



Filme sehen lernen

Grundbegriffe der Filmanalyse

Präsentation: Peter Schott,
Goethe-Institut Nancy



Allgemeines

Wir stützen uns bei den Grundbegriffen
der Filmanalyse auf folgende Kurzfilme:



„Gregors größte Erfindung“ (2001)
von Johannes Kiefer
(Regie, Drehbuch)



„Kleingeld“ (1998)
von Johannes Kiefer
(Regie, Drehbuch)

„Fragile“ (2003)
von Sikander Goldau
(Regie, Drehbuch)



Kleinste Einheit eines Films.

Charakterisiert durch
Bildausschnitt,
Kamerastellung und Dauer

Sequenz = eine Verbindung
von Einstellungen



1. Die Einstellung (*the shot*)

Die Einstellung ist die kleinste Einheit eines Films. Es handelt sich um eine einzige ununterbrochene Kameraaufnahme.

Sie wird durch Bildausschnitt (siehe *Einstellungsgröße [Echelle de Plan]*), Kamerastellung (siehe *Kamerabewegung und –perspektive [Mouvement de la Caméra; Perspective de la Caméra]*) und Dauer (siehe *Einstellungslänge [Durée de Plan]*) charakterisiert.

Einstellungen erhalten erst in ihrer Verbindung eine definitive Bedeutung (siehe Sequenz).

Wie lange die Kamera auf
Personen/Objekten ruht



1.1. Die Einstellungslänge (*the length of the shot*)

Die Einstellungslänge bestimmt, wie lange das Kamera-Auge auf Personen oder Objekten ruht. Sie dient u.a.

- zur Betonung bzw. Akzentuierung
- zur optischen Reizerneuerung
- zur dramaturgischen Absicht (Dynamisierung und Rhythmisierung der Aktion)

- Panoramaeinstellung
- Totale
- Halbtotale
- Halbnahe
- Amerikanische
- Nahe
- Großeinstellung
- Detaileinstellung



1.2. Die Einstellungsgröße (*the width of the shot*)

Sie definiert, in welcher Größe eine Person oder ein Gegenstand im Bild zu sehen ist.

1.2.1. Weite Einstellung / Panoramaeinstellung *(the wide shot, panorama)*

© Sikander Goldau / Fragile



© Sikander Goldau / Fragile



Beschreibt Landschaft oder Dekor

Ist die Voraussetzung zum Verständnis

Macht Raumtiefe und Raumweite bewusst



1.2.1. Weite Einstellung / Panoramaeinstellung (*the wide shot, panorama*)

Diese Einstellungsgröße dient zur Beschreibung einer Landschaft oder eines Dekors, in der sich Personen, Tiere und Objekte fast verlieren.

Die weite bzw. sehr weite Einstellungsgröße ist Voraussetzung zum Verständnis, wo die eigentliche Aktion spielt; ohne diese Einstellungsgröße sind etwaige Bewegungsverchiebungen von Personen etc. unverständlich. Indem der Zuschauer sie mit seinem Auge nachvollzieht, werden ihm Raumtiefe und –weite erst bewusst.

1.2.2. Die totale Einstellung / Totale *(the wide shot)*

© Sikander Goldau / Fragile



Die totale Einstellung gibt einen Überblick über das Ganze

Personen und ihre Umgebung sind sichtbar



1.2.2. Die totale Einstellung / Totale (*the wide shot*)

Ein Überblick über das Ganze wird gegeben.

Eine oder mehrere Protagonisten sind in voller Größe zu sehen und zudem ein größerer Ausschnitt der Umgebung, in der sie sich aufhalten.

1.2.3. Die halbtotale Einstellung / Halbtotale *(the knee shot)*



© Sikander Goldau / Fragile

Person oder Umgebung mit direkter Umgebung ist im Mittelpunkt des Bildes
Distanz zum Geschehen wird hergestellt



1.2.3. Die halbtotale Einstellung / Halbtotale *(the knee shot)*

Die Person oder das Objekt zusammen mit der direkten Umgebung ist im Mittelgrund des Bildes platziert und vom Zuschauer so weit entfernt, dass eine Distanz zum Geschehen hergestellt ist.

