



# Suspense im Animationsfilm

Grundlagen der quantitativen Spannungsanalyse

Studienbeispiel Ice Age 3

**Erzählfiguren - Mittelwert**



*Für Denise*

## **Vorwort**

Die vorliegende Studie ist in die folgenden vier Bänden aufgeteilt: Band I beinhaltet den Aufbau der werkimmanenten Analysemethodik und die statistischen Ergebnisse zur exemplarischen Szenenanalyse sowie zur Untersuchung des Gesamtfilms. In den Bänden II und III finden sich die Ergebnisse der Einzelanalysen der Szenen 2 – 21 und 22 – 41, die uns als Grundlage für die Gesamtanalyse der Geschichte dienen. Band IV enthält sodann die Systematik der Tabellen mit den analysierten Erzählfiguren (EF-Tabelle), Erzählsequenzen (ES-Tabelle) und Sequenzverbindungen (SV-Tabelle). Band I schliessen wir mit einem Vergleich der Merkmale des Spannungsaufbaus mit Mustern der Selbstähnlichkeit und Skaleninvarianz in der fraktalen Geometrie ab.

Ich danke an erster Stelle Prof. Dr. RALF JUNKERJÜRGEN, Universität Regensburg für seine wertvollen Hinweise und weiterführenden Vorschläge. Mein besonderer Dank gilt zudem Dr. ing. ETH JOHANNES BÖHM-MÄDER für seine Durchsicht und Kontrolle des Kapitels zu den fraktalähnlichen Eigenschaften des Spannungsaufbaus.

# Inhaltsverzeichnis

## Teil 1 Methodik

### I. **Einleitung**

1. Der Animationsfilm zwischen *Thriller*, *Comedy* und *Slapstick*
2. Dramaturgie auf der *discourse*-Ebene
3. Dramaturgie auf der *story*-Ebene

### II. **Zur Methodik der Szenenanalyse**

1. Erzählfiguren
2. Erzählsequenzen
3. Arten von Erzählfiguren
4. Grundtypen der Erzählfiguren
5. Variationen der Erzählfiguren
6. *surprise*-Verknüpfungen
7. Phasen
8. Mehrere Erzählfiguren pro Einstellung
9. Wiederholungen und Modulation
10. Verlauf der Erzählelemente
11. Weitere Erzählparameter und Korrelationen
12. Ergebnisse im Zusammenhang

### III. **Exemplarische Szenenanalyse**

Szene 1 – Scrats Dilemma: Eichel oder Liebe?

1. Erzählfiguren
2. Erzählsequenzen
3. Arten von Erzählfiguren

4. Grundtypen der Erzählfiguren
5. Variationen der Erzählfiguren
6. *Surprise*-Verknüpfungen
7. Phasen
8. Mehrere Erzählfiguren pro Einstellung
9. Wiederholungen und Modulation
10. Verlauf der Erzählelemente
11. EF- und Sequenzdichte, Modulationsgrad und Korrelationen
12. Ergebnisse im Zusammenhang

#### IV. **Zum Gesamtverlauf des Films**

1. Die Parallelmontage der Handlungsstränge
2. Die globalen und weiterführenden Makrosequenzen
  - 2.1 Parallelmontage der weiterführenden Sequenzen nach Zeitdauer
  - 2.2 Chronologie der weiterführenden Sequenzen nach Zeitdauer

#### V. **Zur Analyse des Gesamtfilms**

Allgemeines

1. Erzählfiguren
  - 1.1 Anzahl Erzählfiguren pro Szene
  - 1.2 Anzahl Erzählfiguren pro Zeit
  - 1.3 Anzahl Erzählfiguren pro Phase
  - 1.4 Anzahl Erzählfiguren pro EF-Art
  - 1.5 Anzahl Erzählfiguren pro EF-Grundtyp
  - 1.6 Anzahl Erzählfiguren pro EF-Grundtyp und Phase
  - 1.7 Anzahl Anreiz und Gefahr

1.8 Anzahl Erzählfiguren pro EF-Art und Szene

## 2. Erzählsequenzen

2.1 Anzahl Erzählsequenzen pro Szene

2.2 Anzahl Erzählsequenzen pro Zeit

2.3 Verhältnis zwischen Erzählsequenzen und -figuren pro Szene

2.4 Anzahl Erzählfiguren pro Erzählsequenz

2.5 Dauer der Erzählsequenzen

2.6 Parallele Erzählsequenzen

2.7 Anzahl geschlossener Erzählsequenzen

2.8 Auflösungsrichtungen der Erzählsequenzen

2.9 Anzahl weiterführender Erzählsequenzen

## 3. Arten von Erzählfiguren

3.1 Anzahl EF-Arten pro Szene

3.2 Anzahl EF-Arten pro EF-Grundtyp

3.3 Anzahl EF-Arten pro Phase

3.4 Anzahl EF-Arten pro EF-Grundtyp und Phase

## 4. Grundtypen der Erzählfiguren

4.1 Anzahl EF-Grundtypen pro Szene

4.2 Anzahl EF-Grundtypen pro Phase

## 5. Variationen der Erzählfiguren

5.1 Anzahl Arten von EF-Variationen pro Szene

5.2 Anzahl EF-Variationen pro Erzählfigur

5.3 Häufigkeit von EF-Variationsarten

5.4 Anzahl EF-Variationen pro EF-Grundtyp

5.5 Anzahl EF-Variationen pro Phase

5.6 Anzahl EF-Variationen pro EF-Grundtyp und Phase

6. *Surprise*-Verknüpfungen

6.1 Anzahl Arten von surprise-Verknüpfungen pro Szene

6.2 Anzahl surprise-Verknüpfungen pro Erzählfigur

6.3 Anzahl surprise-Verknüpfungen pro EF-Art

6.4 Anzahl surprise-Verknüpfungen pro Phase

6.5 Anzahl surprise-Verknüpfungen pro EF-Grundtyp

7. Phasen

7.1 Anzahl Phasen pro Szene

7.2 Anzahl EF-Grundtypen pro Phasen

7.3 Anzahl und Arten von Phasen pro Erzählsequenz

8. Mehrere Erzählfiguren pro Einstellung

9. Wiederholungen und Modulation

10. Weitere Korrelationen

11. Übersichten

12. Ergebnisse im Zusammenhang

VI. **Spannungsaufbau und fraktale Geometrie**

**Teil 2 Ergebnisse der Gesamtanalyse**

I. **Handlungsstränge, globale Sequenzen und Makrosequenzen**

1. Die Parallelmontage der Handlungsstränge

2. Die globalen und weiterführenden Makrosequenzen

- 2.1 Globale Sequenz mit längster Zeitdauer (82 Min.)
- 2.2 Globale Sequenzen ab 74 Minuten (2)
- 2.3 Globale Sequenzen ab 65 Minuten (7)
- 2.4 Makrosequenzen ab 44 Minuten (10)
- 2.5 Alle Makro- und globalen Sequenzen (69)

