

Filmanalyse

Einstellung kontinuierlich belichtetes, ungeschnittenes Stück Film; Zeitraum von einem Schnitt zum nächsten

Einstellungsgröße Verhältnis des abgebildeten Objekts in seinem Abstand zur Kamera

1. Panorama/weit/extreme long shot Landschaftsaufnahme
2. Totale/long shot Abbildung einer oder mehrerer Personen; im Vergleich zu den Figuren dominiert die Umgebung, nur die Körperhaltung steht der Person als Ausdrucksmittel zur Verfügung
3. Halbtotale/long shot Person in ihrer unmittelbaren Umgebung
4. Halbnahe/medium shot Person nicht mehr vollständig zu sehen, wichtig wird die Gestik der Person als Ausdrucksmittel; differenziert nach Anzahl der gezeigten Personen wird auch von single-shot, two-shot, three-shot oder group shot gesprochen
1. Amerikanisch Person ist ab Hüfte aufwärts zu sehen (Western)
5. Nah/medium close up/close shot Brustbild der Person
6. Groß/close up/head and shoulder close up Aufnahme des Gesichts, innere Befindlichkeit der Person (Mimik) steht im Mittelpunkt
7. Detail/choker close up nur Teile des Gesichts sind zu erkennen

Aber: Nicht alle Filmbilder sind eindeutig einer bestimmten Einstellungsgröße zuzuordnen

Kameraperspektive

1. Normalsicht/eye-level angle Geschehen wird in Augenhöhe der Protagonisten eingefangen; „normale“ perspektivische Wahrnehmung
2. Untersicht Kamera ist von unten auf Protagonisten gerichtet → Unterkategorie: Froschsicht: Kamera ist vom Boden aus vertikal nach oben gerichtet
3. Aufsicht/Obersicht/high angle Blick von oben auf den Protagonisten → Unterkategorie: Vogelperspektive: Geschehen wird vertikal von oben gezeigt
4. Schrägsicht/gekippte Kamera Kamera ist nach rechts oder links gekippt; evoziert stark irrealen Eindruck

Kamerabewegungen

1. Schwenk/panning Kamera bewegt sich horizontal, ohne ihren Standpunkt zu verändern → Panoramashwenk: Abtasten der Weite der Landschaft
 - a) Schneller Schwenk Hervorhebung einzelner Details im Raum statt Hervorhebung des gesamten Raums
 - b) Reißschwenk Imitation der natürlichen Augenreaktion; Einzelheiten des filmischen Raums nicht mehr wahrnehmbar
2. Neigen Kamera bewegt sich vertikal, ohne ihren Standpunkt zu verändern

3. Rollen Kameradrehung (alle drei Achsen), ohne ihren Standpunkt zu verändern → Kreiselschwenk: 360°-Rollbewegung

Kamerafahrten/travelling Kamera, die ihren Standort verlässt

1. Hinfahrt/Ranfahrt langsame Bewegung auf ein Objekt zu
 2. Rückfahrt/Wegfahrt Kamera bewegt sich von Objekt weg und distanziert sich damit vom Geschehen
 3. Parallelfahrten Fahrten auf der horizontalen Achse
 4. Kranfahrt/Aufzugsfahrt Fahrt auf der vertikalen Achse → Fahrstuhleffekt
 5. Hubschrauber-Kamerafahrt
 6. Kreis-/Umfahrt Kamera fährt z.B. um eine Gruppe Personen herum
- Zoom imitiert Hin-/Rückfahrt durch Veränderung der Brennweite des Objektivs

Achsenverhältnisse Verhältnis von Handlungs- und Wahrnehmungsachse

1. parallel z.B. Figur sieht Zuschauer ins Gesicht, Zug fährt von Zuschauer weg → hohe Identifikation des Zuschauers mit der Figur
2. im rechten Winkel z.B. Figuren im Gespräch im Profil zu sehen → niedrige Identifikation des Zuschauers mit der Figur
3. im 45° Winkel z.B. over-shoulder-shot

Beleuchtungsstile Die Analyse des Lichts ist im Allgemeinen nur ergiebig, wenn von der naturalistischen Beleuchtungsweise abgewichen wird

1. Normalstil natürlich vorhandenes Licht wird betont, imitiert natürliche Sehgewohnheiten, sorgt für ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung
2. Low-Key-Stil Schattenführung einer Szene wird betont → Szenerie wird ungleichmäßig beleuchtet
3. High-Key-Stil helle Tonwerte dominieren; keine Schattenpartien sichtbar

