Stefan Keppler

Filmanalytische Grundbegriffe

1. Apparative und institutionelle Grundlagen

<u>Kinematographie</u> nach dem Cinématographe der Brüder Lumière benannte Synthese von Photographie, Projektion und Bewegung

<u>Filmkamera</u>

- Aufnahmegerät wie die Fotokamera, jedoch mit 24 Bildern/sec.; d.h. in der Regel mit konstanter Belichtungszeit (1/24 sec.), wenn nicht mit Überbelichtung (s.u.) als Stilmittel gearbeitet wird.
- Blende: Regulierung der Belichtung nicht durch Belichtungszeit, sondern durch Öffnungsgröße. Die Wahl der Blende ist insbesondere von den Lichtverhältnissen in einer Szene abhängig.
- ruckweiser Transport des Rohfilms bzw. Negativs durch Kurbel bzw. Motor und Greifermechanismus
- Magazin für Vorratsrolle (traditionellerweise zehn Minuten Rohfilm) und Aufwickelrolle (für das Filmnegativ)
- Weitwinkel-, Normal- und Teleobjektiv (Abb. 1 u. 2: Wirkung von Weitwinkel- und Teleobjektiv)



Abb. 1: Weitwinkelobjektiv



Abb. 2: Teleobjektiv

Frequenz

- Aufnahme- bzw. Projektionsgeschwindigkeit, bis 1919 etwa 16 Bilder/sec., 1929 bis 1925 20, danach 24
- Eindruck einer kontinuierlichen Bewegung durch Nachbildwirkung im menschlichen Auge
- Unterschreitung der vollen Kontinuitätsillusion als Stilmittel, z.B. Stakkato-Effekte im frühen Film

Kader

- das individuelle photographische Bild auf dem Filmstreifen, kleinste kompositorische Einheit der Filmstruktur
- Kadrierung: Wahl des Bildausschnitts

Bildformat

- Die Möglichkeiten der Bildkomposition hängen wesentlich vom Bildformat (ratio) ab, dem Verhältnis zwischen Bildbreite und -höhe.
- ,Academy-Format': 1,33:1 (Hollywood-Standard, ähnlich bereits im frühen Film)
- Widescreen-Format: 1,8:1 (Fritz Lang zufolge nur für Bilder von Särgen und Schlangen zu gebrauchen)
- Fernsehformat: 1,25:1 (das eingeschränkteste der üblichen Formate)
- Sonderfall: Hochbild: 1,2:1 (im frühen Tonfilm wegen breiter Tonspur)

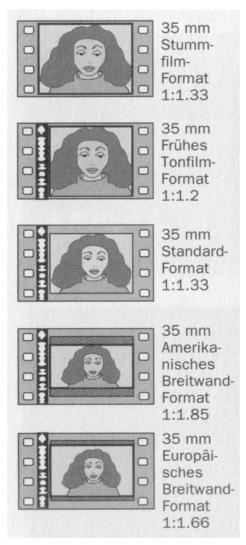


Abb. 3: Bildformate (Auswahl)

<u>Kopieren</u> Vorgang, bei dem die aufgenommenen Bildstreifen Rohfilms (Kameraoriginal) im Kopierwerk entwickelt werden; während der Dreharbeiten als Arbeitskopien ('rushes'), um das Arbeitsergebnis zu überprüfen; abschließend als Musterkopie, von der die Verleihkopien gezogen werden.

Kameraarbeit

- Arbeit des Kamerateams, d.h. des Chefkameramanns und seiner Assistenten
- bei Standardproduktionen in der Regel drei Assistenzfunktionen: Kamerabewegungen, Schärfeneinstellung (Schärfenmitführung) und Klappe
- mit Rücksicht auf künstlerische Vorgaben des Regisseurs, Mikrofon des Tonmeisters, Kulisse des Ausstatters, Arbeitsweise des Cutters und des Studiolabors
- einschließlich Beleuchtungsaspekte, z.B. Helligkeitskontinuität einer Szene