## II. **Ergebnisse der Gesamtanalyse**

- 1. Erzählfiguren
- 2. Erzählsequenzen
- 3. Arten von Erzählfiguren
- 4. Grundtypen der Erzählfiguren
- 5. Variationen der Erzählfiguren
- 6. *Surprise*-Verknüpfungen
- 7. Phasen
- 8. Mehrere Erzählfiguren pro Einstellung
- 9. Chronologie - Wiederholungen von Erzählelementen
- 10. Weitere Korrelationen
- 11. Übersichten zu Erzählparametern
- 12. Ergebnisse im Zusammenhang

## III. **Grafiken zu den Ergebnissen**

### Allgemeines

- 1. Erzählfiguren
  - 1.1 Anzahl Erzählfiguren pro Szene
  - 1.2 Anzahl Erzählfiguren pro Zeit
  - 1.3 Anzahl Erzählfiguren pro Phase
  - 1.4 Anzahl Erzählfiguren pro EF-Art
  - 1.5 Anzahl Erzählfiguren pro EF-Grundtyp



1.6 Anzahl Erzählfiguren pro EF-Grundtyp und Phase

1.7 Anzahl Anreiz und Gefahr

1.8 Anzahl Erzählfiguren pro EF-Art und Szene

## 2. Erzählsequenzen

2.1 Anzahl Erzählsequenzen pro Szene

2.2 Anzahl Erzählsequenzen pro Zeit

2.3 Verhältnis zwischen Erzählsequenzen und -figuren pro Szene

2.4 Anzahl Erzählfiguren pro Erzählsequenz

2.5 Dauer der Erzählsequenzen

2.6 Parallele Erzählsequenzen

2.7 Anzahl geschlossener Erzählsequenzen

2.8 Auflösungsrichtungen der Erzählsequenzen

2.9 Anzahl weiterführender Erzählsequenzen

## 3. Arten von Erzählfiguren

3.1 Anzahl EF-Arten pro Szene

3.2 Anzahl EF-Arten pro EF-Grundtyp

3.3 Anzahl EF-Arten pro Phase

3.4 Anzahl EF-Arten pro EF-Grundtyp und Phase

## 4. Grundtypen der Erzählfiguren

4.1 Anzahl EF-Grundtypen pro Szene

4.2 Anzahl EF-Grundtypen pro Phase

## 5. Variationen der Erzählfiguren

5.1 Anzahl Arten von EF-Variationen pro Szene

5.2 Anzahl EF-Variationen pro Erzählfigur

- 5.3 Häufigkeit von EF-Variationsarten
- 5.4 Anzahl EF-Variationen pro EF-Grundtyp
- 5.5 Anzahl EF-Variationen pro Phase
- 5.6 Anzahl EF-Variationen pro EF-Grundtyp und Phase

## 6. *Surprise*-Verknüpfungen

- 6.1 Anzahl Arten von surprise-Verknüpfungen pro Szene
- 6.2 Anzahl surprise-Verknüpfungen pro Erzählfigur
- 6.3 Anzahl surprise-Verknüpfungen pro EF-Art
- 6.4 Anzahl surprise-Verknüpfungen pro Phase
- 6.5 Anzahl surprise-Verknüpfungen pro EF-Grundtyp

## 7. Phasen

- 7.1 Anzahl Phasen pro Szene
- 7.2 Anzahl EF-Grundtypen pro Phasen
- 7.3 Anzahl und Arten von Phasen pro Sequenz

## 8. Mehrere Erzählfiguren pro Einstellung

## 9. Wiederholungen und Modulation

## 10. Weitere Korrelationen

## 11. Übersichten zu Erzählparametern

# IV. **Fraktalähnliche Eigenschaften des Spannungsaufbaus**

# V. **Fazit, Limitierungen und Ausblick**

# VI. **Synopsis**

# VII. **Literaturverzeichnis**

# Teil 1 Methodik

## I. Einleitung

### 1. Der Animationsfilm zwischen *Thriller*, *Comedy* und *Slapstick*

#### Zusammenfassung

Ziel dieser Studie ist die Untersuchung von Spannung<sup>1</sup> in der Geschichte des Animationsfilms *Ice Age 3*. Im Allgemeinen verbinden wir Spannung eher mit *Thrillern* oder *Actionfilmen*, als mit Animationsfilmen. In Filmkritiken finden wir andererseits einige Indizien für Spannung zumindest in den Verfolgungsjagden und Zweikämpfen von *Ice Age 3*. Aufgrund der notorischen Unverwundbarkeit der Akteure wie in *Slapstick*-Geschichten vermuten wir hier eine reduzierte Spannungsintensität gegenüber dem *Thriller*. Der Inkongruenz-Effekt durch die sprechenden Tierfiguren scheint zudem als *Comic relief* zu wirken. Während sich typische *Slapstick*-Filme durch zufällige Episodenstrukturen auszeichnen, verläuft die Geschichte von *Ice Age 3* hingegen ähnlich kausal wie im *Thriller*. Wir beschränken uns in der Studie auf die Analyse der Erzählstrategie *suspense* und weitere gattungsunspezifische Erzählfiguren wie *mystery* und *surprise* sowie deren Variationsformen.

Wir untersuchen in der vorliegenden Studie das Auftreten von Spannung (*suspense*)<sup>2</sup> und verwandter Erzählstrategien im Handlungsverlauf des Animationsfilms *Ice Age 3 - Die Dinosaurier sind los*.<sup>3</sup> Diese Verbindung von *suspense* und Animationsfilmen könnte auf den ersten Blick erstaunen, da

wir die Vorstellung von spannungsgeladenen Filmgeschichten im Allgemeinen eher mit Genres wie etwa dem *Thriller* oder *Actionfilm* verknüpfen. Animationsfilme hingegen scheinen im Allgemeinen eher durch Motive wie den Schritt vom Kinder- ins Erwachsenenalter, Kitsch und Verniedlichungen sowie Annäherungen an GRIMM'SCHE Märchen geprägt zu sein.<sup>4</sup> Bei unserem Animationsfilm finden wir andererseits bereits in den folgenden Auszügen aus zwei Filmkritiken Indizien für die Existenz wirksamer Spannungsstrategien:

