

Bachelorarbeit

CGI trifft Found Footage

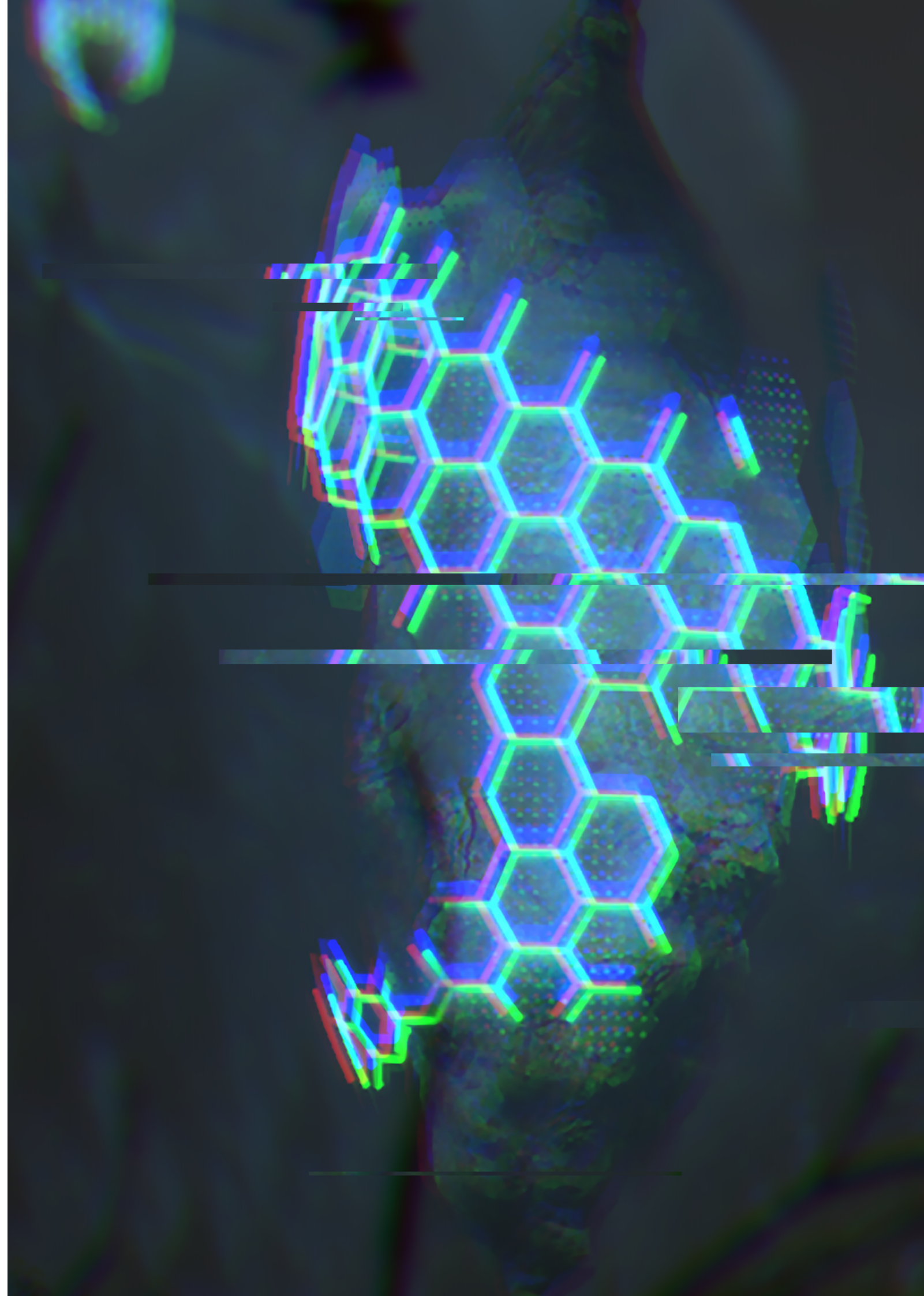
stilistische Anwendungen
und die Untersuchung über die Umsetzung in 3D

CGI trifft Found Footage
stilistische Anwendungen und die Untersuchung über die Umsetzung in 3D

Abschlussarbeit zur Erlangung des akademischen Grades Bachelor of Arts (B.A.)
im Fachbereich Digital Film Design

Vorgelegt von Janina Leonie Bosch

Matrikelnummer	310101503
Studiengang	Digital Film Design (B.A.) DFD1015 München
Eingereicht am	22.02.2019 Wintersemester 2018/2019
Prüfer und Betreuer	Prof. Frank Ringwald Daniel Yuhlmann



EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel und Quellen benutzt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen wurden, sind als solche einzeln kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum Wolfratshausen, 22.02.2019

Name, Matrikelnummer: Janina Leonie Bosch, 310101503

Unterschrift: 

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Einleitung	11
2.	Begriffsauslegung	12
2.1.	Definition von Found Footage	12
2.2.	Subgenres	13
3.	Backstage Found Footage	15
3.1.	Perspektiven und Einstellungen	15
3.2.	Arten von Kameraführungen	17
3.3.	Found Footage: Besondere Perspektive und Kameraführung	18
3.4.	Wie lässt sich Found Footage finanzieren?	20
4.	Kategorien und Einsetzbarkeit	22
4.1.	Horror	22
4.2.	Scifi	24
4.3.	Comedy	24
4.4.	Dokumentation und Reportagen	25
4.5.	Pseudo-documentary und Mockumentary	25
4.6.	Vlogs und Amateurfilme	26
5.	Verhalten und Regeln von Found Footage	27
5.1.	Historische Einordnung	27
5.2.	Stilistische Analyse bei Found Footage Filmen	32
5.2.1.	Paranormal Activity	33
5.2.2.	Chronicle – Wozu bist Du fähig?	37
5.2.3.	Project X	42
6.	Found Footage im 3D	48
6.1.	Zusammenfassung von „The Glint“	48
6.2.	Umsetzung und Hintergrund der Geschichte	50

6.2.1. Hintergrund von „The Glint“	50
6.2.2. Anregungen und Inspirationen	51
6.3. Ästhetische Gestaltung	60
6.3.1. Modelling	60
6.3.2. Texturing	65
6.3.3. Lighting	65
6.3.4. Bildkomposition	67
6.4. Technische Gestaltung	67
6.5. Ziel	72
7. Prognose	75
8. CGI trifft Found Footage	76
9. Resümee	80
10. Ausblick	81

ABKÜRZUNGS- UND FREMDWORTVERZEICHNIS

A

Archival Footage

Dt. archiviertes Material

B

Beat Generation

Eine Richtung aus der amerikanischen Literatur nach dem zweiten Weltkrieg

Blendshape

Dt. Formmischung; Ein Tool in Maya, dass das Verformen einzelner Geometrien ermöglicht, ohne dass ein Rig benötigt wird

Blog

Im Internet veröffentlichtes Tagebuch zu einem bestimmtes Thema

to blur

Dt. weichzeichnen

C

Cache

Dt. Zwischenspeicher

Camera Recording Interface

Display Anzeige bei einer Videoaufnahme, die Informationen über die gegebenen Einstellungen gibt

Channel

Dt. Kanal; Spezifische Informationen, die in verschiedenen Kanälen während dem 3D Rendering gespeichert und im Compositing nachbearbeitet werden

CGI

Abk. für Computer Generated Imagery

Collage

Zusammenstellung mehrerer Objekte verschiedener Herkunft; Überblicksverschaffung; meist künstlerischer Art

Compilation

Dt. Kompilation; Zusammenstellung verschiedener Filmsequenzen

Compositing

Dt. Zusammensetzung; Bearbeitungstechnik in der Postproduction eines Films

Cranecam

Kamera, die an einem Kran befestigt ist

D

Discovered Footage

Dt. Entdecktes Filmmaterial

Displacement

Dt. Verschiebung; Informationen in Form eines schwarz-weiß Bildes, um einer Oberfläche eines 3D Objektes eine höhere Detailtreue zu geben

Dystopie

Fiktionale, in der Zukunft spielende Erzählung

E

Edges

Dt. Kante; Kante Zwischen zwei Polygonen

Exploitation

Dt. Ausbeutung

F

First Person POV

Perspektive des Ich-Erzählers

Found Footage

Dt. Gefundenes Filmmaterial

fps

Abk. für Frames per second; dt. Bilder pro Sekunde; Angabe über das flüssige Abspielen eines Films

Fraction

Dt. Fraktion, Einteilung

FX

Abk. für effects; Dt. Effekte

G

GoPro

Robuste, kleine und handliche Kamera, die vor allem im Sportbereich eingesetzt wird

Grain

Dt. Korn; Das Rauschen in einem Bild

H

Homevideo

Dt. Private Aufnahmen

K

Komplementärfarben

Im Farbkreis gegenüberliegende Farben

L

Locator

Dt. Positionsanzeiger; Dient in Maya als Helfer für die Bewegung und Animation von Objekten

M

to merge

Dt. aufeinanderlegen, kombinieren

Mesh

Dt. Netz; Oberflächennetz eines 3D Objektes

to mock

Dt. vortäuschen, verspotten

Motion Blur

Dt. Bewegungsunschärfe; Verschwimmen, wenn sich Objekte oder die Kamera zu schenll bewegt

N

Narration

Erzählung

O

Omniscient POV

Perspektive des allwissenden Beobachters

Ouijaboard

Hexenbrett; Brett zur Kommunikation mit Geistern

Ottakes

Dt. Herausnahme; Die Teile eines Werkes, die nicht für das öffentliche Werk verwendet wurden

P

to pipe

Dt. vernetzen, verlinken

Polygon

Dt. Vieleck; Die Oberfläche eines 3D Objektes

Postproduction

Der Prozess der Vorbereitung eines Films

POV

Abk. für Point/Persistence of View; Dt. Perspektive, Sichtweise

Preproduction

Der Prozess der Nachbearbeitung eines Films

Props

Filmrequisiten

Pseudo

Nicht echt, nur nachgeahmt

R

Rendern

Die Erstellung eines Bildes aus den gegebenen Daten des 3D Programms

Rig

Entspricht einem Skelett eines 3D Charakters

S

SciFi

Abk. für Science Fiction; Ein narratives Genre, dass sich meist um zukünftige Geschichten handelt

Second Person POV

Perspektive des Ich-Erzählers, der aber direkt zum Zuschauer spricht

Seed

Dt. Saat; Zufällig generierter Wert

Self Emission

Dt. selbstleuchtend

to shade

Dt. schattieren; Das Shaden ist eine Technik beim Texturiervorgang

<i>Shot</i>	
Dt. Kameraeinstellung	
<i>Slow Motion</i>	
Dt. langsame Bewegung; Bewegungen in Zeitlupen	
<i>Spitzenprädatör</i>	
Aplha RaupTier; in der Biologie: Ein lebender Organismus, der allen anderen überlegen ist	

<i>StandIn</i>	
Eine Methode in Maya Objekte vereinfacht darzustellen, um Renderzeit zu sparen	

T

<i>Third Perspn POV</i>	
Perspektive des unsichtbaren Beobachters	
<i>Tracking</i>	
Dt. Verfolgen; Daten der Kamerabewegung einlesen, um diese später im Compositing zu verwenden	

V

<i>Vertex</i>	
Dt. Scheitel; Die Ecken, die die einzelnen Polygone verbindet	
<i>Vlog</i>	
Die Zusammensetzung aus „Video“ und „Blog“; Im Internet veröffentlichtes Tagebuch in Form eines Videos	
<i>Voiceover</i>	
Dt. Begleitkommentar; Die Tonaufnahme einer Stimme, die über eine andere Tonaufnahme oder über eine Filmszene gelegt wird	

1. EINLEITUNG

„Wenn man wissen will, was in einer Kultur vor sich geht, sollte man einen Blick auf die Dinge werfen, die als selbstverständlich betrachtet werden, und sich darauf konzentrieren, anstatt auf das, was sie einem zeigen wollen.“ [1]

Sich einen Film ansehen. Was bedeutet das? Der Betrachter soll sich mithilfe der Bilder, die er sieht, in das Geschehen des Protagonisten versetzen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es ein Horrorfilm oder eine Dokumentation über die Natur ist. Wenn er die Bilder sieht, werden Emotionen geweckt. Das passiert mal mehr und mal weniger, je nachdem wie gut der Film ist. Dennoch besteht immer eine Wand zwischen den Gefühlen des Betrachters und dem erlebten Geschehen des Protagonisten, die Fiktion von Realität voneinander trennt. Doch was passiert, wenn diese Wand aufgebrochen wird?

Wenn der Begriff „Found Footage Film“ fällt, können bei einer erstellten Umfrage „Found Footage Filme – Wirkung und Bewertung“ knapp 70 von 100 Personen eher wenig damit anfangen. Dabei haben 86 dieser Personen schon mal einen Found Footage Film gesehen [2]. Allerdings bietet das relativ unbekannte Genre eine Spannweite an Filmen mit besonderen Erzählmethoden und Darstellungsmöglichkeiten.

Die Arbeit ist wie folgt gegliedert: Zunächst lässt sich Found Footage definieren und beschreiben. Anschließend werden deren Kameraperspektiven und Einstellungen verglichen. Darauf folgt die Untersuchung, wie sich Found Footage stilistisch in verschiedenen Filmgenres einsetzen lässt. Die Prognosen für die Einsetzbarkeit und weitere Entwicklung wird aufgegriffen. Schließlich wird die These „CGI trifft Found Footage“ anhand einer praktischen Arbeit untersucht und diskutiert, ob diese Art von Film für CGI geeignet ist.

2. BEGRIFFSAUSLEGUNG

2.1. DEFINITION VON FOUND FOOTAGE

Der Found Footage Film gilt als eine Unterkategorie des Experimentalfilms. Und meistens ist er das auch: Ein Low-Budget-Projekt, bei dem junge Filmemacher ihr Können unter Beweis stellen wollen. Diese Gestaltungsmethode zeichnet sich im Wesentlichen von seiner unruhigen Kameraführung ab, die entsteht, weil der Protagonist sein erlebtes Geschehen ohne technische Hilfsmittel, außer seiner Kamera, filmt. Obwohl vielen Menschen den Begriff nicht kennen ist er recht selbsterklärend. „Found“ aus dem englischen für „gefunden“ und „Footage“ ist das Filmmaterial. Auch die besondere Perspektive grenzt sie von den anderen Filmprojekten ab [3].

„For a film to be considered as “found footage” all of the cameras used to shoot the footage must have known sources within the film itself – i.e. all cameras are effectively props in the film.“ [4]

Nach dem Prinzip von „Lost and Found“ (dt. verloren und wiedergefunden) ereignet sich die Handlung eines solchen Films. Wie das Online Magazin „Found Footage Critic“ schreibt, sind die Kameras ein wichtiger Bestandteil.

Der Betrachter nimmt die Aufnahmen weniger professionell wahr. Es hat mehr den Anschein von Filmresten und dokumentierten Szenen. Der Eindruck von Amateur- und Privataufnahmen, die nicht für die Öffentlichkeit gedachten sind, wird geweckt. „Found Footage“ klingt daher eher abfällig als anspruchsvoll. Mehr beschreibt es die Reste und übrig gebliebenen Szenen von dem wichtigen Material. Also Abfall. Doch auch wenn der Begriff das aussagt, ist die Story meistens so absurd, dass sie trotz der gefundenen und vermeintlichen Privataufnahmen gesehen werden will. Anders ausgedrückt, kann man Found Footage auch als „Discovered Footage“ (dt. entdecktes Material) bezeichnen [5]. Dabei stellt sich die Frage: Was davon ist wirklich so passiert und was ist möglicherweise doch inszeniert?



2.2. SUBGENRES

Abgesehen von den verschiedenen Genres, in denen sich Found Footage einsetzen lässt, können einige Unterkategorien abgegrenzt werden. Jedoch sind alle recht ähnlich und verwandt zueinander. Archival (dt. archiviert) erklärt sich. Viele historische Aufnahmen aus der Kriegszeit dienen dazu, als archivierte Bestandsaufnahmen in heutigen Dokumentationen wiederverwertet zu werden. Compilation Filme üben dies hauptsächlich aus. Diese ergeben sich aus einer Zusammenstellung mehrerer Filmsequenzen [6].

„Found footage films are works that adopt a technique of assemblage to make meaning from images; that is, a strategy of collecting and editing together ephemeral material to fashion something entirely new.“ [7]

Der Autor Aaron Kerner schreibt in seinem Buch über die filmischen Dokumentationen während des Holocaust. Er grenzt jedoch deutlich das Archival Footage von Found Footage ab, indem er dieses mit einem Zitat von Michael Zryd belegt. Darin erklärt Zryd, dass Found Footage mehr experimentelle Privataufnahmen oder Outtakes darstellt als dokumentarisch, archiviertes Material ist [8].

Jedoch bleibt der Found Footage Film eine Unterkategorie des Experimentalfilms. Verschiedene Sequenzen werden zusammengemischt, um eine neue Geschichte zu erzählen. Daraus ergibt sich der sogenannte Collage Film. Anders als Archival Footage Filmen werden bei Collage Filmen weniger dokumentarische Szenen zu einem neuen Kunstwerk kombiniert. Das Material besteht nicht weniger selten sogar aus gefilmten Theaterszenen.

Das, was wir mittlerweile unter Found Footage verstehen, setzt sich allerdings nicht aus Experimentalfilmen und selten aus Archival Footage zusammen. Die Ästhetik besteht aus Imitation und Inszenierung gefundener und archivierter Sequenzen, die zu einer privaten Homevideo Collage umgesetzt wurde. Dabei besteht der Film jedoch nicht aus echtem Found Footage. Er wird nur vom Betrachter so wahrgenommen.

Stock Footage Libraries bieten eine Auswahl an verschiedenen Szenen, die in Filmen, Serien, Werbespots, o.Ä. gekauft oder kostenlos verwendet werden können. Meist sind diese nüchtern gehalten und erzählen keine großartige Geschichte. Bewegte Bilder von Natur, Zivilisation in Städten und des gleichen können Filmemacher in ihren Film integrieren, um Eindrücke zu verschaffen. In vielen Werbespots werden Personen aller Art gezeigt, um ein bestimmtes Image zu vermitteln. Stock Footage wird daher öfter in „Nicht-Found-Footage-Filme“ verwendet [9].

3. BACKSTAGE FOUND FOOTAGE

Auch wenn es in Filmen immer so wirkt, als ob die Kamera ganz zufällig dort steht und das perfekte Bild einfängt, wird in jedem Film genau geplant, wie und wo die Kamera zu stehen hat oder zu bewegen ist. Im Folgenden werden Perspektiven und Einstellungen besprochen und die Wirkung von Kamerabewegungen erläutert. Danach wird der Einsatz bestimmter Perspektiven und der Kameraführung in Found Footage analysiert.

3.1. PERSPEKTIVEN UND EINSTELLUNGEN

Wichtig, um eine interessante Bildkomposition zu kreieren, sind zum einen die Perspektiven, aus dem der Shot gefilmt wird. Das Ziel ist es den Inhalt zu unterstreichen, um dem Betrachter die Situation verständlich zu machen. Jede Perspektive erzeugt eine Aussage und beschreibt die Situation auf ihre Weise.



Es werden grundsätzlich drei Perspektiven (engl. Point of View, POV) unterschieden. „First Person POV“ ist die Perspektive des Ich-Erzählers. Die Geschichte wird aus der Sicht einer handelnden Person gezeigt. Somit sieht der Betrachter durch seine Augen. „Third Person POV“ oder auch „Restricted POV“ bleibt beim Protagonisten. Der Betrachter nimmt die Handlung als unsichtbarer Beobachter wahr. Zudem gibt es die „Omniscient POV“, bei der der Erzähler allwissend ist. Er kann zum Zuschauer sprechen. Damit bricht er die vierte Wand durch, die zwischen handelnder Person und Betrachter steht. Sie kann sich aus allen Perspektiven der handelnden Personen und sämtlichen Handlungssträngen zusammensetzen [10].

Auch der Blickwinkel der Kamera ist sehr entscheidend und sagt viel über die Handlung aus. Die Kamera frontal auf die Handlung zu richten wirkt eher neutral. Dagegen ist der Blickwinkel aus der Froschperspektive, also von unten, eher einschüchternd für den Betrachter, wenn z.B. etwas bedrohlich wirken soll [11]. Die Vogelperspektive hingegen, eine von oben herunter gerichteter Sicht, unterstreicht beispielsweise oft, dass die agierenden Personen eingeschüchtert sind [12].

Neben den Perspektiven spielen die Einstellungen (von der extremen Totale bis zur Detailaufnahme) auch eine wichtige Rolle. Die Panorama Einstellung gibt einen Überblick, sowie eine Orientierung über das Geschehen und den Ort.

Um eine oder mehrere Personen ganz im Bild zu zeigen wird eine „Totale“ oder auch „long shot“ verwendet. Näher an der Szenerie, bei der der Betrachter ein eingeschränktes Blickfeld hat, wird die Einstellungen Halbtotale (engl. medium long shot) genannt. Die frühen Westernfilme haben die „Amerikanische“ (engl. medium shot) etabliert. Dabei wird die handelnde Person ab dem Knie aufwärts gesehen. Für Westernfilme war dies eine wichtige Einstellung, da bei einem Duell das Gesicht der Duellierenden aber auch das Zücken der Waffe im Bild zu sehen sein musste. Eine nähere Einstellung ist die „Halbaufnahme“ oder auch „medium close-up“, bei der nur noch die obere Körperhälfte zu sehen ist. Das obere Drittel des ganzen Körpers beschreibt die „Nahaufnahme“ (engl. close-up). Um Emotionen in den Vordergrund der Szene zu stellen wird eine „Großaufnahme“, (very close-up) gemacht und damit der Betrachter einzelne Details erkennen kann, wird die Einstellung „Detailaufnahme“ (engl. extreme close-up) verwendet [13].

3.2. ARTEN VON KAMERA FÜHRUNGEN

„Kameraführung beschreibt die Art und Weise, wie die Kamera bewegt wird und somit verschiedene Perspektiven aufeinanderfolgen, um damit einen bestimmten atmosphärischen Eindruck vom dargestellten Geschehen beim Zuschauer zu vermitteln.“ [14]

Natürlich ist es möglich Geschichten zu erzählen, in der sich nichts bewegt. Doch interessanter ist es immer, wenn die Kamerabewegung zusätzlich die Handlung unterstreicht und Perspektiven aufeinander folgen. Der Betrachter bekommt einen besseren Einblick in das Geschehen. Durch das Bewegen der Kamera ist die bewusste Gestaltung von Bildern möglich.

Eine stillstehende Kamera fängt genau das ein was geplant ist. Wenn die Szene neu gedreht werden muss, ist es möglich noch mal ein exakt gleiches Ergebnis zu erzielen, was die Position der Kamera angeht. Später, beim Compositing, kann das sehr hilfreich sein, da nichts getrackt werden muss. Wenn keine Bewegung vorhanden ist, kann diese zwar auch nicht die Handlung unterstützen, jedoch auch nicht vom Inhalt ablenken. Eine genaue Planung ist erforderlich, da die Schauspieler keine Freiheiten haben, was ihre Bewegungen angeht.

„Steady shots“ bedeutet „stetige Kameraführung“. Der Kameramann führt die Kamera in der Hand mit. Er trägt eine Weste mit Stabilisierungsarm, die ruckartige Bewegungen kompensieren. Somit entsteht ein ruhiges Bild mit fließenden Bewegungen. Für den Kameramann kann das aber nach längerer Zeit sehr anstrengend werden, da bei professionellen Steadycams die Konstruktion sehr groß und schwer ist, um das Gewicht der Kamera auszugleichen. Trotz relativ gerader Bewegungen hat der Kameramann etwas Spielraum und kann sich ein bisschen den Bewegungen der Schauspieler anpassen. Da die Bewegungen auch eher ruhig verlaufen, ist der Inhalt des Shots das meist auch.

Die Dollycam und die Cranecam werden bei langsamen Bewegungen eingesetzt. Das Prinzip des Dolly (dt. Transportwagen) funktioniert, indem die Kamera einen bestimmten Weg auf Schienen fährt. Somit ist die Kameraausrichtung strikt vorgegeben und alles hat seine feste Position. Die Cranecam ist, wie der Name schon sagt, an einem Kran befestigt. Das bietet die Möglichkeit Aufnahmen von der Aufsicht bzw. der Vogelperspektive zu machen [15].

Die Handheldcam funktioniert ähnlich wie die Steadycam. Der Kameramann führt sie auch in der Hand mit. Jedoch gibt es hier keine Stabilisation. Dadurch ist es unmöglich fließende Bewegungen zu kreieren. Vor allem bei schnellen Bewegungen wirken die Aufnahmen sehr unruhig. Oft wird diese Technik in hektischen Szenen eingesetzt. Sie kündigt meist „die Ruhe vor dem großen Sturm“ an und löst beim Zuschauer eine gewisse Unruhe aus [16].

3.3. FOUND FOOTAGE: BESONDERE PERSPEKTIVE UND KAMERAUFÜHRUNG

Found Footage Filme sind geprägt durch ihre einzigartige Perspektive. Im Grunde genommen wird hierbei eine First Person POV verwendet, da das komplette Geschehen durch „die Augen“ des Protagonisten, in dem Fall durch seine Kamera erfahren wird. Die Perspektive ändert sich jedoch manchmal in eine Second Person POV. Hierbei spricht die handelnde Person direkt in die Kamera, also zum Betrachter. Selten wird sogar Found Footage mit der Third Person POV kombiniert. Das kann geschehen, wenn z.B. kurzzeitig Aufnahmen von Überwachungskameras oder Nachrichtenberichte verwendet werden.

Es sieht so aus, als ob der Protagonist sein erlebtes Geschehen mit der eigenen Kamera oder sogar dem Smartphone mit filmt. In einigen Filmen werden auch nur wenige Shots im Found Footage Stil gezeigt. Hierbei handelt es sich um eingesetztes Stock Material.

Da die Aufnahmen sehr amateurhaft aussehen sollen, gibt es keine besonderen Einstellungen. Jedenfalls wird es inszeniert, als ob nicht viele Gedanken über die Bildkomposition gemacht wurden, sondern alles nur spontan entstanden ist.