<u>Studiosystem</u> Filmherstellung in Produktionsgesellschaften, die Scriptwriter, Regisseure, Kamerateams, Schauspieler, Techniker etc. in Vertrag nehmen, vorgegebene Produktionsteams (z.B. Kombination von Regisseur und Chefkameramann), Ausprägung von Studiostilen

Casting Besetzung

rehearsal Proben, gemeinsame Textlesungen, Besprechungen vor den shuts

2. Einstellung

<u>Einstellung</u> Einheit zwischen Öffnen und Schließen des Kameraobjektivs, durchschnittlich fünf bis 25 Sekunden, traditionell durch das Fassungsvermögen einer Rolle Rohfilm auf zehn Minuten begrenzt; vor D. W. Griffith von der Länge einer Szene (Einheit zwischen Auf- und Abtritt der Schauspieler)

Einstellungsgröße (innerhalb der Einstellung variabel)

- Detailaufnahme (Augen)
- Großaufnahme/close up (Kopf)
- Nahaufnahme (Brustbild)
- Halbnahaufnahme (Kniestück, auch Amerikanische Einstellung: Colt-Höhe)
- Halbtotale (ganzer Körper)
- Totale (Körper und Raumausschnitt)
- Weit/Panorama/wide shut (Landschaft)

<u>Einstellungsdauer</u>

- abhängig unter anderen vom Ausnutzungsgrad der Schärfentiefe und vom Format; je informationsreicher die Bildkomposition desto länger in der Regel die Einstellungsdauer
- kurz: Montagesequenz (z.B. bei der Standardsituation Verfolgungsjagd)
- mittel
- lang: Plansequenz (z.B. bei Milieustudien, Cocktail für eine Leiche)

Einstellungsschärfe

- mittlere Schärfe
- flache Schärfe, häufig bei close-ups
- Tiefenschärfe (durch Weitwinkelobjektiv) (Abb. 4 u. 5: Flache Schärfe, Schärfentiefe)
- Weichzeichnung



Abb. 4: Flache Schärfe



Abb. 5: Tiefenschärfe

<u>mise-en-scène</u> (innere Montage) wie die Elemente innerhalb des Kaders interagieren, um Bedeutung zu erzeugen

- Szene: i.e.S. Einheit zwischen einem Kulissenwechsel
- Studioaufnahme; Außenaufnahme (z.B. an Originalschauplätzen), d.h. außerhalb des Studios. In beiden Fällen kann es sich sowohl um Außen- als auch um Innenräume handeln.

- Ausstattung: Bauten, Kostüme, Requisiten; Ausstatter: art director/production designer; davon "Ausstattungsfilm". Tiefgestaffelte Ausstattung kann zu Wirrbildern führen, die sich wiederum durch geschickte Ausleuchtung vermeiden lassen.
- Bildkompositionen: geschlossene Form, offene Form; Vorder-, Mittel- und Hinterbühne; geographische Ebene, Bildebene, Tiefenebene; Entfernungen und Proportionen; ggf. Mittelachse, Rahmungen, Symmetrien etc. (Abb. 6 bis 8: Geschlossene Form, Offene Form, Die drei Kompositions-Ebenen)
- diegetischer (gezeigter) Raum vs. off-screen space. In offenen Bildkompositionen wird der off-screen space mobilisiert.
- Erweiterung der Szene durch Tricktechniken: Aufprojektion, Rückprojektion, Doppelbelichtung eines Filmstreifens, Überblendung durch Aufeinanderkopieren zweier Filmstreifen im Kopierwerk, Stoptrick, Maskenaufnahme (matte panting), Animation, digitale Bildgestaltung; split-screen: zwei voneinander unabhängige Aufnahmen erscheinen in einem Kader, entweder durch Masken oder (später) durch einen Kopiervorgang (Abb. 9 bis 12: Glasaufnahme, Rückprojektion, Aufprojektion, Mehrfachbelichtung)