„Humor, Action, Spannung und die tierische Freundschaft im Zentrum der Geschichte zeichnen den Film aus und garantieren ein unterhaltsames Kinoerlebnis für Groß und Klein.“<sup>5</sup>

„[...] die gefährvolle Fragilität der Geburt wird in einer absolut tollkühnen (vierfachen!) Parallelmontage zu einem Moment wahnsinniger Spannung: Kommt das Kind zur Welt? Gelingt es Diego und Manni, die blutrünstigen Velociraptoren im Zaum zu halten? Stürzt Sid in den Lavafluss? Gelingt es dem Opossumclan, die Flugdinosaurier abzuschütteln?“<sup>6</sup>

Die erwähnten Zweikämpfe, drohenden Gefahren und Verfolgungsjagden dürften mit Motiven des klassischen *Thrillers* übereinstimmen, während andere einschlägige Inhalte dieses Genres, wie etwa der für Antagonisten tödliche Verlauf von Zweikämpfen oder die Verbindung von Sex mit Gewalt etc. nicht erkennbar sind.<sup>7</sup> In unserem Animationsfilm scheint zudem *Action* als Darstellung eines Spektakels<sup>8</sup> eine größere Rolle zu spielen, als die instrumentelle Gewalt<sup>9</sup> als Ursache und Triebmittel der Handlung des *Thrillers*. Wie beim Helden im *Thriller* ist sodann auch bei den Akteuren in *Ice Age 3* das Überleben klar gesichert. Die Protagonisten zeichnen sich zudem

notorisch durch eine gesteigerte Plastizität bis hin zur völligen Unverwundbarkeit aus,<sup>10</sup> was auch die physische Bedrohung der Akteure als kleiner erscheinen lassen dürfte. Wir vermuten deshalb, dass die Zuschauer deshalb auch den *suspense* im Animationsfilm generell als weniger intensiv erleben.<sup>11</sup>

Eine weitere Verwandtschaft unseres Animationsfilms finden wir im Genre der *Comedy* oder der *Cartoons*. Wir definieren *Comedy* vereinfachend als harmlose Inkongruenz zwischen zwei unvereinbaren Positionen,<sup>12</sup> wie etwa bei der Unvereinbarkeit der sprechenden Tierfiguren in *Ice Age 3* mit unserem Normalmodell von Tieren bzw. sprechenden Lebewesen. Die Bedeutsamkeit der *comedy*-Effekte im Handlungsverlauf liegt in ihrem möglichen Einfluss auf das Erleben der Spannungseffekte. In unserer Filmgeschichte etwa erleben wir Spannungsinhalte generell in Verbindung mit den Aktionen der sprechenden Eiszeit-Fauna, was als *Comic relief*<sup>13</sup> das Spannungsniveau eventuell zusätzlich herabsetzen könnte.<sup>14</sup>

Weitere Parallelen zu unserem Animationsfilm sehen wir in charakteristischen Elementen der *Slapstick*-Filme. Der Begriff des *Slapsticks* leitet sich aus einem Theaterrequisit der italienischen *Commedia dell'arte* des 16. Jahrhunderts ab, das aus einer Art Schlagstock mit zwei aneinander liegenden Latten besteht, mit welchem die Schauspieler in einer Prügelei einen laut knallenden Schlag vortäuschen konnten. Die auftretenden Clowns und Narren weisen eine comicartige Regenerationsfähigkeit auf und kommen trotz heftiger physischer Auseinandersetzungen nie ernsthaft zu Schaden, worin wir Parallelen zu unserer Filmgeschichte sehen.<sup>15</sup> In typischen *Slapstick*-Geschichten bestimmen sodann Zufälle und Interferenzen den Verlauf der Handlung im Sinne einer episodischen Ereigniskette,<sup>16</sup> während wir in

unserer Filmgeschichte diesbezüglich mehr Ähnlichkeiten mit der kausal getriebenen und final ausgerichteten Handlung des *Thrillers* sehen.<sup>17</sup>

Diese Ähnlichkeiten unseres Animationsfilms mit Elementen aus dem *Thriller*-, *Comedy*- und *Slapstick*-Genre soll uns lediglich als allgemeine Verortung im Kaleidoskop der Genres dienen. In unserer Studie werden wir uns auf die Untersuchung spezifischer Erzählstrategien wie insbesondere des *suspense* beschränken,<sup>18</sup> die wir als gattungsunspezifische Erzähltechnik grundsätzlich in allen Genres finden können. RALF JUNKERJÜRGEN hat Spannung etwa in JULES VERNES Reiseromanen<sup>19</sup> oder DOREEN FRÄBDORF in Liebesgeschichten wie *Adam und Evelyn* von INGO SCHULZE<sup>20</sup> nachgewiesen. Uns interessiert auch das mögliche Auftreten weiterer Erzähltechniken wie zum Beispiel der Rätselspannung (*mystery*) oder der Überraschung (*surprise*) in unserem Animationsfilm, deren Einsatz ebenfalls nicht auf einschlägige Genres wie etwa den Kriminalfilm beschränkt ist.<sup>21</sup> Wir werden zudem auch die Existenz möglicher Variationsformen dieser drei Grundformen der Erzähltechnik wie etwa *conflict*, *mystery/suspense*, *adventure* etc. in unserer Filmgeschichte untersuchen.<sup>22</sup>

## **2. Dramaturgie auf der *discourse*-Ebene**

### **Zusammenfassung**

Wie in JUNKERJÜRGENS Studie zu JULES VERNES Reiseromanen führen wir eine werkimmanente statistische Analyse der lokalen Erzählfiguren auf drei Skalenstufen durch. Wir vermuten auch hier Korrelationen zwischen der quantitativen Spannungsquote und dem Verkaufserfolg in einem (zukünftigen) Vergleich unterschiedlicher

Animationsfilme. Nach der Affekt/Struktur-Theorie unterscheiden wir zwischen der *story*-Ebene mit dem konkreten Erzählinhalt wie etwa Sids Entführung sowie der *discourse*-Ebene mit der abstrakten Erzählfigur wie hier dem *suspense*. Auf der *discourse*-Ebene lässt sich ein Erzählinhalt wie etwa ein Krimi-Mord bei gleichbleibendem Inhalt als antizipiertes Spannungsgeschehen (*suspense*), als überraschendes Ereignis (*surprise*) oder als nachträglich hergeleitetes Geschehen (*mystery*) vermitteln.