„Film makers develop a relationship with their cameras in the same way that a soldier does with his gun. [...] Also most found footage films should not be shot on the higher end dslr cameras ...“ [17]



Im Allgemeinen werden die Shots meistens aus der Frontperspektive gedreht, da die Kamera für den Zuschauer vom Protagonisten getragen wird, also auf Augenhöhe. Dann entstehen auch meist Totale-Einstellungen, um einen gesamten Überblick über das Geschehen zu geben. Oft werden Close-ups oder noch nähere Einstellungen verwendet, wenn der Agierende die Kamera auf sich wendet und zum Betrachter spricht. Grundsätzlich geschieht aber ein häufiger Wechsel zwischen Totalen und Close-ups, was sehr hektisch und anstrengend für das Auge sein kann. In einigen Fällen kommt eine Vogelperspektive zum Einsatz, wenn die Situation „undercover“ gefilmt wird und die Kamera nur für unerlaubte bzw. überwachende Aufnahmen an ist.

3.4. WIE LÄSST SICH FOUND FOOTAGE FINANZIEREN?

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt auf den Found Footage Spielfilmen, nicht auf tatsächlichem Found Footage.

Somit spiegelt sich der Aspekt der Finanzierung auch auf diese Filme wieder.

Die meisten Found Footage Filme werden mit sehr geringem Budget gedreht. Zum Vergleich: Ein typischer Hollywoodfilm hat ein Budget zwischen 5 und 50 Mio. US-Dollar [18]. Als Low Budget werden Produktionen unter 200.000 Dollar bezeichnet. Micro Budget bezeichnet nur alles unter 20.000 Dollar [19]. Es ist durchaus üblich, dass Found Footage Produktionen mit einem Micro Budget arbeiten. Dahinter kann also keine große FX stecken, denn die ist teuer. Da die Bildqualität meist relativ gering ist, kann einfach und mit wenig Aufwand getrickst werden. Wie beispielsweise bei dem Film „Paranormal Activity“: durch einen einfachen Ventilator werden die Luftströme unter die Decke geweht. Später wird die Ventilatoraktion mit derselben Einstellung nur ohne Ventilator und FXler überschritten [20].



Nicht nur bei den Effekten wird gespart, auch die Besetzung besteht meistens aus unbekannten Schauspielern oder sogar den Menschen hinter der Kamera. Und das ist nicht nur eine Frage der Kosten. Der Zuschauer wird mit dem amateurhaften und naiven Einsatz der Schauspieler noch mehr überzeugt.

„In many instances, found footage film filmmakers wear multiple hats, directing, writing, and starting in their own film. In a good number of found footage films, the director and writer cast their friends and relatives in lead and supporting roles. [...] A key selling point that impacts the realism of a found footage film is convincing the viewer that this film can actually be found footage from some documented event.“ [21]

Auch eine geringe Set Location gehört zu einem realistischen Amateurfilm. Wenn diese zu aufwendig wäre, würde der Zuschauer nicht glauben, dass die Aufnahmen tatsächlich echt sein sollen.

Aber nur weil alles einfach gehalten ist heißt es nicht, dass keine Planung dahintersteckt. Diese gibt es durchaus. Auch ein Skript wird natürlich wie bei jedem Film geschrieben. Jedoch ist die Freiheit der Improvisation hier weitaus größer als bei „normalen“ Produktionen.

Allerdings wird sehr am Kameraequipment getrickst. Während der Zuschauer denkt, der Schauspieler filmt alles mit seinem Smartphone mit, was heutzutage durchaus realistisch ist mit der fortgeschrittenen Technik, wird trotzdem eine professionellere Kamera hergenommen. Schließlich reicht aber auch eine Nicht-High-End-Technology-Cam aus [22].

4. KATEGORIEN UND EINSETZBARKEIT

4.1. HORROR

Meistens verbindet man mit dem Found Footage Film den ultimativen Horrormovie [23]. Und tatsächlich bedient das Genre überwiegend gruselige Filme wie beispielsweise die bekannteste der Found Footage Szene: „Blair Witch Project“ und „Paranormal Activity“. Auch unter diese Kategorie fallen: „REC“, „Diary of the Dead“, „The Darkest Dawn“, „Catacombs“ oder „Vampire Diary“ (nicht zu verwechseln mit der US-amerikanischen Teenie Serie „The Vampire Diaries“).

„Pre-existent music [...] can realign and comment on the images; it can determine how we react to a visual progression and whether we treat the original source with humour, horror or simply a renewed criticality.“ [24]

Was machen Horrorfilme denn eigentlich aus? Warum fürchtet man sich und das Adrenalin überkommt einen? Einfach den Ton abschalten – Das wirkt eher lustig als verstörend. Horrorfilme sind grundsätzlich vom Sound abhängig. Ist dieser gut, fühlt der Betrachter sich mehr in die Situation versetzt und findet den Film dadurch unheimlicher. Ton ohne Worte kann komplett eigene Geschichten erzählen. Dabei muss das Auge nicht mal viel sehen können. Im Gegenteil, wenn der Mensch sich nur auf sein Gehör verlassen muss, wird er unsicher, da er nicht mehr in der Lage ist den vermutlich wichtigsten Sinn, das Sehen, zu benutzen. Da ein Found Footage Film von diesem Prinzip sowieso schon lebt, wird dies durch den Inhalt eines Horrorfilms noch mehr verstärkt. Sound wird daher regelrecht als Stilmittel eingesetzt. Die Kamera wird, für den Betrachter, vom Opfer fallen gelassen und der Zuschauer vervollständigt durch aufmerksames Zuhören selbst, was da gerade mit ihm passiert.



4.2. SCIFI

Auch das Science Fiction (SciFi) Genre bietet einige Found Footages. Etwas Übernatürliches wird gefilmt. Durch die Methode von Found Footage bekommt der Betrachter noch mehr das Gefühl, dass was er gerade sieht sehr real und spektakulär ist. Mehr macht es den Anschein der Protagonist hat das Geschehen aufgenommen, um es der Nachwelt zu zeigen, als dass er die Kamera zufällig dabei hat und aus Spaß filmt. Dem Zuschauer soll das Gefühl übermittelt werden: Er soll die wichtige Aufgabe übernehmen, die gefundenen Aufnahmen an die Öffentlichkeit zu bringen und die Welt davor zu warnen. Die Filme „Chronicle“, „Cloverfield“ sowie „Project Almanac“ sind Beispiele dafür.

4.3. COMEDY

Auch in Comedy-Filmen kommt Found Footage, wenn auch eher selten, vor. Hierbei bekommt der Zuschauer jedoch im Gegensatz zum SciFi den Eindruck er sieht Privataufnahmen, die zur Belustigung dienen sollen. Das bekannteste Beispiel hierfür ist der Film „Project X“.



4.4. DOKUMENTATION UND REPORTAGEN

Auch Dokumentationen und Reportagen beinhalten oder können komplett aus Found Footage bestehen. Im Gegensatz zu Spielfilmen steht hierbei nicht die ästhetische Umsetzung im Vordergrund, sondern der inhaltliche Aspekt.

„Found Footage does not have to mean horror. Like the documentary genre that it mimics there are no rules. [...] The only rules are that your story is compelling and somewhat original.“ [25]

Diese finden allerdings mehr Anklang beim Publikum als „normale“ Found Footage Filme [26]. Dokumentationen sollen im Gegensatz zu Spielfilmen weniger den Zuschauer schockieren. Sie sind dafür gedacht um aufzuklären und wahrheitsgemäß zu berichten.

4.5. PSEUDO-DOCUMENTARY UND MOCKUMENTARY

Ähnlich wie bei realistischen Dokumentationen lässt sich das „nicht ernstzunehmenden“ Footage einer Reportage oder Dokumentation in zwei zusätzliche Kategorie unterteilen. Dabei wird zudem noch unterschieden, ob dem Betrachter die parodistische Darstellungsform bewusst ist oder nicht.

Pseudo-documentary (auch Scripted Reality) lässt sich aus dem Namen bereits erklären: Eine nachgeahmte Dokumentation. Dabei wird der Inhalt wie üblich realistisch und ernstzunehmend vermittelt. Unterstützt wird dies meistens durch Interviews oder Voiceovers von mehr oder weniger fachwissenschaftlichen Gelehrten. Der Bezug zur Dokumentation bleibt dabei nicht aus. Inszenierung und Authentizität bezeichnen das Pseudonym [27].

„Alien Abduction: Incident in Lake County“ (1998), eine der ersten Pseudo-documentaries, entstand als Remake von dem Film „UFO Abduction“ (1989) auch bekannt als „The McPherson Tape“. Der Originale Found Footage Film handelt von der Familie McPherson, die an Thanksgiving von Aliens entführt wird. Der Film wurde damals irrtümlicherweise als realistisches Material aufgefasst. Zehn Jahre später entstand deshalb die Pseudo-documentary mit inszenierten fachlichen Kenntnissen als Voiceovers und Interviews über das Tape der Familie McPherson [28][29].

Ähnlich bezeichnet sich auch die Mockumentary als Parodie einer Dokumentation. Die übertriebene Absurdität bleibt dem Zuschauer allerdings hier nicht verborgen. Auch eine Mockumentary profitiert von Stilmitteln wie Bildunterschriften oder Voiceover Kommentaren[31].

„Der absichtlich unperfekte Charakter der Mockumentary-Filme soll für besondere Authentizität sorgen und damit dem Publikum glauben machen, es handele sich um einen echten Dokumentarfilm.“ [30]

Sehr typisch für das Genre ist die abwechselnde Wiedergabe von Authentischem und Fiktionalem, um den Betrachter in die Irre zu führen [32]. Allerdings legen die meisten Mockumentaries direkt von Beginn an offen, dass es sich um Fiktion handelt [33].

4.6. VLOGS UND AMATEURFILME

Found Footage lässt sich nicht nur im Spielfilmbereich finden. Ein großes Medium, was sich die letzten Jahre etabliert hat ist YouTube. Jeder kann nach Belieben Videos über alle möglichen Themen auf die Plattform hochladen, die dann für die Öffentlichkeit zugänglich sind. Welche Videos sind weniger Experimentalfilme als Vlogs? Das Wort „Vlog“ leitet sich von den Wörtern „Video“ und „Blog“ ab. Ein Vlog ist ein Blog in Form eines Videos von ein paar Minuten, welches dann auf einer Videowebsite wie z.B. YouTube veröffentlicht wird [34].

Die typisch bekannten Vlogs der YouTuber zeigen, wie sie sich selbst im Alltag filmen. Um den Zuschauer zu unterhalten, werden Themen angesprochen, die deren Zielgruppe interessieren. Meistens handelt es sich um Lifestyle, Reisen, Erleben oder Beauty. Das Prinzip von Found Footage ist das Gleiche. Es ist in gewisser Weise auch eine Art Dokumentation. Die handelnde Person, also der YouTuber filmt sein Geschehen mit oder spricht im direkten Bezug zum Publikum. Da meistens kein Filmteam dahintersteckt, sondern nur der Blogger selbst, wirkt es amateurhaft. Aber genau das ist es, was die Zuschauer so interessant finden. Der Protagonist spricht mit ihnen auf gleicher Ebene.

5. VERHALTEN UND REGELN VON FOUND FOOTAGE

5.1. HISTORISCHE EINORDNUNG

Um das Thema „Found Footage“ historisch aufzugreifen ist es notwendig, noch weiter als „Blair Witch Project“ in der Geschichte zurück zu gehen. Bereits Ende des 19. Jhd. machte Found Footage seine ersten Schritte. Francis Doublier produzierte 1898 eine Dokumentation über die „Dreyfus affair“. In der geht es um den französisch-jüdischen Offizier Alfred Dreyfus, der vier Jahre zuvor irrtümlich wegen Landesverrats verdächtigt und deshalb festgenommen wurde. Jedenfalls nahmen die Zuschauer an, es handele sich bei Doublier’s Werk um eine Dokumentation über Dreyfus. Der Künstler hingegen schnitt nur zusammenhangslose Szenen zusammen und lies es wie eine authentische Verfilmung des Falls aussehen [35].

**„Piecing together a shot of some soldiers,
one of a battleship, one of the Palais de
Justice, and one of a tall gray-haired man,
I called it “L’affaire Dreyfus.” [36]**



Revolutioniert wurde Found Footage allerdings knapp 60 Jahre später: Ende der 1950er. Bruce Conner dient als Vorbild vieler Filmemacher.

Seinen experimentellen Film gestaltete er als Mitglied der „Beat Generation“ mit ironischen aber auch gewaltvollen amerikanischen Inhalten. Das Ergebnis aus sehr kritisierenden sowie polarisierenden Themen wurde unter dem Namen „A Movie“ bekannt [38].

„[...] – old newsreels, instructional films, test patterns, whatever he could get his hands on – and radical editing techniques.” [37]

Mit der Zeit kristallisierten sich die verschiedenen Subgenres von Found Footage heraus, die in dem Kapitel „Definitionsauslegung“ näher erläutert werden. Die Technisierung ermöglichte es ab den 1970er Jahren einfacher an Filmmaterial und Informationen zu gelangen. Durch die Erfindung des Internets und die Entstehung von Videotheken wurde das Medium „Film“ immer aktueller, zugänglicher und einfacher zu nutzen. Archiviertes Footage ließ sich von nun an schneller sammeln und handhaben. Auch die Erfindung der Heimvideo Kamera und des Videorecorders setzten ebenfalls einen großen Meilenstein in die Geschichte der bewegten Bilder. Privaten Haushalten stand die selbstständige Filmaufnahme zur Verfügung.

Zunächst entstanden Found Footage Filme mit geschichtlich-dokumentarischem Hintergrund. Mit den 1980er Jahren wurde erstmals das Medium „Found Footage“ im Spielfilm eingesetzt. „Cannibal Holocaust“ gilt als der Ursprung dieser Art von Filmen [39]. Das Publikum war zu dieser Zeit erstmals bereit für sogenannte „exploitation films“, in denen es um die menschliche Ausbeutung, gewaltvolle und sexuelle Inhalte geht. Polarisieren und schockieren ist die Intention dieser Filme [40]. „Cannibal Holocaust“ will den Zuschauer durch traumatisierende Bilder in seinen Bann ziehen. Die Geschichte erzählt von einem amerikanischen Reporter Team, die das Leben der kannibalistischen Amazonen dokumentieren wollen. Nach einigen Monaten Funkstille wird das Material der Crew gefunden. Es zeigt zutiefst verstörende Szene über das Erlebte der Reporter, die allerdings nur gespielt wurden. Das Publikum fasste sie damals aber als realistisch auf [41].

**„Imagine if it was the first time
that technique had ever been
used. Of course people would
believe it to be genuine.“ [42]**

Ähnlich in die Irre geleitet wurde der Zuschauer mit dem Film „UFO Abduction“ (1989) auch bekannt als „The McPherson Tape“. An einem gemütlichen Thanksgiving Abendessen nimmt die Familie McPherson ein Heimvideo Tape auf. Es dokumentiert eine Alien Invasion [43]. Durch viel Mundpropaganda entstand das Gerücht, die Familie sei von den Aliens entführt worden und bis heute unauffindbar. Tatsächlich handelt es sich um Schauspieler und eine inszenierte Situation. Weil „UFO Abduction“ damals mit dieser Methode viel Erfolg hatte produzierte Alioto knapp 10 Jahre später ein Remake in Form einer Pseudo-documentary unter dem Namen „Abduction: Incident in Lake County“. Durch Voiceovers von angeblichen Fach-Wissenschaftlern sollte sich auch das Remake als realistisch verkaufen [44].

„Cannibal Holocaust“ und „The McPherson Tape“ erreichen ihren Erfolg mit derselben aber simplen Methode. Unbekannte Techniken und neue Medien, führten das Publikum hinter das Licht. Es nahm ernsthaft an, bei dem Material handle sich um tatsächlich gefundene Aufnahmen. Die Unwissenheit ließ nichts anderes übrig als dem zu vertrauen, was das Auge sah.

Im Jahrzehnt darauf setzten zum ersten Mal Produzenten Archival Footage in ihre Spielfilme ein. Dabei wurden, bekannte historische Szenerien so in die Geschichte des Films eingebaut, dass diese nicht aus dem Gesamtwerk herausfallen und sich unauffällig integrieren. Eins der bekanntesten Beispiele für angewandtes Archival Footage lässt sich im Film „Forrest Gump“ (1994) finden. Die Szene spielt in den 1960er und stellt schwarz-weiß Aufnahmen einer Fernsehübertragung dar. In dieser trifft Forest Gump (gespielt von Tom Hanks) auf den damals aktuellen Präsidenten John F. Kennedy und schüttelt ihm die Hand. Die Szene wirkt so real, dass man annehmen könnte sie stamme tatsächlich aus der Zeit. Die Aufnahmen von Kennedy sind dabei realistische und historisch wertvolle Sequenzen aus den 1960er Jahren. Tom Hanks wird in das Archival Footage kopiert und farblich so angepasst, dass keine Effektbearbeitung mehr sichtbar ist [45].

Der Durchbruch der Found Footage Filme gelang 1999 mit „Blair Witch Project“. Der erfolgreiche Horrorfilm wurde mit einem minimalen Budget produziert und dennoch bringt er den Machern enormen Erfolg, weil er als einer der wenigen Horrorfilme zu dieser Zeit existierte. Die einfachen Details, lassen ihn interessant und gruselig wirken. Verloren gehen in den Wäldern kann jedem passieren. Auch „Blair Witch Project“ profitierte von vorgetäuschten Informationen. Das Internet war das perfekte Medium dafür: Schneller Informationsfluss aber nicht fortschrittlich genug, um an zu viel Wissen über den Film zu gelangen [46].

Mittlerweile bedient Found Footage weitestgehend Horrorfilme.



**„It is hardly surprising, then, that a
range of horror films have emerged
that articulate generically our
period’s core anxieties and most
traumatic events, and incorporate
the stylistic markers that most
insistently signify the technological
innovations of our globalised age.“ [47]**

5.2. STILISTISCHE ANALYSE BEI FOUND FOOTAGE FILMEN

Jeder Film lebt von den Stilmitteln, die bewusst eingesetzt werden, um die Geschichte zu erzählen. Was zum Ausdruck kommen soll kann unterschiedlich dargestellt werden.

Vor allem bei Found Footage Filmen kann die Story mit vielen Stilmitteln erzählt werden. Sie können sichtbar sein oder sich auch nur auf den Sound konzentrieren.

Ein Found Footage Film lebt von der Handheld Kamera. Die Bewegungen der handelnden Person erlebt der Betrachter durch das Schwenken der Kamera. Auch die Qualität lässt meist darauf hindeuten, dass es sich um Amateuraufnahmen handelt. Erkennbar ist das durch schlechte Auflösung, die sich durch zunehmend große Pixel bemerkbar macht, niedrige fps oder Grain. Format kann ebenfalls ein bekanntes Stilmittel sein.

Meistens werden die Found Footage Spielfilme zwar in einem normalen Filmformat (16:9 oder 4k) gedreht, allerdings wird manchmal ein außergewöhnliches Format in Form von Homevideoaufnahmen als Unterstützung der persönlichen Erzählmethode mit kurzer Sequenz eingesetzt.

Selbst die Kamera kann ein absichtlich genutzter Gegenstand sein, der den Found Footage Film erheblich beeinträchtigt. Dabei spielen die technischen Angaben eine große Rolle. Die Linseneinstellung kann einiges über die Situation aussagen. Eine starke Fisheye Perspektive lässt den Betrachter ohne Worte wissen: hierbei handelt es sich vermutlich um eine sehr kleine Kamera, eventuell ein GoPro, die sehr handlich sein muss. In Überwachungssituationen können solche Perspektiven ideal eingesetzt werden. Perspektive spielt eine wichtige Rolle für Film und Bildkomposition. Ihre Möglichkeiten werden bei Found Footage Filmen bewusst ausgeschöpft, da sich bei diesem Genre nur wenig Möglichkeiten über die Narration hinaus bieten.

Aber nicht nur die Linseneinstellung ist aussagekräftig. Überwachungsaufnahmen oder Homevideos lassen sich schnell durch Camera Recording Interfaces erkennen. Dabei steht oft das Datum, die Uhrzeit, die Akkulaufzeit und selten auch Informationen über den Standort als Bildschirmdisplay Overlay über der tatsächlichen Aufnahme.

Farben lassen sich immer analysieren. Primitive Amateuraufnahmen sind natürlich nicht bezüglich Farben, Licht und Weißabgleich nachbearbeitet. Aus diesem Grund erscheinen sie dem Beobachter oft als zu bläulich oder gelblich.

Weitere Stilmittel, mit denen getrickst und gespielt werden kann sind Licht, Tiefenunschärfe und Motion Blur.

Nicht nur der technische und optische Spielraum lässt sich vollkommen ausschöpfen. Auch inhaltlich wird vieles tatkräftig unterstützt. Hierbei stellt sich meistens die Frage „Wie kommt der Kameramann dazu diese Aufnahmen zu machen?“, worauf sich die Geschichte dann aufbaut.

Im Folgenden werden drei Filmbeispiele im Found Footage Stil genauer betrachtet und die unterschiedlichen Stilmittel herausgearbeitet.

5.2.1. PARANORMAL ACTIVITY

„Paranormal Activity“ (2007) zählt zu den erfolgreichsten Horrorfilmen aller Zeiten. Dies bestätigt auch die Umfrage. Über zwei Drittel der befragten 100 Personen haben den Film als bisher angesehenste Found Footage Film angegeben [48]. Dabei wurde er mit einem minimalen Budget von 15.000 Dollar produziert [49].



Die Geschichte fängt am 18.09.2006 an und spielt in San Diego. Sie erzählt von Katie und ihrem Freund Micah. Katie wird seit ihrem achten Lebensjahr von paranormalen Ereignissen heimgesucht. Micah möchte diesen auf den Grund gehen und filmt den Alltag der beiden. Die Handlung dauert 22 Tage. Der Film ist deshalb in 21 Nächte unterteilt.

Katie ist sehr skeptisch zu den Filmaufnahmen. Ein Spezialist, den sie um Rat fragt, spricht deutliche Warnungen aus. Ein Dämon sucht Katie heim. Provokationen und negative Energien, würden dem Dämon, den Katie heimsucht, die Türe öffnen und ihn einladen.

Die Aufnahmen zeichnen hauptsächlich in den Nächten seltsame Geräusche auf. Anfangs sind diese recht harmlos. In der dritten Nacht nimmt dann die Kamera zum ersten Mal unerklärliche Ereignisse auf. Im Laufe der Zeit ereignen sich immer schlimmere Dinge. Hörbar sind Schritte und laute, dröhnende Geräusche. Die Aufnahmen zeigen zufallende Türen. In Nacht 15 wacht Katie auf und stellt sich stundenlang wie ein Zombie vor den schlafenden Micah. Am nächsten Morgen kann sie sich nicht mehr daran erinnern. Körperlich und geistig belastet die Situation vor allem sie. Immer wieder scheint sie nicht sie selbst zu sein, geht schlafwandeln und kann sich später an Nichts mehr erinnern. Der Fernseher, der auf unerklärliche Weise angeht, oder ein Bild, dass zerspringt lässt die zwei zunehmend ängstlicher werden. Zwischendurch kommt es zwischen Katie und Micah hin und wieder zum Streit. Katie ist absolut gegen weitere Filmaufnahmen. Micah hingegen versucht mit zusätzlichen Methoden den Dämon fern zu halten. Durch ein Ouijaboard möchte er mit dem Dämon in Kontakt treten und den Grund für seine Heimsuchungen herauszufinden. Die Aktion bewirkt allerdings Gegenteiliges und provoziert den Dämon noch mehr als zuvor. Dieser setzt das Ouija in Brand. Auch gestreutes Pulver vor der Schlafzimmertür hält ihn nicht davon ab in das Zimmer einzudringen und Fußabdrücke vom Pulver zu hinterlassen. Später findet Micah unter dem Dachboden direkt über dem Bett ein angebranntes Foto von Katie auf dem sie acht Jahre jung ist. Der Dämon scheint Katie immer näher zu kommen, denn im Laufe der Tage spürt sie immer häufiger seine Anwesenheit. In der 20. Nacht wird der Dämon zum ersten Mal handgreiflich. Er zieht Katie gewaltsam aus dem Bett in den Flur. Der Zuschauer hört sie nur noch schreien. Micah kann sie aber retten und wieder zurück ins Schlafzimmer bringen. Der Dämon hinterlässt Bissspuren auf Katies Rücken. Am nächsten Tag findet Micah sie am Boden mit einem blutverschmierten Kreuz in der Hand. Er bringt sie erschöpft ins Bett. Bevor sie einschläft grinst sie in die Kamera und sagt „Jetzt wird alles gut“. In der Nacht darauf stellt sie sich ein weiteres Mal stundenlang vor das Bett und beobachtet Micah. Schließlich geht sie aus dem Zimmer. Micah wird von ihren panischen Schreien geweckt und rennt ihr hinterher. Nach einiger Zeit wird er zurück ins Zimmer und gegen die Kamera geschleudert, sodass diese umfällt. Er rührt sich nicht mehr. Kathie steht in der Tür und starrt ohne Emotion auf ihren leblosen Freund herab. Ihr T-Shirt ist voller Blut. Dann krabbelt sie wie ein Tier auf allen Vieren ruckartig auf die Kamera zu. Dabei sieht man ihr blutverschmiertes und bösertiges Lächeln. Die Aufnahme wird schwarz. Der Film endet mit den Informationen, dass Micahs Leiche am 11.10.2006 gefunden wird und von Katie bis heute jede Spur fehlt [50].



OPTISCHE STILMITTEL

Der Film ist mit nur fünf Schauspielern besetzt. Die Charaktere der Handlung tragen alle denselben Namen der Akteure. Für „Paranormal Activity“ wurden, wie bei vielen Found Footage Filmen, unbekannte Schauspieler eingesetzt. Obwohl die Macher viel Erfolg genießen durften, ist der Horrorfilm für die Akteure fast der einzige Film, in dem sie besetzt wurden. Das verleiht dem Film allerdings mehr Realität. Einige durften eine kleine Rolle in Nachfolgefilmen spielen, doch die große Schauspielerkarriere bleibt bei allen aus [51].

In „Paranormal Activity“ steht die Überwachung im Vordergrund. Das Schlafen ist ein privater Moment, der nicht von Fremden gestört werden soll. Daher ist es eher ungewöhnlich die ganze Nacht die Kamera laufen zu lassen, während man schläft. Der Zuschauer ist überzeugt, private Aufnahmen zu sehen, die nicht für die Öffentlichkeit gedacht waren.