1.2.4. Die halbnahе Einstellung / Halbnahе *(the semi-close up)*



© Sikander Goldau / Fragile

Protagonist und
unmittelbare Umgebung
sichtbar



1.2.4. Die halbnaher Einstellung / Halbnaher (*the semi-close up*)

Diese Einstellung zeigt die Protagonisten etwa zu zwei Drittel, also vom Kopf bis zu den Knien; die unmittelbare Umgebung ist sichtbar.

1.2.5. Die amerikanische Einstellung / Amerikanische (*the American shot*)



© Johannes Kiefer / Gregors größte Erfindung

Nur Protagonist und
unmittelbare Umgebung
sichtbar



1.2.5. Die amerikanische Einstellung / Amerikanische (*the American shot*)

Diese Einstellung zeigt Protagonisten bis unterhalb der Hüften, bis dorthin also, wo beim Westernheld der Colt sitzt.

Die unmittelbare Umgebung, die von den Protagonisten verdeckt ist, wird „zurückgedrängt“.



GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

1.2.6. Die nahe Einstellung / Nahe (*the head shot*)



Personen von Kopf bis Brust
sichtbar

Kopf beherrscht das Bild



1.2.6. Die nahe Einstellung / Nahe *(the head shot)*

Personen sind von Kopf bis Brust zu sehen.
Zwar ist der Hintergrund erkennbar, doch
beherrscht der Kopf das Bild.

1.2.7. Die Großaufnahme / Großeinstellung *(the close up)*





1.2.7. Die Großaufnahme / Großeinstellung (*the close up*)

Nur die Person ist sichtbar
Häufig in
Gesprächssituationen
benutzt

Das gefilmte Subjekt bzw. Objekt nimmt das ganze Bild ein.

Diese Einstellungsgröße wird oft in Gesprächssituationen benutzt, weil sie die Mimik beim Sprechen zeigt.

1.2.8. Die Detailsinstellung / Detail (*the detail*)

© Johannes Kiefer / Kleingeld





1.2.8. Die Detaileinstellung / Detail (*the detail*)

Kleiner Ausschnitt wird
gezeigt

Vermittelt das Gefühl noch
größerer Intimität

Ein kleiner Ausschnitt eines Objekts oder einer Person wird gezeigt, so zum Beispiel eine Hand oder ein Auge.

Da die Kamera sehr nah an ihr Objekt herangeht, vermittelt sie dem Zuschauer das Gefühl noch größerer Intimität als bei der Naheinstellung.

Eine einzige Aufnahme
ohne Schnitt

Besitzt theatralischen und
dokumentarischen
Charakter



2. Die Plansequenz (*the sequence/ moving shot*)

Bei der Plansequenz handelt es sich um eine einzige Aufnahme ohne Schnitt, die Kamerabewegungen, Änderungen in der Tiefenschärfe, Kommen und Gehen von Personen beinhaltet.

Aktionen, die als Plansequenz aufgenommen werden, besitzen theatralischen (der Zuschauer hat wie bei einer Theateraufführung Abstand zum Geschehen) und dokumentarischen Charakter (hohes Maß an Authentischem).

Sequenz = Grundelement
eines Films




3. Die Sequenz (*the sequence*)

Die Sequenz ist ein Grundelement eines Films, das aus mehreren Einstellungen besteht und einen gedanklichen bzw. formalen Zusammenhang bildet.

Die Sequenz stellt ein Bauelement der Filmgeschichte und ihrer Dramaturgie dar.

- Zentralperspektive
- Vogelperspektive
- Froschperspektive



4. Die Kameraperspektive (*the camera angle*)

Die Kamera kann ein Geschehen aus verschiedenen Positionen aufnehmen.

Man unterscheidet in der Hauptsache drei Perspektiven:

- **Die Zentralperspektive**
(*la prise en hauteur de personnage*)
- **Die Vogelperspektive** (*la plongée*)
- **Die Froschperspektive** (*la contre-plongée*)

4.1. Die Normalsicht oder Zentralperspektive *(the normal view/eye to eye)*



© Sikander Goldau / Fragile

Sicht entsprechend der
alltäglichen Wahrnehmung



4.1. Die Normalsicht oder Zentralperspektive (*the normal view/eye to eye*)

Diese Sicht entspricht unserer alltäglichen
Wahrnehmung.