Methodisch werden wir uns an RALF JUNKERJÜRGENS Studie zu Spannungsstrategien in den Reiseromanen von JULES VERNE anschließen und für unseren Animationsfilm ebenfalls eine quantitative Analyse der lokalen Erzählfiguren durchführen.<sup>23</sup> Wie in JUNKERJÜRGENS Studie beabsichtigen wir keine empirische Untersuchung der psychologischen Wirkung der Geschichte auf die Rezipienten, wie sie PETER VORDERER in experimentellen Studien durchgeführt hat.<sup>24</sup> Unser Ziel ist vielmehr eine rein werkimmanente Analyse des Films, mit welcher wir die Codierung der Erzählstrategien im Filmmaterial analysieren werden. Wir werden die Erzählstrukturen wie in JUNKERJÜRGENS Studie auf drei Skalenstufen untersuchen, zu welchen zunächst 1) die Erzählsequenzen<sup>25</sup> auf globaler Ebene gehören, welche die ganze Filmdauer umfassen, sodann 2) die Makrosequenzen, die bloß in einer oder mehreren Szenen auftreten sowie 3) die Mikrosequenzen auf lokaler Ebene.<sup>26</sup>

JUNKERJÜRGEN stellt in seiner Studie fest, dass sich die einzelnen Reiseromane JULES VERNES durch die Anzahl auftretender *suspense*-Elemente teilweise markant unterscheiden und die Geschichten mit dem größten Verkaufserfolg<sup>27</sup> tatsächlich auch die höchsten *suspense*-Anteile aufweisen.<sup>28</sup> Dieses Studienergebnis lässt uns vermuten, dass wir auch bei Animationsfilmen mithilfe einer

quantitativen *suspense*-Analyse eine qualitative Einschätzung und namentlich Rückschlüsse auf deren Publikumserfolge ableiten könnten. Wir würden diese Hypothese jedoch erst anhand eines allfälligen zukünftigen Vergleichs der Spannungsquote und dem Kassenerfolg unseres Animationsfilms mit der Spannungsdichte und dem Publikumserfolg anderer Animationsfilme überprüfen können.<sup>29</sup> Umgekehrt könnte eine quantitative Spannungsanalyse auch während der Produktionsphase eines Animationsfilms bereits prospektiv Hinweise auf einen möglichen Publikumserfolg zulassen.<sup>30</sup>

Wie in JUNKERJÜRGENS Studie folgen wir auch in unserer Filmanalyse der Struktur/Affekt-Theorie von WILLIAM BREWER und EDWARD LICHTENSTEIN<sup>31</sup>, die stets zwischen der *story*- und *discourse*-Ebene der Erzählung unterscheidet: Auf der *story*-Ebene nehmen wir jeweils den individuellen Erzählinhalt der Geschichte wahr, zum Beispiel in unserem Film die Bedrohung von Manni und seinen Gefährten durch ein Empfangskomitee feindlicher Dinosaurier in Szene 12. Auf der *discourse*-Ebene wiederum finden wir immer die abstrakte Erzählfigur, welche mit diesem konkreten Erzählinhalt verknüpft ist. Die Erzählfigur des negativen *suspense* in diesem Beispiel beschreiben wir nach JUNKERJÜRGENS Definition als Konfrontation eines positiv gezeichneten Protagonisten mit einer Gefahr bei geringer Aussicht auf Erfolg.<sup>32</sup> Die antizipierte Gefahr ist im genannten Beispiel das möglicherweise fatale Unterliegen der Gefährten im Kampf mit den Dinosauriern, die sie aufgrund der ungleichen Stärkeverhältnisse kaum selbst abwehren könnten.

Die abstrakte Erzählfigur auf der *discourse*-Ebene definieren wir grundsätzlich inhaltsindifferent als einen Modus der Informationsvermittlung, dessen Fokus auf ein vergangenes, gegenwärtiges oder zukünftiges Ereignis gerichtet ist: Beim



*suspense* bezieht sich unsere Information generell auf ein zukünftiges Ereignis, zum Beispiel in einem *Thriller* auf einen geplanten Mord, dessen möglichen Eintritt wir vorhersehen. Wenn wir den Eintritt des inhaltlich gleichen Ereignisses nicht antizipieren und etwa den Mord plötzlich als gegenwärtiges Geschehen wahrnehmen wird dieselbe Information für uns zur Überraschung. Beim *mystery* wiederum leiten wir die gleiche Information erst durch bewusste Abklärungen als vergangenes Ereignis her, indem wir zum Beispiel anhand von Indizien und Zeugenaussagen den Ablauf des Mordes rekonstruieren. Unabhängig von seiner Vermittlung dieses Ereignisses auf der *discourse*-Ebene als Spannungs-, Überraschungs- oder Rätselerlebnis bleibt dessen Erzählinhalt auf der *story*-Ebene somit immer derselbe.

### **3. Dramaturgie auf der *story*-Ebene**

#### **Zusammenfassung**

Auf der *story*-Ebene finden wir für ein und dieselbe Erzählfigur wie den negativen *suspense* theoretisch unbegrenzt viele Inhalte, wie etwa einen antizipierten Mord, Raubüberfall, Unfall etc. Die Ausrichtung und Wirkung des Inhaltes ist ebenfalls variabel: Beim negativen *suspense* möchten wir das absehbare Ereignis, z.B. den Mord verhindern, beim affirmativen *suspense* hingegen hoffen wir auf dessen Eintreffen, wie etwa die Erfüllung einer Liebesromanze, ebenso beim *comedy-suspense*, z.B. dem erhofften Stolpern des Butlers in *Dinner for One*. Dieselbe Variabilität finden wir auch beim *surprise*: So bedeutet etwa ein plötzlicher Mord eine negative Überraschung, das plötzliche Erwachen aus einem Alptraum eine affirmative Überraschung, oder das unerwartete Stolpern des Butlers einen *comedy-surprise*. Analoges gilt für den *mystery*.

Auf der *story*-Ebene finden wir für eine bestimmte Erzählfigur theoretisch unbegrenzt viele mögliche Erzählinhalte, wie etwa beim negativen *suspense* einen bevorstehenden Mord oder Raubüberfall, einen drohenden Unfall, eine herannahende Naturkatastrophe etc. Die abstrakte Erzählfigur auf der *discourse*-Ebene hingegen bleibt immer unverändert, wie hier beim negativen *suspense* die erwähnte Konfrontation eines Sympathieträgers mit einer Gefahr bei geringer Aussicht auf Erfolg.<sup>33</sup> Die dramaturgische Wirkung dieser abstrakten Erzählfiguren erleben wir immer in Abhängigkeit vom jeweiligen Handlungsinhalt dieser Erzählfiguren auf der *story*-Ebene: Wenn wir zum Beispiel als Gefahr den erwähnten Mord oder Raubüberfall antizipieren erleben wir einen negativ codierten *suspense*, bei welchem wir das Eintreffen des befürchteten zukünftigen Geschehens verhindern möchten.