Bewusst werden die Schnitte im Film eingesetzt. Bei zusammenhängenden Szenen folgen harte Cuts aufeinander. Wenn eine längere Zeitpanne dazwischen liegt, gehen die Shots in eine schwarze Blende über [52].

Ab der dritten Nacht werden Zeitraffer-Aufnahmen verwendet. Diese sind erkennbar durch die Bewegungen von Katie und Micah. Außerdem ist in jeder Nachtaufnahme die aktuelle Uhrzeit im Bild eingeblendet [53]. Die Zeitraffer dienen mehreren Zwecken. Zum einen um die Zeit, in der nichts passiert, zu überbrücken. Zum anderen erhöhen sie die Spannung des Films. Die Nervosität steigt jedes Mal beim Betrachter, sobald die Zeitraffer stoppen. Denn dann weiß er, dass gleich etwas Plötzliches zu hören oder zu sehen ist. Das Unerwartete lässt aber meist noch ein bisschen auf sich warten, um die Anspannung auf die Spitze zu treiben.

Auch die Farben geben meistens eine Vorahnung, ob paranormale Ereignisse geschehen. Die Nachtaufnahmen sind blau, während die Tagesaufnahmen, in denen meist nichts passiert, mit einem gelblich-grellen Kameralicht aufgenommen werden.

Ein wichtiges Stilmittel in „Paranormal Activity“ ist das Licht. Es ist meistens dunkel. Dunkle Aufnahmen haben z.B. für einfache Effekte nicht zuletzt finanzielle Gründe.

Gegenlicht spielt eine große Rolle im Film. Die einfache, unprofessionelle Lichtinstallation verleiht der Geschichte sehr viel mehr Realität [54]. Das Sichtfeld ist immer begrenzt. Durch das Licht der Kamera erhöht sich der Kontrast. Der Betrachter lässt seine eigene Phantasie spielen, sobald er nicht mehr erkennen kann, was passiert. Oft sind nur Silhouetten ersichtlich. Die starken Schatten bieten sich als ein weiteres Stilmittel hervorragend an, um den Zuschauer noch mehr einzuschüchtern [55].

Viele Szenen wurden in einer Einstellung mit einem schiefen Horizont gefilmt [56]. Auch am Ende wird so eine Perspektive eingesetzt. Der Betrachter fasst dies sofort als „abgestellte Kamera“ auf. Obwohl, dies „unerwünschte“ Aufnahmen sind, zeigt die Kamera aber doch genug, um die Handlung noch zu verstehen. Es wirkt wie ein Versteck. Die Kamera soll nicht entdeckt zu werden. In der letzten Szene gibt diese Einstellung die Hoffnung des Betrachters wieder.

SOUND

Der Film lebt schließlich auch vom Sound. Bis auf die Schlusszene sieht das Publikum nie erschreckende Gestalten o.Ä.. Seine volle Konzentration liegt auf dem Ton. Erschreckend an den Geräuschen sind nur Lautstärke und Rauschen. Unnatürlich ist dabei nicht das Rauschen selbst, sondern der abrupte Abbruch des Geräusches.

Im Vergleich mit der heutigen Technik ist die Tonqualität schlecht. Allerdings erschien „Paranormal Activity“ bereits vor 12 Jahren. Bezogen auf die damalige Qualität und die Heimvideo Aufnahme, ist der Sound überdurchschnittlich gut. Trotzdem kommen die vielen Hintergrundgeräusche dem Horrorfilm zu Gute. Der Realitätsbezug wird dabei sehr verstärkt. Das ständige Grundrauschen ist schwer einzuordnen. Der Zuschauer bleibt ständig in Ungewissheit und fragt sich, was ist paranormal und was nicht. Schnell bildet er sich zusätzliche Dinge ein, die gar nicht paranormal sind. So halten nicht nur die schwer erkennbaren Bilder die Anspannung ständig hoch und lassen unbegrenzte Phantasie zu. Der Betrachter muss sich daher oft auf die Reaktionen von Katie und Micah verlassen [57].

5.2.2. CHRONICLE – WOZU BIST DU FÄHIG?

„Chronicle“ ist ein SciFi Found Footage Film, der im Jahr 2012 erschien.

INHALT

Es geht um den jugendlichen Außenseiter Andrew. In der Schule ist er unbeliebt und mit seiner Familie hat er auch Probleme. Seine Mutter liegt im Sterben. Sein Vater kümmert sich nicht. Stattdessen trinkt er und lässt seine Aggressionen an Andrew aus. Die einzige Bezugsperson die Andrew hat, ist sein Cousin Matt.

Da Andrew sonst nichts hat, kauft er sich heimlich eine teure Kamera und filmt von nun an alles mit. Damit er unter die Leute kommt überredet Matt ihn, mit auf eine Party zu gehen. Dabei entdecken die zwei zusammen mit Matts Freund Steve eine merkwürdige Höhle im Wald, in der sie einen großen, leuchtenden Felsen finden. Fasziniert von dem Licht, versucht Steve es anzufassen, bekommt aber Nasenbluten. Die Reaktion darauf hin ist ein unbekannter Angriff, bei dem alle zu Boden stürzen.

In der nächsten Zeit entdecken die drei ihre Fähigkeit zur Telekinese, die sie seitdem besitzen. Sie üben viel an ihren Kräften, bis sie schließlich sogar fliegen können. Immer öfter übertreibt es Andrew mit der neuen Fähigkeit. Durch seine schwierige Situation Zuhause und die Unbeliebtheit in der Schule fühlt er sich leicht angegriffen, als Steve sich über ihn lustig macht, weil Andrew sich bei einem Mädchen blamiert. Dazu kommt, ein heftiger Streit mit seinem Vater, der ihn schließlich angreift. Andrew wehrt sich das erste Mal gegen ihn, indem er seine Kräfte einsetzt. Die Situation eskaliert, als Andrew und Steve über den Wolken fliegen und sich streiten. Steve wird von einem Blitz getroffen und ist tot. Auf seiner Beerdigung versucht Matt Andrew zu Rede zu stellen. Doch dieser verschwindet einfach.

Das einzige was ihm jetzt noch bleibt ist seine totkranke Mutter. Weil er nicht genügend Geld hat, um die Medikamente für sie zu besorgen, raubt er mehrere Menschen sowie eine Tankstelle aus. Der Tankstellenwärter will auf Andrew schießen. Dieser wehrt jedoch den Schuss in einen Öltank ab, sodass eine heftige Explosion entsteht und Andrew ins Krankenhaus kommt. Sein Vater besucht ihn, und gibt ihm die Schuld dafür, dass die Mutter gestorben ist. Daraufhin greift Andrew seinen Vater an und lässt die komplette Wand des Krankenzimmers nach außen explodieren.

Dadurch, dass Matt Nasenbluten bekommt, merkt er, dass etwas nicht stimmt und macht sich mit seiner Freundin, deren Hobby ebenfalls das Filmen ist, sofort auf den Weg zu der Explosion. Schließlich kommt es soweit, dass Andrew mit seinem Vater aus dem oberen Stockwerk des Krankenhauses herausfliegt und ihn loslässt. Matt kann ihn rechtzeitig auffangen. Alles eskaliert, da diese Aktion Andrew richtig wütend macht. Eine Verfolgungsjagd zwischen den beiden beginnt. Die Nachrichten dokumentieren alles mit. Matt versucht ihn zu beruhigen und verspricht, als richtige Familie, ein neues Leben mit ihm fern ab von allem anzufangen. Andrew nimmt dieses Angebot aber nicht an und fühlt sich allem überlegen, da er ein Spitzenprädator sei. Er will die ganze Stadt verwüsten, bis Matt ihn letztendlich davon abhält, indem er Andrew tötet. Bevor die Polizei Matt verhaften kann, fliegt er auf und davon. In der letzten Szene sieht man Matt über die Welt fliegen und wie er in die Kamera zu seinem Toten Cousin spricht: Er wäre trotzdem ein guter Mensch. Matt verspricht ihm und Steve, herauszufinden, was mit ihnen geschehen ist. Dann lässt er die Kamera in Tibet stehen und der Betrachter hört nur, wie er wegfliegt [58].



Andrew filmt sein erlebtes Geschehen selbst mit. Die ganze Geschichte findet zum größten Teil aus der First Person POV statt. Als die Situation eskaliert, ist es nur logisch, dass Andrew mit anderen Dingen beschäftigt ist, als sein Fehlverhalten mit seiner Kamera zu dokumentieren. In diesem Fall tritt die Freundin von Matt ins Spiel, die sich scheinbar auch für das Filmen begeistert [59]. Sie filmt bereits seit Beginn der Geschichte ihre eigene Version, doch erst als Andrew die Explosion im Krankenhaus verursacht, sieht der Zuschauer hauptsächlich aus ihrer Sicht. Einige Male werden auch Perspektiven aus Überwachungskameras sowie fremden Smartphones gezeigt. Dabei werden häufige Stilmittel wie Camera Recording Interfaces benutzt [60]. Chronicle bedient sich grundsätzlich an der Freiheit einige Szenen in einer Art Third Person POV zu zeigen. Die Einstellung bleibt trotzdem aus der Sicht von Andrews Kamera. Dadurch, dass er jedoch die Fähigkeit zur Telekinese besitzt, erlaubt es Chronicle die Perspektiven aus allen möglichen Blickwinkeln zu erfassen. Sehr interessant ist dabei die Szene, als Andrew vor einem Fenster eines hohen Turms schwebt. Die Menschen darin filmen ihn. Er lässt das Fensterglas zerspringen und die Smartphones herausfliegen. Somit entstehen viele Perspektiven aus der Sicht der Handys. Diese fliegen nun alle um Andrew herum. Das ermöglicht einen häufigen Perspektivenwechsel, sodass der Betrachter schon fast vergisst, dass es sich um ein Found Footage Film handelt [61]. Normalerweise wird dem Zuschauer durch den erheblichen Qualitätsverlust sofort bewusst, wenn die Sicht in eine Überwachungskamera oder Smartphoneaufnahme wechselt. Als allerdings die Kameras um Andrew und Matt fliegen, wird keine Qualitätsverschlechterung oder ein Camera Interface gezeigt. Die Repräsentanz dieser Szene wird somit deutlich. Eine wichtige Sequenz dieser Länge würde dem Zuschauer nicht ins Auge fallen.



Zum größten Teil gibt es wie in anderen Found Footage Filmen keine Hintergrundmusik. In einer Szene wird jedoch eine Ausnahme gemacht. Als Andrew sich auf den Überfall vorbereitet, zieht er die Ausrüstung eines Feuerwehrmannes an. Währenddessen spielt das Lied „Ziggy Stardust“ von David Bowie. Auch hier schafft der Film es wieder den Zuschauer fast komplett vergessen zu lassen, dass er sich in einem Found Footage Film befindet [62]. Das Lied erzählt von Ziggy, der Gitarre spielt. Allein der Text sagt nicht viel über den Inhalt und den Hintergrund des Liedes aus. Veröffentlicht wurde der Titel im Jahr 1972. Das dazu gehörige Album „The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars“ handelt von dem Rock Superstar namens „Ziggy Stardust“, eine Fantasiefigur, erfunden von David Bowie. Ziggy ist der Verkünder von Frieden und Liebe an die Menschheit. Letzen Endes scheitert er jedoch durch den Exzess seines Erfolges daran [63]. Das Lied spiegelt Andrews Handeln wieder. Auch er ist der Meinung er tut der Menschheit gut, als er den Angriff im Aufzug eines Feuerwehrmannes plant. Dabei scheitert er jedoch erheblich. Die Szene soll die Einzige im gesamten Film bleiben, die mit einer Hintergrundmusik besetzt ist. Ansonsten läuft nur Musik, wenn sie tatsächlich aufgenommen wird, also beispielsweise aus dem Radio.

5.2.3. PROJECT X

„Project X“ ist ein Comedy Found Footage Film, der im Jahr 2012 erschien. Anerkennung erhielt er hauptsächlich durch die exzessive Party, um die es in der kaum vorhandenen Handlung geht.

INHALT

Der Protagonist Thomas Kup ist ein Looser. Zu seinem 17. Geburtstag wollen seine Freunde Costa und JB, die ebenfalls zu den Outsidern an der Highschool gehören, eine Party bei Thomas schmeißen. Um alles festzuhalten, wird Dax, ein ebenfalls unbeliebter Mitschüler, dazu beauftragt, die Party zu filmen. Wie der Zufall will, verreisen seine Eltern, nichts ahnend, über das Wochenende. Costa, als perfekter Eventmanager, organisiert viele Partygäste. Dabei macht er Propaganda über verschiedene Netzwerke, in denen sich die Einladung im Handumdrehen verbreitet. Thomas scheint zunächst skeptisch, da mehr Leute als geplant von der Veranstaltung mitbekommen haben, lässt sich aber schnell wieder von Costa überzeugen. Er kann sich schließlich sogar überwinden, die beliebte und schöne Alexis einzuladen.

Mit viel Alkohol gerüstet für die Party, machen sich die vier auf, um zusätzlich Drogen von einem verrückten Dealer zu organisieren. Dabei stehlen sie etwas. Zwei Teenager Jungs werden von Costa als Security beauftragt. Nun kann die Party starten. Es kommen allerdings immer mehr fremde Menschen, die von der Fete gehört haben und mitfeiern wollen. Die Menschenmassen nehmen ein überdimensionales Ausmaß ein, was so von Thomas nicht geplant war. Costa bleibt immer noch guter Dinge und ermutigt Thomas. Der Lärm nimmt immer mehr zu, bis ein Nachbar die Polizei ruft. Costa kann diese jedoch geschickt abwimmeln, sodass die Feier ihren Lauf nehmen kann.

Langsam gerät diese jedoch aus den Fugen. Die Menschenmasse ist nicht mehr zu kontrollieren. Fenster zerbrechen, Alkohol fließt in Massen und Menschen skaten auf dem Dach des Hauses. Der Konsum der vielen Drogen, u.a. Ecstasy, verschlimmert die Situation erheblich. Alles gerät außer Kontrolle. Die Party wird nun mehr von Drogen, Sex, Alkohol und Vandalismus beherrscht.

Thomas und seine Freunde wollen vor der Verantwortung fliehen und schließen sich dem Zwang der Gruppe an Drogen zu konsumieren. Letzen Endes löst dies Thomas' Probleme aber nicht. Er verletzt zudem die Gefühle seiner besten Freundin Kirby, als sie ihn mit Alexis im Bett erwischt.



Um der Verantwortung abermals zu entfliehen, steigt er mit seinen Freunden aufs Dach und lässt sich von allen bejubeln wie eine Gottheit. Zufrieden sehen Thomas, Costa und JB auf die Menschenmassen herab und hinauf zu einem über ihnen kreisenden Hubschrauber des Nachrichtendienstes. Sie haben es geschafft Beliebtheit und Aufmerksamkeit zu erlangen. Zum krönenden Abschluss springen Thomas und JB vom Dach in eine Hüpfburg.

Abermals trifft die Polizei ein und versucht vergeblich einzugreifen. Sie muss sich allerdings vorerst zurückziehen, da die Randalierenden zu aggressiv sind.

Als schließlich sogar das Auto von Thomas' Dad im Pool landet, sieht auch Costa ein, dass sie es übertrieben haben.

Der verrückte Drogen Dealer bringt die Party schließlich zum Stillstand, als er mit einem Flammenwerfer bewaffnet auf die Feiargesellschaft stürmt. Die Polizei kann ihn irgendwann aufhalten. Jedoch hat er die ganze Straße inklusive des Hauses von Thomas abgefackelt.

Am nächsten Morgen haben Thomas und seine Freunde die Party völlig erledigt überlebt. Sein Vater blickt betroffen auf die Trümmer des Hauses. Jedoch scheint er auch ein bisschen überrascht zu sein auf die Anerkennung und Beliebtheit, die sein Sohn deshalb erlangt hat. Neugierig hakt er nach, wie viele Menschen auf der Party waren. Auch in der Schule gewinnen die vier Freunde nun hohen Respekt. Thomas und Kirby vertragen sich und kommen schließlich zusammen [64].



„Project X“ ist ein Spielfilm mit „gestelltem“ Found Footage. Jedoch soll dies dem Zuschauer so realistisch wie nur möglich vermittelt werden. Das wird unterstützt durch die Namen, die die Personen im Film tragen. Die Vornamen der Charaktere tragen alle den Namen des jeweils spielenden Schauspielers.

Die Aufnahmen werden von dem Freund Dax gefilmt. Da er auch ein Charakter der Handlung ist, handelt es sich um Found Footage. Dax ist sehr unscheinbar und spricht eher selten. Einer der Gründe, warum man ihn nicht häufig zu Gesicht bekommt [65]. Zudem hat er die Aufgabe als Kameramann zu protokollieren. Durch seine Introvertiertheit beobachtet er lieber als sich an der Handlung zu beteiligen und wird von den meisten auch nicht oft wahrgenommen. Ein Gefühl von Überwachung und Spionage entsteht [66]. Das lässt den Zuschauer des Öfteren vergessen, dass es Dax überhaupt gibt und der Film aus Found Footage besteht.

Der Schritt zur Third Person POV ist daher nicht weit entfernt. Um dem noch mehr entgegenzuwirken, werden öfter Szenen in Slow Motion gezeigt. In denen handelt es sich ausschließlich um die feiernde Gesellschaft [67]. Das Feeling von Rausch und benommener Wahrnehmung wird deutlich durch die langsamen aber freudigen Bewegungen. Laute Party Musik unterstützt dabei und lässt den Betrachter richtig mitfühlen.

Die Perspektive wechselt ab und an im Laufe der Story. Meistens dann, wenn die Security Jungs in ihren Protokollaufnahmen berichten [68]. Diese sind allerdings zeitlich immer perfekt abgestimmt, sodass sich kein Handlungsereignis wiederholt [69]. Auch findet sich der Perspektivwechsel in den Nachrichtenberichten z.B vom Helikopter [70] oder am Ende von TV Shows. In denen spricht der Moderator sogar von Dax' gefundenem Material [71].

„Project X“ spielt in einem Format von 16:9. Auch wenn die Perspektive wechselt, ändern sich diese bis auf wenigen Ausnahmen nicht. Als die Feier eskaliert, sieht der Zuschauer durch die Augen einiger Smartphoneaufnahmen der sich bewegenden Menschenmasse auf der Straße [72]. Diese Aufnahmen sind im 4:3 Format mit deutlich schlechterer Qualität.

Das Licht ist nicht immer perfekt eingestellt. Oft wird mit Gegenlicht gearbeitet, sodass sich die Kamera beim hektischen Zoomen zunächst wieder auf die Helligkeit einstellen muss [73].

Ein sehr bekanntes Stilmittel von „Project X“ ist das penetrante, grelle Tageslicht der Kamera von Dax im Dunkeln [74]. Das Licht soll Details bei Nacht gut erkennen lassen und diese in eine tageslichtähnliche Szene setzen. Allerdings ist so ein intensives Licht auch dafür bekannt, Personen nicht immer von ihrer schmeichelhaftesten Seite zu zeigen.

Meistens wirkt es, als ob das Licht sehr zufällig und natürlich gewählt wurde, mit Ausnahme einiger Stellen. Als Thomas und Kirby auf der Straße streiten, kann Dax zwar nicht den Ton der beide erfassen. Die zwei stehen allerdings perfekt im Spot Licht der Straßenlaternen. Die Emotionen sind dabei so deutlich zu erkennen und es genügt, um die Situation deuten zu können [75].

SOUND

Der Sound spielt hier eine große Rolle. Eigentlich ist es eher unüblich, Soundtracks in Found Footage Film zu verwenden, da es den Realitätsbezug wegnimmt. Bei „Project X“ wird dagegen viel Musik hinterlegt. Die wird allerdings geschickt in die Story integriert, da es sich meist direkt um die Party Musik handelt, die aktive Person mitsingt oder der Soundtrack im Radio läuft [76].

Der selbstbewusste Gangsterrap und die rebellische Disco Musik entsprechen jedoch genau dem Gegenteil, was Thomas, Costa und JB verkörpern.

Geprägt ist „Project X“ durch die Lieder „Pursuit of Happiness“ und „Heads Will Roll“. Diese zwei Songs stehen mittlerweile als Markenzeichen für ausartende Partys und werden oft als Werbemaßnahme eingesetzt um die Menschen zum Feiern zu animieren. Der gesamte „Project X“ Soundtrack verhilft dem Film zu viel Erfolg.

Während beider Songs spielen sich Szenen in Slow Motion von der feiernden Gesellschaft ab. Diese Sequenzen sind ausschließlich dem Sound gewidmet. Die Szenen unterstützen nur die Musik, anstatt viel Content zur Story zu geben. Normalerweise dient die Musik zu Unterstützung des Bildes und nicht umgekehrt [77].

Allgemein ist der Ton in guter Qualität. Die Konversationen kann der Zuschauer gut verstehen. Kein Nuscheln und wenig Rauschen werden im Film eingesetzt. Alleine wenn die Perspektive zu Aufnahmen der Security wechselt verschlechtert sich die Qualität des Tons.



6. FOUND FOOTAGE IM 3D

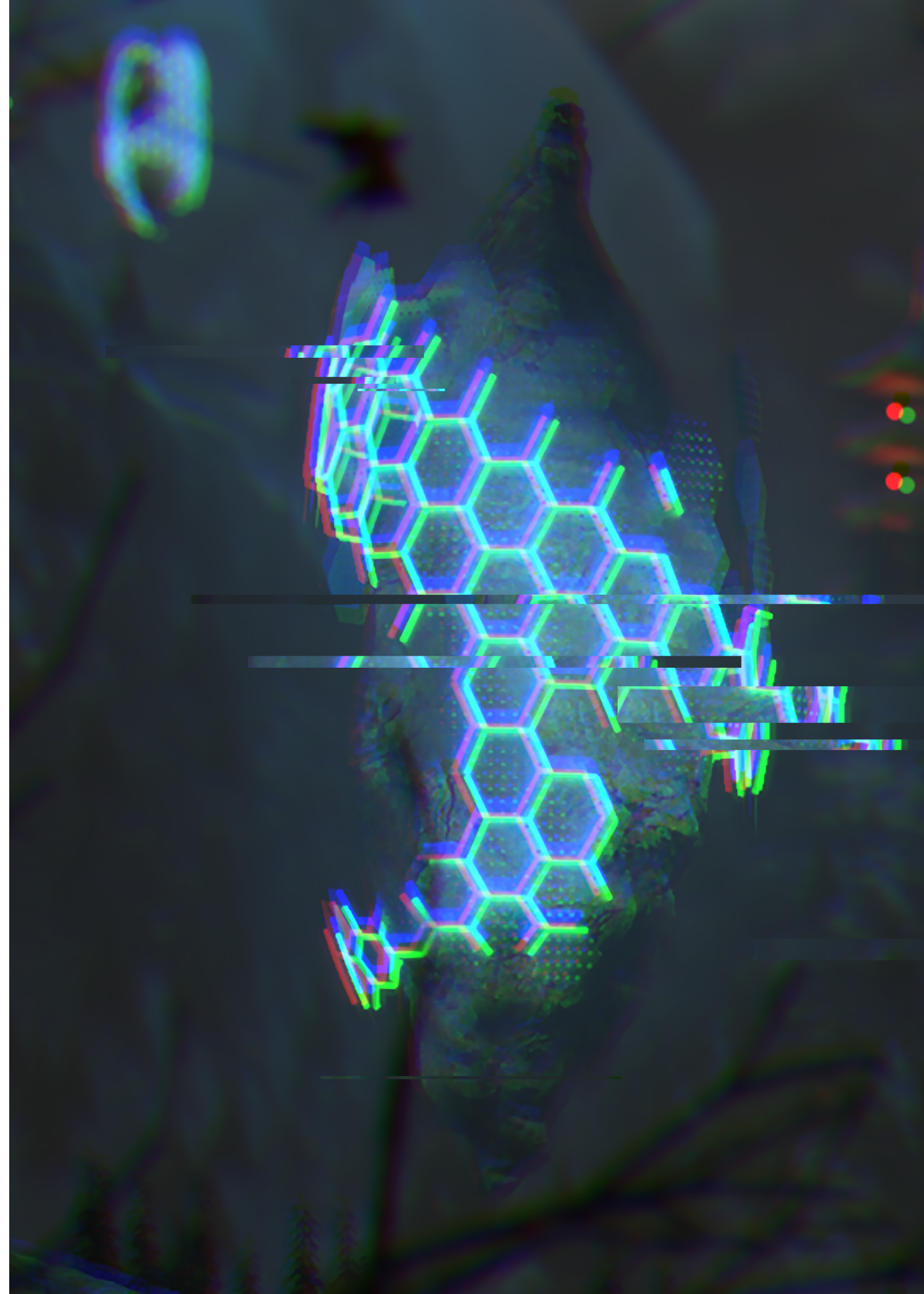
6.1. ZUSAMMENFASSUNG VON „THE GLINT“

Das Bachelorprojekt „The Glint“ soll ein kurzer Trailer oder Ausschnitt für einen Spielfilm sein. Der Trailer gibt nur gerade so viel Einblick, dass der Zuschauer aufmerksam und neugierig werden soll. Jedoch erzählt er keine Geschichte, sondern zeigt nur das zufällig gefilmte Erlebnis einer Frau. Um die Szene verstehen zu können ist Voraussetzung, den Begriff Found Footage im Zusammenhang zu verstehen, wie bisher erklärt.

Zunächst sieht der Zuschauer nur Dunkelheit und muss sich auf sein Gehör verlassen. Schnell schwenkt die Kamera nach oben und richtet sich auf. Hierbei wird ein Handy verwendet, deshalb im Hochformat 720x1280 Pixel. Zu sehen ist eine teils schneebedeckte Berglandschaft, in der vereinzelt chinesische Tempel stehen, die in der Dämmerung und im Nebel, der sich zwischen den Bergen verhängt, verschwinden. Außerdem sind deutlich drei überdimensionale tropfenförmige Felsen zu sehen, die in der Landschaft ruhig auf und ab schweben. Eine jeweils unerklärliche, starke, blaue Lichtquelle geht von den Felsen aus, die in einer Art elektrischen Schutzwall umhüllt sind. Dieser Schutzwall besteht aus verbundenen Hexagonen, die ein Gitter bilden. Diese Gitter sind teilweise unterbrochen und legen die Felsen an manchen Stellen frei. Die Innenflächen der Hexagone sind leicht durchsichtig, sodass die Struktur der Felsen darunter zu erahnen ist. Im Vordergrund sind Zweige von Gebüsch zu erkennen, was darauf hindeutet, dass sich die Person vor dem Geschehen versteckt.

