

LEXIKON Schüler-TV

Das einzelne Bild

Jeder Film besteht aus einer Vielzahl einzelner Bilder, von denen jedes eine Phase der Bewegung darstellt, die bei der Filmvorführung dann als kontinuierlicher Ablauf zu sehen ist. 25 solcher einzelner Phasenbilder in der Sekunde werden benötigt, um beim Zuschauer den Eindruck der "natürlichen" Bewegung zu erwecken. Ganz ähnlich verhält es sich auch bei der im Fernsehen gebräuchlichen "magnetischen Aufzeichnung" (MAZ) von Bildern, nur dass hier nicht wie im herkömmlichen Film Bilder durch chemische Prozesse entstehen, sondern durch die Veränderung des magnetischen Feldes auf einem Videoband, ganz ähnlich wie bei einer Audio-Kassette. Wie hier muss auch in jenem Fall das Band erst abgespielt werden, um den Ton hörbar und darüber hinaus das Bild auf dem Bildschirm des TV-Gerätes sichtbar zu machen. Mittlerweile wird die Technik der magnetischen Aufzeichnung immer häufiger ersetzt durch die digitale Aufzeichnungs- und Speichertechnik, die in der schnellen Verfügbarkeit der Bilder und der schnelleren und auch umfangreicheren digitalen Bearbeitungsmöglichkeit ihre Vorteile ausspielt.

Anders als bei der Photographie, wo es sich meistens nur um dieses eine, autonome Bild handelt, gilt jedoch nicht das einzelne Bild, sondern die **Einstellung** als kleinste Einheit, von der bei der Film- und Fernsehanalyse ausgegangen wird. Dabei kann das Einzelbild durchaus repräsentativ für die Einstellung sein, aber ohne den dazugehörigen Kontext bleibt es sinnlos. Ein Film setzt sich demnach aus einer Vielzahl von einzelnen Einstellungen zusammen. Davon gehen wir bei der folgenden Analyse aus.

Die einzelne Einstellung

Die technisch-formale Definition bezeichnet die Einstellung als ununterbrochene Aufnahme. Die Einstellungen werden durch Schnitte oder Blende getrennt. Für die "Medienarbeit" wird in den meisten Fällen zutreffen, dass eine Einstellung so lange dauert, wie auf den Auslöser der Kamera gedrückt wird. Entscheidend ist, dass der gleiche "Kamerablick" beibehalten wird, dass sich an der Einstellung der Kamera nichts merklich geändert hat. Der vorherrschende Typ der Einstellungen in einem Film wird diesen entscheidend charakterisieren. Da der Zuschauer immer nur diese bestimmte Einstellung sehen kann, die ihm die Kamera anbietet, also nur diesen einen durch die Einstellung definierten Ausschnitt aus der dargestellten Wirklichkeit, wird es von größter Wichtigkeit sein, aus der Art der Einstellung der Kamera zu ihrem Gegenstand auch die jeweiligen Absichten der Filmemacher analysieren zu können. Ebenso wichtig ist es, eigene Absichten durch die adäquate Wahl von Einstellungen angemessen ausdrücken zu können.

Die Einstellungs- G r ö ß e

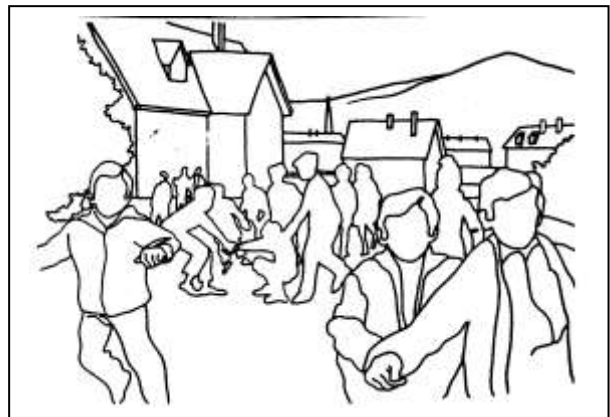
Eines der wichtigsten Merkmale für die Einschätzung der Einstellung der Kamera zu ihrem Gegenstand ist die Einstellungsgröße. Sie gibt einen Eindruck der Entfernung des Objektivs von ihrem Objekt wieder, allerdings nicht als abmeßbare Entfernung, sondern als Größe des Ausschnitts, der von dem Gegenstand zu sehen ist. Da der Bildschirm immer gleich groß bleibt, erscheint ein kleiner Ausschnitt aus

einem Gesicht, etwa ein Auge, auf dem Bildschirm extrem groß, während bei größerer Entfernung immer mehr von dem Menschen zu sehen ist. Bei jeder der extremen Einstellungen ist zugleich mehr und weniger zu sehen: z.B. ist, wenn der Gegenstand erscheint, also größer gezeigt wird, weniger von der Umgebung zu sehen, da der Ausschnitt aus der Umgebung kleiner wird, - ist dagegen der Gegenstand weiter entfernt, kann mehr von seiner Umgebung gezeigt werden.