Wenn wir hingegen etwa den möglichen Beginn einer Liebesbeziehung zwischen dem Protagonisten und seiner Angebeteten oder das Auffinden eines (anderen) Schatzes als Anreiz antizipieren, erleben wir einen affirmativ codierten *suspense*, bei welchem wir uns das Eintreffen des potentiellen zukünftigen Ereignisses erhoffen.<sup>34</sup> Auf ähnliche Weise wünschen wir uns etwa im Film *Dinner for One* (NDR/1963), dass der Butler (FREDDIE FRINTON) erneut über den Bärenkopf am Boden stolpern möge, was wir als *comedy*-Variante des affirmativen *suspense* interpretieren.<sup>35</sup> JUNKERJÜRGEN definiert deshalb den *suspense* ganzheitlich als Konfrontation eines positiv gezeichneten Protagonisten mit einer Gefahr oder einem Anreiz bei geringer Aussicht auf Erfolg.<sup>36</sup>

Auch bei anderen Erzählfiguren, wie etwa dem *surprise* oder *mystery*, hängt deren dramaturgische Wirkung vom jeweiligen Erzählinhalt ab: Besonders charakteristisch zeigt

sich dies beim *surprise*, den wir zum Beispiel beim plötzlichen Duschmord in HITCHCOCKS *Psycho* (1959/60) als negative Überraschung erleben, beim plötzlichen Aufwachen aus einem Alptraum wie in Szene 22 unseres Animationsfilms als affirmative Überraschung oder beim erstmaligen Stolpern des Butlers in *Dinner for One*<sup>37</sup> als lustige Überraschung.<sup>38</sup> Die Erzählfigur des *mystery* wiederum erleben wir etwa bei der Aufklärung eines Mordes im Kriminalfilm als Spurensuche nach einer traurigen Tatsache, während wir in der Alltagserfahrung beim Auspacken eines Geburtstagsgeschenks ein erfreuliches Rätsel oder bei der Erzählung eines Witzes ein erheiterndes Rätsel lüften dürfen.<sup>39</sup>

---

<sup>1</sup> Die Markierung wichtiger Stichworte des Textes in Fettschrift erfolgt zu besseren Orientierung innerhalb der Kapitel.

<sup>2</sup> Aufgrund der Terminologie, die im Rahmen der studienrelevanten Untersuchungen insbesondere von Junkerjürgen (2002), Weibel (2008), Fräßdorf (2010) üblich ist verwenden wir im Folgenden anstatt des Begriffs «Spannung» in der Regel die englische Bezeichnung «*suspense*». Analog gilt dies auch für die Begriffe «Rätselspannung» bzw. «*mystery*», «Überraschung» bzw. «*surprise*» und deren Kombinationsformen gemäss der EF-Tabelle in Band IV.

<sup>3</sup> Blue Sky Studios/2009; nachfolgend: *Ice Age 3*.

<sup>4</sup> Drees (2011), S. 36.

<sup>5</sup> <https://outnow.ch/Movies/2009/IceAge3/Review/>. Hervorhebung durch den Autor.

<sup>6</sup> <http://www.film-zeit.de/Film/20814/ICE-AGE-3/Kritik/>. Hervorhebung durch den Autor.

<sup>7</sup> Heinrichs (2011), S. 13: *Sex and Crime*. Weitere Beispiele finden sich exemplarisch in Alfred Hitchcocks Filmwerk (Spoto, 1984). Es wäre an anderer Stelle zu untersuchen, ob sich das Genre des *Thrillers* privilegiert durch *suspense* von anderen Genres abgrenzt, oder eher durch andere Effekte wie etwa den Grad oder die Ästhetik der violenten Filminhalte. Als Beispiel für einen relativ hohen Grad an Gewaltdarstellung bietet sich die Szene mit dem Duschmord in Hitchcocks *Psycho* (1959/60) an.

<sup>8</sup> Gerbode (2004), S. 15.

<sup>9</sup> Gerbode (2004), S. 14f.

- <sup>10</sup> Persönliche Kommunikation mit Junkerjürgen (2014).
- <sup>11</sup> Die Fragen zur Rezeptionswirkung können wir generell nur durch empirische Untersuchungen klären, vgl. hierzu exemplarisch die psychologische Spannungsforschung nach Zillmann (1996), S. 199.
- <sup>12</sup> Gerbode (2004), S. 20, mit zahlreichen Hinweisen auf differenzierte *Comedy*-Modelle.
- <sup>13</sup> Platz-Waury (1999), S. 166.
- <sup>14</sup> Auch hier gilt der Vorbehalt, dass die vermutete Rezeptionswirkung empirisch zu verifizieren ist.
- <sup>15</sup> Vgl. zum Ganzen: Koebner (2002), S. 557ff.
- <sup>16</sup> Gerbode (2004), S. 27.
- <sup>17</sup> Pfister (1988), S. 104.
- <sup>18</sup> Wir verwenden das Wort „Spannung“ im Weiteren synonym mit dem englischen Wort „*suspense*“.
- <sup>19</sup> Junkerjürgen (2002), S. 305, Fußnote 425: "Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass Todorov (1971) seine Typologie auf den Kriminalroman beschränkt, während die drei Formen der Leseraktivierung prinzipiell gattungsunspezifisch sind und als Erzähltechniken in allen Erzählgattungen verwendet werden können." Ebenso Fräßdorf (2010), S. 3f.
- <sup>20</sup> Ingo Schulze, Adam und Evelyn (2008), vgl. hierzu Fräßdorf (2010), S. 3f.
- <sup>21</sup> Junkerjürgen (2002), S. 305, Fußnote 425.
- <sup>22</sup> Vgl. zur Bandbreite der Erzählstrategien: Weibel (2008), S. 40ff.
- <sup>23</sup> Junkerjürgen (2002), S. 182ff.
- <sup>24</sup> Vgl. zu dieser Vorgehensweise: Vorderer (1994), S. 323.
- <sup>25</sup> Junkerjürgen verwendet hierfür generell den Begriff „Episode“, der *story*- und *discourse*-Ebene als Einheit und jeweils das gleiche Zeitfenster wie eine Erzählsequenz (Kurzfassung: Sequenz) umfasst, die nur Elemente auf der *discourse*-Ebene beinhaltet.
- <sup>26</sup> Brewer/ Lichtenstein (1982), S. 2ff.
- <sup>27</sup> Junkerjürgen (2002), S. 297.
- <sup>28</sup> Junkerjürgen (2002), S. 302.
- <sup>29</sup> Wie wir im Kapitel zur fraktalen Geometrie sehen werden könnte für einen solchen Vergleich möglicherweise auch die Analyse und Gegenüberstellung einzelner Szenen ausreichen.
- <sup>30</sup> Vgl. vorstehende Fussnote.