Die Kamerafrau zoomt hektisch auf den von ihr aus nächst-schwebenden Felsen und schwenkt dann abwechselnd auf die anderen zwei. Sobald die Kamera darauf fokussiert, bewegen sich die Hexagon-Walls abwechselnd, als würden diese elektrisch pulsieren. Panisch zoomt sie mit der Kamera wieder auf die ursprüngliche Einstellung zurück. In dem Moment weitet sich der nächst-gelegene Schutzwall immer mehr aus und kommt schließlich auf die Kamera zu. Aus Angst lässt die Frau die Kamera fallen und man hört nur noch wie sie wegrennt. Als schließlich der Wall die Kamera erreicht strahlt das Handy nichts Anderes mehr als ein Störsignal aus.

Der Abspann fügt sich in das Störsignal ein. Zwischendurch hört man in schlechter Qualität Ausschnitte aus Radio- und Nachrichtenreportagen, die von einer Alien Invasion und dem Untergang der Menschheit sprechen.



6.2. UMSETZUNG UND HINTERGRUND DER GESCHICHTE

„The Glint“ gibt ausschließlich einen kurzen Einblick in eine längere Story und soll wie ein Trailer den Zuschauer in seinen Bann ziehen und neugierig machen. Die Vor- und Nachgeschichte ist daher nur hypothetisch. Durch einige Anregungen und Inspirationen entstand das Projekt.

6.2.1. HINTERGUND VON „THE GLINT“

Die Hintergrundgeschichte von „The Glint“ spielt in näherer Zukunft und handelt von einer jungen Protagonistin. Sie sucht das Abenteuer und glaubt durchaus an ein Leben außerhalb unserer Erde. Da sie bereits ihr ganzes Leben lang schon nach übernatürlichen Phänomenen sucht, bisher jedoch meist ohne Erfolge, begibt sie sich auch diesmal auf eine Reise an unbekannte Orte in den Tiefen des tibetischen Gebirges, wo selten eine Menschenseele hinkommt. Auf ihren Wanderungen durch den Tibet findet die wissbegierige Forscherin uralte verlassene Tempel vor. Nach einer längeren Reise, jedoch bisher ohne interessante Entdeckungen, die auf übernatürliche Hinweise deuten könnten, entdeckt sie eines Tages die drei schwebenden Felsen. Umhüllt mit einem blau-leuchtenden, elektrischen Schutzwall aus Hexagon förmigen Gittern, sind diese gigantisch groß und weisen eine tropfenähnliche Form auf, nichts was einer natürlichen Felsenform ähnelt. Um ihre Entdeckung für Forschungszwecke zu protokollieren, filmt sie mit ihrem Smartphone mit. Hier setzt die kurze Szene „The Glint“ ein. Sobald die Protagonistin die, wie magnetisch von der Erde, abstoßenden Felsen im Fokus der Kamera hat, fangen die Walls an zu pulsieren. Neben den Geräuschen der Natur wie dem Wind ist ein starkes vibrierendes Rauschen zu hören. Die Protagonistin weiß selbst nicht woher die Geräusche kommen und zu wem oder was sie gehören. Was der Betrachter nicht weiß, dass die Geräusche von Außerirdischen stammen. Dann dehnt sich der größte Wall unerwartet ins scheinbar Unendliche aus, was die Frau zur Flucht treibt. Sie lässt die Kamera zurück. Das Projekt „The Glint“ endet mit dem Erreichen des elektrischen Walls, der sich scheinbar nicht mit der Technik der Kamera verträgt und die Aufnahme stört. Der Betrachter sieht daher nicht mehr, was mit der Frau danach geschieht. Jedoch überlebt sie den Angriff in einem Felsunterschlupf und wird nicht direkt vom Wall erfasst. Die Erklärung für das spektakuläre Phänomen findet die Frau im Laufe der Geschichte nach ihrer Aufnahme. Zunächst scheint es als ob sie keine Schäden von der Elektrizität des Gitters erlitten hat. Da die eifrige Forscherin ihrem erlebten Geschehen auf den Grund gehen möchte, lernt sie nach einiger Zeit mehr über den Angriff. Es stellt sich für sie heraus, dass Außerirdische mit ihren Schiffen, in Form der schwebenden Felsen, zur Erde gelangt sind und Kontakt mit den Menschen aufnehmen wollen. Da diese eine andere Kommunikationsart beherrschen als die Menschen, gestaltet sich die Kontaktaufnahme schwieriger als gedacht. Der Wall, der die Protagonistin aber überrannt hat, gab ihr dafür einige Fähigkeiten und das Wissen dazu. Ein Zeitalter beginnt, indem es andere Wesen des Universums gelungen ist, Kontakt mit den Menschen aufzunehmen.

Damit der Betrachter bei „The Glint“ trotzdem versteht, um was es sich handelt, sind im Abspann einige Radio- und Nachrichten-Sequenzen zu hören, die von der Alien Invasion auf der ganzen Welt berichten. Somit wird klar, dass die mögliche Bedrohung, größere Auswirkungen haben kann als gedacht.



6.2.2. ANREGUNGEN UND INSPIRATIONEN

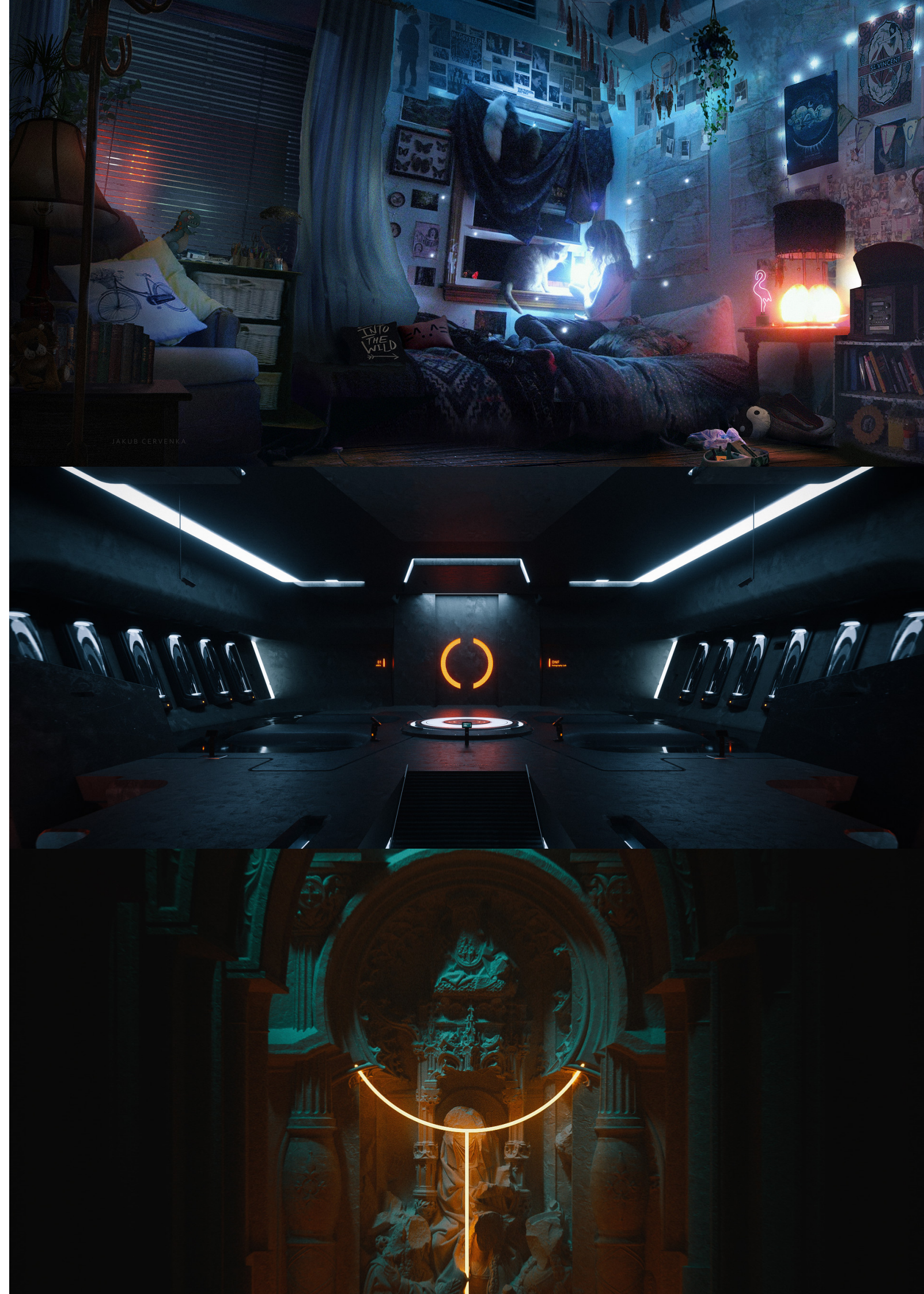
Das Projekt entstand natürlich unter anderem durch Inspiration entsprechender Found Footage Filme wie „Paranormal Activity“ und „Chronicle“.

Im Film „Thor“ (2011) trifft die junge wissbegierige Forscherin auf das übernatürliche Phänomen, der Götter. Auch in „The Glint“ handelt es sich um eine junge Frau, die dem Übernatürlichen auf der Spur ist.

Die Szenerie spielt im Hohen Gebirge des Tibets. Inspiriert wird sie durch die End Szene des Found Footage Films „Chronicle“, in der Matt, weit ab von der Menschheit sich auf unbekannte Abenteuer begibt. Die chinesische Kultur bietet eine umfangreiche Hintergrundidee für „The Glint“. Nicht nur das Optische, wie die Tempel aus komplizierten Verzierungen und bunten Ornamenten, lassen sich gut für das Gesamtbild des Projektes integrieren. Auch das Zusammenspiel von Irdischem und nicht Irdischem der Kultur, die uns sehr fremd erscheint, ist eine gute Voraussetzung für die Geschichte.

„Arival“ gibt die Idee der Alien Invasion wieder. Die Außerirdischen kommen auf die Erde mit ihrem äußerst interessanten und zugleich einschüchternden, nierenförmigen Raumschiff. Dieses ist übermenschlich riesig und schwebt auf unerklärliche Weise über dem Boden, als ob es magnetisch von der Erde abgestoßen wird. Die Aliens kommunizieren auf eine Art und Weise, die die Menschen noch nicht verstehen. Sie müssen sich erst dafür entwickeln, um diese neue Art von Sprache sprechen zu können [78]. Diese Idee sollte auch in „The Glint“ umgesetzt werden. Der Zuschauer versteht nicht so recht, was dort geschieht, weil das, was er sieht, für ihn fremd ist.

Die Herausforderung bei dem Projekt ist es, die Szene kurz zu halten und trotzdem eine Geschichte erzählen zu können. Inspiriert ist dies an einem kurzen Instagram Clip von Justin Leduc. Der Künstler produziert viele 3D Projekte als kurze Filmesequenz, die gerade einmal einige Sekunden dauern. Trotzdem kann der Betrachter durch die Bilder und den Sound eine Geschichte erkennen. Sein wohl bekanntestes Projekt zeigt die Golden Gate Bridge aus einer Hubschrauber Perspektive. Die Brücke wird von einem riesigen, überdimensionalen Skelett festgehalten. Dieses trägt einen roten Umhang mit Kapuze und verdeckt somit Kopf und Gesicht. Es wirkt als ob das Skelett die Autos auf der Brücke überwacht und gleichzeitig jeden Moment die Brücke zerreißen könnte, da das Schicksal der Autofahrer wortwörtlich in seinen Händen liegt [79].





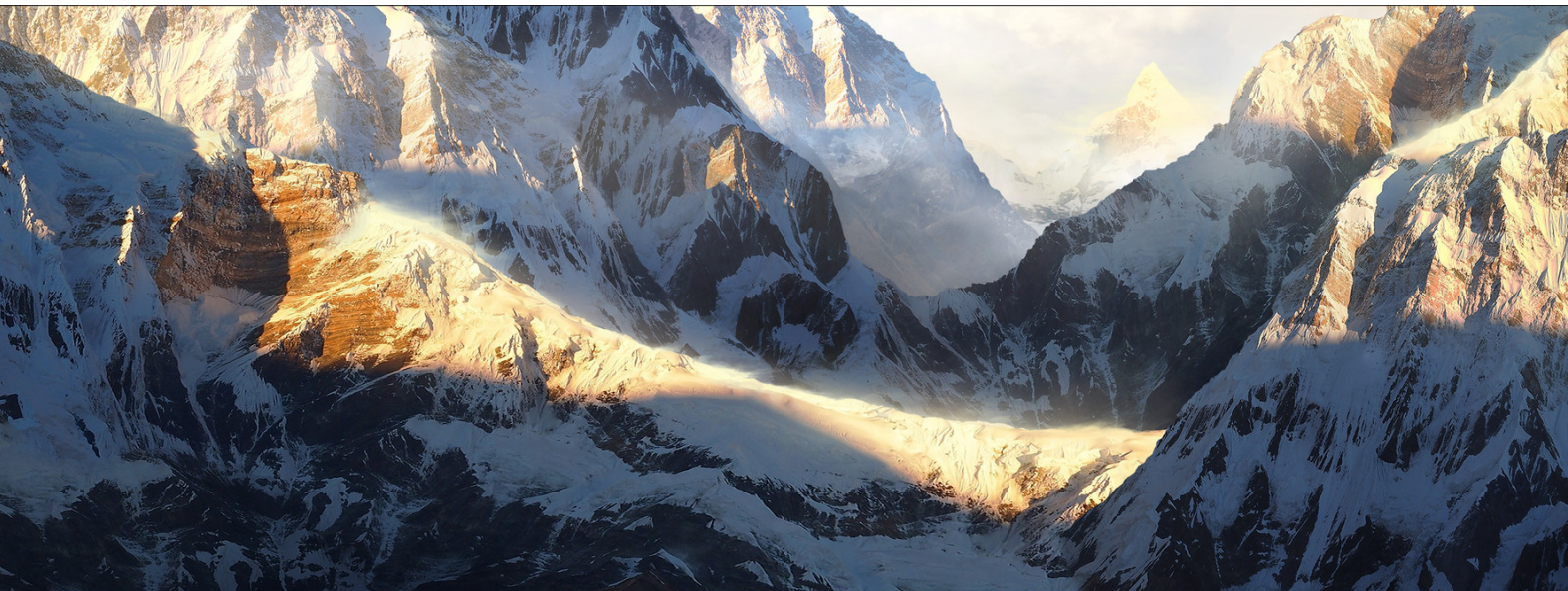
Um Ideen für die Kombination von realer Landschaft und abstrakten Objekten zu sammeln, werden Moodboards zusammengestellt.

Hierbei wird vor allem auf die Lichteinstellung geachtet: Wie wirkt das Licht auf andere Objekte und wie weit strahlt es und beeinflusst die Stimmung der Szenerie? Interessant wirken bei allen Bildern die Kombination von nur zwei Farben, meist Blau und Orange oder Rot.

Vor allem der zusätzliche Einsatz von blauem Licht wirkt gut auf Schneelandschaften. Somit wird die Kälte betont, aber gleichzeitig auch das Gefühl von Wärme und Geborgenheit vermittelt, da es die einzige Lichtquelle ist und Orientierung bietet.



Eine Orientierung, wie sich Licht und Nebel im Gebirge verhalten und wie Gebirge aussieht, bieten die folgenden zwei Bilder.

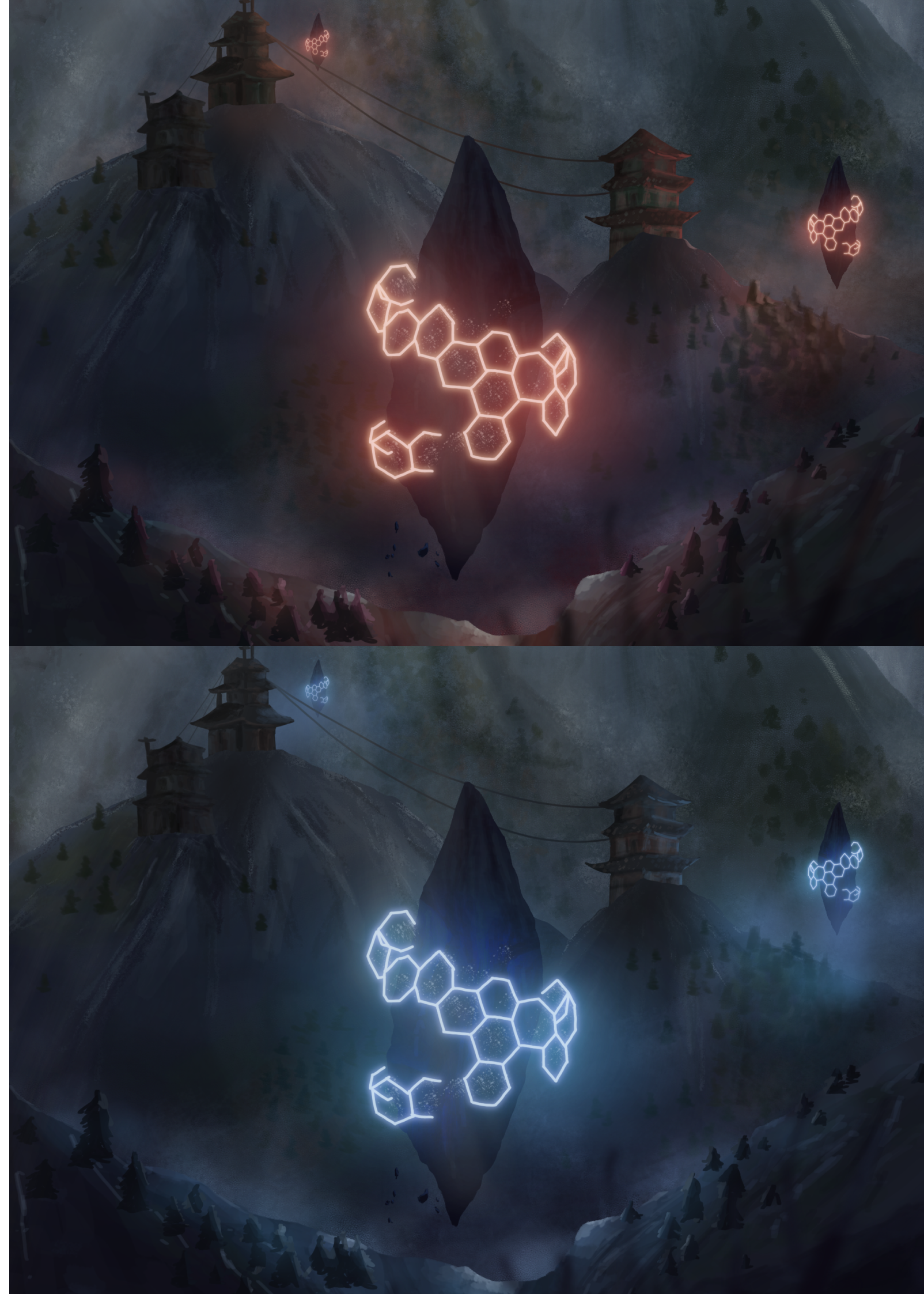


Die Details der Tempel sollten nicht zu aufwendig modelliert werden. Bilder von originalen Tempeln, die viele Ornamente haben, und bereits 3D modellierten Tempeln dienen dabei als Referenz. Das Concept Art von dem Spiel „Tomb Raider“ bietet die Vorlage für einige Details wie beispielsweise das flatternde Tuch im Wind.

Der Schutzwall der schwebenden Felsen weist eine eindeutige Hexagon-Struktur auf. Diese erinnert an Bienenwarben. Die Animation der elektrischen Schutzwälle wirkt unnatürlich und wenig organisch. Videospiele wie „Detroit: Become Human“ und „Quantum Break“ liefern Inspirationen dafür.



Mit den gesammelten Inspirationen entstanden zwei Concept Arts vor der Umsetzung in 3D. Bis zum Lighting stand nicht genau fest, ob der Schutzwall rot oder blau wird.

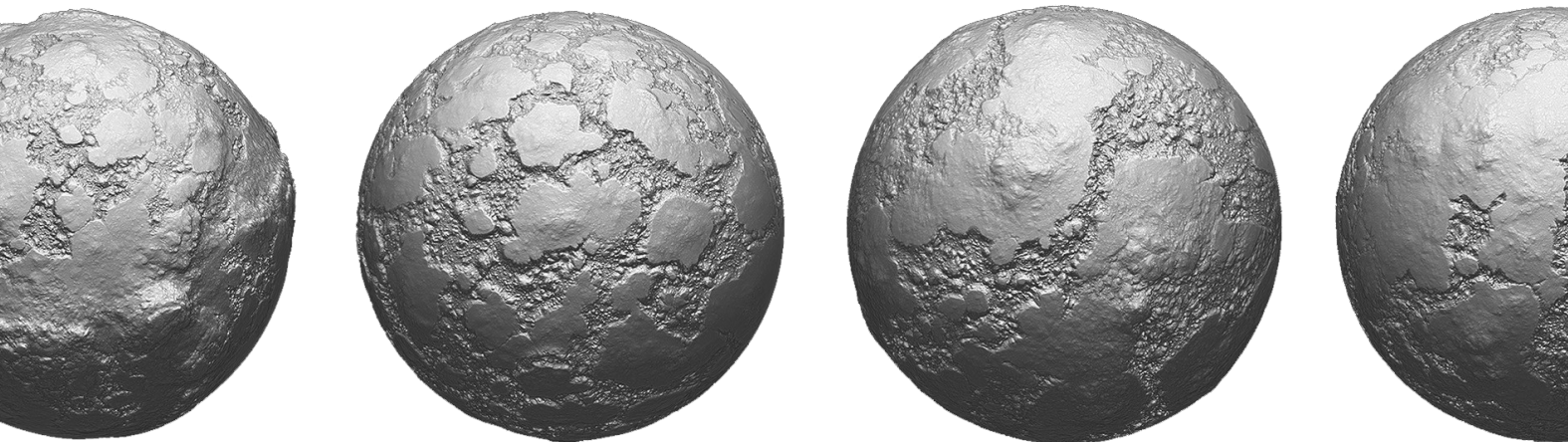


6.3. ÄSTHETISCHE GESTALTUNG

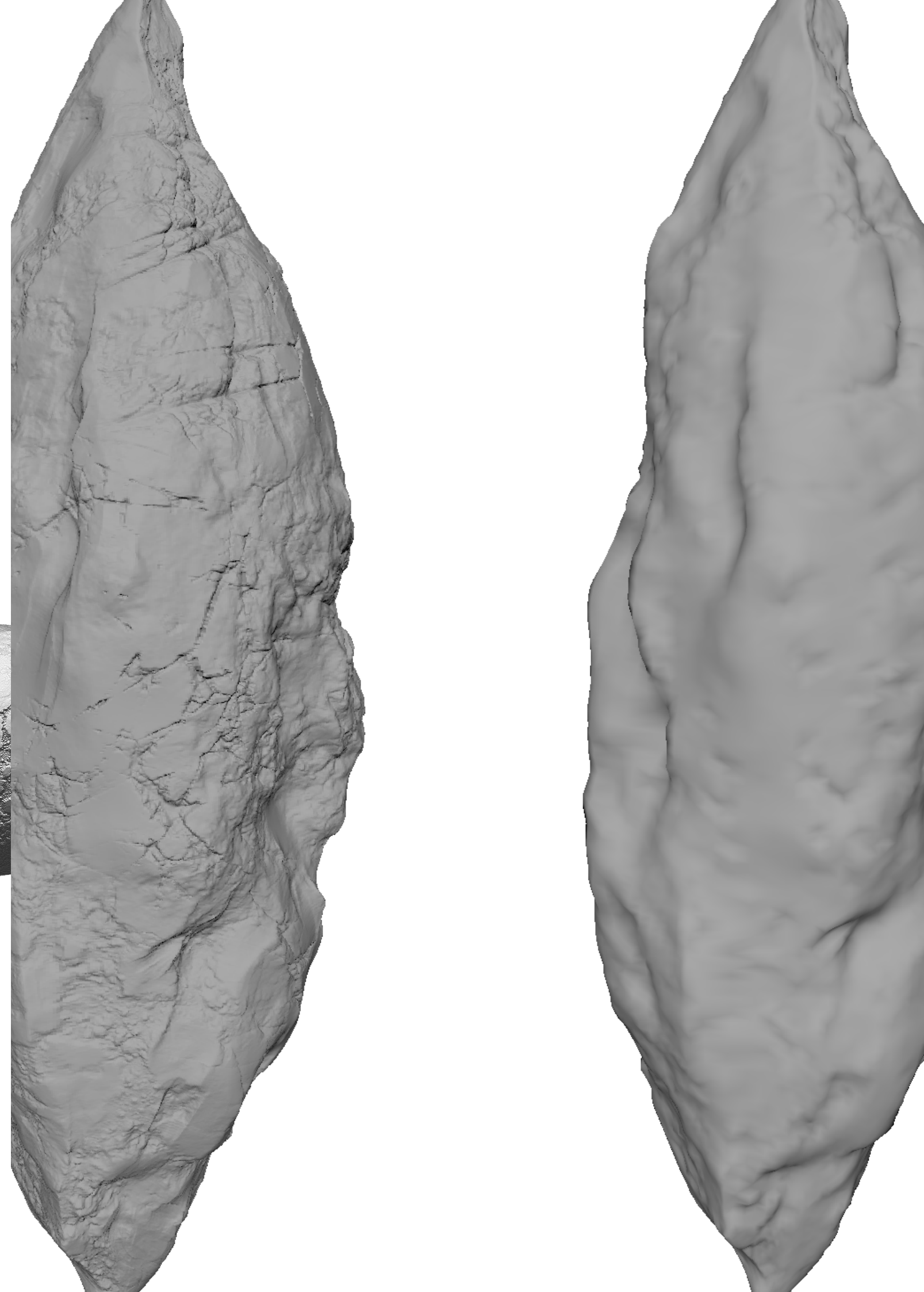
Der Titel „The Glint“ wurde für das Projekt gewählt, um den Fokus noch mehr auf das leuchtende Hexagon-Gitter der schwebenden Felsen zu lenken. „Glint“ auf Deutsch übersetzt bedeutet „Schein“, „Glitzern“ oder „Leuchten“. Die Szene ist komplett in 3D modelliert, texturiert sowie gerendert. Die Objekte, Texturen und Lichtverhältnisse sind realistisch umgesetzt, wobei die Lichter der Felsen bis zum Compositing größtenteils als Hauptlichtquelle dienen. Gewöhnliches Licht ist ein wichtiger Faktor für eine realistische Umgebung. Bei „The Glint“ wurde aber bewusst mit der Beleuchtung gespielt, um eine interessante Stimmung zu erzeugen.

