Einstellungslängen sowie die diesen zugeordneten Spannungsfiguren. Sequenz 20a. [Julian Sittel 2024]

Abb. 60: Mit ELAN erfasste Einstellungslängen sowie die diesen zugeordneten Spannungsfiguren. Sequenz 21a. [Julian Sittel 2024]

Abb. 61: Michael beim Ausspähen seines späteren Opfers Annie. [Julian Sittel 2024]

Abb. 62: Lyndas Ermordung durch Michael. [Julian Sittel 2024]

Abb. 63: Mit Microsoft Excel erstelltes Schnittdiagramm, der aus ELAN exportierten Spannungsdaten zu *A Nightmare on Elm Street*. [Julian Sittel 2024]

Abb. 64: Mit Microsoft Excel erstelltes Schnittdiagramm, der aus ELAN exportierten Spannungsdaten zu *Halloween* inklusive auf Grundlage der Analyseergebnisse ergänztem Spannungsbogen auf globaler Ebene. [Julian Sittel 2024]

Abb. 65: Mit Microsoft Excel erstellte Tabelle zur Auftrittshäufigkeit aller identifizierten Spannungsfiguren. [Julian Sittel 2024]

Abb. 66: Mit ELAN erstellte Tabelle der Auftrittshäufigkeiten von Spannungsfiguren und deren Mittelwerte. [Julian Sittel 2024]

Abb. 67: Mit Microsoft Excel erstelltes Beispiel einer Gauß'schen Glocke und die von Redfern ermittelte Abweichung bei der Anwendung dieses Modells auf die Verteilung von Einstellungslängen. [Julian Sittel 2024]

Abb. 68: Diagramm zur Gefahrenimminenz in *Halloween* im Abgleich mit der sequenziellen Struktur des Films. [Julian Sittel 2024]

Abb. 69: Die in *Pulp Fiction* ermittelte story curve. [Julian Sittel 2024]

Abb. 70: Dieselbe mit auf inhaltlichen Zuschreibungen basierender Farbcodierung. [Julian Sittel 2024]