Abb. 6: Geschlossene Form



Abb. 7: Offene Form

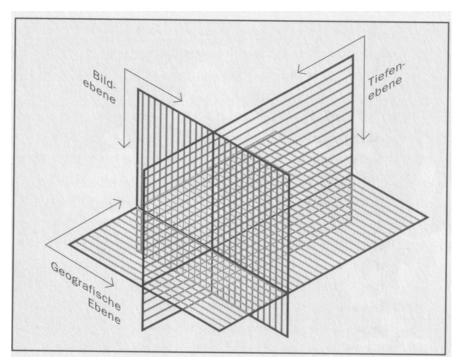


Abb. 8: Die drei Kompositionsebenen

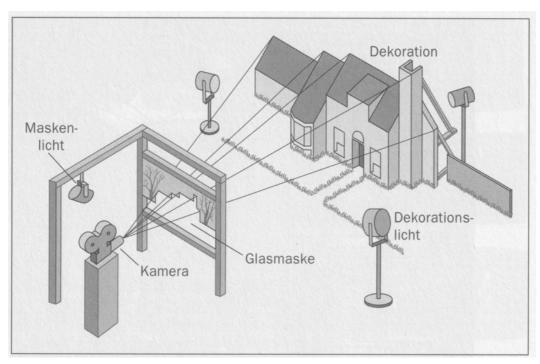


Abb. 9: Glasaufnahme

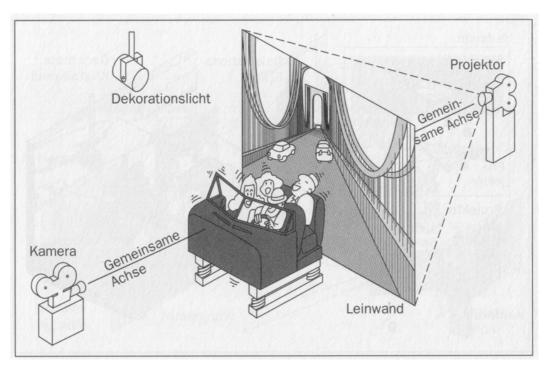


Abb. 10: Rückprojektion

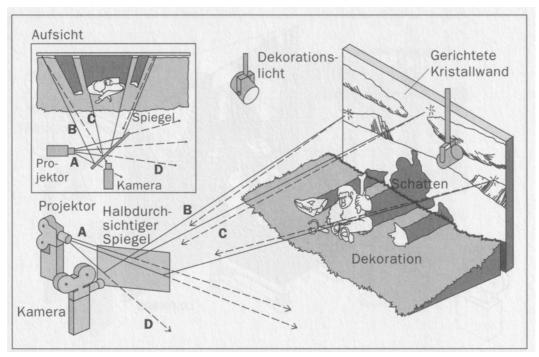


Abb. 11: Aufprojektion



Abb. 12: Mehrfachbelichtung

Kameraführung

- Schwenk: Linksschwenk, Rechtsschwenk
- Neigung: nach oben, nach unten
- Rollen: nach links, nach rechts (Abb. 13: schwenken, neigen, rollen)
- Fahrt: Ranfahrt, Rückfahrt, Parallelfahrt (auf Kamerawagen), Aufzugsfahrt (auf Kran, davon crane shot); selten bei Rückprojektion, Maske und anderen Tricks
- zoom in, zoom out (Abb. 14: Proportionsunterschiede zwischen Fahrt und Zoom)
- statische Kamera (Stativ), bewegte Kamera (regelmäßig erst seit ca. 1924 durch Murnau und Carl Freunds 'entfesselte Kamera', ausgereizt von Orson Welles), Handkamera, subjektive Kamera;
- Handlungsachse: gedachte Linie als Hauptrichtung der Handlung

- Wahrnehmungsachse: Blickrichtung der Kamera
- Achsenverhältnis: Verhältnis von Wahrnehmungsachse und Handlungsachse, z.B. 180 (parallel), 90, 45
- Achsensprung: ein Schnitt, mit dem die Achse (eine gedachte Linie zwischen zwei oder mehr Akteuren, bei Interviewszenen die Blickachse) übersprungen wird (Abb. 15)
- Hilfsmittel der Kameraführung: Stativ, Steadicam-System, Kamerawagen, Krahn