<sup>31</sup> Brewer/ Lichtenstein (1982), S. 473-86.

<sup>32</sup> Junkerjürgen (2002), S. 328. Vgl. bei Junkerjügen auch Erläuterungen zu weiteren einschägigen Beschreibungen des Spannungsbegriffs.

<sup>33</sup> Junkerjürgen (2002), S. 328.

<sup>34</sup> Weibel (2008), S. 31ff.

## II. Zur Methodik der Szenenanalyse

### Zusammenfassung

Wie in JUNKERJÜRGENS Studie werden wir die Szenen auf Einstellungen mit lokalisierbaren Erzählfiguren hin untersuchen und diese in der [Tabelle 1](#) je mit Standbild, Inhaltsangabe und Definition der Erzählfigur auflisten. Die Zahl der Einstellungen und die Szenendauer werden wir jeweils mit dem gesamtfilmischen Durchschnitt vergleichen. Wir werden den Standort der Erzählfiguren in den Phasen 1, 2 oder 3 in der jeweiligen Erzählsequenz untersuchen und alle Sequenzen in der [Tabelle 2](#) chronologisch und parallel gesetzt auflisten. Für jede Erzählfigur und -sequenz werden wir die Anzahl parallel verlaufender Erzählfiguren ermitteln und mit dem Mittelwert vergleichen. Die Sequenzen werden wir in der [Tabelle 3](#) als Einzelsequenzen sowie als Verknüpfung mit der jeweils nächsten Parallelsequenz auflisten. In der [Tabelle 4](#) werden wir die Rohdaten differenziert nach Parametern wie EF-Arten, EF-Grundtypen, Erzählfiguren, Phasen etc. erfassen.

Um eine quantitative Aussage zur Dramaturgie unseres Animationsfilms machen zu können werden wir die Geschichte wie in JUNKERJÜRGENS Studie<sup>40</sup> in jeder Szene auf Einstellungen mit lokalisierbaren *suspense*-Elementen und weiteren einschlägigen Erzählfiguren hin untersuchen.<sup>41</sup> Wir wollen dies kurz an folgendem Beispiel erläutern: In der Szene 1<sup>42</sup> unseres Films erkennen wir bei Minute 1.31 eine Einstellung (Nr. 10), die auf der *story*-Ebene den Moment abbildet, in welchem sich Scrat auf den ersten Blick in Scratte verliebt.<sup>43</sup> Indem hier der grundsätzlich<sup>44</sup> positiv gezeichnete Protagonist mit einem Anreiz bei geringer Aussicht auf Erfolg konfrontiert wird identifizieren wir diesen

Handlungsinhalt auf der *discourse*-Ebene als affirmativen *suspense*. Wir werden somit in jeder Szene möglichst alle filmischen Einstellungen isolieren, welche die aus unserer Sicht dramaturgisch relevanten Momente der Handlung enthalten.

In Anlehnung an JUNKERJÜRGENS Methodik<sup>45</sup> werden wir diese Einstellungen in der [Tabelle 1](#) als Standbilder chronologisch auflisten und mit einer Inhaltsangabe auf der *story*-Ebene sowie einer Definition der jeweils zugehörigen Erzählfiguren auf der *discourse*-Ebene beschreiben. Wir werden zudem in jeder Szenenanalyse die Gesamtzahl der untersuchten Einstellungen sowie der Szenendauer dokumentieren und diese mit dem Durchschnitt der Einstellungen und Szenendauer aller Szenen des Films vergleichen. Jede Erzählfigur ist in der Regel<sup>46</sup> Teil einer Erzählsequenz, deren Aufbau und Standort innerhalb des Szenenverlaufs wir ebenfalls untersuchen werden. Wie JUNKERJÜRGEN in seiner Studie feststellte, lässt sich der Verlauf der Erzählsequenzen normalerweise in die folgenden drei Phasen einteilen: Die Phase 1 beinhaltet die Auslösung der Sequenz zum Beispiel in Form eines angreifenden Antagonisten, gefolgt von einem durativen Mittelteil oder Verlauf in der Phase 2 mit der eigentlichen Auseinandersetzung zwischen den Akteuren und schliesslich der Auflösung der Spannungssequenz mit dem Sieg des Protagonisten in Phase 3.<sup>47</sup>

Wir identifizieren diese Phasen jeweils anhand der Erzählfiguren, welche den Inhalt der jeweiligen Sequenz konstituieren. Eine Kriminalgeschichte etwa beginnt auf der *story*-Ebene meist mit einem ungeklärten Mord, den wir auf der *discourse*-Ebene abstrakt als Auftritt einer rätselhaften Situation beschreiben. Diese Rätselsituation entspricht der Erzählfigur *mystery*,<sup>48</sup> die wir zeitlich in der Phase 1 der beginnenden Rätselsequenz verorten. Die Ermittlungshandlungen bei der Aufklärung des Mordes

wiederum entsprechen der Erzählfigur *mystery/detection*, welche in der Phase 2 der Rätselsequenz auftritt. Die Überführung des Mörders stimmt sodann mit der Erzählfigur *mystery/solution* in der Phase 3 der Rätselsequenz überein. Wir werden somit in jeder Szene für alle Erzählfiguren untersuchen, welcher Erzählsequenz und welcher Phase sie angehören.<sup>49</sup>

Wenn wir nun in einer Szene mehrere Erzählsequenzen auffinden, die zwar zeitlich versetzt beginnen, aber während einer gewissen Zeit parallel verlaufen werden wir diese in unserer [Tabelle 2](#) in vertikalen Spalten chronologisch untereinander einreihen und nebeneinander positionieren. Hierdurch können wir besser erkennen, zu welcher Sequenz die einzelnen Erzählfiguren und Phasen gehören und an welchem zeitlichen Standort sich die Erzählsequenzen im Gesamtgerüst der Erzählstruktur befinden.