Der Fluchtpunkt des Bildes liegt in Augenhöhe.



GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

4.2. Die Aufsicht oder Vogelperspektive *(the view from above/bird's eye view)*

© Sikander Goldau / Fragile



WWW.GOETHE.DE

© Goethe-Institut



4.2. Die Aufsicht oder Vogelperspektive (*the view from above/bird's eye view*)

Höher gelegener
Standpunkt

Zuschauer erhält den
Eindruck von Überlegenheit

Die Kamera überblickt die Szene von einem erhöhten Standpunkt aus.

Da das jeweilige Subjekt im Bild klein(er) als normal ist, somit seiner Individualität beraubt scheint, vermittelt die Kamera dem Zuschauer den Eindruck von Überlegenheit.



GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

4.3. Die Untersicht oder Froschperspektive *(the view from below/worm's eye view)*



© Sikander Goldau / Fragile



4.3. Die Untersicht oder Froschperspektive (*the view from below/worm's eye view*)

Kamera sieht zum
Bildgegenstand auf
Zuschauer erhält einen
Eindruck von
Unterlegenheit

Die Kamera sieht von einem niedrigeren
Standpunkt zum Bildgegenstand auf.

Da das jeweilige Subjekt im Bild groß(er) als
normal ist, somit noch markanter im Bild erscheint,
vermittelt die Kamera dem Zuschauer einen
ungewohnten, oft einen beunruhigenden oder gar
beängstigenden Eindruck von Unterlegenheit.



5. Die Standkamera (*the static camera*)

Statische Kamera

Filmt aus einer Perspektive
und in einer
Einstellungsgröße

Eine statische, starre oder fixe Kamera wird in keine Richtung bewegt.

Die Kamera filmt ein Subjekt oder Objekt aus einer Perspektive und in einer Einstellungsgröße. Sie registriert also:

- Bewegung im Bild
- Bewegung ins Bild hinein
- Bewegung aus dem Bild heraus
- Ein statisches Bild



6. Die Kamerabewegung *(the movement of the camera)*

- Kameranachwek
und
- Kamerafahrt

Man unterscheidet zwischen:

- Kameranachwek (panoramique) und
- Kamerafahrt (travelling)



6.1. Der Kameranachwenk (*the pan (shot)*)

Kamerabewegung ist analog zur Kopfbewegung

Besonderer Schwenk:
360-Grad-Schwenk

Beim Schwenk ist die Kamerabewegung analog zur Kopfbewegung. Die Kamera steht fest und bewegt sich dabei horizontal oder vertikal. Meist wird damit eine Verbindung vom Ausgangspunkt zum Endpunkt hergestellt.

Einen besonderen Schwenk stellt der 360-Grad-Schwenk dar, wobei die Kamera eine komplette Drehung um die eigene Achse in horizontaler Richtung vollführt.

Vergleichbar mit der
Bewegung des ganzen
Körpers



6.2. Die Kamerafahrt (*the travelling shot/ the moving camera*) 1/3

Die Kamerafahrt kann man mit der Bewegung des ganzen Körpers vergleichen. Die Kamera verlässt ihren festen Standpunkt und fährt beispielsweise auf einem sich auf Schienen bewegenden Kamerawagen (Dolly).

Es können aber auch andere Fahrzeuge (Zug, Helikopter, etc.) sein, auf denen die Kamera montiert ist.

Es gibt verschiedenen Fahrten:



6.2. Die Kamerafahrt (*the travelling shot*) 2/3

Zu-oder Ranfahrt (*travelling avant*), wobei sich die Kamera auf Kosten der unmittelbaren Umgebung immer mehr auf den Hauptinhalt des Bildes konzentriert.

Die Rückfahrt (*travelling arrière*) vermittelt das genaue Gegenteil: die Umgebung erhält eine immer wichtigere Rolle.

Bei der Parallelfahrt (*travelling latera*) fährt die Kamera horizontal mit dem Bildobjekt mit, das sich in gleicher Richtung bewegt.