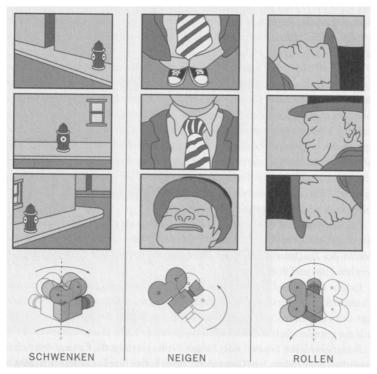


Abb. 13: Schwenken, Neigen, Rollen

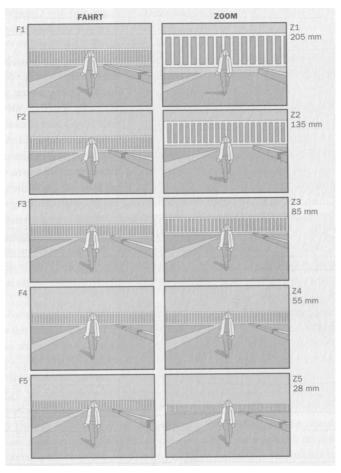


Abb. 14: Proportionsunterschiede zwischen Fahrt und Zoom

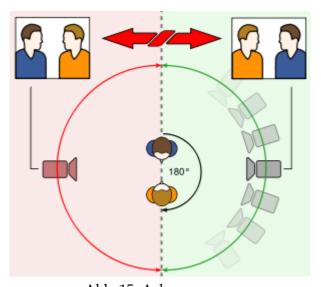


Abb. 15: Achsensprung

Perspektive

- Froschperspektive (auch auf Bodenhöhe möglich)
- Untersicht
- Normalsicht
- Aufsicht
- Vogelperspektive

Farbe

- im frühen Film mittels Virage (Zelluloid-Tönung) und Einzelbildkoloration
- Technicolor seit 1925 sequenzweise zuerst in Ausstattungsfilmen, z.B. *Ben Hur* (Fred Niblo, USA 1925)
- technisch früh möglich, ästhetisch lange nicht erwünscht; Durchsetzung erst in den 60er Jahren
- ausgeprägte künstlerische Farbgestaltung z.B. bei Visconti (*Der Leopard, Tod in Vene-dig*)

Kontrast

- harter Kontrast: kaum Abstufungen der Schwarz-Weiß- bzw. Farbwerte
- weicher Kontrast: viele Abstufungen



Abb. 16: Harter Kontrast



Abb. 17: Weicher Kontrast

Licht

- Licht charakterisiert, modelliert, symbolisiert
- Grundlicht, Führungslicht (key light), Füllichter (fill light) (Abb. 18 bis 20: Führungslicht und Füllicht, klassische Hollywood-Lichtführung, dramatische Lichtführung)
- Gegenlicht (back light), Unterlicht (Abb. 21: Gegenlicht)
- high-key-Beleuchtung (hoher Helligkeitsgrad dominiert), low-key-Beleuchtung (niedriger Helligkeitsgrad dominiert)
- Belichtung des Filmmaterials: abhängig auch von Belichtungsdauer (daher Unterund Überbelichtung) und von der Emulsion (der lichtempfindlichen Schicht auf dem Filmträger)
- Lichtbestimmung: angleichende und abstimmende Bearbeitung der Farb- und Helligkeitswerte für die Musterkopie, Bestandteil des editing