In der Film- und Fernsehanalyse werden acht feste Einstellungsgrößen unterschieden:

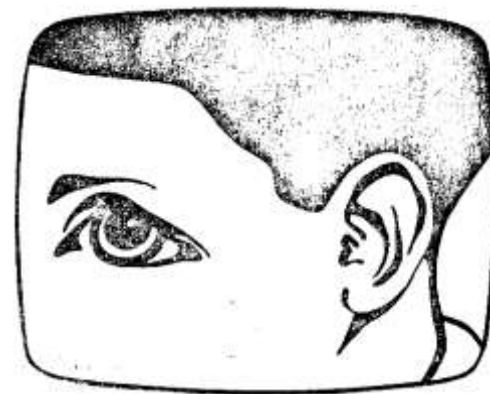
Detail - Groß - Nah - Amerikanisch - Halbnah - Halbtotale - Total - Weit

Aus dieser Szene sind die folgenden Einstellungsgrößen zusammengestellt:



Die Einstellungsgröße "Detail" (D)

Hier wird ein kleiner Ausschnitt eines Gegenstandes oder eines Menschen sehr groß gezeigt. Da die Kamera sehr nah an ihren Gegenstand herangegangen ist, vermittelt sie auch dem Zuschauer das Gefühl der Nähe, mitunter, wenn Gesichter in einer (D)-Einstellung gezeigt werden, das Gefühl von Intimität. Die (D)Aufnahme ist typisch für Liebeszenen, gleichgültig, wem die Liebe gilt oder gelten soll, also auch bestimmten Waren, wenn sie in der Werbung ganz nah gezeigt werden, so dass man am liebsten zugreifen möchte.



Ebenso kann die (D)=Aufnahme auch abstoßend wirken, wenn bei einem Interview z.B. die Kamera ganz dicht an einen unbeliebten Politiker herangeht, dass man genau sieht, wie er schwitzt und man gleich denkt, er würde ängstlich auf die Fragen reagieren. Bei der (D)-Einstellung der Kamera sieht

man Menschen oder Dinge in Ausschnitten, diese sehr genau, was jedoch nicht heißt, dass man sie auch richtig sieht. Dazu muss der Zuschauer auch den Zusammenhang sehen können, zu dem der Ausschnitt gehört, erst dann kann er sich wirklich ein "Bild" machen.

Die Einstellungsgröße "Groß" (G)



Bei der "großen" Einstellung sehen wir z.B. einen Menschen nur von den Schultern an aufwärts oder den Teil eines Gegenstandes, so dass man ihn eindeutig erkennen kann. Solche Einstellungen werden häufig in Gesprächssituationen verwandt, weil sie den "Gesichtskreis", die vielsagende Mimik, beim Sprechen zeigen. Diese Einstellung kommt in ihrer Größe etwa einem Passfoto nahe.

Die Einstellungsgröße "Nah" (N)

Während die (G)-Einstellung an Porträts erinnert, in denen das Gesicht des Porträtierten das Bild fast ganz beherrscht, ist die "Nah"-Aufnahme eher mit dem Brustbild vergleichbar. Der Hintergrund, in den man die Personen einordnen kann, ist meist schon erkennbar. Allerdings beherrscht immer noch der



Kopf des Menschen das Bild, wobei Einzelheiten (Hüte, Hemdkragen usw.) ihn schon näher charakterisieren.

Die Einstellungsgröße "Amerikanisch" (A)

Zwischen (N) und. (HN) eingefügt, zeigt sie eine Person etwa bis unterhalb der Hüften, bis dorthin also, wo bei Westernhelden der Colt sitzt. Im "Showdown" (Duell als Höhepunkt des Western) ist für den Zuschauer die Linie zwischen Blick und Handbewegung zum Colt entscheidend. Das allerdings kann nur im Verhältnis zum Gegner, d.h. unter Einbeziehung der Umgebung, soweit sie direkt auf die Aktion

bezogen ist, festgestellt werden. Das reicht, um die Situation zu definieren, ohne von der Aktion abzulenken. Die (A)-Einstellung ist charakteristisch für die individuelle Aktion, vor allem der Arme und der Hände.



Die "Totale" (T) gibt einen Überblick, sie versucht, einen Eindruck vom Ganzen zu vermitteln, z.B. vom Verkehr auf einer Straße, ohne dass unbedingt eine bestimmte Person auszumachen ist. Sie zeigt das ganze Haus, das ganze Zimmer, sie gibt zuallererst die räumliche Orientierung, die nötig ist, wenn sich die Handlung bald in eine Reihe von (N)- oder (G)-Einstellungen auflösen sollte. Die (T)-Aufnahme gibt dem Zuschauer den räumlichen Plan vom Geschehen, den er vor Augen haben wird, auch wenn er in den nächsten Einstellungen vom Ort der Handlung nicht mehr viel zu sehen bekommen sollte.

Die Einstellungsgröße "Halbnah" (HN)



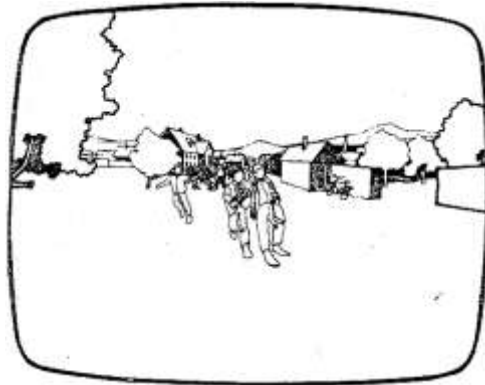
Anders verhält es sich schon mit der "Halbnah"(HN)-Aufnahme, die einen Menschen etwa von den Knien an zeigt. Diese Einstellung lässt bereits andere Aktionsarten, speziell Beinbewegungen erkennen. Sie gibt daher auch einen wesentlich mehr räumlich orientierten und im Raum orientierten Eindruck. Gespräche zwischen mehreren Personen können gezeigt werden, wobei jedoch nicht mehr so sehr das Gespräch, als vielmehr die Gesprächssituation im Vordergrund steht, da bereits sehr viele räumliche Einzelheiten erkennbar sind.