6.3.1. MODELLING

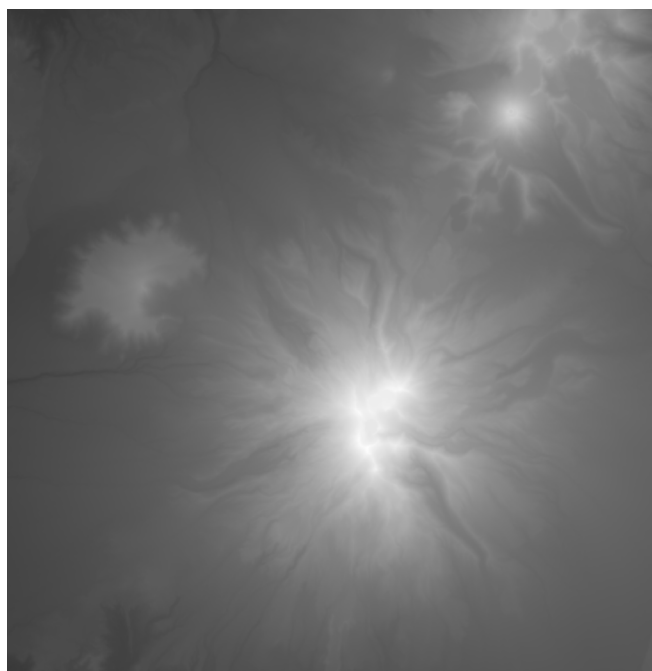
Die Objekte sind hauptsächlich in Autodesk Maya gemodelt. Für die detailliertere Nachbearbeitung bei allen Steinobjekten wird Zbrush verwendet. Mit einem frei verfügbaren Brushset von dem Gründer des Indie Games „Utopia Syndrome“ und Environment Artist Andrew Averkin ist es möglich einfache und schnelle Steinstrukturen zu erstellen.



Die Sequenz soll einen möglichst realistischen Eindruck erwecken. Daher ist es wichtig die Objekte dementsprechend detailliert zu modellieren. Es muss jedoch auch drauf geachtet werden die Objekte mit nicht allzu vielen Polygonen zu erstellen, da sonst die Renderzeiten utopisch sind. Zu wenig Polygone würde den Detailgrad reduzieren. Neben der Reduktion an unnötigen und nicht sichtbaren Polygonen werden die Objekte auch als StandIns in die Szene eingefügt.



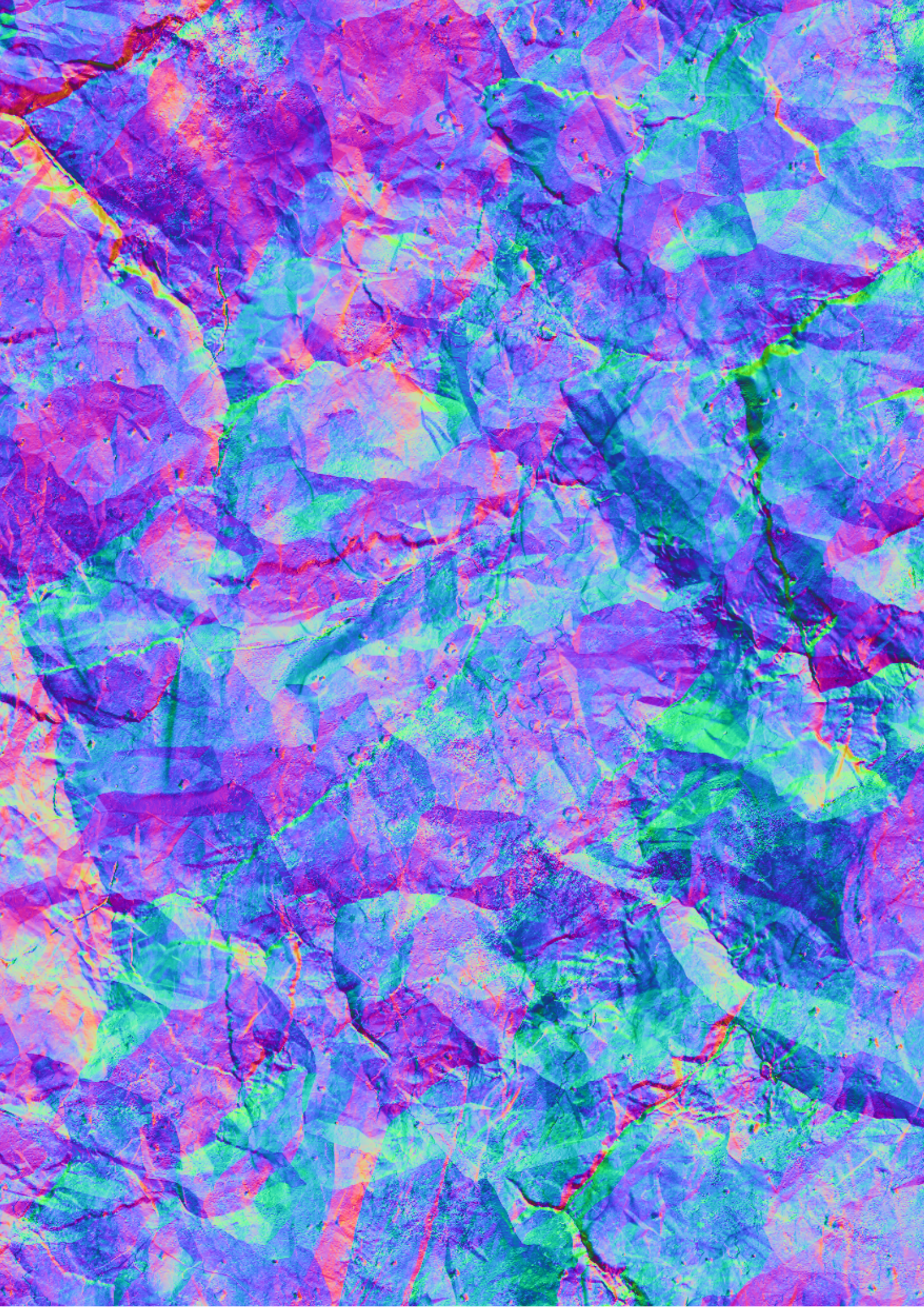
Mit dem „Sculpt“ Tool in Maya und einer Displacement Map, die eine von Satelliten erzeugtes Bild einer Bergstruktur aufweist, können einfach und schnell Berglandschaften erzeugt werden. Dieses Displacement wird dabei in den Stamp des Brushes importiert.



Die Tempel wirken mit vielen Ornamenten bestückt. Das liegt hauptsächlich an den Texturen. Die Modelle sind dabei recht simpel gehalten. Einfache geometrische Formen bestimmen die Wände und Dächer der Häuser. Hier muss nichts in Zbrush nachmodelliert werden, da der Detailgrad für die Entfernung vollkommend ausreichend ist.

Da die Büsche im dunklen Vordergrund liegen und zudem meist durch die Tiefenunschärfe nur angedeutet werden, sind diese recht simple mit dem „Paint“ Tool von Maya erstellt. Maya bietet hierbei eine Auswahl an verschiedenen Bäumen, Sträuchern und vielem mehr. Für das Projekt werden „Maple Trees“ (dt. Ahorn Bäume) verwendet. In der richtigen Skalierung und der Tiefenunschärfe lassen sie sich gut als Sträucher und Büsche einsetzen. Mit den Tooleinstellungen des „Paint“ Tools lässt sich die Anzahl der Sträucher, Zweige und Blätter sowie Zufallstruktur des Seeds bestimmen.

Die Struktur des Hexagon-Gitters erscheint komplizierter zu modeln als sie eigentlich ist. Zunächst wird die Grundform eines Zylinders benötigt, die ein gleichmäßiges Mesh an senkrecht und waagrecht liegenden Polygonen aufweist. Nun werden alle Edges ausgewählt. Mit dem „Poke“ Tool wird jedes selektierte Face geviertelt, sodass die Selektion nur noch aus dreieckigen Polygonen besteht. Alle Vertices werden nun ausgewählt und das „Champer Vertex“ Tool angewendet. Durch verschiedene Parameter entsteht ein gleichmäßiges Mesh aus Hexagon-Polygonen. Durch ein „Deformer“ entsteht aus dem Hexagon Zylinder ein zunehmendes und ein abnehmendes Ende. Die Größe passt sich dem entsprechenden Felsen an. Die Edges eines Duplikats werden ausgewählt und mit dem „Bevel“ Tool bearbeitet. Somit entstehen je nach Einstellung der „Fraction“ entsprechend dicke Umrandungen um die einzelne Hexagon-Polygone. Zu guter Letzt werden einige Polygone gelöscht, damit der Schutzwall Lücken aufweist und kaputt aussieht.



6.3.2. TEXTURING

Vor dem Texturing, ist es nötig, die Objekte mit sauberen UVs auszustatten. Auch die Textur wird so realistisch wie möglich gestaltet. Je weiter weg das Objekt, desto weniger Details müssen beim Texturieren beachtet werden. Substance Painter erstellt die entsprechenden Maps der Objekte: Basecolor, Metallness, Roughness, Height und Normal.

„Substance Share“ bietet kostenlose Materialien, die vor allem, für die Tempel gut zu kombinieren sind.

In Maya werden die exportieren Maps in das AiStandard Material von Arnold gepiped. Die Normal Maps dienen dem Bump und die Height dem Displacement.

6.3.3. LIGHTING

Das Licht in der kurzen Found Footage Szene ist relativ geringgehalten. Eine Lichtdämmerung erscheint interessanter und ist einfacher zu gestalten, um den Detailgrad und Renderzeiten zu verkürzen. Grundsätzlich wird hierbei sehr darauf geachtet den Fokus nur auf die schwebenden Felsen zu lenken. Die übrige Umgebung dient dabei nicht zur Ablenkung, obwohl sie durch unebenes Gelände und die Tempel, sehr unruhig wirkt. Das scheinbar einzige Licht geht von den schwebenden Felsen aus. Das Gitter der Hexagon-Struktur dient als Arnold Mesh Light. Die Innenflächen der Struktur leuchten dagegen gar nicht. Lediglich ihre Reflektion gibt den Anschein auf Self-emission.

Tatsächlich spielen die unauffälligen Lichter auch eine wichtige Rolle. Die Kombination aus zwei Komplementärfarben beim Licht macht eine Szene stets interessanter. Um dem kalten Blau-Türkis entgegenzuwirken, werden kleine gelb-orange Akzente bei den Tempeln gesetzt. Dies dient nicht nur dem gestalterischen Aspekt der Lichtkomposition, sondern auch, damit die Tempel nicht komplett in der Dunkelheit verschwinden.

Das HDRI ist nicht aktiv zu sehen, gibt aber der gesamten Szene eine Grundhelligkeit und den in der Dunkelheit verschwindenden Objekten eine bläuliche Verfärbung. Zudem dient es beim Shaden als Anhaltspunkt um einheitlich Texturen zu erstellen.

Durch den „Z“ Channel, der im Comp drübergelegt wird, bekommt die gesamte Szene nochmal eine gewissen Helligkeit und setzt diese in eine Lichtdämmerung. Im Nebel verschwinden die kleinen Lichter der Tempel und werden deshalb im Comp zusätzlich verstärkt.



6.3.4. BILDKOMPOSITION

Das Bild der Szene von „The Glint“ folgt einem überlegten Bildaufbau. Die Unregelmäßigkeit, wird hier stark beachtet, eine interessantere Komponente, die die Aufmerksamkeit des Betrachters weckt. Drei schwebende Felsen, sowie drei Tempel ordnen sich unregelmäßig an. Dazu steht im Kontrast die starke Regelmäßigkeit des mittleren Felsens, auf den zentral gefilmt wird. Dieser folgt keinem goldenen Schnitt, die anderen Objekte stattdessen schon. Obwohl das zentrale Objekt in der Mitte des Bildes platziert ist, fällt der Schwerpunkt stark auf die Seite. Trotz der unregelmäßig angeordneten Objekte im Bild, kann der Zuschauer sie gut erkennen und voneinander unterscheiden. Damit wirkt das Gesamtbild nicht zu kompliziert, und es herrscht trotzdem eine gewisse Ordnung. Die Szene spielt in einer höheren Geschwindigkeit und bietet keinen zu langen Einblick um sich zurecht zu finden.

Die Dimensionen sind vor allem durch die Größe der Bäume und der Tempel erkennbar. Einschüchternd wirken nicht nur die schwebenden Felsen, die übermenschlich groß sind. Die Berge sollen dies unterstützen, da sie bis an den oberen Bildrand ragen. Die Kamera kann die gesamte Größe gar nicht erfassen.

Die Farben sind überwiegend in einem kalten Blau gehalten. Blau verträgt sich gut mit einer Eis- und Schneelandschaft und lässt den Betrachter die Kälte mitfühlen. Auch spiegeln die kalten Farben das Unnatürliche und Elektronische wieder. Befremdlich und ausladend wirkt die Gesamtsituation. Zwar stehen in der Landschaft vereinzelt Häuser, diese sehen allerdings verlassen aus. Einsamkeit und Selbstüberlassung werden vermittelt.

6.4. TECHNISCHE GESTALTUNG

Vor der Umsetzung in 3D ist es notwendig, einige Tests durchzuführen, um genau zu analysieren, wie sich Handheld Aufnahmen verhalten. Dabei wurden mehrere Szenarien in der Natur mit dem Smartphone gefilmt und auf unterschiedliche Methoden, bezüglich Zoom, Schwenken, Timing und Lichtverhältnissen, geachtet.

Eine passende Aufnahme ergibt sich für das Projekt, bei dem vor allem das Schwenken der Kamera sich als gut geeignet herausstellt. Das Footage wird zunächst in Nuke importiert. Ein „Camera Tracker“ wird mit passenden Parametern eingestellt. Der Tracker erfasst die Bewegungen mit einer zusätzlichen Hilfe in Form einer Ground Plane. Die eingelesenen Daten werden als Punkte im 3D Raum dargestellt. Somit kann eine Kamera erstellt werden, die die Bewegungen des Footages nachahmt. Diese wird dann als „ABC File“ exportiert, welches als „Cameracache“ in Maya wieder eingelesen werden kann. Dieser Cache wird als normale Maya Kamera dargestellt, der allerdings nicht animierbar ist. Da die Bewegungen der Kamera noch überarbeitet werden muss, wird die Kamera in einen „Locator“ gesetzt. Dieser kann schließlich durch zusätzliche Animation die Bewegungen ausgleichen, gegensteuern oder neue Schwenks zu der bestehenden Bewegung hinzufügen. Somit wird mit wenig Animation und Aufwand eine Handheld Kamera in Maya erzeugt.



Weitere Workflows bestehen in der Animation der Felsen. Das Schweben muss natürlich aussehen. Gelöst wird dies durch leichte Auf- und Abbewegungen. Sie simulieren das magnetische Abstoßen von der Erde. Auch die Lichtgeometrie um die Felsen bekommen eine Animation, die einer Pulsbewegung ähnelt. Umgesetzt wird das mit „Blendshapes“. Die Geometrie wird mehrfach dupliziert. Jedes Duplikat soll sich durch kleine Abänderungen zum Original unterscheiden. Mit dem „Blendshape“ Tool kann das Original dann mit seinen duplizierten Geometrien verknüpft werden. Durch das Ändern der Parameter im Shape Editor, passt sich das Original der Geometrie des Duplikats nach Stärke des Parameters an. Die zeitlich abgestimmte Animation vielfacher Blendshapes lässt die ursprüngliche Geometrie pulsartig bewegen.

Gerendert wird „The Glint“ in Maya mit entsprechend angepassten Rendersettings. Dabei muss zunächst viel getestet werden bevor die Bilder tatsächlich gerendert werden können.

Nach dem Rendern werden die Bilder in Nuke weiterverarbeitet. Der Compositing Prozess ist für die Szene ebenfalls ein wichtiger Teil. Viele der stilistischen Methoden kommen erst in der Nachbearbeitung zum Einsatz. Motion Blur und Tiefenunschärfe können zwar auch direkt im 3D Rendering mit eingestellt werden. Die Kontrolle darüber bleibt dann allerdings aus. Auch die Renderzeiten werden dadurch enorm länger. Um diese Probleme zu umgehen lassen sich für den Motion Blur der „motionvector“ AOV (auch Channel) und für die Tiefenunschärfe den „Z“ Channel mit rendern.

Der „motionvector“ enthält Informationen, in welche Richtung und wie extrem sich die Kamera oder das Objekt bewegt. Dargestellt wird das mit drei Farben, wobei jede Farbe für eine Richtung X, Y und Z steht. Die „VectorBlur“ Node kann somit den Motion Blur berechnen. Mit den eingestellten Parametern lässt sich die Bewegungsunschärfe realistisch bearbeiten.



Der „Z“ Channel beinhaltet Tiefeninformationen. Diese werden als Gammawert (schwarz-weiß) ausgegeben. Mit der „ZDefocus“ Node kann bestimmt werden, auf welchen Punkt im Bild fokussiert werden soll. Die Umgebung darum passt sich mit der Unschärfe entsprechend der Entfernungen zueinander an. Die Dimensionen der Abstände liest Nuke aus der Variation der Gammawerte im „Z“ Channel. Dieser Channel funktioniert allerdings nicht optimal bei extremer Tiefenunschärfe im Vordergrund. Aus diesem Grund ist es notwendig Vordergrund und Hintergrund separat zu rendern, damit der Vordergrund unabhängig vom „ZDefocus“ geblured werden kann.

Berge erscheinen in der Natur blasser je weiter entfernt sie sind. Im Gegensatz zu einem geschlossenen Raum, sind Objekte mit zunehmender Entfernung dunkler. Die Szene „The Glint“ spielt in einer Dämmerung und deshalb sind die Berge im Hintergrund noch erkennbar. Um dort die Stimmung blasser und auch nebliger zu gestalten, wird hier ein zweites Mal der „Z“ Channel verwendet und diesmal als „RGBA“ Channel raus gepiped. Dieser kann nun auf das ursprüngliche Footage gemerged werden. Die Lichtverhältnisse der Szenen ändern sich somit von einem Nacht- zu einem Dämmerungslicht.

Eine realistische Smartphoneaufnahme weist einen deutlichen Qualitätsverlust auf beim Zoomen. Das liegt daran, da es sich nicht um ein optischen, sondern um ein digitalen Zoom handelt. In Nuke lässt sich dies leicht bearbeiten mit einer „Grain“ Node. Mit den Parametern ist regelbar wie stark der „Grain“ sich auf „RGB“ verhalten soll. Außerdem wird die Helligkeit an einigen Stellen angepasst.



In der letzten Bearbeitungsphase werden die Störsignale sowie der Flicker Screen, der dem Endscreen entspricht, in After Effects erstellt. Eine Displacement Map dient hierbei für die „kaputten Pixel“. Das schnelle Flackern entsteht durch einen schnellen Wechsel des Seed Wertes der Helligkeit. Für den Abspann wird ebenfalls diese Technik verwendet. Mehrere Displacement Maps sowie ein Flicker Screen Footage werden zusammen kompiliert und mit einigen Effekten bearbeitet.

6.5. ZIEL

Ein schwebendes, abstraktes Licht in einer Gebirgslandschaft kommt nicht sehr häufig vor. Sofort stellen sich die Fragen, was das sein soll und warum. Grundsätzlich verfolgt „The Glint“ das Ziel den Betrachter zu „triggern“.

Found Footage Filme zeigen meistens nie die Realität. Es wird dem Publikum nur vorgespielt, als ob die Szene realistisch sei. Der Zuschauer selbst ist ein wichtiges Mittel des Found Footage Films. Er spielt keine geringere Rolle als Teil davon zu werden. Animiert wird er dazu, selbst zu agieren, indem er seine eigene Geschichte im Kopf zusammenbaut. Die dabei wahrgenommenen Bilder und Geräusche sind lediglich die Hilfsmittel dafür.

„that it doesn’t matter what the image literally shows but what you say that it shows that counts” [80]

Die Szene „The Glint“ ist sehr kurzgehalten. Dennoch passiert viel. Das Warum wird kaum beantwortet. Erst aus dem Abspann lässt sich schließen, dass es sich um eine Alien Invasion handelt. Found Footage ist bestens geeignet für das Thema Aliens. Das Unbekannte stellt das Übermächtige dar, was der Mensch nur mit seinen primitiven Hilfsmitteln wie einer einfachen Handkamera wahrnehmen aber nicht verstehen kann.

Viele typische Found Footage Stilmittel werden auch in „The Glint“ eingesetzt. Der Zuschauer kann sich durch die unbewusste Wahrnehmung diese Hintergrundinformationen zusammenreimen.

Die schwebenden Steinfelsen sind von einem elektrischen Schutzwall umhüllt. Diese Gitter bestehen aus zusammenhängenden Hexagon-Strukturen. Ein Hexagon, geschlossen wie ein Kreis, ist aber nur zu allen sechs Kanten und Ecken symmetrisch. Die Symbolik eines Kreises steht in der Kunst für Harmonie, Einheit und Positivität. Ecken hingegen deuten auf Unruhe, das Fremde und Böse hin. In Filmen, vor allem in Comic- und Cartoon-Genres mit übertriebener Mimik lassen sich solche Elemente häufig finden und interpretieren. Auf diesen baut sich meist die komplette Geschichte auf [81]. Bei einem Hexagon ist nicht ganz klar, was es verfolgen soll. Zum einen ist es kantig, zum anderen mehrfach symmetrisch – wie ein Kreis. „The Glint“ soll diese Unentschlossenheit zeigen. Die Kamerafrau weiß zunächst nicht, ob sie dem vertrauen kann. Es scheint böse und mächtig zu sein. Das gleichmäßige Auf- und Abschweben strahlt wiederum eine angenehme Ruhe aus.

Charakteristisch für Found Footage ist die Handheld Kamera. Schon das 9:16 Format lässt auf eine Smartphoneaufnahme schließen. Die Bewegungen unterstützen dies umso mehr. Inhaltlich passiert nicht viel in der Szene. Erst die Kamerabewegung macht das Projekt interessant.

Auch der Motion Blur, sowie der Grain reduzieren die CG Qualität erheblich. Das sind Indizien dafür, dass das Material nicht hochwertig produziert werden konnte. Starker Grain lässt sich mit einem digitalen Zoom erklären. Die Bildauflösung leidet unter Berechnungen der interpolierten Daten, sobald der optische Zoom an seine Grenzen kommt.

Eine nicht zu starke Tiefenunschärfe gibt dem Betrachter den Hinweis, wo sich aktuell Dinge bewegen und der Fokus liegen soll.

Stilistisch wird Licht, Farbe und Kontrast eingesetzt. Die Kombination von Blau und Orange wirkt harmonisch und beruhigend. Dabei ist zu beachten, dass das blaue Licht auf die schwebenden Felsen und das orangene Licht auf die Tempel zurückzuführen ist. Blaues Licht symbolisiert Tiefe, Elektrizität und Unendlichkeit. Videospiele wie „Detroit: Become Human“ oder Serien wie „West World“ thematisieren bereits heute, wie der Mensch reagieren würde, wenn Elektrizität unkontrollierbar wird und Überhand gewinnt. Das Unkontrollierbare erscheint zunächst harmlos, erst wenn es zu spät ist, wird es erkennbar. In „The Glint“ spiegelt sich das wieder. Das Blau ist kalt aber wirkt anfangs nicht bedrohlich. Erst wenn der Wall ausbricht, ist dem Zuschauer bewusst, dass es zu spät war, die Gefahr zu erkennen. Eine Wechselwirkung ergibt sich auch hier zwischen Menschlichkeit und Übernatur. Vertrauen und Fremdheit stehen sich immer gegenüber.

Eine aktuelle Kunstrichtung ist der Cyberpunkstil. Das dystopische Genre gewinnt mit zunehmender Technisierung Anerkennung. Elektronik, Datenfluss und Digitaltechnik wird in Form von Neonfarben und oftmals durch das Verschieben der RGB Kanäle in Lichtbildern visualisiert. Motive handeln dabei vom zukünftigen Leben, in dem der Mensch nicht mehr selbständig sein muss, sondern sich vollkommen den Maschinen überlassen kann. In dem Bachelorprojekt kommt der Einfluss besonders beim Glitch und dem Flickerscreen zur Geltung.

Sound spielt ebenfalls eine wichtige Rolle. Das Rauschen der Kamera, keuchendes Atmen und die Flickerscreengeräusche werden stilistisch eingesetzt. Diese dienen ebenfalls als Hilfsmittel für den Betrachtenden. Die Nachrichtensequenzen am Ende runden die Geschichte ab und klären das Unverständliche auf.



7. PROGNOSE

Gerade in den letzten Jahren sind einige Found Footage Filme erschienen, die Anklang bei dem Publikum erreicht haben. Trotzdem gibt es Kritiker. Die Umfrage ergibt ein knappes überdurchschnittliches Interesse an dem Genre. Über die Hälfte ist der Meinung, das Material ist zu anstrengend zum Ansehen [82]. Es ist also eine ganz klare Geschmackssache.