Ton/Geräusche

1. On-Ton Tonquelle ist im Bild zu sehen
2. Off-Ton Tonquelle ist im Bild nicht zu sehen → Voice over: Erzählerstimme aus dem Off

Musik

1. Musik im Film Musik im On (Quelle der Musik im Bild)
2. Filmmusik Musik aus dem Off

Analysekategorien bei Musik (Auswahl)

- Rhythmus, Instrumentierung, Tempi, Melodien, Motive, Modulationen, Harmonien, Dynamik, Agogik, Ornamentik

Formen des Einsatzes von Musik

1. Titelmusik gibt bereits vor dem Einsetzen der Handlung die Grundstimmung für den Film vor; musikalisches Leitmotiv, das immer wieder in Variationen zu hören ist, wird vorgestellt
2. Leitmotivtechnik (underscoring) Figuren werden durch ein Leitmotiv charakterisiert, das immer wieder bei deren Erscheinen zu hören ist
3. Stimmungstechnik (mood technique) Stimmungen werden im Film durch entsprechende Musik unterstrichen

Mögliche Funktionen von Musik (Auswahl)

1. dramatische Akzentuierung Szenenhöhepunkte werden von der Musik akustisch unterstützt
2. Pointierung/Illustration von Bewegungen kurze Momente der Handlung werden mit einem akustischen Signal unterlegt → v.a. bei Komödien und Zeichentrickfilmen, wird deshalb auch Mickeymousing genannt
3. kontrapunktischer Einsatz von Musik Stimmung und Aussage der Musik stehen in starkem Gegensatz zu Bildern des Films
4. Klammerfunktion/epische Bezüge herstellen Verbindung disparater Bilder/Einstellungen/Sequenzen durch Musik
5. Ausdruck psychischer Erlebnisse/von Emotionen von Figuren
6. Steuerung der Wahrnehmung von Zuschauern
7. Atmosphäre herstellen
8. gesellschaftliche Konventionen vermitteln (z.B. Kirche und Orgel, Disco und Popmusik, kulturelle Räume (Länder) und spezifische Musik)
9. historische Zeit vermitteln
10. karikieren, parodieren, kommentieren

Mise en Scène

Bildgestaltung und Bildkomposition, bildliche Gesamtkonzeption: räumliche Beziehung zwischen den Personen und Objekten (Vorder-/Mittel-/Hintergrund), Größenverhältnisse und Relationen im Filmbild, Licht und Schatten, Farbe, Ausstattung, Kostüme

eine interessante Kategorie der Mise-en-Scène-Analyse ist der Schärfenbereich, d. h. die Entfernungsspanne vom Objektiv, die im Bild genügend scharf erscheint; dabei wird unterschieden zwischen

Schärfentiefe/Tiefenschärfe/deep focus, d.h. ein großer Bereich der Handlung wird scharf abgebildet, und

flacher Schärfe/shallow focus d.h., nur ein kleiner/enger Bereich wird scharf abgebildet.

Der Schärfenbereich kann mitgeführt oder verlagert werden, man spricht dann von

Schärfenmitführung d.h. Schärfe wird verändert, um einen Gegenstand, der sich auf die Kamera zu oder von ihr weg bewegt, scharf zu behalten, oder

Schärfenverlagerung d.h. die Aufmerksamkeit wird von einem zu einem anderen verlagert.

Formen der Mise en Scène

1. geschlossene Form Filmbild erscheint in allen Aspekten bewusst gestaltet und gibt einen klar definierten Inhalt wieder; Bilder erscheinen durchkomponiert und konzentriert; innerhalb des Bildrahmens sind alle handlungsrelevanten Personen in einem deutlichen Verhältnis zueinander gefasst
2. offene Form eher realistische Darstellungsweise; Kamera scheint nur einen Ausschnitt einer viel größeren Wirklichkeit einzufangen, Handlungsraum wirkt offen für neue Elemente

Montage

Teil der Post-Production: Zusammensetzung der einzelnen, unzusammenhängend gedrehten Einstellungen und Tonquellen