Die Einstellungsgröße "Halbtotale" (HT)



Erst die "Halbtotale" (HT)-Einstellung entfernt deren Gegenstand oder die Person wirklich vom Zuschauer, stellt eine Distanz zum Geschehen dar, indem sie z.B. Menschen von Kopf bis Fuß zeigt. Die Einstellung ist noch groß genug, um Aktionen von Personen, zumal in ihrer Beziehung zur Umwelt, genau beobachten zu können. Gespräche dagegen wirken bereits sehr unpersönlich, distanziert, da sie im Bild, also in der Mimik der Sprechenden, nur nach schwer erkennbar sind: die körperliche Beziehung der Sprechenden zueinander, also im wesentlichen ihre Gestik, tritt dafür in den Hintergrund. Die (HT)-Aufnahme zeigt zwar Menschen bzw. Gegenstände in einer Umgebung, ihr Interesse gilt jedoch vornehmlich diesen Menschen oder Gegenständen in einer sie und ihre Situation charakterisierenden Umgebung.

Die Einstellungsgröße "Weit" (W)



Während also die (I)-Aufnahme durchaus dramaturgische Funktion hat und dabei vor allem die Aufgabe hat, dafür zu sorgen, dass die Übersicht nicht verloren geht, ist die "Weit"-(W)-Einstellung jenseits solcher trivialer Ansprüche. Mit ihr zeigt die Kamera Landschaft an sich, Sonnenunter- und -aufgänge, die Skyline von New York, das Alpenpanorama, das Meer... Sie soll häufig Atmosphäre vermitteln, z.B. für Fernweh, überhaupt Weite, das Gefühl für Monumentalität, der es auf Einzelheiten nicht ankommt. Die (W)-Einstellung ist das extreme Gegenstück zur (D)-Einstellung. In beiden Einstellungen ist zuviel zu sehen, um wirklich "etwas" erkennen zu können, etwas Bestimmtes. Diese Aufnahmen haben meistens eine symbolische Ebene der Aussage, die nur schwer einzuschätzen ist, so verdienen sie sorgfältige Beachtung.

Die Einstellungsgröße "Total" (T)



Die "Totale" (T) gibt einen Überblick, sie versucht, einen Eindruck vom Ganzen zu vermitteln, z.B. vom Verkehr auf einer Straße, ohne dass unbedingt eine bestimmte Person auszumachen ist. Sie zeigt das ganze Haus, das ganze Zimmer, sie gibt zuallererst die räumliche Orientierung, die nötig ist, wenn sich die Handlung bald in eine Reihe von (N)- oder (G)-Einstellungen auflösen sollte. Die (T)-Aufnahme gibt dem Zuschauer den räumlichen Plan vom Geschehen, den er vor Augen haben wird, auch wenn er in den nächsten Einstellungen vom Ort der Handlung nicht mehr viel zu sehen bekommen sollte.

Übersicht der Einstellungsgrößen

D	DETAIL	symbolisch, atmosphärische Aussageebene
G N	GROSS NAH	mimische Handlungsebene
A	AMERIKANISCH	gestische Handlungsebene
HN HAT T	HALBNAH HALBTOTAL TOTAL	Situationsbezogene Handlungsebene
W	WEIT	Symbolisch, atmosphärische Aussageebene

Die Einstellungsperspektive

Mehr noch als Nähe oder Entfernung zum Gegenstand und ein entsprechend großer oder kleiner Ausschnitt bei der Einstellungsgröße charakterisiert die Einstellungsperspektive das subjektive Verhältnis der Kamera zum Gegenstand. Während dem Zuschauer alles, was in Augenhöhe gezeigt wird, vertraut vorkommt, sind sämtliche andere Perspektiven außergewöhnlich, überraschend in dem Maße, wie extrem sie angewandt werden: schon die kleinste Variation in der Kamerahöhe verschiebt die Perspektive, zunächst unmerklich bishin zur gewollten Verzerrung. Die unterschiedlichen

Perspektiven (Kamerastandorte) signalisieren dem Zuschauer eine bewusst gewollte Veränderung der Normalsicht. Im allgemeinen werden drei Einstellungsperspektiven unterschieden, die jeweils ein Extrem kennzeichnen: Normalsicht (Augenhöhe), Froschperspektive (extreme Untersicht) und Vogelperspektive (extreme Aufsicht). Maßstab sollte dabei immer der Standort des gefilmten Objektes sein.

Die Einstellungsperspektive:-Normalsicht (Augenhöhe)



Da der Kamerablick einer bestimmten Sichtweise entspricht, wird als Normalsicht zunächst jene gelten, durch die normalerweise die Welt gesehen und dargestellt wird, d.h. die Sicht des erwachsenen Menschen. Wie wenig normal indes diese Sichtweise ist, wird deutlich, wenn auch Kinderfilme aus dieser "Normalsicht" aufgenommen werden, die für Kinder keinesfalls normal ist. Soll etwas aus der Sicht eines Kindes gezeigt werden oder filmt man sitzende Gesprächspartner, muss der Kameramann in die Hocke gehen, er muss sich im Normalfall nach der Augenhöhe der agierenden Personen richten!

Die Einstellungsperspektive: Froschperspektive



Die Froschperspektive ist definiert als der Kamerablick von unten nach schräg oben. Für diese Perspektive gilt, dass sie, extrem angewandt, fast karikierend wirkt. Je tiefer die Kamera geht, umso ehrfurchtsvoller, beängstigender ist der Eindruck, der beabsichtigt ist. Damit drängt die Froschperspektive den Betrachter in eine unterlegene Rolle.