„Yet found footage horror films were still being produced between the found footage watersheds The Blair Witch Project and Paranormal Activity, despite the lack of mainstream attention.” [83]

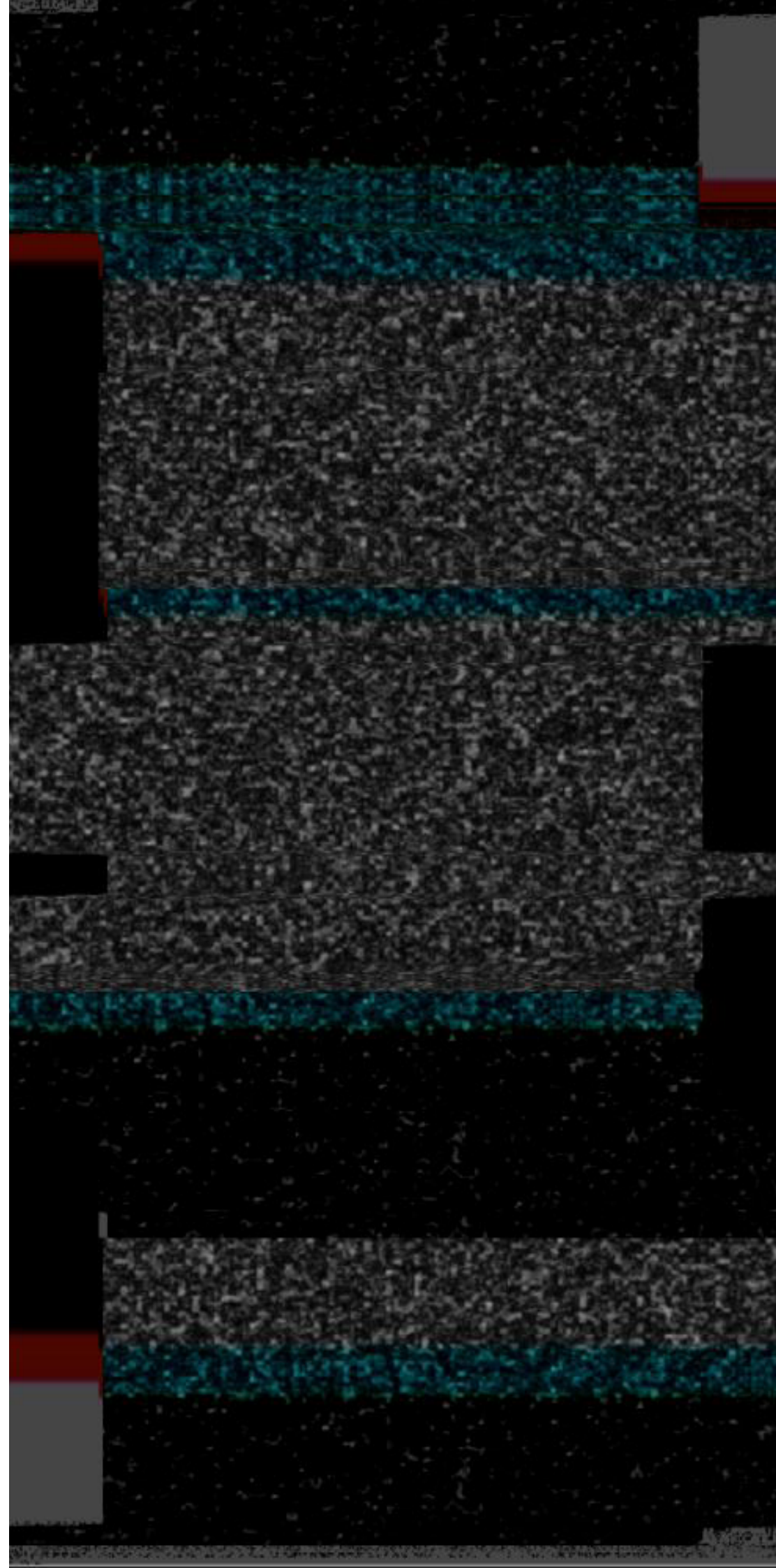
Filme in dieser Art werden noch immer produziert, obwohl sie wenig Aufmerksamkeit bekommen. Dabei ist es interessant zu analysieren, wie und wo die Erzählmethode sich überhaupt einsetzen lässt, bzw. was einen solchen Amateurfilm ausmacht. Oft werden Found Footage Filme streng kritisiert: Die Qualität sei zu schlecht. Der Zuschauer werde zu lange hingehalten, weil minutenlang nichts passiert. Die Schauspieler wirken nicht überzeugend [84]. Es gibt keine Hintergrundmusik nach „Psycho“-Art. Auch ist es nicht logisch, immer noch zu filmen, obwohl der Protagonist im Sterben liegt [85]. Auch die Meinung der Befragten Personen tendiert dazu, dass die meisten Found Footage Aufnahmen nicht echt wirken [86]. Ob die Art von Film künstlerisch wertvoll ist oder nicht, ist jedem selbst überlassen. Fakt bleibt jedoch, dass sie interessant und einzigartig ist. Jedoch ist es unwahrscheinlich, dass solche Filme in den nächsten Jahren in den Kinos erscheinen.

8. CGI TRIFFT FOUND FOOTAGE

Found Footage und CGI scheinen zwei Aspekte zu sein, die nach ihrer Definition nicht kontroverser sein könnten. Macht es überhaupt Sinn, diese zwei unterschiedlichen Medien zu kombinieren? Welchen Hintergrund könnte dies in Bezug auf die heutige Gesellschaft und den aktuellen Techniken sowie Medien haben? Anhand von Begriffserklärungen, lässt sich schnell feststellen, inwiefern sich etwas kombinieren lässt.

Die Idee hinter gefundenem Material ist das schnelle und praktische Festhalten von Ereignissen. Dabei steht der ästhetische Aspekt weniger im Vordergrund. Unschärfe, Qualitätsverlust und schlechtes Licht lassen sich auf das Genre zurückführen und sind kaum wegzudenken. Interessanterweise rückt selbst die Geschichte in den Hintergrund. Der Betrachter kann sich oft nicht auf seine Augen verlassen. Teilweise sogar nicht mal mehr auf sein Gehör. Er ist gezwungen sich seine eigene logische Erklärung für das Geschehene zu bauen.

Wie lässt sich nun CGI auslegen? Als Computer Generated Imagery werden Bilderfolgen bezeichnet, die mithilfe von 3D Computergrafiken digital erstellt werden. Sie werden in unterschiedlichen Medien wie Film, Videospiele, Werbung, TV, Print, usw. eingesetzt [87]. Ein Full-CG Film zu produzieren ist sehr arbeitsintensiv. Der Prozess von der Pre- zur Postproduction ist sehr lang. Die Entstehung der Geschichte spielt dabei eine wichtige Rolle. Bei allen Gestaltungsumsetzungen wird auf sie geachtet. Das Publikum muss anhand der Bilder erkennen können was passiert. Zu kompliziert darf es nicht werden. Alle Animationsfilme z.B. von Disney erzählen eine Geschichte, die der Zuschauer durch einfache Formen und Farben versteht. Bildkomposition ist der Grundbaustein einer gut erzählten Handlung.



Würde ein Found Footage Film als kompletter Animationsfilm produziert werden, ließe er sich nicht mehr als gefundenes Material einordnen. Das produzierte Material ist keineswegs gefunden oder archiviert. Es wird speziell mit dem Ziel erschaffen es nur als Found Footage aussehen zu lassen. Trotzdem würde so ein Film unter die Found Footage Kategorie fallen, so wie auch „Paranormal Activity“, „Chronicle“ und „Project X“. Es bedarf also viel Aufwand einen CGI Found Footage Film zu produzieren.

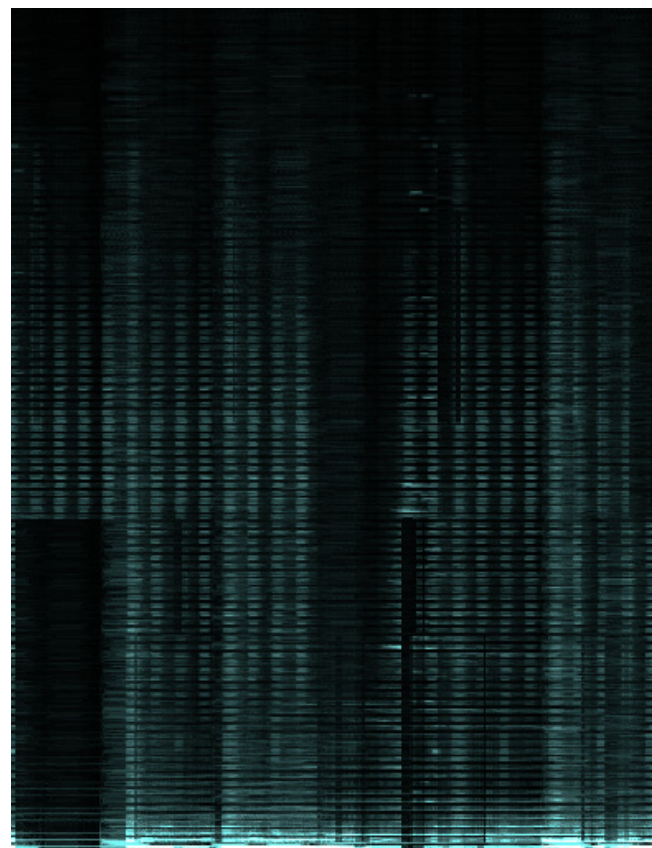
„The Glint“ benötigte für die Produktion von wenigen Sekunden Film etwa zwei Monate. Einfach ist es, Material in schlechter Qualität aufzunehmen. Normalerweise besteht das Ziel dann darin, dieses qualitativ anzuheben. Der Prozess dieses Full-CG Films verläuft jedoch anders herum. Die Bilder werden in guter Auflösung gerendert, sodass sie später wieder so verschlechtert werden können, dass diese als Amateuraufnahme erscheinen. Dieser Prozess ist natürlich sehr aufwendig und es stellt sich die Frage nach dem Preis-Leistungs-Verhältnis. Es gibt allerdings auch Mischformen bzw. Kombinationen. Der Found Footage Film „Cloverfield“ beinhalten sichtbares CGI.

„The insertion of CGI into a found footage film seems a bit counterintuitive after considering the aim of realism that those films usually have. Many view CGI in general as unrealistic and unconvincing. Since one of the main objectives of found footage film is to appear realistic, CGI would seem to hinder that.“ [88]

CGI biete allerdings den Vorteil, der Kreativität keine Grenzen zu setzen. Alles ist möglich. Found Footage galt zu seiner Geburtszeit und noch viele Jahrzehnte später als neues Medium. In Anbetracht der heutigen Technik ist dieses Medium nicht mehr innovativ. Die Methode ist dennoch nicht untergegangen. Stattdessen hat sie sich weiterentwickelt.

Das Internet 2.0 wird durch die Nutzer selbst erschaffen. Jeder kann Informationen im Netz verbreiten. Die Inhalte werden dabei von der „Intelligenz der Vielen“ bestimmt und sortiert. Was die meisten für richtig halten setzt sich durch [89]. Die Grenzen von Nutzer oder Konsument und dem Produzent der Information ergibt den Posument [90].

„Die Internetnutzer sind angehalten, selbst den Nutzwert des Internetangebots durch eigene Inhalte zu erhöhen.“ [91]



Der immense Datenfluss, der heutzutage stattfindet, ermöglicht eine nahezu unendliche Materialdichte. Die fast unbegrenzte Verfügbarkeit von Filmmaterial und dessen einfache Bearbeitung begünstigt den Anstieg von Found Footage. Auch CGI wird immer zugänglicher für Privatpersonen. Die Erstellung von Computer Generated Imagery gestaltet sich immer schneller und einfacher. Es bieten sich also neue Möglichkeiten in der Reproduktion sowie Neukombination.

„CGI which has made possible both the construction of digital space in 3D as well as the enhancement of ‚real‘ settings, has similarly become an important pre and post-production technique, supplementing and often replacing more traditional camera lens distortions or manipulations of film stock.“ [92]

9. RESÜMEE

Found Footage ist eine interessante Darstellungsform. Sie bietet trotz ihrer besonderen und einzigartigen Erzähl- und Perspektivmethode viele Einsatzmöglichkeiten. Auch wenn bei dem Medium Kinofilm Found Footage oft in der Kritik steht wird die Methode auch in anderen Bereichen eingesetzt. Die Bequemlichkeit der heutigen Technik lässt es aber zu, ohne großes Filmteam Found Footage herzustellen.

CGI lässt sich auf den ersten Blick schwer mit Found Footage kombinieren. Die heute Technik lässt es aber zu, dass immer mehr Privatpersonen diese Art des Filmens unbewusst selbst nutzen und herstellen z.B. in Form von Vlogs. Da auch die Anwendung der CG Methode immer mehr wächst, lässt sich die Kombination durchaus ermöglichen. Neu ist der Einsatz von 3D Elementen in Found Footage jedenfalls nicht. Dennoch wird dieses Stilelement bisher selten eingesetzt.

10. AUSBLICK

Bisher werden Found Footage Filme als Anfängerfilme abgestuft. Die meisten interessieren sich für den fertigen und perfekten Hollywood Movie. Schließlich wird dafür gezahlt, sich von der Perfektion eines Films berieseln zu lassen. Daher haben dort Anfängerfilme eher wenig zu suchen. Doch mit der bisher vorangeschrittenen Technik, lassen sich bereits mit einfachen Mitteln, kleine selbstgedrehte Filme erstellen. Mittlerweile hat jedes Smartphone eine ausgesprochen gute Kamera. Da bietet es sich an, das Handy im Urlaub schnell herauszuholen und einfach loszufilmen. Die Technik wird sich noch viel weiter entwickeln, sodass uns diese Art vom Filmdrehen immer leichter gemacht wird. Auch das Medium „YouTube“ hat sich in den letzten Jahren immer mehr etabliert. Die Spannbreite der Professionalität der Videos ist dabei groß. Trotzdem ist es für jeden möglich sich selbst zu filmen und dies zu veröffentlichen. Dadurch, dass die jüngeren Generationen sich immer mehr für Onlinemedien als TV-Ausstrahlungen interessieren, läuft es daraus hinaus, dass Amateurfilme immer mehr Anklang bei der Gesellschaft finden.

FUSSNOTEN

[1] Wees, Found Footage and Questions of Representation, 1993, S.103

[2] vgl. Eigene Umfrage „Found Footage Filme- Wirkung und Bewertung“, survio, 17.02.2019, Fragen Nr.1 und 3

[3] vgl. Ansgar Schlichter & Philipp Brunner, Lexikon der Filmbegriffe, Found Footage Film, 31.10.2012, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6751>

[4] Found Footage Critic, Found Footage Film Genre – What are Found Footage Films, 2017, <http://foundfootagecritic.com/found-footage-film-genre/>

[5] vgl. Zryd, Found Footage-Film als diskursive Metageschichte, 2002

[6] vgl. Hans Jürgen Wulff, Lexikon der Filmbegriffe, Kompilationsfilm I, 07.02.2012, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1586>

[7] Kerner, Film and the Holocaust, 2011, S.261

[8] vgl. Zryd, Found Footage-Film als diskursive Metageschichte

[9] vgl. Daniel Möhle, Lexikon der Filmbegriffe, Stock Footage, 15.09.2015, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8915>

[10] vgl. Hans Jürgen Wulff, Lexikon der Filmbegriffe, Erzählsituation, 20.07.2011, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=138>

[11] vgl. Hans Jürgen Wulff, Lexikon der Filmbegriffe, Froschperspektive, 12.10.2012, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1401>

[12] vgl. James zu Hüningen, Lexikon der Filmbegriffe, Vogelperspektive, 12.10.2012, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1422>

[13] vgl. Theo Bender & Hans Jürgen Wulff, Lexikon der Filmbegriffe, Einstellungsgrößen,

12.10.2012, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=402>

[14] Negenborn, Kamerabewegung im Überblick, 09.02.2015, <https://www.filmmachen.de/tipps-und-tricks/hilfreiches/kamerabewegungen>

[15] vgl. Negenborn, Kamerabewegungen im Überblick

[16] vgl. Negenborn, Kamerabewegungen im Überblick

[17] Cannon, On Making A Found Footage Film, 2014, Chapter Eleven

[18] Found Footage Critic, Found Footage Film Genre – What are Found Footage Films

[19] vgl. Cannon, On Making A Found Footage Film

[20] vgl. Indy, YouTube, Paranormal Activity Special Effects: FX Reboot, 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=FkoX6ve1ldE>

[21] Found Footage Critic, Found Footage Film Genre – What are Found Footage Films

[22] vgl. Cannon, On Making A Found Footage Film

[23] vgl. Eigene Umfrage „Found Footage Filme- Wirkung und Bewertung“, Frage Nr.2

[24] Rogers & Barham, The Music and Sound of Experimental Film, 2017, Chapter Audiovisual Dissonance in Found Footage Film, S.8 in PDF Ausgabe

[25] Cannon, On Making A Found Footage Film, Chapter One

[26] vgl. Eigene Umfrage „Found Footage Filme- Wirkung und Bewertung“, Frage Nr.9

[27] vgl. Wikipedia, Pseudo-documentary, <https://en.wikipedia.org/wiki/Pseudo-documentary>

[28] vgl. Dean, Alien Abduction: Incident in Lake Country, 1989

[29] vgl. Miska, Have You *Really* Seen the First Ever Found Footage Movie?!, 02.02.2015,

<https://bloody-disgusting.com/news/3329892/really-seen-first-ever-found-footage-movie/>

[30] Sextro, Mockumentaries und die Dekonstruktion des klassischen Dokumentarfilms, 2010, S.46

[31] vgl. Sextro, Mockumentaries und die Dekonstruktion des klassischen Dokumentarfilms, S. 47

[32] vgl. Sextro, Mockumentaries und die Dekonstruktion des klassischen Dokumentarfilms, S. 48, 49

[33] vgl. Sextro, Mockumentaries und die Dekonstruktion des klassischen Dokumentarfilms, S. 50

[34] vgl. Wikipedia, Vlog, <https://de.wikipedia.org/wiki/Vlog>

[35] vgl. urbanora, Lives in film no.1: Alfred Dreyfus – part 2, the bioscope, 2011, <https://thebioscope.net/2010/03/11/lives-in-film-no-1-alfred-dreyfus-part-2/>

[36] Doublier, Lesung an der New York University, 1941

[37] Rosenblatt, The Austin Chronicle, Lost World, Found Footage – The radical art of Bruce Conner, 2008, <https://www.austinchronicle.com/screens/2008-10-31/lost-world-found-footage/>

[38] Rosenblatt, The Austin Chronicle, Lost World, Found Footage – The radical art of Bruce Conner

[39] vgl. Rosenfield, Medium, SHOT MISSING: ‘The Other Side of the Wind’ and the New History of Found Footage, 2018, https://medium.com/@J_Rosenfield/shot-missing-the-other-side-of-the-wind-and-the-new-history-of-found-footage-468f9a75b1d2

[40] vgl. Wax, SYFY, Firsts: Cannibal Holocaust, the first Found Footage Horror Film, is still terrifying, 2018, <https://www.syfy.com/syfywire/firsts-cannibal-holocaust-the-first-found-footage-horror-film-is-still-terrifying>

[41] vgl. Wax, SYFY, Firsts: Cannibal Holocaust, the first Found Footage Horror Film, is still terrifying

[42] Wax, SYFY, Firsts: Cannibal Holocaust, the first Found Footage Horror Film, is still terrifying

[43] Alioto, UFO Abduction, 1989

[44] vgl. Miska, bloody-disgusting, Have You Really Seen the First Ever Found-Footage Movie?!, 2015, <https://bloody-disgusting.com/news/3329892/really-seen-first-ever-found-footage-movie/>

[45] vgl. Wikipedia, Stock footage, 2018, https://en.wikipedia.org/wiki/Stock_footage

[46] vgl. Libbey, cinemablend, 6 Reasons The Blair Witch Project Was Actually Awesome, 2017, <https://www.cinemablend.com/news/1556360/6-reasons-the-blair-witch-project-was-actually-awesome>

[47] Blake & Reyes, Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage, 2015, Introduction: Horror in the digital age

[48] vgl. Eigene Umfrage „Found Footage Filme – Wirkung und Bewertung“, Frage Nr.4

[49] vgl. Indy, YouTube, Paranormal Activity Special Effects: FX Reboot

[50] vgl. Peli, Paranormal Activity, 2007

[51] vgl. IMDb, Katie Featherston, Micah Sloat, Mark Fredrichs, Amber Armstrong

[52] vgl. Peli, Paranormal Activity, Beispiele: 00:22:49, 00:26:46, 01:08:07

[53] vgl. Peli, Paranormal Activity, Beispiel: 0020:50-00:20:57

[54] vgl. Peli, Paranormal Activity, Beispiel: 00:35:16-00:35:33

[55] vgl. Peli, Paranormal Activity, Beispiel: 00:35:16-00:35:33

[56] vgl. Peli, Paranormal Activity, Beispiele: 01:06:10-01:06:21, 01:16:10-01:16:38

[57] vgl. Peli, Paranormal Activity, Beispiele: 00:04:58-00:05:38, 00:33:28-00:34:00

[58]	vgl. Trank, Chronicle – Wozu bist Du fähig?,2012	[81]	vgl. su & Zhao, Alice Character Design: Character Design Course by Haitao Su, 2011, S.132
[59]	vgl. Trank, Chronicle, ab 01:05:32		
[60]	vgl. Trank, Chronicle, z.B. 01:02:46-01:02:48 und 01:02:51-01:03:18	[82]	vgl. Eigene Umfrage „Found Footage Filme – Wirkung und Bewertung“, Frage Nr.5 und 6
[61]	vgl. Trank, Chronicle, 01:09:28-01:10:49	[83]	Heller-Nicholas, Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality, 2014, S.4
[62]	vgl. Trank, Chronicle, 01:00:10-01:00:53	[84]	vgl. Eigene Umfrage „Found Footage Filme – Wirkung und Bewertung“, Frage Nr.6
[63]	vgl. Harvey, Where did the idea for Ziggy Stardust come from, 1996, http://www.5years.com/faq.htm#Taylor	[85]	vgl. Found Footage Critic, Found Footage Film Genre – What are Found Footage Films
[64]	vgl. Nourizadeh, Project X, 2012	[86]	vgl. Eigene Umfrage „Found Footage Filme – Wirkung und Bewertung“, Frage Nr.7
[65]	vgl. Nourizadeh, Project X, 00:02:46		
[66]	vgl. Nourizadeh, Project X, 01:14:50-01:16:19	[87]	vgl. Wikipedia, Computer-generated imagery, https://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery
[67]	vgl. Nourizadeh, Project X, Beispiele: 00:24:50, 00:25:09 und 00:45:05	[88]	McElroy-Howard, gracemcelroyhowardscrn123, CGI in Found Footage Film (Cloverfield), 28.02.2015, https://gracemcelroyhowardscrn123.wordpress.com/2015/02/28/cgi-in-found-footage-film-cloverfield/#respond
[68]	vgl. Nourizadeh, Project X, 01:03:20-01:03:43	[89]	vgl. Kammerl, ZEP: Zeitschrift für internationale Bildungsforschung und Entwicklungspädagogik 32, Web 2.0. Neue Medien – neue Chancen für Partizipation und Demokratieerziehung?, 2009, S.9
[69]	vgl. Nourizadeh, Project X, 00:19:45, 00:43:24	[90]	vgl. Leitl, harvardbusinessmanager, Ein Prosument?, 2008, http://www.harvardbusinessmanager.de/heft/artikel/a-618967.html
[70]	vgl. Nourizadeh, Project X, 01:11:12-01:11:16	[91]	Kammerl, ZEP: Zeitschrift für internationale Bildungsforschung und Entwicklungspädagogik 32, Web 2.0. Neue Medien – neue Chancen für Partizipation und Demokratieerziehung?, S.9
[71]	vgl. Nourizadeh, Project X, 01:19:50-01:20:06	[92]	Blake & Reyes, Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage, Introduction: Towards a Working Definition
[72]	vgl. Nourizadeh, Project X, 01:03:54		
[73]	vgl. Nourizadeh, Project X, 00:12:23-00:12:50		
[74]	vgl. Nourizadeh, Project X, Beispiel: 00:53:28-00:54:25		
[75]	vgl. Nourizadeh, Project X, 00:58:22-00:58:43		
[76]	vgl. Nourizadeh, Project X, Beispiele: 00:01:00, 00:14:57		
[77]	vgl. Nourizadeh, Project X, 00:54:28-00:56:08		
[78]	Villeneuve, Arrival, 2016		
[79]	vgl. Leduc, Instagram, 24.07.2018		
[80]	urbanora, Lives in film no.1: Alfred Dreyfus – part 2, the bioscope		

LITERATURVERZEICHNIS

A

Alioto, Dean (Regisseur).
UFO Abduction (1989).
Kinofilm

Altoto, Dean (Regisseur).
Alien Abduction: Incident in Lake County (1998).
Kinofilm

Unbekannt.
Avantgardefilm (Zuletzt bearbeitet am 19.02.2018).
Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Avantgardefilm>
abgerufen am 19.12.2018

B

Balagueró, Jaume & Plaza, Paco (Regisseure).
REC (2008).
Kinofilm

Baron, Jaimie.
The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History (2013).
University of Alberta, Kanada: Routledge

Blake, Linnie & Reyes, Xavier Aldana.
Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage (2015).
London & New York: I.B.Tauris & Co. Ltd.