6.2. Die Kamerafahrt (*the moving camera*) 3/3

Die 360-Grad-Umkreisung (*travelling circulaire de 360°*). Dabei kann die Kamera die Protagonisten in derselben Richtung umkreisen, in der sie sich bewegen, oder sie kreist um sie in Gegenrichtung.

Bei ersterer Bewegung drängt sich dem Zuschauer etwas Statisches auf, bei letzterer erhält der Zuschauer den Eindruck von mehr Bewegung und deshalb von größerer Geschwindigkeit.

Von Handkamas (*Steadicam*) ausgeführte Bewegungen verleihen dem Bild meist etwas Improvisiertes, Dokumentarisches, weil sie nah an der jeweiligen Person fungieren.

7.1. Die Handlungsachse (*the camera as part of the action*) und die Kameraachse (*the camera view, right angle*) - rechter Winkel





7.1. Die Handlungsachse (*the camera as part of the action*) und die Kameraachse (*the camera view, right angle*) - rechter Winkel

Rechter Winkel – Zuschauer
als unbeteiligter Dritter

Die Handlungsachse (HA) und die Kameraachse (KA) stehen im rechten Winkel zueinander.

Der Zuschauer verfolgt als unbeteiligter Dritter die Handlung.

7.2. Die Handlungsachse (*the camera view*) und die Kameraachse (*the camera angle*) - identisch





7.2. Die Handlungsachse (*the camera view*) und die Kameraachse (*the camera angle*) - identisch

identisch – Zuschauer als
Teilnehmer

Handlungsachse und Kameraachse sind identisch.

Der Zuschauer nimmt an der Handlung teil.



7.3. Die Handlungsachse (*the camera view*) und die Kameraachse (*the camera angle*) - Schuss-Gegenschuss (*shot - counter-shot*)



© Johannes Kiefer / Kleingeld



© Johannes Kiefer / Kleingeld



7.3. Die Handlungsachse (*the camera view*) und die Kameraachse (*the camera angle*) - Schuss-Gegenschuss (*shot - counter-shot*)

Sprechender wird gezeigt –
Zuschauer als beteiligter
Dritter

Bei Dialogen zeigt die Kamera immer denjenigen,
der gerade spricht.

Der Zuschauer verfolgt als beteiligter Dritter das
Gespräch.

Dieses Verfahren nennt man Schuss-
Gegenschuss (*champ - contre-champ*).

Schnitt und Montage

= Filmrolle in Takes
schneiden – Takes kürzen –
Takes zu Sequenzen
zusammenfügen



8. Schnitt und Montage (*the cut/edit*)

Schnitt / Montage beschreiben zwei Seiten desselben Prozesses:

Zunächst das Schneiden der Filmrolle in einzelne Einstellungen, in Takes. Danach werden diese Einstellungen gekürzt, also geschnitten und abschließend zusammengefügt, d.h. zu einer neuen Einheit montiert: Nämlich zur Sequenz und endlich zum ganzen Film.

Aufgabe der Montage:

Bestimmte Handlungsfolgen
miteinander verbinden



8.1. Schnitt und Montage (*the cut/edit*) - kontinuierliche Montage

Montage organisiert die Filmzeit, den Ablauf, die Abfolge, den Rhythmus. Diese Rhythmisierung, d.h. höhere oder geringere Schnittfrequenz, erfolgt meist in Kombination mit näheren oder weiteren Einstellungsgrößen.

Die Montage stellt sich zur Aufgabe, bestimmte Handlungsfolgen miteinander zu verbinden. So erweckt die kontinuierliche Montage den Anschein, die Narration erfolge aus sich heraus.