Die Einstellungsperspektive: Vogelperspektive (Aufsicht)



Die Vogelperspektive, d.h. Aufnahmen von Türmen oder aus Hubschraubern, sind wieder nur der Extremfall der häufigen Aufsicht. Hier befindet sich die Kamera immer in der höheren Position als der dargestellte Mensch oder Gegenstand; dies bringt größere Übersicht mit sich, Überlegenheit, was sich im Bild dadurch äußert, dass dargestellte Gegenstände kleiner erscheinen und Personen gezwungen sind, zur Kamera aufzublicken. Da die Kamera der Mittler für die Sicht des Zuschauers ist, meint dieser, es werde zu ihm aufgeblickt, so dass sich beim Zuschauer ein Gefühl der Überlegenheit einstellen kann.

Kamerabewegungen

Bisher ist der Wechsel in der Einstellungsgröße oder -Perspektive immer nur mit einzelnen Einstellungen möglich gewesen, während sich bei einer Einstellung weder der Kamerastandort noch die Person oder der Gegenstand verändert haben. Jeder weiß aber, dass ein Film nicht aus aneinandergereihten kürzer oder länger sichtbaren Bildern besteht, sondern dass das "Filmische" gerade darin besteht, dass mit der Kamera Bewegungen von Personen oder Gegenständen gezeigt werden, denen die Kamera mitunter folgt oder die sich vor der Kamera bewegen. Die Tatsache, dass die Kamera bewegt werden kann (auf dem Stativ oder auf der Schulter oder in der Hand) bedeutet, dass das Zuschauen zu einer Art Aktion wird. Wenn die Kamera und daher auch das Bild schwanken, weil die Aufnahmen auf einem schlingenden Schiff gemacht wurden, kann einem schon ganz schön schlecht werden. Sofern sich die Kamera bewegt, bleibt uns nichts übrig, als -scheinbar- ihre Bewegungen mitzumachen, wir werden in das Handlungsgeschehen einbezogen. Während die bewegte Kamera für einen Gegenstand gesteigertes Interesse wecken kann, indem sie ihn in einer Einstellung von verschiedenen Blickwinkeln, aus der Nähe und aus größerer Distanz zeigen kann, vermag sie aus demselben Grund das langweiligste Ding der Welt interessant zu machen. So werden wir mitunter gezwungen, uns für bestimmte Waren in der Werbung zu interessieren, weil sie uns in rasanten Kamerafahrten entgegenzufliegen scheinen.

Kamerabewegung: STAND

Die Kamera nimmt ein Objekt aus ein und derselben Perspektive, in ein und derselben Größe auf. Es findet keine Bewegung statt. Um stabile, starre Situationen zu kennzeichnen, hält man die Kamera immer auf ein Objekt.

Kamerabewegung: SCHWENK

Die feststehende Kamera macht Bewegungen, die analog mit dem Kopf gemacht werden können. Solche Kamerabewegungen heißen Schwenks, weil die Kamera dabei auf dem Stativ nach oben oder unten, seitlich oder im Kreis geschwenkt wird. Schwenks wirken meist wie persönliche, natürliche Bewegungen. Da jeder Schwenk, auch der geringste, eine Veränderung des Ausschnitts, den die Kamera gezeigt hat, bewirkt und zudem die Einstellungsperspektive verändert, muss er bei der Analyse bewusst registriert und bei der Produktion bewusst eingesetzt werden. Bei einem zu schnellen Hin- und Herschwenken kann man nichts mehr erkennen -der Zuschauer kann dem Geschehen nicht mehr folgen. Man spricht in diesem Fall von Reißschwenks.

Kamerabewegung: FAHRT

Wenn der Schwenk an die Bewegungen des Kopfes erinnert, ist die Fahrt mit einer Bewegung des ganzen Körpers vergleichbar. Der Kameramann bewegt sich auf ein Objekt zu, von ihm fort o.ä. Verschiedentlich sitzt er auch auf oder in einem Fahrzeug. Bei der Zufahrt oder auch Ranfahrt bewegt sich die Kamera auf etwas zu, bei der Rückfahrt bewegt sie sich entsprechend von etwas weg. Beide Male wird dadurch natürlich auch die Einstellungsgröße des gezeigten Ausschnitts verändert, bei der Ranfahrt wird die Einstellung größer, der Ausschnitt kleiner, bei der Rückfahrt umgekehrt. Bei der Parallelfahrt wird die Kamera neben dem sich bewegenden Gegenstand herbewegt, z.B. neben einem laufenden Fußballspieler. Bei der Aufzugsfahrt wird die Kamera wie in einem Fahrstuhl gehoben (oder gesenkt), bei der Verfolgungsfahrt schließlich bewegt sich die Kamera nicht auf etwas zu, sondern folgt einem sich ebenfalls bewegenden Gegenstand.