In dieser Tabelle werden wir zudem für jede Erzählfigur pro Einstellung untersuchen, wie viele Erzählsequenzen während dieser Zeiteinheit gerade in paralleler Montage verlaufen. Diese Analyse entspricht somit einem horizontalen Schnitt durch die Sequenzstruktur der Tabelle. So sehen wir zum Beispiel in der Szene 1 unseres Films, dass die Figur Scrat nicht chronologisch zuerst seine Eichel findet (*suspense*-Erzählsequenz 1), und sich erst danach in die attraktive Scratte verliebt (*suspense*-Erzählsequenz 2), sondern noch während seiner Suche nach der Eichel auf Scratte trifft und somit als Subjekt zweier parallel verlaufender Erzählsequenzen handelt. Wir werden im Weiteren für jede Erzählsequenz analysieren, mit wie vielen anderen Erzählsequenzen diese während ihrer Gesamtdauer parallel verläuft. Diese Analyse wiederum entspricht einem vertikalen Schnitt durch die Sequenzstruktur der Tabelle. Wir werden sodann die Gesamtzahl der parallel verlaufenden Erzählsequenzen in jeder einzelnen Szene dokumentieren



und mit dem Durchschnitt aller Szenen des Films vergleichen.

Die [Tabelle 3](#) besteht im Weiteren aus einer Serie von Einzeltabellen, in welcher wir alle untersuchten Erzählsequenzen ausserhalb ihrer szenischen Gesamtstruktur in [Tabelle 2](#) chronologisch und mit Angabe ihrer jeweiligen Zeitdauer abbilden. Uns interessiert zudem auch, welche Sequenz mit welcher anderen Sequenz parallel auftritt, da die Annahme naheliegt, dass bestimmte Sequenzverknüpfungen nicht zufällig sind, sondern möglicherweise regelmässig in dieser Kombination auftreten. Wir sehen zum Beispiel in der Szene 1 unseres Films Scrat auf der Suche nach der Eichel (Rätselsequenz), die plötzlich durch einen jähen Abgrund behindert wird (Spannungssequenz). Wir vermuten, dass es sich dabei um ein Muster handelt, das auch bei anderen Inhalten in diesem und anderen Filmgeschichten auf der *story*-Ebene auftritt und deshalb als Erzählstruktur auf der *discourse*-Ebene bedeutsam sein könnte. Diese Sequenzverknüpfungen werden wir deshalb in separaten Tabellen darstellen, die uns wiederum als Grundlage für die systematische Aufstellung der Sequenzverknüpfungen in der SV-Tabelle in Band IV dient.

Wir werden diese dramaturgischen Rohdaten sodann gebündelt in der [Tabelle 4](#) erfassen und für die statistische Auswertung vorsortieren. In dieser Tabelle werden wir das Auftreten und die Gesamtzahl der folgenden neun Erzählparameter dokumentieren, die uns als Grundlage für die statistischen Untersuchungen in den weiteren Kapiteln dienen:

1. Standort in [Tabelle 2](#)<sup>50</sup>
2. Nummer der EF-Art<sup>51</sup>
3. Anzahl EF-Arten<sup>52</sup>

4. Anzahl EF-Grundtypen<sup>53</sup>
5. Anzahl Erzählfiguren
6. Art und Anzahl Phasen
7. Anzahl Erzählfiguren pro Phase
8. Art und Anzahl EF-Variationen <sup>54</sup>
9. Art und Anzahl *surprise*-Verknüpfungen

## 1. Erzählfiguren

### Zusammenfassung

Wir werden in einem ersten Teil die Erzählfiguren, deren Variationsformen und in der Regel drei Phasen untersuchen sowie deren Gesamtzahl und Kadenz pro Minute und Sekunde mit dem entsprechenden Durchschnitt des Gesamtfilms vergleichen. Uns interessiert auch die prozentuale Verteilung der Erzählfiguren auf die verschiedenen Phasen und EF-Arten sowie deren Anteil an der Gesamtheit der EF-Arten. Anhand der Anteile der EF-Grundtypen an der Gesamtheit der Erzählfiguren werden wir zudem das Gesamtprofil der jeweiligen Szene ermitteln. Wir werden sodann untersuchen, ob wir wie in JUNKERJÜRGENS Studie Anreize im Handlungsverlauf erkennen, wie sich diese auf die verschiedenen Phasen verteilen und wie häufig diese im Vergleich mit den Gefahren auftreten.

Im ersten Teil unserer Szenenanalysen werden wir die Erzählfiguren als kleinste Elemente des Erzählverlaufs näher untersuchen (vgl. jeweils Ziff. 1 in der jeweiligen Szenenanalyse<sup>55</sup>). Neben den Erzählfiguren *suspense*, *surprise* und *mystery* werden wir hierbei auch diverse Variationsformen (EF-Variationen) erfassen, die aus diesen EF-Basiselementen abgeleitet sind.<sup>56</sup> Uns interessiert zunächst die Gesamtzahl der auftretenden Erzählfiguren, die wir mit dem Mittelwert der Anzahl Erzählfiguren im

Gesamtfilm verglichen werden (1.1). Wir werden sodann auch untersuchen, wie viele Erzählfiguren in der jeweiligen Szene im Durchschnitt pro Minute und pro Sekunde sowie im Vergleich zur durchschnittlichen Kadenz im ganzen Film auftreten (1.2).

Ebenfalls von Interesse ist für uns die Frage, in welcher der drei Phasen die Erzählfiguren in jeder Szene auftreten und welchen prozentualen Anteil jede der drei Phasen-Typen an der Gesamtzahl der Phasen der betreffenden Szene hat (1.3). Häufig treffen wir in einer Szene mehrere identische Erzählfiguren an, die alle der gleichen Erzählfiguren-Art (EF-Art) angehören. So finden wir etwa in der Szene 1 trotz variablen Inhalts auf der *story*-Ebene insgesamt siebenmal die Erzählfigur *suspense/interaction*, die wir alle der gleichnamigen EF-Art zuordnen können. Wir werden im Weiteren auch untersuchen, welchen prozentualen Anteil die EF-Arten mit einer bzw. mehreren Erzählfiguren an der Gesamtzahl der EF-Arten haben und welchen prozentualen Anteil die in der jeweiligen EF-Art auftretenden Erzählfiguren an der Gesamtzahl der Erzählfiguren innerhalb der Szene aufweisen (1.4).

Um in der Vielfalt der auftretenden EF-Arten und Variationsformen den Blick fürs Wesentliche behalten zu können werden wir die einzelnen Erzählfiguren in jeder Szene immer auch dem jeweils zugehörigen Grundtyp der Erzählfiguren (EF-Grundtyp<sup>57</sup>) zuordnen. Der EF-Grundtyp bleibt trotz variabler Phasen und Variationen der betreffenden EF-Art immer als Kern erhalten, wie etwa beim *suspense* in der Phase 2 als ***suspense/interaction*** oder in der Phase 3 als ***suspense/solution***, oder analog bei den Variationsformen *surprise/suspense* oder ***suspense/surprise***. Bei der Zuordnung der Erzählfiguren zu den EF-Grundtypen werden wir sodann untersuchen, welcher der EF-Grundtypen die **meisten** Erzählfiguren

aufweist und somit das dramaturgische Gesamtprofil der jeweiligen Szene prägt (1.5). In diesem Zusammenhang werden wir auch untersuchen, wie sich die Erzählfiguren der verschiedenen EF-Grundtypen prozentual auf die drei Phasen der Erzählsequenzen verteilen (1.6).