C

Cannon, Rodney.
On Making A Found Footage Film (2014).
Cannonbooks and Media

Unbekannt
Computer-generated imagery (Zuletzt bearbeitet am 15.02.2019).
Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery abgerufen am 18.02.2019

D

Doublier, Francis.
Lesung an der New York University (1941).
New York University, USA

E

ElDuderina
Warum läuft die ganze Zeit die Kamera? (20.10.2015).
moviepilot: <https://www.moviepilot.de/news/7-dinge-die-an-found-footage-horrorfilmen-nerven-159989>
abgerufen am 28.12.2018

F

Mehrere.
filmlexikon.uni-kiel (Mehrere).
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/> abgerufen am 03.01.2019

Mehrere.
Found Footage Festival (Zuletzt bearbeitet am 05.01.2019).
https://en.wikipedia.org/wiki/Found_Footage_Festival
abgerufen am 18.01.2019

Unbekannt.
Found Footage Film Genre (2017).
<http://foundfootagecritic.com/found-footage-film-genre/> abgerufen am 21.12.2018

Unbekannt.
Found Footage Magazine (01.07.2018).
<http://foundfootagemagazine.com>
abgerufen am 24.01.2019

H

Harvey, Mike.
The Ziggy Stardust Companion (13.06.1996).
5years: <http://www.5years.com/faq.htm#Taylor>
abgerufen am 08.02.2019

Heller-Nicholas, Alexandra.
Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality (2014).
Melbourne, Australia: McFarland

I

IMDb.
https://www.imdb.com/?ref_=nv_home
abgerufen am 16.02.2019

Israelite, Dean (Regisseur).
Project: Almanac (2015).
Kinofilm

K

Kammerl, Rudolf.
Web 2.0. Neue Medien – neue Chancen für Partizipation und Demokratieerziehung? (10.2009).
ZEP – Zeitschrift für internationale Bildungsforschung und Entwicklungspädagogik

Kerner, Aaron.
Film and the Holocaust: New Perspectives on Dramas, Documentaries, and Experimental Films (2011).
London: The Continuum International Group

L

Leduc, Justin.
Instagram (Mehrere).
<https://www.instagram.com/justinleduc/>
abgerufen am 18.12.2018

Leitl, Michael.
Ein Posument? (2008).
harvardbusinessmanager: <http://www.harvardbusinessmanager.de/heft/artikel/a-618967.html>
abgerufen am 17.02.2019

Leyrer, Florian.
Found Footage Filme – Was ist das und welche solltest Du kennen? (19.10.2013).
found-footage: <http://found-footage.de/found-footage-filme/> abgerufen am 10.01.2019

Libbey, Dirk.
6 Reasons The Blair Witch Project Was Actually Awesome (2017).
cinemablend: <https://www.cinemablend.com/news/1556360/6-reasons-the-blair-witch-project-was-actually-awesome> abgerufen am 07.01.2019

M

McElroy-Howard, Grace.
CGI in Found Footage Film (Cloverfield) (28.02.2015).
gracemcelroyhowardscrn123: <https://gracemcelroyhowardscrn123.wordpress.com/2015/02/28/cgi-in-found-footage-film-cloverfield/#respond> abgerufen am 17.01.2019

Miska , Brad.
Have You Really Seen the First Ever Found-Footage Movie?! (02.02.2015).
bloody-disgusting : <https://bloody-disgusting.com/news/3329892/really-seen-first-ever-found-footage-movie/> abgerufen am 06.01.2019

Mehrere.
Mockumentary (Zuletzt bearbeitet am 12.01.2019).
Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Mockumentary> abgerufen am 17.01.2019

Mogul, Indy.
Paranormal Activity Special Effects: FX Reboot (05.12.2011).
YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=FkoX6ve1IdE> abgerufen am 20.12.2018

Myrick, Daniel & Sánchez, Eduardo (Regisseure).
Blair Witch Project (1999).
Kinofilm

N

Negenborn, Daniel.

Kamerabewegungen im Überblick (09.02.2015).

Filmmacher: <https://www.filmmachen.de/tipps-und-tricks/hilfreiches/kamerabewegungen>

abgerufen am 10.01.2019

Nourizadeh, Nima (Regisseur).

Project X (2012).

Kinofilm

O

O’Shea, Phil (Regisseur).

Vampire Diary (2011).

Kinofilm

P

Peli, Oren (Regisseur).

Paranormal Activity (2007).

Kinofilm

Mehrere.

Pseudo-documentary (Zuletzt

bearbeitet am 31.12.2018).

Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Pseudo-documentary> abgerufen am 12.01.2019

R

Reeves, Matt (Regisseur).

Cloverfield (2008).

Kinofilm

Rogers, Holly & Barham, Jeremy.

The Music and Sound of Experimental Film (2007).

Oxford University, Vereinigtes Königreich:

Oxford University Press

Romero, George A (Regisseur).

Diary of the Dead (2007).

Kinofilm

Rosenblatt, Josh.

Lost World, Found Footage — The radical art of Bruce Conner (31.10.2008).

The Austin Chronicle: <https://www.austinchronicle.com/screens/2008-10-31/lost-world-found-footage/>

abgerufen am 15.01.2019

Rosenfield, J..

SHOT MISSING: ‘The Other Side of the Wind’ and

the New History of Found Footage (13.11.2018).

Medium: https://medium.com/@J_Rosenfield/shot-missing-the-other-side-of-the-wind-and-the-new-history-of-found-footage-468f9a75b1d2

abgerufen am 15.01.2019

S

Sextro, Maren.

Mockumentaries und die Dekonstruktion des

klassischen Dokumentarfilms (2009).

Berlin: Universitätsverlag TU Berlin

Mehrere.

Stock Footage (Zuletzt bearbeitet am 30.01.2019).

Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Stock_footage

abgerufen am 02.02.2019

Su, Haitao & Zhao, Vincent.

Alice Character Design: Character Design

Course by Haitao Su (2011).

United Kingdom: CYPI PRESS

Survio – Eigene Umfrage

Found Footage Filme - Wirkung und Bewertung

(17.02.2019)

Erstellte Umfrage auf Survio

T

Trank, Josh (Regisseur).

Chronicle – Wozu bist Du fähig? (2012).

Kinofilm

U

urbanora.

Lives in film no. 1: Alfred Dreyfus – part 2 (11.03.2010).

The Bioscope: <https://thebioscope.net/2010/03/11/lives-in-film-no-1-alfred-dreyfus-part-2/>

abgerufen am 15.01.2019

V

Villeneuve, Denis (Regisseur).

Arrival (2016).

Kinofilm

Mehrere.

Vlog (Zuletzt bearbeitet am 30.07.2018).

Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Vlog>

abgerufen am 19.12.2018

Vorkoeper, Ute.

Kunst für die nächste Generation - Völlig

losgelöst von der Erde (27.01.2016).

Zeit Online: https://www.zeit.de/feuilleton/kunst_naechste_generation/raumfahrt_4

abgerufen am 03.01.2019

W

Wax, Alyse.

Firsts: Cannibal Holocaust, The fist Found Footage

Horror Film, is still terrifying (01.25.2018).

SYFY: <https://www.syfy.com/syfywire/firsts-cannibal-holocaust-the-first-found-footage-horror-film-is-still-terrifying>

abgerufen am 15.02.2019

Wees, William C.

Light moving in time. Studies in the visual

aesthetics of avantgarde film (1992).

Berkeley, Los Angeles, Oxford:

University of California Press

Wees, William C.

Found Footage and Questions of

Representation (1993).

Hausheer & Settele

Wees, William C.

RECYCLED IMAGES The Art and Politics of Found Footage Films (1993).

New York: Anthology Film Archives

Z

Zemeckis, Robert (Regisseur).

Forrest Gump (1994).

Kinofilm

Zryd, Michael.

Found Footage-Film als diskursive

Metageschichte (2002).

montage AV

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

[Abb.1]	Seite 13
Joseph Cornell, Rose Hobart, 1936, https://mubi.com/de/films/rose-hobart	
[Abb.2]	Seite 15
Arthur Lismer, 1962, https://blog.nfb.ca/blog/2016/10/05/arthur-lipsett-week/	
[Abb.3]	Seite 18
Eduardo Sánchez and Daniel Myrick, Blair Witch Project, 1999	
[Abb.4]	Seite 20
Indy Mogul, Paranormal Activity Special Effects: FX Reboot, 2011, https://www.youtube.com/watch?v=FkoX6ve1IdE	
[Abb.5]	Seite 23
Henry Joost and Ariel Schulman, Paranormal Activity 4, 2012	
[Abb.6]	Seite 24
Nima Nourizadeh, Project X, 2012	
[Abb.7]	Seite 28
Bruce Conner, A Movie, 1958	
[Abb.8]	Seite 30
Robert Zemeckis, Forrest Gump, 1994	
[Abb.9]	Seite 33
Oren Peli, Paranormal Activity, 2007	
[Abb.10]	Seite 35
Oren Peli, Paranormal Activity, 2007	
[Abb.11]	Seite 38
Josh Trank, Chronicle – Wozu bist Du fähig?, 2012	
[Abb.12]	Seite 39
Josh Trank, Chronicle, 2012	
[Abb.13]	Seite 41
Josh Trank, Chronicle, 2012	
[Abb.14]	Seite 43
Nima Nourizadeh, Project X, 2012	

[Abb.15]	Seite 46
Nima Nourizadeh, Project X, 2012	
[Abb.16]	Seite 46
Nima Nourizadeh, Project X, 2012	
[Abb.17]	Seite 47
Nima Nourizadeh, Project X, 2012	
[Abb.18]	Seite 49
Janina Bosch, Bachelorprojekt: The Glint, 2019	
[Abb.19]	Seite 51
Josh Trank, Chronicle, 2012	
[Abb.20]	Seite 52
Justin Leduc, Instagram, 24.07.2018, https://www.instagram.com/p/BloAHZpjhWD/	
[Abb.21]	Seite 53
Jakub Cervenka, Sleepless, 09.2018, https://www.artstation.com/artwork/BAVQz	
[Abb.22]	Seite 53
Mark Chang, DNF 十周年 未来篇, 08.2018, https://www.artstation.com/artwork/6WWlO	
[Abb.23]	Seite 53
Mark Chang, Temple, 2017, https://www.artstation.com/artwork/4qGB2	
[Abb.24]	Seite 54
Jie Liou, 眾聲之所 Electric Indigo Opening AudioVisual Performance, 2018, https://www.behance.net/ gallery/58293341/-Electric-Indigo-Opening- AudioVisual-Performance	
[Abb.25]	Seite 55
Mark Chang, Rise, 12.2017, https://www.artstation.com/artwork/oD6rW	
[Abb.26]	Seite 56
Jakub Cervenka, Mountains, 2017 https://www.artstation.com/artwork/PbBwn	
[Abb.27]	Seite 56
Jakub Cervenka, Waiting, 09. 2018, https://www.artstation.com/artwork/1mPL2	

[Abb.28]	Seite 57
Felix Pörner, Mountain Temple, 2018, https://www.artstation.com/artwork/DqGQn	
[Abb.29]	Seite 57
Unbekannt, Tomb Raider: The Art of Survival, DK/Brack Games, 2013, http://conceptartworld.com/news/tomb-raider-concept-art-and-art-book/	
[Abb.30]	Seite 58
Quantic Dream , Detroit: Become Human, 2018	
[Abb.31]	Seite 58
Remedy Entertainment, Quantum Break, 2016	
[Abb.32]	Seite 59
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.33]	Seite 59
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.34]	Seite 60
Andrew Averkin, Environment Brush Pack 01, 2017, https://www.artstation.com/artwork/1rzmX	
[Abb.35]	Seite 61
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.36]	Seite 62
John Flower, University of Otago, Mt Ruapehu & Mt Ngauruhoe , 22.07.2018, http://johnflower.org/heightmap/mt-ruapehu-mt-ngauruhoe	
[Abb.37]	Seite 64
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.38]	Seite 66
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.39]	Seite 66
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.40]	Seite 68
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.41]	Seite 69
Janina Bosch, The Glint, 2019	

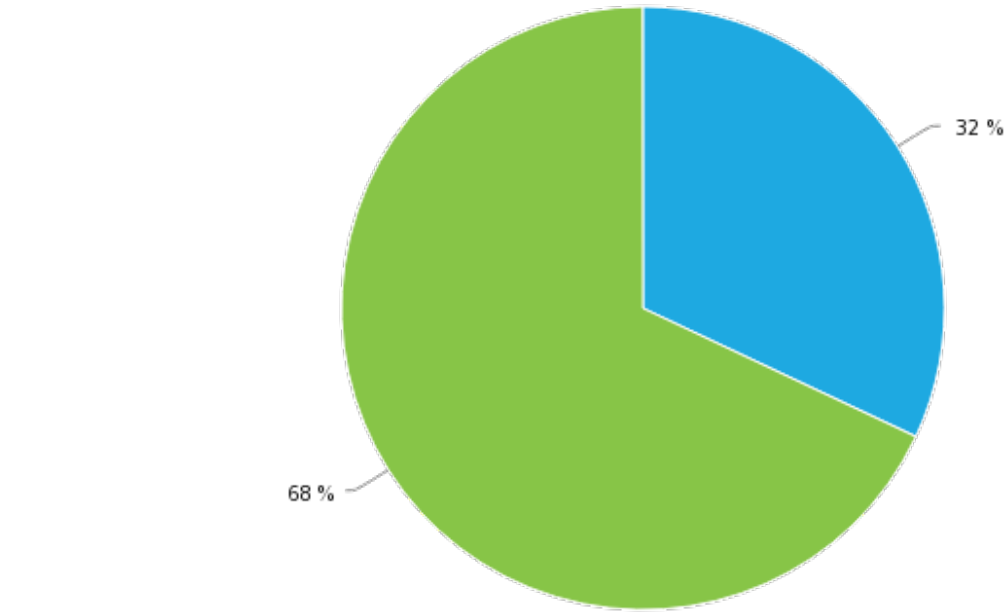
[Abb.42]	Seite 70
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.43]	Seite 70
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.44]	Seite 71
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.45]	Seite 74
footageisland, Screen Glitch- Free Stock Footage, 28.02.2013, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FEFcfZvz8yY&list=P
LRGDnwi5mu1EjhtFi-fu6NGcoOzIRsYkl&index=48&t=0s">https://www.youtube.com/watch?v=FEFcfZvz8yY&list=P LRGDnwi5mu1EjhtFi-fu6NGcoOzIRsYkl&index=48&t=0s	
[Abb.46]	Seite 76
Janina Bosch, The Glint, 2019	
[Abb.47]	Seite 78
Andrew Kramer, Glitch Texture, 02.2018, <a href="https://www.videocopilot.net/blog/2018/03/new-
tutorial-colorful-glitch-fx-100-ae/">https://www.videocopilot.net/blog/2018/03/new- tutorial-colorful-glitch-fx-100-ae/	
[Abb.48]	Seite 79
footageisland, Screen Glitch- Free Stock Footage, 28.02.2013, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FEFcfZvz8yY&list=P
LRGDnwi5mu1EjhtFi-fu6NGcoOzIRsYkl&index=48&t=0s">https://www.youtube.com/watch?v=FEFcfZvz8yY&list=P LRGDnwi5mu1EjhtFi-fu6NGcoOzIRsYkl&index=48&t=0s	

ANHANG

Umfrage: Found Footage Filme – Wirkung und Bewertung

FRAGE NR.1

Found Footage Filme werden Solche genannt, Bei denen der Schauspieler sein erlebtes Geschehen mitfilmt (Bsp. Paranormal Activity). Wussten Sie das?



Ja Nein

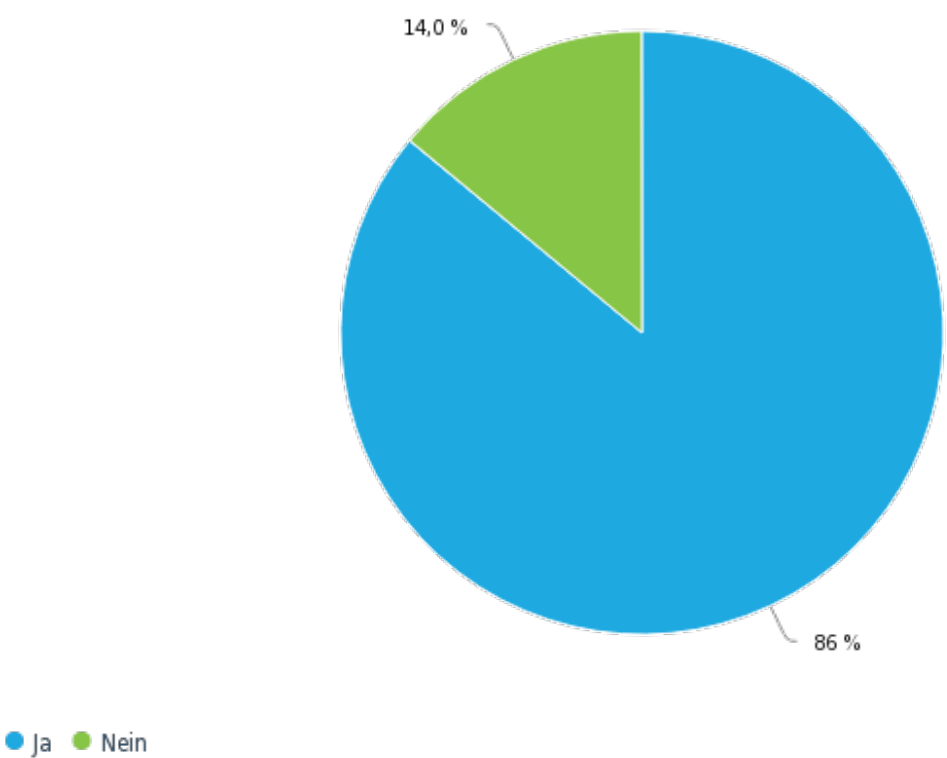
FRAGE NR.2

An welches Genre müssen Sie bei Found Footage am ehesten denken?

#	Antwort	Wichtigkeit
1	Horror	5,4
2	Science-Fiction	3,6
3	Action	3,3
4	Comedy	2,7
5	Dokumentation	4,2
6	Keins	1,9

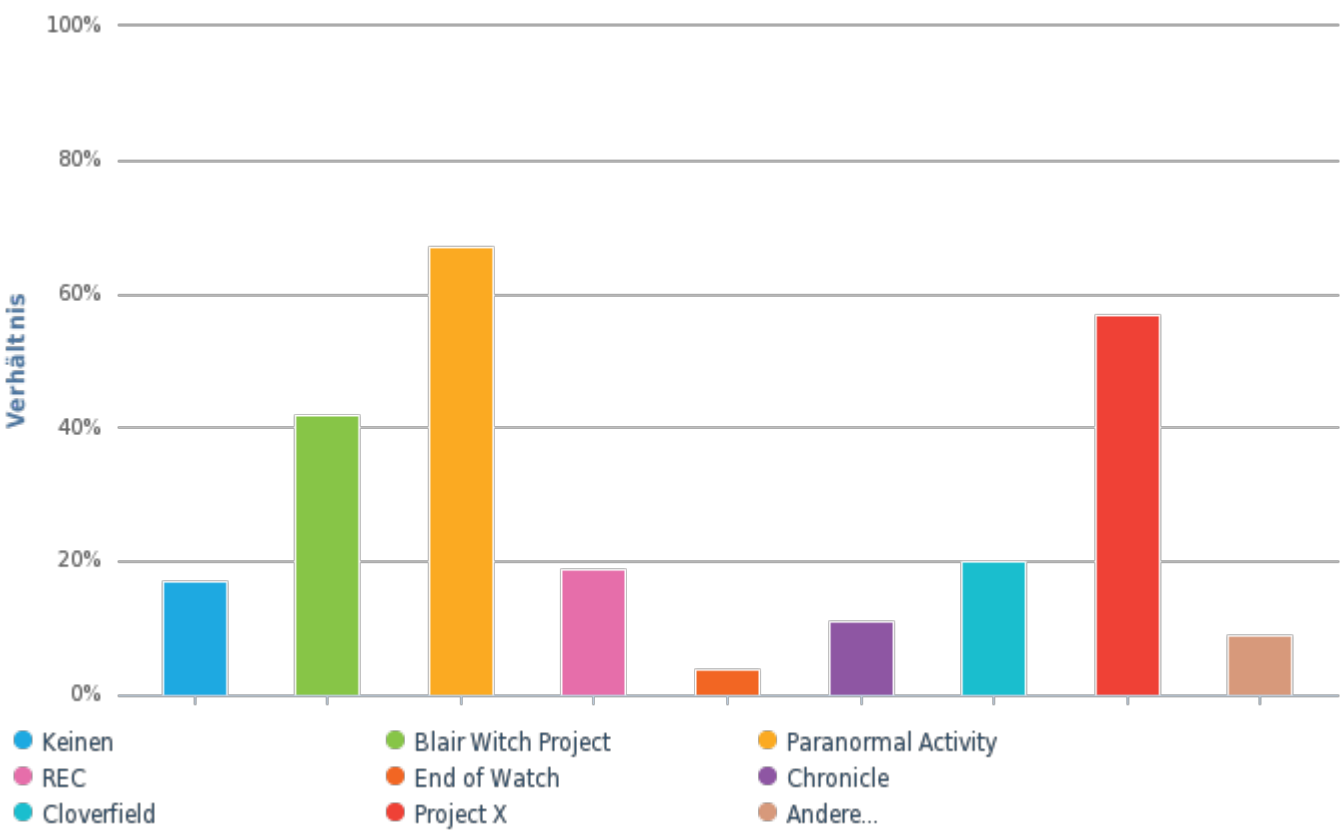
FRAGE NR.3

Haben Sie schon einmal einen Found Footage Film gesehen?



FRAGE NR.4

Welche Found Footage Filme haben Sie bisher gesehen?



Andere...: ●

sicherlich habe ich einen gesehen vor langer Zeit, aber den Titel dazu weiß ich jetzt auch nicht mehr :/

Troll Hunter, Blair Witch Project 2

District 9

Die vierte Art

Troll hunter

127 hours

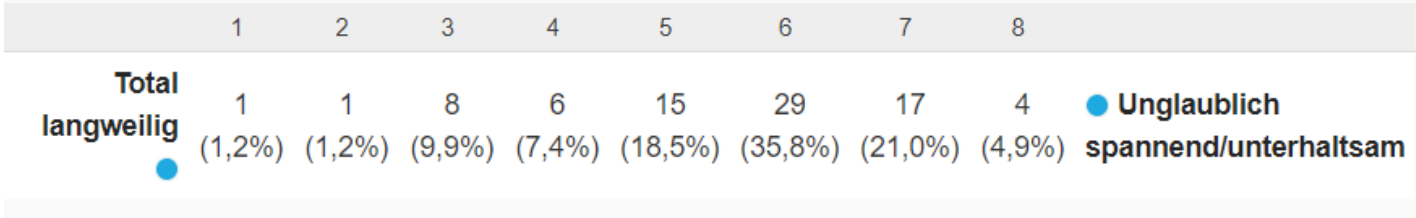
End of Watch

Trollhunter

Rampage

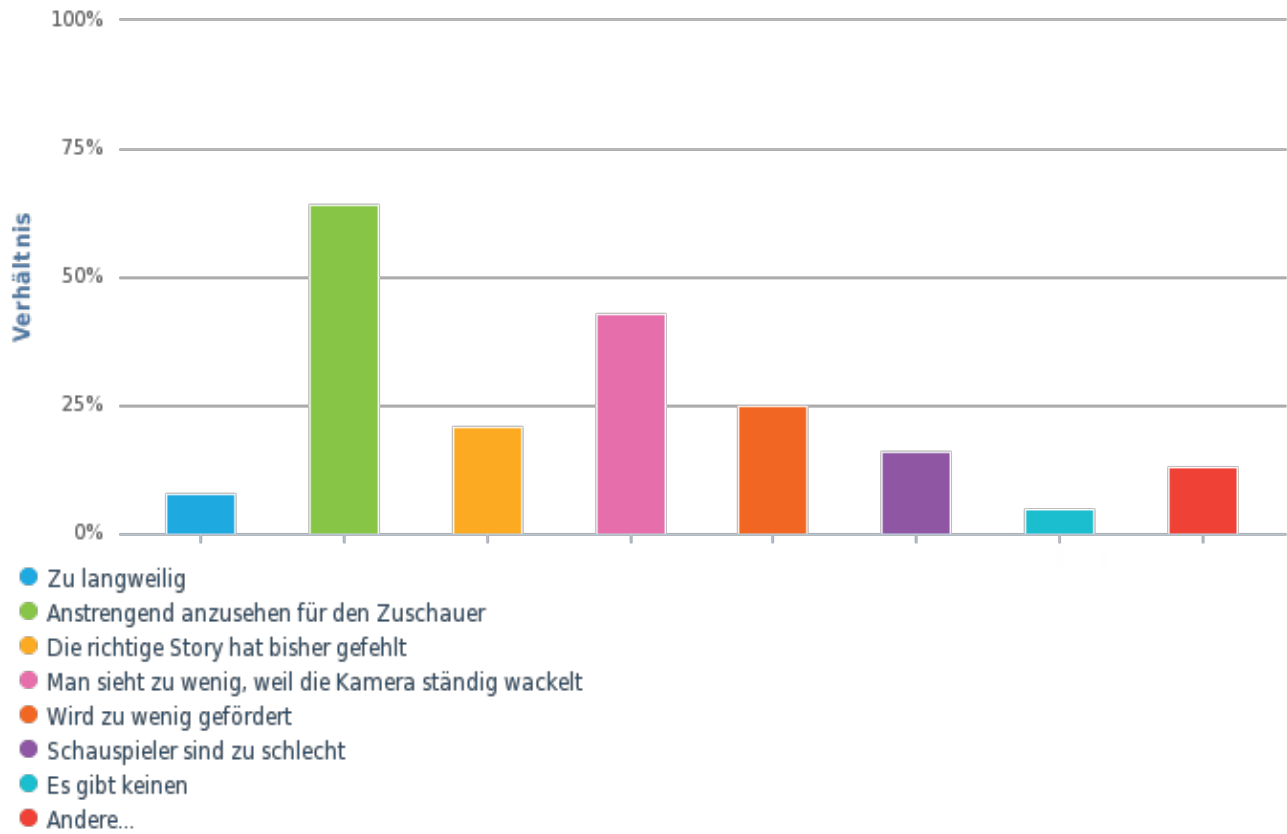
FRAGE NR.5

Wie unterhaltsam fanden Sie ihren/ihre bisher gesehenen Found Footage Film/Filme?



FRAGE NR.6

Was könnte Ihrer Meinung nach der Grund/ die Gründe sein, warum Found Footage kein großes Publikum erreicht?



Andere...: ●

Da das Stilmittel die dominierende Komponente ist, wird das durch seine Ästhetik definierte 'Genre' immer als Nische bleiben. vgl. one shot Filme.

Wer sagt das es kein großes Publikum hat?