Zuletzt muss noch der Sonderfall einer Kamerafahrt bei dennoch stehender Kamera erwähnt werden. Tatsächlich kann der Eindruck, dass sich die Kamera auf etwas zubewegt oder vor etwas zurückzieht auch dadurch erreicht werden, dass mit Hilfe einer sogenannten "Gummilinse" (ZOOM) die Brennweite des Objektivs so verändert wird, dass der zu filmende Gegenstand (und der Bildausschnitt) größer bzw. kleiner wird, wodurch der Eindruck größerer Nähe oder Distanz entsteht. Ohne dass also die Kamera ihren Platz verlässt, kann man einen weit entfernten Gegenstand "ganz nah heranholen". Das Betätigen der "Gummilinse" ist sehr viel leichter, als eine Kamera selbst auf etwas zuzubewegen, dennoch sollte man beim ZOOM daran denken, dass jedes Mal der Eindruck einer "echten" Kamerafahrt entsteht mit den gleichen Konsequenzen, wie sie dort geschildert wurden. Ein anderer Sonderfall der bewegten Kamera ist die sogenannte "SUBJEKTIVE Kamera". Der Kameramann nimmt dabei keine Rücksicht auf gezielt ausgewählte Einstellungsgrößen oder Perspektiven; er geht mit einer Kamera genauso durch die Gegend, als habe er gar keine vor Augen. Dadurch entsteht meist ein hektischer Eindruck, spannende Massenszenen, Demonstrationen etc. werden oft mit "subjektiver" Kamera gefilmt. Bei diesem Einsatz der Kamera soll der Zuschauer meist den Eindruck haben, er sei am Geschehen DIREKT, unmittelbar beteiligt.

Objektbewegungen

Wenn wir bisher von der Bewegung der Kamera sprachen, Personen oder Objekte hingegen feststanden, so gehen wir jetzt auf die Bewegung der Personen und Gegenstände ein, die von der Kamera gefilmt werden sollen. Alle Bewegungen, die wir zu sehen bekommen, registrieren wir im Rahmen des Bildausschnittes und dort müssen wir sie auch beschreiben. Zuerst ist es wichtig festzustellen, wo sich im Bild etwas bewegt, wo etwas passiert: ob im Vordergrund des Bildes oder im Hintergrund, rechts oder links vorne, rechts oder links hinten im Bild.

Als nächstes sollte man beschreiben, wie die Bewegung verläuft: Es gibt drei Grundmöglichkeiten, eine Bewegung im Bild darzustellen:

1. die Bewegung führt in das Bild hinein (vom Zuschauer weg);
2. sie führt nach vorn aus dem Bild heraus (auf den Zuschauer zu);
3. sie verläuft parallel zum unteren Bildrand (von rechts nach links oder umgekehrt am Zuschauer vorbei)

Die Bewegungen in das Bild hinein oder aus dem Bild heraus können in der Geraden oder in der Diagonalen verlaufen. Wenn z.B. ein Reiter von vorn diagonal in das Bild hineinreitet, kann seine Bewegung von links unten nach rechts oben verlaufen; oder er kann von hinten aus der Mitte des Bildes auf der Geraden frontal nach vorn aus dem Bild reiten, usw.

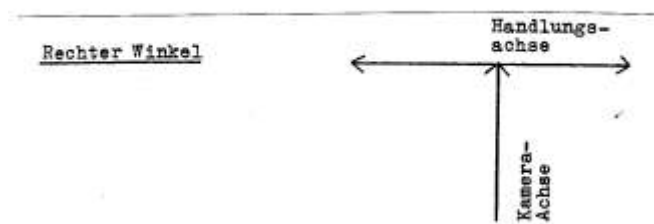
Vorrangig müssen die Bewegungen beschrieben werden, die am auffälligsten sind und die Einstellungen charakterisieren, die zudem die Handlung tragen. Das aber müssen nicht nur Veränderungen im Raum sein, z.B. Gänge, das können auch Blicke sein, Kopfdrehungen, Körperdrehungen, Armbewegungen. Im Gespräch zwischen zwei Personen spielt sich die Handlung zwischen diesen beiden Gesprächspartnern ab. Wenn einer der beiden plötzlich deutlich aus dem Bild herausieht, wird damit die neue Richtung der Handlung angegeben: die Zuschauer sind gespannt, was es da zu sehen gibt, das offensichtlich die Person im Film sehen kann, die Kamera aber noch nicht zeigt. In den meisten Fällen nun werden weder Objektbewegungen noch Kamerabewegungen allein eine Rolle spielen; sondern erst beide Bewegungen gemeinsam werden den Eindruck, den eine Einstellung auf uns macht, bestimmen. Genauer: es geht um die Zusammensetzung dieser beiden Bewegungen, um die Frage, aus welchem Blickwinkel die Kamera eine Handlung davor aufnimmt.

Die Achsenverhältnisse

Die soeben beschriebenen Bewegungen der Kamera und der Personen bzw. Gegenstände kann man genauer als Bewegungen auf zwei Achsen beschreiben. Das Sehen durch die Kamera geschieht auf der Kameraachse, die Handlung verläuft auf der Handlungsachse. Hier ist es ganz besonders wichtig zu wissen, dass der Blick des Zuschauers immer mit dem Blick des Kameramannes durch die Kamera übereinstimmt. Die Blickrichtung des Zuschauers ist also identisch mit der Kameraachse!!! Um das Verhältnis von