1. Assoziationsmontage zwei disparate Einstellungen werden gegeneinander geschnitten, um eine dritte Aussage zu evozieren
2. Parallelmontage zwei oder mehr Handlungsebenen wechseln ständig ab, so dass sie vom Publikum als simultan wahrgenommen werden (z.B. Verfolger und Verfolgte)
3. Unsichtbarer Schnitt/Hollywood-Stil Schnitt-Konventionen, die eine möglichst störungsfreie Vermittlung einer Geschichte gewährleisten, ohne die Aufmerksamkeit auf die „Künstlichkeit“ des Films, die durch Montage zustande kommt, zu lenken. Zu den Schnittkonventionen gehören
 - a) Übersichtseinstellung/Establishing Shot bildliche Vorstellung eines Handlungsortes (z.B. Panoramaaufnahme einer Stadt, Totale eines Hauses)
 - b) Master Shot erste Einstellung im Innenraum, die vor allem der Orientierung dient
 - c) Schuss/Gegenschuss-Aufnahme/Shot Reverse Shot übliche Verfahrensweise zur Darstellung eines Dialogs
 - d) Over-Shoulder-Shot Dialog wird jeweils aus der schräg angeschnittenen Perspektive über die Schulter der Gesprächspartner dargestellt
 - e) verbotener Achsensprung Kamera muss einer gemeinsamen Bewegungsrichtung folgen und darf dabei nicht die Handlungsachse zwischen den Dialogpartnern überspringen
 - f) Cut Back raumgreifende Einstellung z.B. nach einer Schuss/ Gegenschussesequenz, um dem Publikum die Rückversicherung zu geben, dass es die Szenerie überblickt; wird auch verwendet, um Ende einer Szene darzustellen
 - g) Auf-/Abblenden verweist auf Beginn und Ende einer größeren Erzähleinheit

- h) Blende aus dem Schwarz/in schwarzes Bild Zeichen für neues Kapitel der Film-
erzählung
- i) Überblendung (Bild A wird langsam von Bild B überlagert) verweist auf „Ab-
satz“ innerhalb eines Kapitels
- j) Beispiele für andere Blenden Zerreißblende, Fettblende, Schlüssellochblende,
Klappblende, Jalousieblende, Rauchblende, Unschärfeblende,
Fernrohrblende

- Sequenz** größere Einheit im Film; Handlungseinheit/-zusammenhang
- Montagesequenzen in schneller Abfolge werden Bilder und Töne montiert, die einen
größeren Zusammenhang darstellen
1. beschreibende Montagesequenz Ansichten und Bilder, die dem Kriterium des „Typi-
schen“ entsprechen; Kombination von Bildern mit hohem Wie-
dererkennungswert, die eine Stimmung beschreiben sollen (z.B.
Ansichten des New Yorker Großstadtlebens)
 2. zusammenfassende Montagesequenz größere Handlungszusammenhänge, die nur
schwer in dramaturgisch aufbereiteten Szenen gefasst werden
können (z.B. Zusammenfassung einer Hochzeitsreise)

Formen des Schnitts

1. Match Cut zwei räumlich und/oder zeitlich voneinander getrennte Ein-
stellungen werden miteinander verbunden, indem durch eine
visuelle Parallele im Bild (ein Objekt) oder einer Bewegung (der
Kamera oder des Objekts im Bild) Entsprechungen oder Ähn-
lichkeiten hervorgehoben werden → das gemeinsame Bildele-
ment nennt man Matching Element
 2. Jump Cut bezeichnet verschiedene technisch-gestalterische Vorgänge, die
allesamt als Effekt die Störung des als kontinuierlich wahrge-
nommenen Filmerlebens beabsichtigen (z.B. wenn aus einer
kontinuierlichen Bewegung ein Stück herausgeschnitten wird,
so dass der Bildinhalt „springt“)
- Plansequenz ungeschnittene, lange Sequenz

- Erzählperspektiven** die klassische Erzählweise des Films ist auktorial; sie wird
durch eine neutrale Kamera vermittelt, die die Funktionen eines
weder an räumliche noch an zeitliche Beschränkungen gebun-
denen Beobachters hat
1. subjektive Kamera vgl. Ich-Erzählung; die subjektive Kameraposition suggeriert
dem Publikum, das Geschehen auf der Leinwand durchgängig
aus dem Blickwinkel eines Protagonisten zu sehen
 2. Reflektorfigur Kamera ist den Hauptfiguren an die Seite gestellt
 3. Mindscreen Publikum nimmt an der Erfahrungswelt der Protagonisten – z.B.
in dessen Träumen, Fantasien, Erinnerungsbildern – unmittel-
bar teil

Quellen

- Faulstich, Werner. *Grundkurs Filmanalyse*. München: Wilhelm Fink Verlag, 2002.
- Hickethier, Knut. *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: Metzler, 1993.
- Kamp, Werner und Manfred Rüssel. *Vom Umgang mit Film*. Berlin: Volk und Wissen, 1998.
- Monaco, James. *Film verstehen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1998.