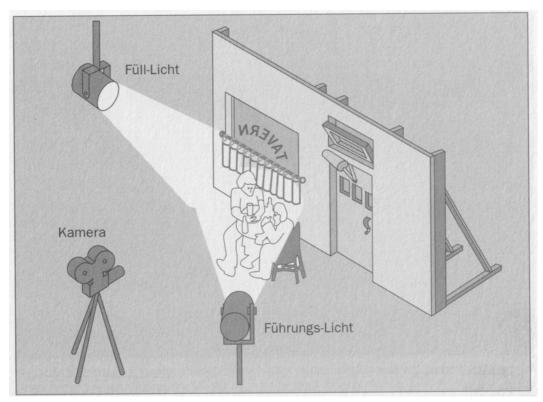


Abb. 18: Führungslicht und Füllicht



Abb. 19: klassische Hollywood-Lichtführung



Abb. 20: dramatische Lichtführung



Abb. 21: Gegenlicht

<u>Ton</u>

- Techniken: separate Aufzeichnung auf Schallplatte; Lichtton, Magnetton: beides auf dem Filmstreifen neben den Bildkadern.
- Dialog, Geräusche, Musik oder score (verstärkt im Melodram)
- natürliche Geräusche, künstliche Geräusche
- off-screen sound, on-screen sound
- voice over (Erzählerstimme aus dem off)

Tonmischung (Ton wird gemischt, Bilder werden montiert)

3. Montage

Montage Interaktionsverhältnis der frames, verantwortet vom Cutter oder Editor; Anschluß (continuity), Anschlußtechnik, Anschlußfehler

<u>Klappe</u> enthält Informationen zur Identifikation eines Bildstreifens vor allem bei der Montage: Nummer der Szene und der Einstellung, der Knall dient als Orientierungspunkt für die Tonmischung

Erzählstruktur

- Filmerzählung, einsetzend mit establishing shot
- story: die Geschichte in ihrem natürlichen Zusammenhang ("Diverse Gangster jagen dem 'Malteser Falken' hinterher.")
- plot: die Geschichte in ihrem erzählerisch dargebotenen Zusammenhang, mit Informationsvorenthalt ("Diverse Gangster kreuzen den Weg des Detektivs Sam Spade, der nach und nach herausfindet, daß die Jagd dem "Malteser Falken" gilt.")
- Genre: Gruppe fiktionaler Filme mit gemeinsamen Merkmalen
- Haupthandlungslinie, Nebenhandlungslinien
- flash back, flash forward (häufig schwarz/weiß, unscharf oder überbelichtet)
- Echtzeit, Zeitraffer, Zeitlupe, Standbild (freeze frame)
- Zwischentitel oder insert

Schnitt/Blende

- unsichtbarer Schnitt
- schwarzer Schnitt (z.B. in Rohmers *Marquise von O...*)
- Aufblende: stufenlose Aufhellung eines Bildes von völliger Dunkelheit bis zum gewählten Belichtungsgrad
- Abblende: stufenlose Abdunklung eines Bildes vom gewählten Belichtungsgrad bis zu völliger Dunkelheit
- Weißblende: Aufhellung des Bildes bis zu einem Weißbild
- Irisblende: analog zu Auf- und Abblende Einstellungsbeginn und -ende mit sich vergrößerndem bzw. verkleinerndem Kreis, auch als erzählerisches Stilmittel (v.a. bis in die 20er Jahre, später als Zitat)
- Überblende: Folgeeinstellung taucht aus aktueller Einstellung auf
- Schiebeblende: neue Einstellung wird ins Bild geschoben
- Wischblende: Kameraschwenk verwischt aktuelle Einstellung
- Parallelmontage: parallele Montage zweier oder mehrerer Handlungsstränge, die örtlich und/oder zeitlich voneinander getrennt sind; Ergebnis des cross cuts (,Überkreuz-Schnitt')
- alternierende Montage: Montage von Einstellungen auf verschiedene Figuren oder Handlungen, die sich aber in derselben räumlichen und zeitlichen Einheit befinden;

- Ergebnis des match cuts (des kontinuierlichen Schnitts); z.B. im Schuß-Gegenschuß-Verfahren für Dialoge
- jump cut: abrupter Schnitt, über getrennte Orte und Zeiten, aber nur einmal und nicht als Bestandteil einer Parallelmontage
- Schnittfrequenz: als Ausdruck des Erzähltempos, z.B. beschleunigende und verlangsamende Montage