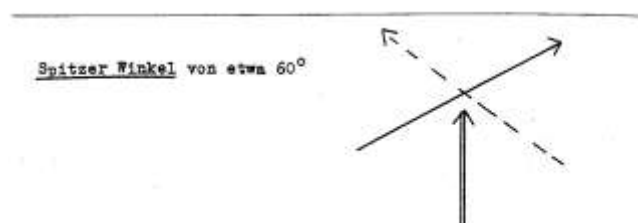
Handlungsachse und Kameraachse bestimmen zu können, geht man davon aus, dass zwischen Kameraachse und Bildkante immer ein rechter Winkel besteht. Eine Bewegung im Bild, die parallel zur Bildkante verläuft, verläuft immer auch rechtwinklig zur Kameraachse. Entsprechend würde eine Bewegung in der Diagonalen in einem Winkel von ca. 60° , also spitzwinklig zur Kameraachse verlaufen und zwar auf die Kamera zu, d.h. gegen die Blickrichtung oder von der Kamera weg, also mit der Blickrichtung, man spricht von gegenläufig oder mitläufig. Die Rolle, die das Verhältnis von Handlungs- und Kameraachse spielt, wird am deutlichsten, wenn beide identisch sind, also auf einer Achse verlaufen. Das ist dann der Fall, wenn z.B. die Ansagerin den Zuschauern tief in die Augen sieht: ihre Handlungsachse (Blickrichtung) liegt auf derselben Ebene wie die des Zuschauers, die Blicke scheinen sich zu begegnen, wir fühlen uns in ihre Handlung einbezogen.

Die Achsenverhältnisse lassen sich folgendermaßen grob unterteilen:



Kameraachse und Handlungsachse bilden einen rechten Winkel

In diesem Fall verläuft eine Bewegung von rechts nach links oder links nach rechts, im Vorderoder Hintergrund, auf jeden Fall parallel zur unteren und oberen Bildkante. Solche Einstellungen wirken oft sehr neutral, die Kamera hat hier am ehesten eine Position des unbeteiligten Zuschauers. Da die Bewegung vor der Kamera immer in gleicher Höhe verläuft, ergeben sich nur geringe perspektivische Veränderungen. Das Bild hat zudem nur wenig Dynamik, da die Parallelbewegung die kürzest mögliche ist, sie gewinnt keine räumliche Tiefe, alles bleibt im Rahmen, der Zuschauer bleibt außerhalb der Handlung, die sich vor ihm, nicht gegen ihn oder mit ihm abspielt.



Kameraachse und Handlungsachse bilden einen spitzen Winkel von ca. 60°

Bewegungen in der Diagonalen, gegenläufig oder mitläufig, gehören zu den gebräuchlichsten. Der Vorteil ist hier z.B., dass sie gegenüber der Parallelbewegung Dynamik gewinnt und Tiefe bekommt. Andererseits geht die Bewegung nicht direkt auf den Zuschauer los, sondern diskret an ihm vorbei, wobei

sie ihn aber durchaus im Auge hat: 60° -Einstellungen versuchen meistens, den Zuschauer in das Geschehen einzubeziehen, ohne es ihn merken zu lassen!



Sehr spitzer Winkel (etwa 30°)

Kameraachse und Handlungsachse bilden einen sehr spitzen Winkel (ca. 30°)

Hier gilt ähnliches wie bei der 60° -Einstellung, außer, dass die Bewegung noch frontaler, d.h. stärker auf den Zuschauer bezogen verläuft, sie geht schon fast direkt auf ihn los oder kommt fast unmittelbar von ihm her (mitläufig). Es handelt sich um jene Einstellung, die gebraucht wird, um z.B. einen entgegenkommenden Zug zu filmen: die Kamera will den Eindruck vermitteln, als fahre der Zug direkt auf den Zuschauer los, kann dies aber nicht, da sie dann auf den Schienen stehen müsste: also steht sie so dicht wie möglich daneben.

Kameraachse und Handlungsachse sind identisch: ACHSENDECKUNG

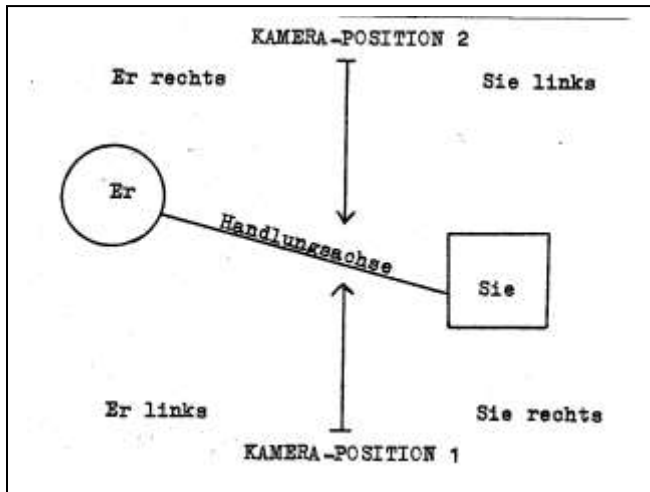
In diesen frontalen Einstellungen steht eine Person entweder mit dem Rücken direkt vor dem Zuschauer in der gleichen Blickrichtung oder steht ihm gegenüber und sieht ihn direkt an, wie wir das am Beispiel der Fernsehansagerin täglich sehen können. Die frontale Einstellung wendet sich unverhohlen direkt an den Zuschauer und appelliert an ihn. Bewegungen, die direkt auf den Zuschauer losgehen, scheinen ihn zu bedrohen: wenn eine Kamera auf Eisenbahnschienen montiert wird, so, dass der Zug darüber hinwegfahren kann, wird perspektivisch aus der Tiefe des Bildes ein Punkt auftauchen, der rasch größer wird und sich frontal auf den Zuschauer zubewegt, bis der Zug die Kamera und scheinbar auch den Zuschauer überrollt.