8.1.1. Schnitt und Montage (*the cut/edit*) - Regeln des Kontinuitätssystems 1/3

Regeln des
Kontinuitätssystems:

- „establishment shot“
- 180-Grad-Prinzip

Zu den Regeln des Kontinuitätssystems gehört u.a. die Einführung in den Film mit

- einer eröffnenden Einstellung (establishment shot), die den Zuschauer orientiert und die Geschichte „etabliert“,
- die Achtung des 180-Grad-Prinzips, wonach z.B. zwischen zwei Protagonisten imaginär eine Handlungsachse angenommen wird, die Kamera nur auf einer Seite dieser Achse zu stehen und sich nur innerhalb eines imaginären Halbkreises von 180 Grad zu bewegen hat. Bei Verstoß könnte der Zuschauer seine Orientierung im Film-Raum verlieren,



8.1.1. Schnitt und Montage (*the cut/edit*) - Regeln des Kontinuitätssystems 2/3

Regeln des
Kontinuitätssystems:

- Vermeidung des Achsensprungs
- Blickachsenanschluss

- demnach die Vermeidung eines Achsensprungs (*changement d'axe*),
- der Blickachsenanschluss (Eyeline Match), wonach beispielsweise eine Person den Blick aus dem Bild hinaus richtet (*hors-champ*) und die nächste Einstellung dann das Subjekt oder Objekt zeigt, auf das der Blick fällt.

8.1.1. Schnitt und Montage (*the cut/edit*) - Regeln des Kontinuitätssystems

3/3

Blickachsen-
anschluss



© Johannes Krieger / Kleingeld



© Johannes Krieger / Kleingeld



8.1.2. Schnitt und Montage (*the cut*) 1/3 - Brechung der Regeln der Kontinuität

Bruch der Kontinuität durch:

- Jump Cut
- Achsensprung

Diese Regeln der Kontinuität können auf zweierlei Arten aufgebrochen werden, durch

- den Jump Cut und
- den Achsensprung



8.1.2. Schnitt und Montage (*the cut*) 2/3 - Brechung der Regeln der Kontinuität

2 Möglichkeiten des Jump Cut

- Herausgeschnittene Teile
- Einfügung diskontinuierlicher Einstellungen

„Der Jump Cut besitzt zwei Möglichkeiten, Diskontinuität zu produzieren:

- Aus einer längeren, kontinuierlich gedrehten Einstellung werden Teile herausgeschnitten, sodass daraus Bild- und Zeitsprünge resultieren und/oder
- eine räumlich und zeitlich diskontinuierliche Einstellung wird zwischen zwei kontinuierliche Einstellungen platziert, z.B.: A – B – A, wobei B das diskontinuierliche Element ist.“

(Steinmetz/Steinmann/Uhlig/Blümel: Filme sehen lernen. Zweitausendeins: Frankfurt, 2005)

Achsensprung = Bruch mit
dem 180-Grad-Prinzip



8.1.2. Schnitt und Montage (*the cut*) 3/3 - Brechung der Regeln der Kontinuität

Der Achsensprung desillusioniert die heile
Scheinwelt der Kontinuitätsmontage und bricht
wissentlich mit dem 180-Grad-Prinzip.

= Entstehung eines neuen
Gedankens aus der
Montage von zwei
Handlungsfolgen



8.2. Schnitt und Montage (*the cut*) - Assoziative / kontrastive Montage

Die assoziative / kontrastive Montage lässt durch zwei voneinander unabhängigen Handlungsfolgen einen neuen Gedanken entstehen.

Beispiel: Sergej Eisensteins Film „Panzerkreuzer Potemkin“ (1925), in dem er den Handlungsstrang „schießender Panzerkreuzer“ mit den Bildern von steinernen Löwen so kombiniert bzw. aneinander montiert, dass sie sich zu erheben scheinen; daraus entsteht symbolhaft der Gedanke des rebellierenden Proletariats.

Verflechtung von zwei oder
mehr Handlungsfolgen

Führen zum
Kulminationspunkt




8.3. Schnitt und Montage (*the cut*) - Parallelmontage

Die Parallelmontage, bei der zwei oder mehrere Handlungsfolgen so miteinander verflochten werden, dass sie schließlich zu einem Kulminationspunkt führen.

Blenden = weiche
Übergänge

Auf- bzw. Abblende

Blenden als Zäsur



9. Blenden und Übergänge (*fade and transitions*)

Blenden definiert man als weiche Übergänge zwischen den jeweiligen Einstellungen.

Man unterscheidet zwischen Auf- bzw. Abblende aus/in Schwarz oder Weiß (*fondus d'ouverture / fondus au noir ou au blanc*).