Repititive Formel

Da bin ich anderer meinung :D Blair Witch Project bspw. kosten 25k umsatz 25milionen bei paranormal Act. verhält es sich ähnlich

Das Pacing is oft ziemlich schwerzhaft :-/

Man braucht bessere Trinkspiele dazu

Der Grund für die Personen, dauernd zu filmen ist oft schlecht erklärt oder zerstört den benefit of the doubt

Falsche genres, horrorfilme sind eben per definition nische

Image eines B-Movies

Ich persönlich suche keine bis wenig Realismus in fiktiven Filmen

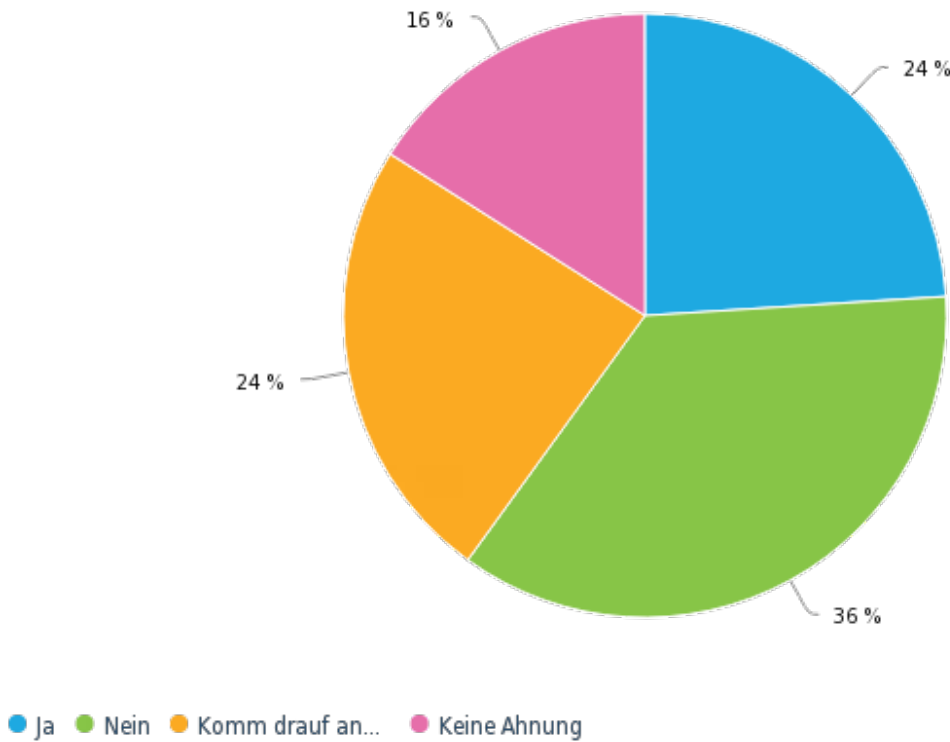
Kamera wackeln in zu großem Kontrast zum etablierten Filmdreh

Größerer Fokus auf Feeling als auf Story

Zu Unbekannt

FRAGE NR.7

Wenn Sie einen Found Footage Film sehen, haben Sie das Gefühl es sind tatsächlich gefundene Aufnahmen, die so passiert sind?



Komm drauf an...: ●

Kommt drauf an wie das "found footage" im Film integriert ist (Qualität der Aufnahme, wie z.B. Mit älterer Kamera aufgenommen oder Relevanz im Film)

bei Horror nein; Pseudo-Doku wie Troll Hunter hängt von Animationen ab; Project X am glaubhaftesten

Kommt drauf an wo der Film gezeigt wird, z.B. geht man in einem Kino natürlich davon aus, dass die Aufnahmen extra dafür gemacht wurden.

Wenn der Rest des Filmes überzeugend wirkt, dann wirkt auch der "gefilmte" Teil authentisch

Falls VFX involviert sind, müssen diese sehr rwalistisch aussehen, um die Illusion nicht kaputt zu machen

Manchmal ^^Es kommt immer darauf an wie der Film (weiß ned wie ich es sonst sagen soll) verpackt wird

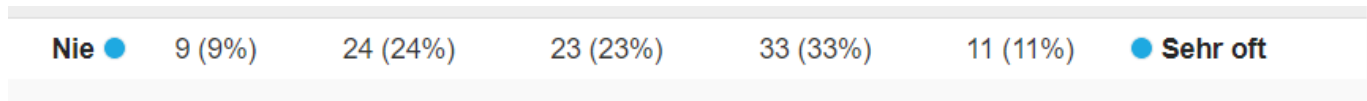
Kommt drauf an, wie hoch das Budget des Films war und wie authentisch entsprechend das Endergebnis ist

Teilweise, wenn Winkel zu perfekt sind und zu punktgenau die Aufnahme startet wirkt es unglaublich.

Kommt aufs Genre, die Geschichte sowie die Schauspielerische Leistung an	Schwer zu sagen, gibt einfach zu viele Dinge die gespielt sein können.	Je nachdem wie vermeintlich realitätsnah der Film tatsächlich umgesetzt ist bzw wirkt.	Kommt drauf an, ob es glaubwürdig ist, dass die Person in dem Moment filmen würde
Gefühlt ja, aber man weiß dass das nicht sein kann	Wenn der Film gut gemacht ist hoffentlich schon.	bei manchen Filmen funktioniert, bei anderen nicht	Kommt auf die Qualität und Geschichte des Films an
Bei Dokus ja, bei Horror etc nur selten	kommt drauf an ob es ne Doku is.	Kommt auf die Fähigkeiten der Schauspieler an.	Ja, wenn es noch glaubwürdig rüber kommt
Wenn es gut gemacht ist	Kommt auf das Thema an	Kommt drauf an in welchem Genre	nur in Dokus

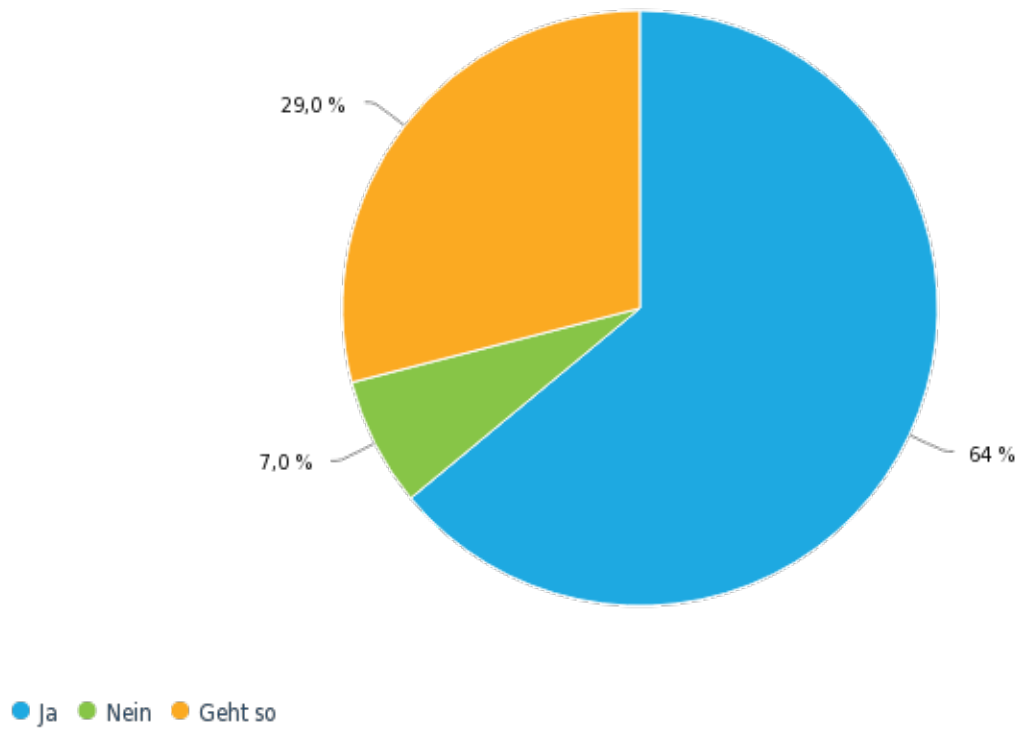
FRAGE NR.8

Wie oft sehen Sie sich Dokumentationen an?



FRAGE NR.9

Dokumentationen und Reportagen bestehen auch aus „Found Footage“. Sehen Sie sich gerne Dokumentationen an?



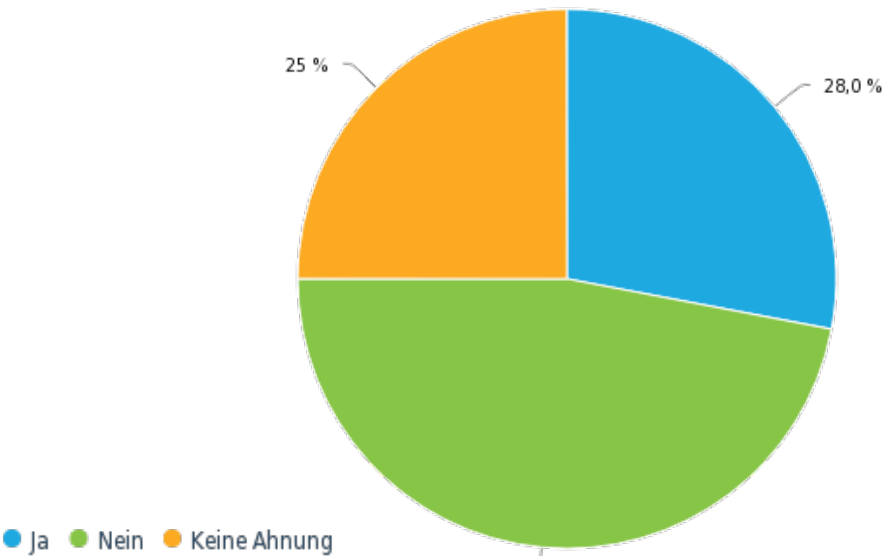
FRAGE NR.10

Welches Thema/ Themen interessiert/interessieren Sie dabei am meisten?

paranormale Aktivitäten, Dokus über Menschen die was über sich und ihr Leben erzählen (wenn sie viel, und schlimme Sachen erlebt haben)	Weltkriegsdokus, Fremde Kulturen, Wissenschaftliches (besonders über den Weltraum)	Geschichte, insbesondere alte Kulturen und prähistorische Themen, Naturwelten	Natur(über Tier- oder Pflanzenwelt, Ozeane,...), Krankheiten/Gesundheit , ...
Geschichte, Wissenschaft (Raumfahrt, Technologie)	Natur, Tierwelt, Weltraum, Geschichte; in dieser Reihenfolge	Tiere, Menschen, Gesellschaftliche Themen, Wissenswertes	Ruinen und Orte und Kulturen die mir unbekannt sind
Naturdokumentationen, Kriegsdokumentationen	Einzelschicksale in politisch prekären Situation	Natur, Geschichtliche Ereignisse, Reportagen	Tiere, Ernährung, Nachhaltigkeit, Minimalismus
Kriminalistik, Psychologie, Geschichte	Natur, Organisationen, Bewegungen, ...	Anderer Länder und Kulturen, Meer und Ocean	Kommt darauf an ^^ Meistens Tierdokus.
Natur, tierische oder biografische	Wissenschaft/Gesellschaft/Geschichte	Gesundheit und Ernährung, Tierwelten	Aktuelle Themen/ Themen über Zukunft
kultur, theater, menschen	Kriminalistik, Technik, Geschichte	Natur, Tiere, Archäologie	Politik, Natur, Technik, Gesellschaft
Wissenschaftliche Themen	Tragödien, Mysterien etc.	Politik und Gesellschaft	Technik vor unserer Zeit
Natur, Geschichte	Künstliche Intelligenz	Tiere und Landschaft	Tierdokus, Kriminalfälle
Unterwasserwelt	Tierdokumentationen	Historie, Weltall	tierdokumentationen
Verschiedenes	Japan, Pinguine	Umwelt, Politik	Natur und Umwelt
Geschichte	unterschiedlich	Autobiografien	Übernatürliches
Weltraum	Natur filme	Gesundheit	Psychologie
Umwelt (2x)	Tierdokus	Historie	Rassismus
Natur (5x)	Kultur	Drogen	Tierwelt
	Alles	Tiere (2x)	Horror
	Berge	Musik	Essen

FRAGE NR. 11

Hat Sie diese Umfrage dazu verleitet (mehr) Found Footage Filme anzusehen?



Weitere Anregungen und Inspirationen



Quelle: Benoit Paillé | Alternatives Landscapes | <https://gbuffer.myportfolio.com/alternatives-landscapes>



Quelle: The Intergalactic Jetset Archive Instaspace | <http://intergalacticjetset.tumblr.com/post/135326014717>

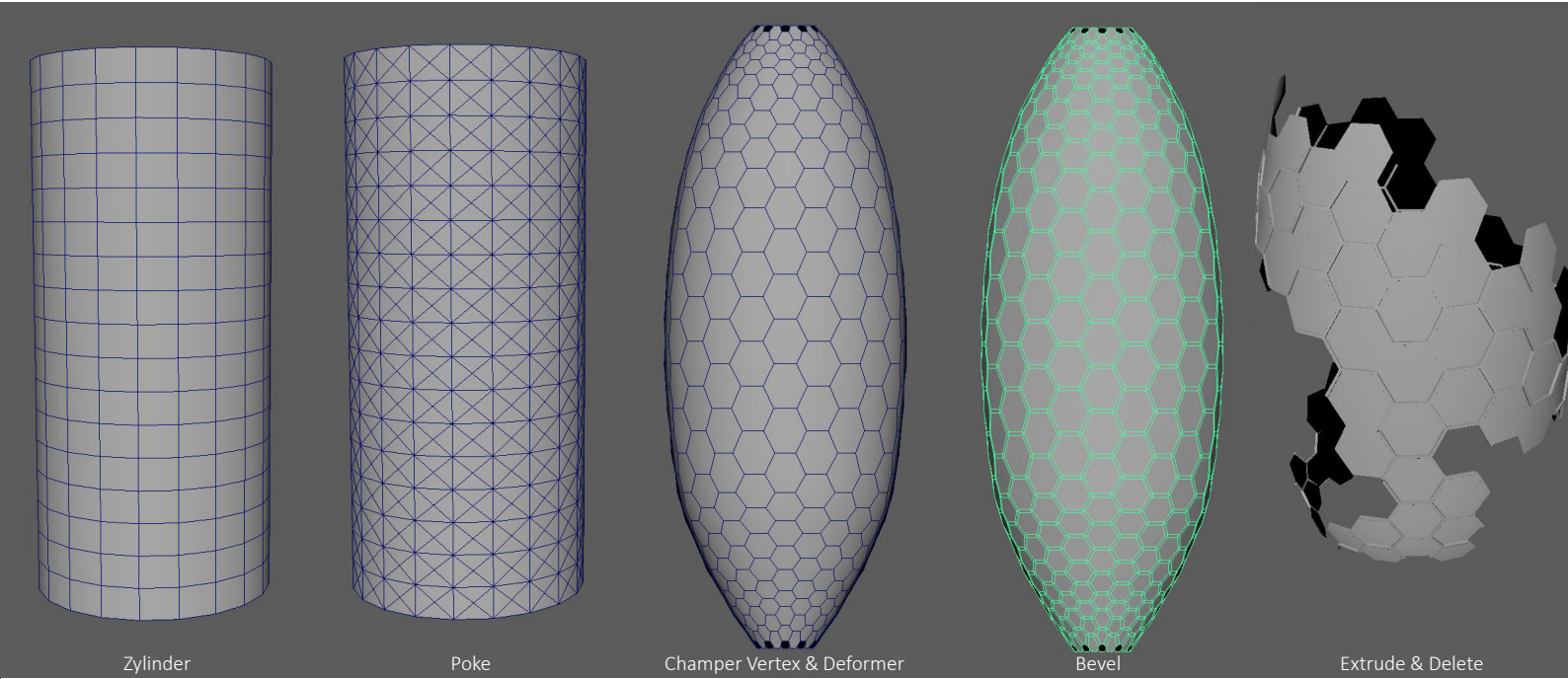


Quelle: nopattern | Instagram | 17.01.2016 | <https://www.instagram.com/p/BA4rdzy2yM/>



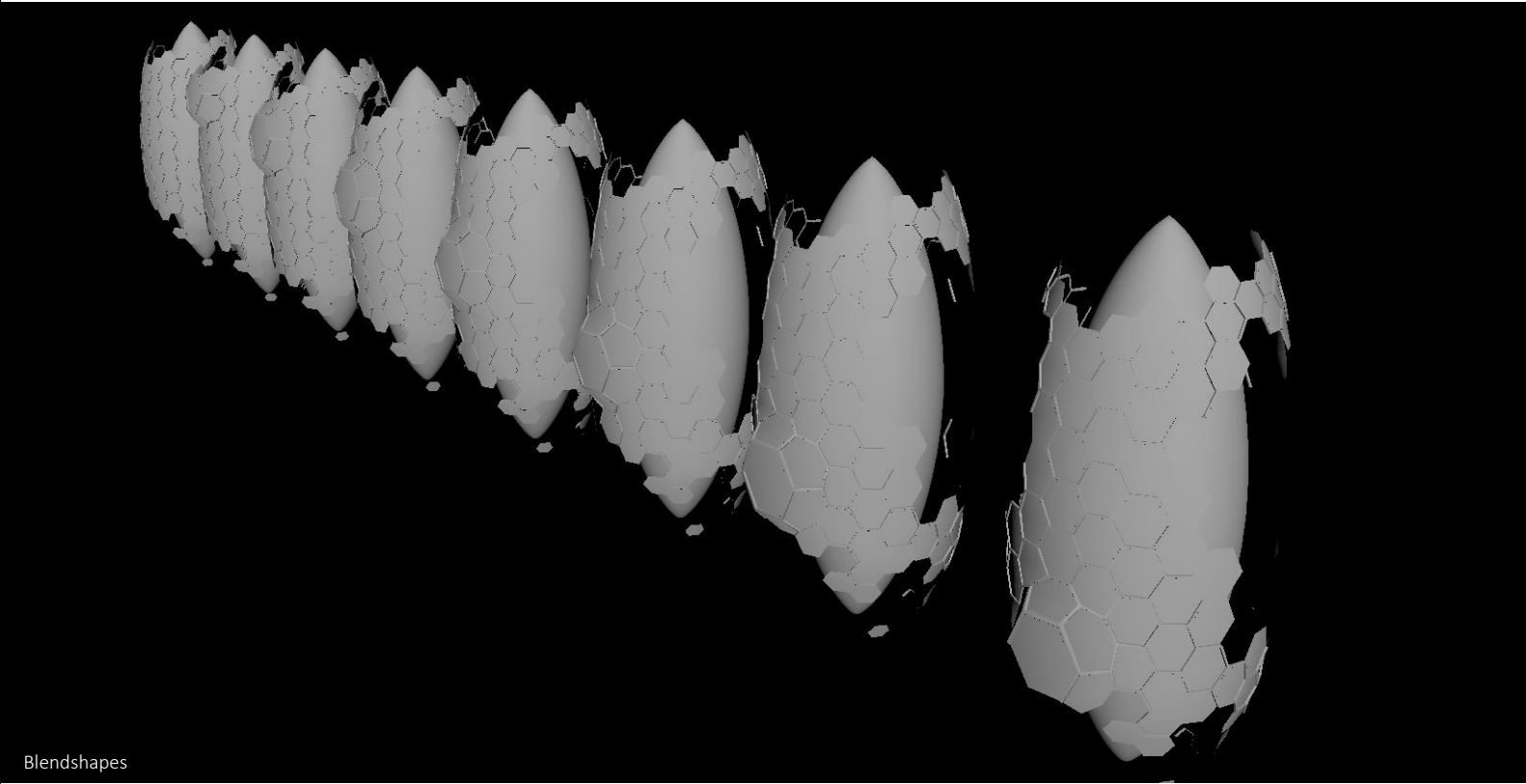
Quelle: Premiere Pro CC 2019 | Logo | 2019

Modeling



Zylinder Poke Champer Vertex & Deformer Bevel Extrude & Delete

Animation

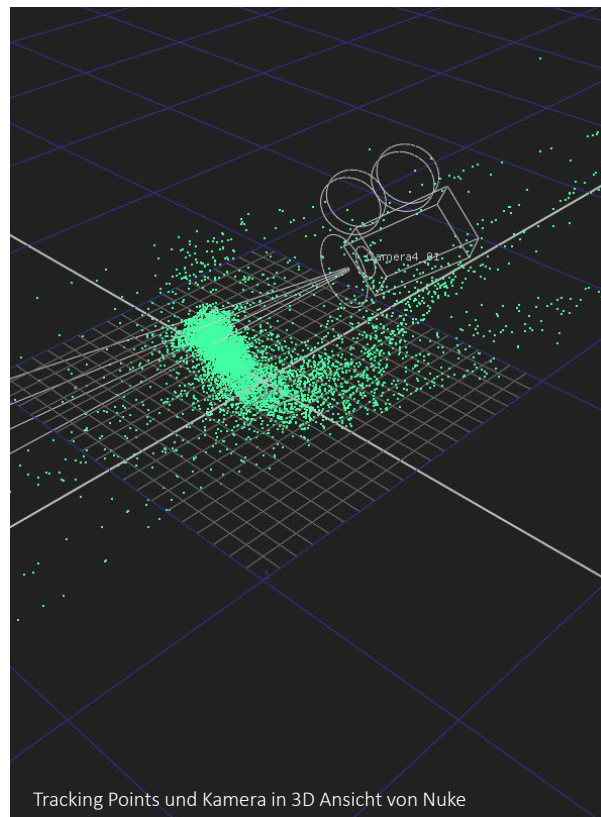


Blendshapes

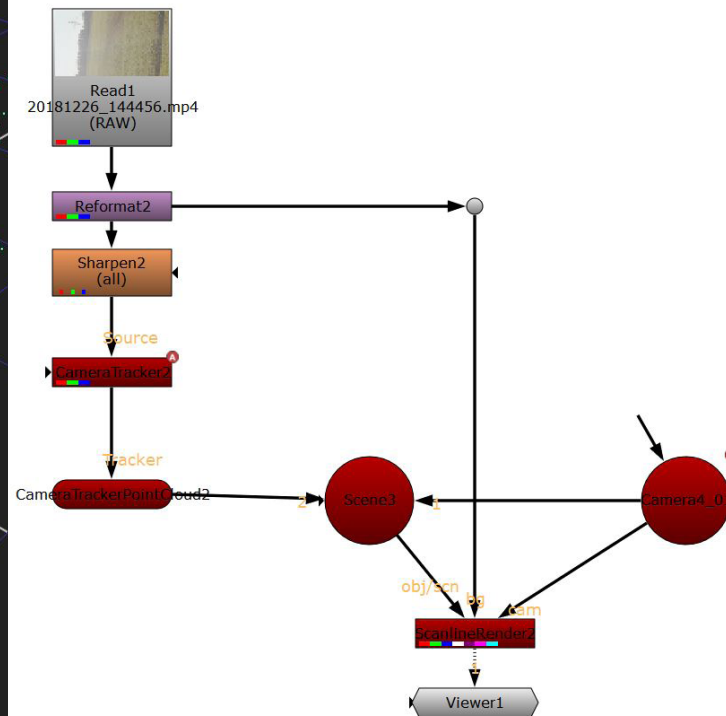
Technische Gestaltung



Footage mit Tracking Points in Nuke

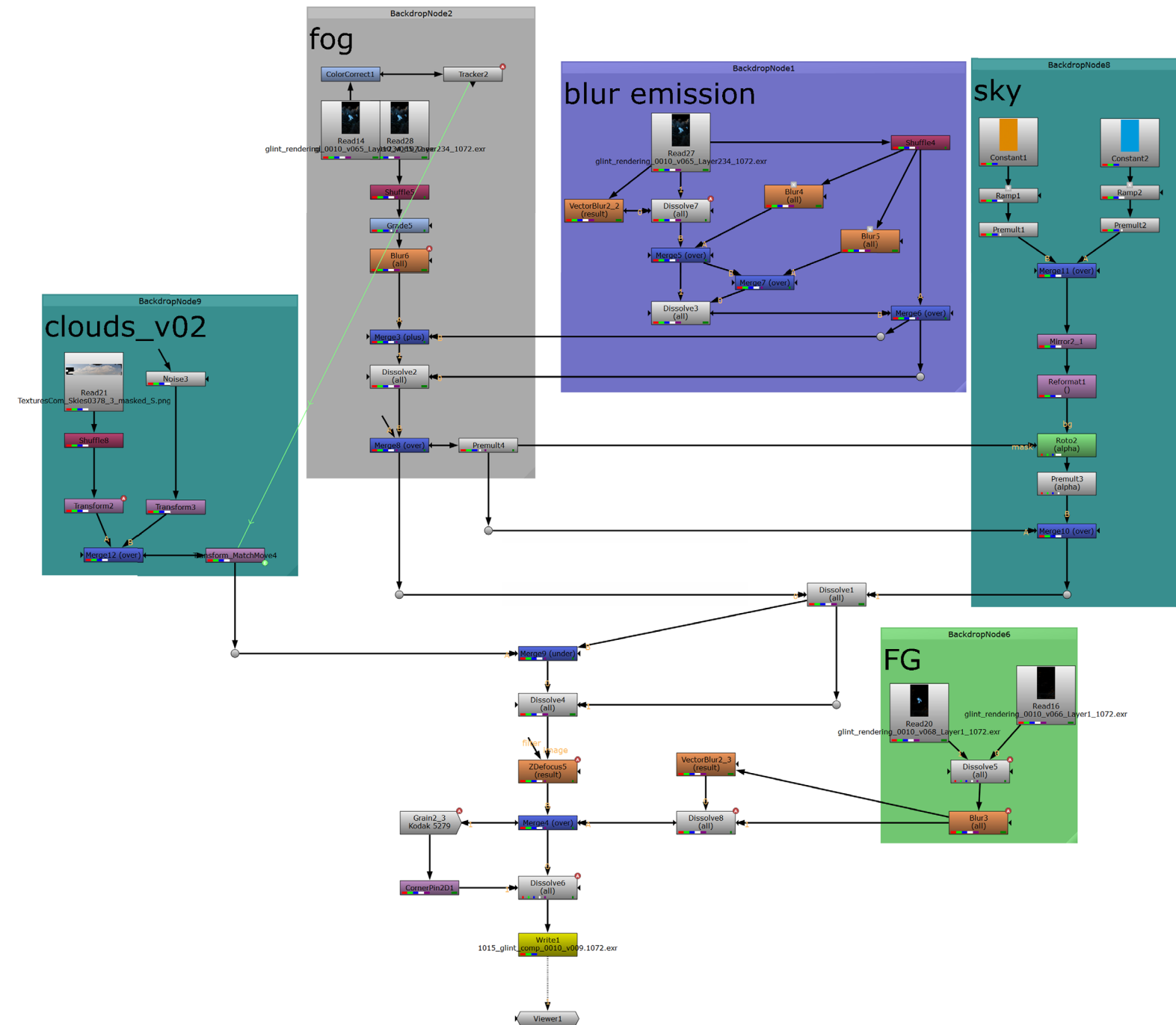


Tracking Points und Kamera in 3D Ansicht von Nuke



Nuke Tree des Camera Tracking

Compositing



Janina Leonie Bosch
Matrikelnummer 310101503
Mediadesignhochschule München
Studiengang Digital Film Design
Februar 2019
Kontakt janina_bosch@freenet.de

Prüfer und Betreuer
Prof. Frank Ringwald
Daniel Yuhlmann