Die Kameraachse überspringt die Handlungsachse (Achsen sprung)

In einer Gesprächssituation ist die Kamera so aufgebaut, dass der Zuschauer sich senkrecht zur Handlungs- (Gesprächs-)achse befindet. Auf diese Weise kann er klar feststellen, wer links im Bild und wer rechts sitzt. Der Zuschauer kann jederzeit die Sprechenden identifizieren. Plötzlich jedoch ist es genau umgekehrt, die Seiten sind vertauscht, weil die Kamera ihren Standort vertauscht hat. Sie blickt zwar wieder senkrecht auf die Gesprächsgruppe, diesmal jedoch von der anderen Seite, d.h. sie hat die Handlungsachse übersprungen.

Der Zuschauer ist dadurch gezwungen, sich neu im Raum zu orientieren, geschieht dies öfter, trägt das sehr zur Verwirrung

der Zuschauer bei, zumal dann, wenn z.B. in Großaufnahmen (G) keine räumlichen Anhaltspunkte zu sehen sind und der Zuschauer keine Position mehr dem Geschehen gegenüber beziehen kann.



Die wichtigste Verwendungsart des Achsensprungs ist in sehr suggestiven Spielfilmszenen, z.B. in Krimis üblich, um den Zuschauer extrem in die Spielsituation einzubeziehen: wir alle kennen Einstellungen, in denen uns ein entsetztes Gesicht anstarrt, aber nicht den Zuschauer meint, sondern etwas, was irgendwo hinter ihm sein muss in der verlängerten Handlungsaachse, die bei der Frontaleinstellung mit der Kameraachse identisch ist. Wenn nun in der nächsten Einstellung die Ursache des Entsetzens ebenfalls frontal im Bild ist, z.B. das Gesicht des Verbrechers oder Franksteins, befinden wir uns als Zuschauer eindeutig eingeklinkt zwischen Verfolger und Verfolgtem, wobei die Position des Zuschauers genau dem Drehpunkt der Kamera entspricht: der Zuschauer befindet sich scheinbar wirklich inmitten des Geschehens, das um ihn herum passiert, im oben geschilderten Fall zusätzlich dadurch geängstigt, dass er sich im dauernden Einstellungswechsel überhaupt nicht mehr räumlich orientieren kann.

Die Einstellungs- L Ä N G E

Von der Länge oder Dauer einer Einstellung hängt es wesentlich mit ab, ob die einzelne Einstellung eigenes Gewicht, eine selbständige Aussage bekommt oder winziges Bruchstück ist, das erst in der Zusammensetzung ("Montage") eine Rolle spielt. Die Länge der einzelnen Einstellungen gibt dem Film einen bestimmten Rhythmus, er hetzt, wenn die Sichtweise in sehr kurzen Abständen _ ständig verändert wird (z.B. auch durch zu häufiges Zoomen). Er ist ruhig und gelassen, wenn lange Einstellungen aufeinanderfolgen. Die Länge der Einstellung bestimmt daher auch stark den Charakter eines Films. Ein bestimmtes "Genre" (Filmtyp) erfordert auch bestimmte Einstellungslängen: z.B. braucht der dokumentarische Film eher lange Einstellungen, die zum genauen Hinsehen einladen, "Action-Filme" dagegen, vor allem die berühmten Prügeleszenen, sind aus einer Unzahl kleinster Einstellungen zusammengesetzt, die erst durch den dauernden Wechsel Bewegung vortäuschen. Es ist also durchaus wichtig festzustellen, mit wie vielen, wie langen Einstellungen etwas dargestellt wird. Im allgemeinen gilt, dass ein häufiger Wechsel von Einstellungen mit kurzer Dauer einer eher subjektiven Darstellungsweise zuzurechnen ist, während wenige lange Einstellungen dem Betrachter mehr

Zeit geben, genau hinzusehen und sich ein "Bild" zu machen. Ein Film entsteht normalerweise nicht dadurch, dass die gefilmten Einstellungen so aneinandergesetzt ("geschnitten") werden, wie sie aufgenommen wurden. Die einzelnen Aufnahmen werden vielmehr montiert -die Einstellungen werden zusammengeschnitten. Dabei spielt die beabsichtigte Wirkung die Hauptrolle.

Die Verknüpfung von Einstellungen untereinander

Ein Film besteht nicht nur aus einer, sondern aus vielen Einstellungen. In den meisten Fällen wird mit einer neuen Einstellung auch eine Veränderung der Einstellungsgröße und -perspektive, der Handlungs- oder Objektbewegung oder der Achsenverhältnisse verbunden sein. Hinzu kommt, dass die Darstellungsmöglichkeiten mit einer einzigen Einstellung natürlich äußerst begrenzt sind und eine sehr differenzierte Handlung auch eine große Zahl verschiedener Einstellungen braucht.

Schnitt und Blende

Eine einzige Einstellung wird formal durch Schnitt und Blende begrenzt, aber Schnitt und Blende verbinden auch Einstellungen. Schnitt heißt dabei wörtlich, dass an anderer Stelle zerschnittene Filme neu zusammengefügt werden bzw. allgemein, dass die Kamera ausgestellt und mit neuer Einstellung wieder angestellt wurde, der Effekt nämlich ist der gleiche.

Die Blende dagegen ist eine besondere Art des Schnitts, d.h. eine Einstellung kann auf verschiedene Arten ausgeblendet werden, z.B. durch Abdunkeln. Einstellungen können auch aneinandergeschnitten werden, ohne dass der Übergang besonders gekennzeichnet wird und die einzelnen Einstellungen somit "hart" aufeinander folgen. Die Art der Verknüpfung hängt wesentlich von Inhalt und Stil des Films ab. Einige Möglichkeiten sollen hier erwähnt werden.