JUNKERJÜRGEN stellte in seiner Spannungsanalyse einen überraschend hohen Anteil an Anreizen fest, was im Kontrast zur bisherigen empirischen Forschung steht, welche die affirmativen *suspense*-Sequenzen bisher als eine sekundäre Erzählstrategie eingestuft hatte.<sup>58</sup> JUNKERJÜRGEN unterscheidet hierbei zwischen zwei Arten von Anreizen: Er beschreibt zunächst den notwendigen Anreiz bei einer Figur, deren Ziel die Überwindung einer untragbaren Situation ist, wie zum Beispiel die Befreiung eines Protagonisten aus der Gefangenschaft, die Wiedervereinigung des Akteurs mit einer ihr nahestehenden Person oder das Erreichen des Liebesglücks.

Im Weiteren definiert JUNKERJÜRGEN auch den Begriff des zusätzlichen Anreizes bei einer Figur, die einen an sich schon akzeptablen Zustand zusätzlich verbessern möchte, wie etwa durch eine erfolgreiche Schatzsuche.<sup>59</sup> Wir werden für unsere Geschichte ebenfalls überprüfen, ob und in welcher Phase Anreize als Auslöser von affirmativen Spannungssequenzen auftreten und wie gegebenenfalls das Verhältnis von Anreizen und Gefahren ausfällt. Wir vermuten, dass aus beiden Arten von Anreizen eine qualitativ ähnliche, affirmative Spannung mit nur quantitativ abweichender Intensität entstehen dürfte,<sup>60</sup> weshalb wir in unserer Studie nicht zwischen notwendigen und zusätzlichen Anreizen differenzieren werden. (1.7).

## 2. Erzählsequenzen

## **Zusammenfassung**

Wir werden im Teil 2 der Szenenanalyse das Auftreten von globalen, Makro- und Mikrosequenzen untersuchen und wie in JUNKERJÜRGENS Studie eine allfällige Häufung von Makrosequenzen und *suspense*-Ketten am Ende der Geschichte. Die Gesamtzahl und Kadenz der Sequenzen sowie die Anzahl Erzählfiguren pro Sequenz werden wir mit dem gesamtfilmischen Mittelwert vergleichen. Wir werden zudem einen möglichen Einfluss der Anzahl Erzählfiguren pro Sequenz auf die Häufigkeit des jeweiligen Sequenztyps untersuchen. Uns interessiert auch die Dauer der Sequenzen und wie in JUNKERJÜRGENS Studie das Auftreten von Mikrosequenzen mit großer Dichte sowie der Vergleich der durchschnittlichen Sequenzdauer mit dem Mittelwert im Gesamtfilm. Wir sehen die Erzählfiguren am ehesten als Quelle der Spannungsintensität an, weshalb wir hier auch lange Makrosequenzen mit einbeziehen, deren Leerstellen durch andere Erzählfiguren gefüllt sind.

Die gleichzeitige Wahrnehmung mehrerer Erzählfiguren bei den parallelen Sequenzen dürfte die Spannungsintensität ebenfalls beeinflussen, weshalb wir pro Sequenz und Erzählfigur die Anzahl sowie den Durchschnitt der parallel verlaufenden Sequenzen ermitteln werden. Wir werden auch das Auftreten der besonders dichten Verkettungen von Erzählfiguren und von geschlossenen Sequenzen sowie die Häufigkeit negativer und affirmativer Sequenzauflösungen überprüfen. Sodann werden wir auch die Zahl der weiterführenden Sequenzen sowie die mögliche Eignung von JUNKERJÜRGENS Formel  $[Sp1] + [Sp2] + [Spn] + Sp1$  insbesondere für parallel gesetzte Sequenzen untersuchen.

Im zweiten Teil unserer statistischen Analyse befassen wir uns mit den Erzählsequenzen als Träger der einzelnen Erzählfiguren (2.). JUNKERJÜRGEN verwendet für diese größeren Erzähleinheiten die Terminologie der Mikroepisode,

Makroepisode und Episode auf globaler Ebene<sup>61</sup> als Begriff für den jeweils gesamten Erzählinhalt eines bestimmten Zeitfensters auf der *discourse*- und *story*-Ebene. Wir werden uns in unserer Studie auf die Analyse des *discourse*-Anteils jener Episoden beschränken, deren Untertypen wir analog als Mikrosequenz, Makrosequenz und Erzählsequenz auf globaler Ebene bezeichnen werden.<sup>62</sup> Die Makrosequenzen und Erzählsequenzen auf globaler Ebene schaffen größere Einheiten, welche die Geschichte strukturieren und uns weiträumigere Antizipationen und damit Orientierung ermöglichen.<sup>63</sup>

Wir finden Makrosequenzen<sup>64</sup> in JUNKERJÜRGENS Studie besonders häufig am Ende einer Geschichte, während sie in der Exposition eher die Ausnahme sind.<sup>65</sup> In einer langsamen Steigerung führen die Makrosequenzen dort zu einem *suspense*-Höhepunkt der Geschichte, dessen Dichte häufig durch vermehrtes Auftreten von *suspense*-Ketten (zum Beispiel *surprise/suspense/surprise*<sup>66</sup>) hervorgerufen wird.<sup>67</sup> Wir werden in unserer Studie deshalb ebenfalls die Häufigkeit der Makrosequenzen und *suspense*-Ketten am Ende sowie der Makrosequenzen am Anfang der Geschichte untersuchen.

JUNKERJÜRGEN stellte in seiner Studie sodann fest, dass die Quantität der Mikrosequenzen<sup>68</sup> jeweils ein entscheidender Faktor für die Gesamtwirkung einer bestimmten Geschichte ist. Bei insgesamt 388 lokalen *suspense*-Erzählsequenzen<sup>69</sup> in den 54 Romanen von JULES VERNE liegt der Mittelwert bei sieben Sequenzen<sup>70</sup> pro Text.<sup>71</sup> Wir werden deshalb auch in unserer Studie die Gesamtzahl der Erzählsequenzen in der ganzen Filmgeschichte ermitteln und die Zahl der Erzählsequenzen in jeder Szene sodann mit dem Mittelwert der Erzählsequenzen aller Szenen vergleichen (2.1). Uns interessiert auch, wie viele Erzählsequenzen in jeder Szene