Blenden dienen zur Zäsur zwischen den einzelnen Sequenzen.

Überblendungen (*fondus enchaîné*) werden gesetzt, um einen zeitlichen bzw. räumlichen Zusammenhang zwischen dem Ende der einen und dem Beginn der anderen Einstellung herzustellen.



9. Blenden und Übergänge (*fade and transitions*)

- Harter Schnitt
- Weicher Schnitt

Bei Übergängen variiert man zwischen „harten“ und „weichen“ Schnitten.

Werden zwei z.B. nach Einstellungsgröße, Zeit oder Ort etc. unterschiedliche Einstellungen ohne Übergang Bild an Bild geschnitten, definiert man den Schnitt als harten Schnitt (*coupe franche*).

Ergibt sich ein kaum wahrnehmbarer Übergang, so spricht man dagegen vom weichen Schnitt (*coupe*).

Plastizität durch
Vordergrund, Mittelgrund,
Hintergrund

Wichtige Komponenten:
Kadrierung und
Tiefenschärfe



10. Bildkomposition und Raum *(the composition of the image)*

Die Plastizität der Bilder erzielt man durch die
Bildgrundelemente:

Vordergrund - Mittelgrund – Hintergrund.

Wichtige Komponenten, diese Bildgrundelemente zu
gestalten, sind die Kadrierung / Kadrage / Cadrage /
Rahmung und die Tiefenschärfe / Schärfentiefe
(profondeur de champ).

Rahmung definiert sich als präzise Komposition einer
von der Kamera gefilmten Einstellung, deren
Bildgrenzen bestimmt sind und in der Personen bzw.
Objekte positioniert sind.

10.1. Geschlossene Kadrierung (image composition)

© Johannes Kiefer / Kleingeld



Rahmung
= Einstellung, bei der
Bildgrenzen bestimmt und
Personen/ Objekte
positioniert sind



10.1. Geschlossene Kadrierung (*image composition*)

Man unterscheidet zwischen offener und geschlossener Bildkomposition. Bei ersterer sind die im Bild erscheinenden Elemente eher unkontrolliert angeordnet, während sie bei letzterer exakt und im höchsten Masse arrangiert gestaltet sind.

10.2. Tiefenschärfe (*image definition*)

**DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN**

© Johannes Kiefer / Kleingeld



Nahes und Entferntes ist
gleich scharf sichtbar



10.2. Tiefenschärfe (*image definition*)

Bei der Tiefenschärfe ist ganz Nahes (Vordergrund) und weit Entferntes (Hintergrund) gleich scharf zu sehen, wodurch eine große Raumwirkung erzielt wird.



11. Ton (*Sound*)

1/2

Elemente des Tons:

- Originalton
- Soundtrack
- Geräusche

Im Film existieren drei verschiedene Elemente des Tons, die miteinander kombiniert werden:

- bei Bildaufnahmen aufgezeichneter Originalton bzw. Direktton (Sprache, Geräusche und Töne)
- Musik, die als sog. Soundtrack die Stimmung des Films (mit-)trägt, illustriert und die Spannung steigert
- Geräusche, die die Illusion (z.B. eine knarrende Krimi-Tür) akzentuieren.



11. Ton (*Sound*)

2/2

Tonquelle on / off

Dabei bestehen zwei Möglichkeiten des Einsatzes der Tonquellen:

- die Tonquelle ist im Bild, also on
- die Tonquelle ist nicht im Bild, also off

Tageslicht / künstliches Licht

Lichteffekte:

- Low-Key-Stil – schattig
- High-Key-Stil – helles, gleichmäßiges Licht



11. Licht (*light*)

Beim Licht ist zwischen Tageslicht und künstlichem Licht zu unterscheiden.

Bei Anwendung bestimmter Lichteffekte ist es möglich, Stimmungen zu erzeugen.

Durch den Low-Key-Stil, bei dem große Schattenpartien dominieren, kann u.a. Härte, Brutalität, Traurigkeit, Mysteriöses und Geheimnisvolles zum Ausdruck kommen.

Dagegen drückt der High-Key-Stil, bei dem das Licht gleichmäßig und hell ist, eine freundliche, heitere oder problemlose Atmosphäre aus.