Verknüpfungen auf der Handlungsaachse (Verweise)

Bewegungen auf der Handlungsaachse hatten wir bereits als Objektbewegungen beschrieben. Dabei ist darauf hingewiesen worden, dass sämtliche Bewegungen wichtig sein können und für die Handlung Bedeutung erlangen können, z.B. auch Kopfdrehungen oder auch nur Blicke mit den Augen in eine bestimmte Richtung. Handlungen dieser Art können zunächst ganz in der Einstellung aufgehen, indem sie im Bild selbst ihren Adressaten finden:

Man sieht z.B. im Vordergrund rechts eine Frau einem Mann im Hintergrund zuwinken, die Handlungsaachse verläuft im Bild selbst zwischen der Frau und dem Mann. Aber nicht immer enden Handlungen oder Bewegungen im Bild selbst. Oft wird auf etwas hingewiesen, das außerhalb des Bildes liegt und dem Zuschauer unsichtbar ist. Auch Bewegungen müssen keinesfalls im Bild, in dieser Einstellung ankommen, sie können das Bild verlassen und erst in der nächsten Einstellung wieder, unter neuem Blickwinkel vielleicht, aufgenommen werden. Die winkende Frau kann also durchaus aus dem Bild heraus irgendwohin, was wir nicht mehr sehen können, winken, während in der nächsten Einstellung jener Mann zu sehen ist, dem sie zuwinkt: beide Einstellungen sind durch das Winken der Frau sinnvoll verbunden; erst die Reihenfolge der

Einstellungen gibt der Aktion der Frau überhaupt Sinn, indem ihre Aktion bei einem Adressaten ankommt. Das Winken verweist auf etwas, das in der nächsten Einstellung zu sehen sein wird. Einen anderen als diesen gestischen Verweis, nämlich einen Blickverweis, haben wir an einem anderem Beispiel schon erwähnt: Das entsetzte Gesicht in einem Krimi oder Horrorfilm verweist auf etwas, was im Bild selbst nicht mehr zu sehen ist. Erst die nächste Einstellung zeigt den Adressaten des Blickverweises: durch den entsetzten Blick und den Gegenstand/die Ursache des Entsetzens wurden beide Einstellungen verbunden.

Quelle: *Auszüge Lexikon Schülerfernsehen, Zusammenstellung J. Paech
Didaktik des Films, K. Wunsch (Hrsg.) Don Bosco-Uerl., München '73,
überarbeitet von D. Fuchs, 2001*

Verknüpfungen durch Einstellungsgröße und -perspektive

Dass durch eine bestimmte Aneinanderreihung von Einstellungen eine Handlung sinnvoll weitergeführt werden sollte, leuchtet sicherlich ein. Man kann einen Film u.U. sogar mit einem längeren Text, der aus vielen verschiedenen Sätzen besteht, vergleichen: Ebenso wenig wie man dort Sätze willkürlich aneinander reihen kann, ist auch im Film die inhaltliche sinnvolle Verbindung wesentlich! Nicht weniger wichtig ist jedoch auch die Frage, welche Einstellungsgrößen und -Perspektiven aufeinandertreffen. Eine Handlung verläuft dann kontinuierlich, wenn gleiche oder ähnliche Einstellungen aufeinanderfolgen, also eine (HT)Einstellung Normalsicht auf eine andere (HT)- oder (HN)-Einstellung Normalsicht folgt. Der Schnitt ist so "weich", dass man ihn kaum bemerkt. "Harte" Schnitte dagegen, also das Aufeinanderstoßen sehr unterschiedlicher Einstellungsgrößen, werden meist als tiefe Einschnitte in die Kontinuität der Handlung empfunden. Sie können aber durchaus sinnvoll sein und eine wichtige Funktion für die Handlung erfüllen, z.B. wenn im extremen Kontrast abwechselnd zwischen (D)Einstellungen und (W)-Einstellungen ein Gewehrschütze, von dem nur ein Auge und ein Stück des Gewehrlaufes zu sehen sind, auf einen Reiter wartet, der zunächst noch weit weg, vielleicht nur als Staubwolke zu erkennen ist und sich im Rhythmus der Filmschnitte allmählich dem Schützen nähert. Die extreme Differenz zwischen den (D)- und (W)-Einstellungen charakterisiert, ja produziert sogar zum Teil den Spannungsbogen, der in dieser Szene aufgebaut werden soll. Einstellungen dieser Art sind jedoch Ausnahmen. Harte Schnitte kennzeichnen überwiegend einen grundsätzlichen Einstellungswechsel, wie er durch den Wechsel des Spielortes, der Tages- oder Jahreszeit usw. bedingt sein kann. Der krasse Unterschied in der Einstellung will dann auf einen neuen Ansatz der Handlung aufmerksam machen. Diese Funktion. des Schnittes, Einstellungen nicht primär zu verbinden, sondern voneinander zu trennen, zu unterscheiden, wird noch deutlicher bei der Verwendung der Blende. Wenn eine Einstellung ausgeblendet wird, heißt das, dass hier bewusst ein "Punkt" im Text gemacht wird, eine Szene zuende ist und eine neue, andere Szene evtl. durch Aufblenden beginnen wird. Auf der anderen Seite verbindet die Art des Ab- und Ausblendens auch wieder. Es kann z.B. durch Veränderung der Entfernungseinstellung das Bild langsam unscharf gemacht werden, bis nichts mehr zu erkennen ist. Wenn die nächste Einstellung sich aus einer Unschärfe des Bildes wieder entwickelt, kann das u.U. benutzt werden, um zu zeigen, dass inzwischen Zeit vergangen ist etc.