

FILME SEHEN LERNEN

GRUNDBEGRIFFE DER FILMANALYSE

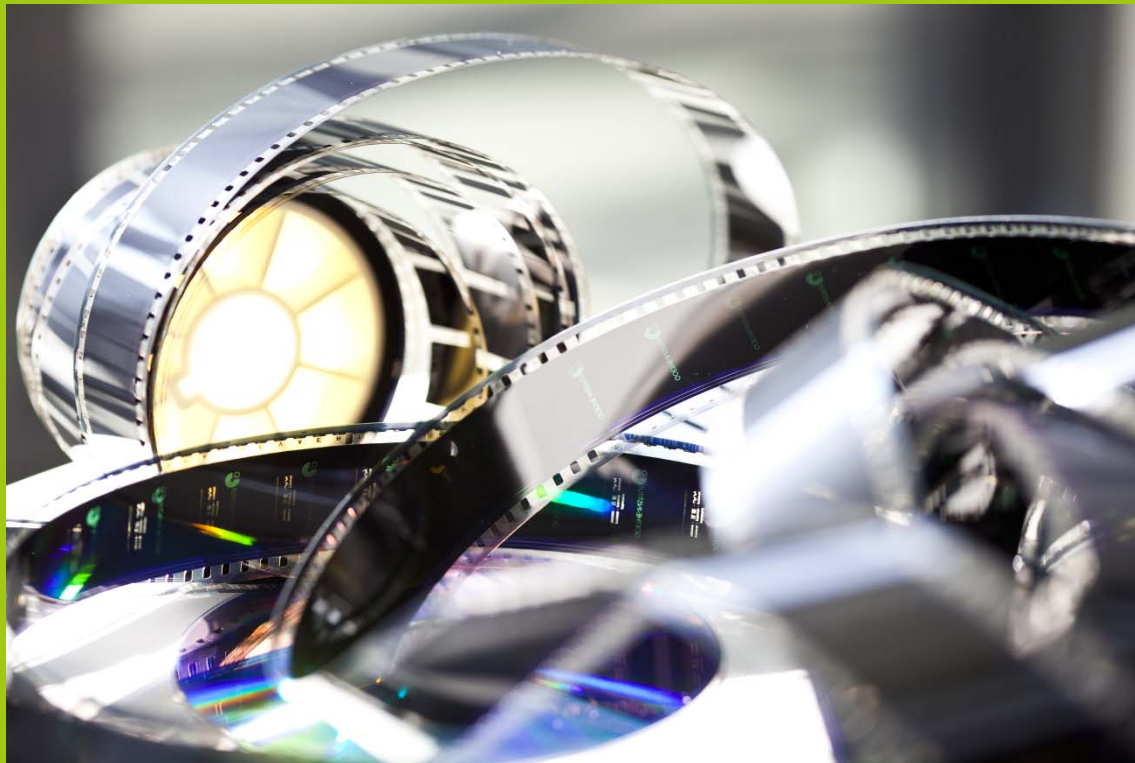


Foto: Goethe-Institut Loredana La Rocca

Präsentation von:

Peter Schott

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

AGENDA

Seite 2
29.06.2015

1 - Die Einstellung

2 - Die Plansequenz

3 - Die Sequenz

4 - Die Kameraperspektive

5 - Die Standkamera

6 - Die Kamerabewegung

7 - Die Handlungsachse und die
Kameraachse

8 - Schnitt und Montage

9 - Blenden und Übergänge

10 - Bildkomposition und Raum

11 - Ton und Licht

ALLGEMEINES.

Seite 3
29.06.2015

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)**

1. DIE EINSTELLUNG (LE PLAN)

Seite 4
29.06.2015

1. DIE EINSTELLUNG (LE PLAN)

Seite 5
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Einstellung = Kleinste Einheit eines Films.
- Charakterisiert durch Bildausschnitt, Kamerastellung und Dauer
- Sequenz = eine Verbindung von Einstellungen

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).

1.1 DIE EINSTELLUNGSLÄNGE

Seite 6
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Einstellungslänge = wie lange die Kamera auf Personen/Objekten ruht

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)



Photo credit: Getty
Images/Gwendolyn Plath

1.2 DIE EINSTELLUNGSGRÖÖE (L'ÉCHELLE DE PLAN)

Seite 7
29.06.2015

Möglichkeiten:

- Panorama-einstellung
- Totale
- Halbtotale
- Halbnahe
- Amerikanische
- Nahe
- Großeinstellung
- Detail-einstellung

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

1.2.1. WEITE EINSTELLUNG / PANORAMAEINSTELLUNG (LE PLAN DE GRAND ENSEMBLE)

Seite 8
29.06.2015



1.2.1. WEITE EINSTELLUNG / PANORAMAEINSTELLUNG (LE PLAN DE GRAND ENSEMBLE)

Seite 9
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Beschreibt Landschaft oder Dekor
- Ist die Voraussetzung zum Verständnis
- Macht Raumtiefe und Raumweite bewusst

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 Bewegungsverschiebungen von Personen etc. unverständlich. Indem der Zuschauer sie mit seinem Auge nachvollzieht, werden ihm Raumtiefe und –weite erst bewusst.



Fotocredit: Getty Images/JM Fotografie.

1.2.2. DIE TOTALE EINSTELLUNG / TOTALE (LE PLAN GÉNÉRAL)

Seite 10
29.06.2015



1.2.2. DIE TOTALE EINSTELLUNG / TOTALE (LE PLAN GÉNÉRAL)

Seite 11
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Die totale Einstellung gibt einen Überblick über das Ganze
- Personen und ihre Umgebung sind sichtbar

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 (LE PLAN DE DEMI-ENSEMBLE)

Seite 12
29.06.2015



1.2.3. DIE HALBTOTALE EINSTELLUNG / HALBTOTALE (LE PLAN DE DEMI-ENSEMBLE)

Seite 13
29.06.2015

Zusammenfassung:

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

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 HALBNAHE EINSTELLUNG / HALBNAHE (LE PLAN RAPPROCHÉ GENOU)

Seite 14
29.06.2015



1.2.4. DIE HALBNAHE EINSTELLUNG / HALBNAHE (LE PLAN RAPPROCHÉ GENOU)

Seite 15
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Protagonist und unmittelbare Umgebung sichtbar

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 (LE PLAN AMÉRICAIN)

Seite 16
29.06.2015



1.2.5. DIE AMERIKANISCHE EINSTELLUNG / AMERIKANISCHE (LE PLAN AMÉRICAIN)

Seite 17
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Nur Protagonist und unmittelbare Umgebung sichtbar

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“.



Foto: Goethe Institut / Loredana La Rocca

1.2.6. DIE NAHE EINSTELLUNG / NAHE (LE PLAN RAPPROCHÉ)

Seite 18
29.06.2015



1.2.6. DIE NAHE EINSTELLUNG / NAHE (LE PLAN RAPPROCHÉ)

Seite 19
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Personen von Kopf bis Brust sichtbar
- Kopf beherrscht das Bild

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



Fotocredit: Getty Images/Daniel Laflor

1.2.7. DIE GROßAUFNAHME / GROßEINSTELLUNG (LE GROS PLAN)

Seite 20
29.06.2015



1.2.7. DIE GROßAUFNAHME / GROßEINSTELLUNG (LE GROS PLAN)

Seite 21
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Nur die Person ist sichtbar
- Häufig in Gesprächssituationen benutzt

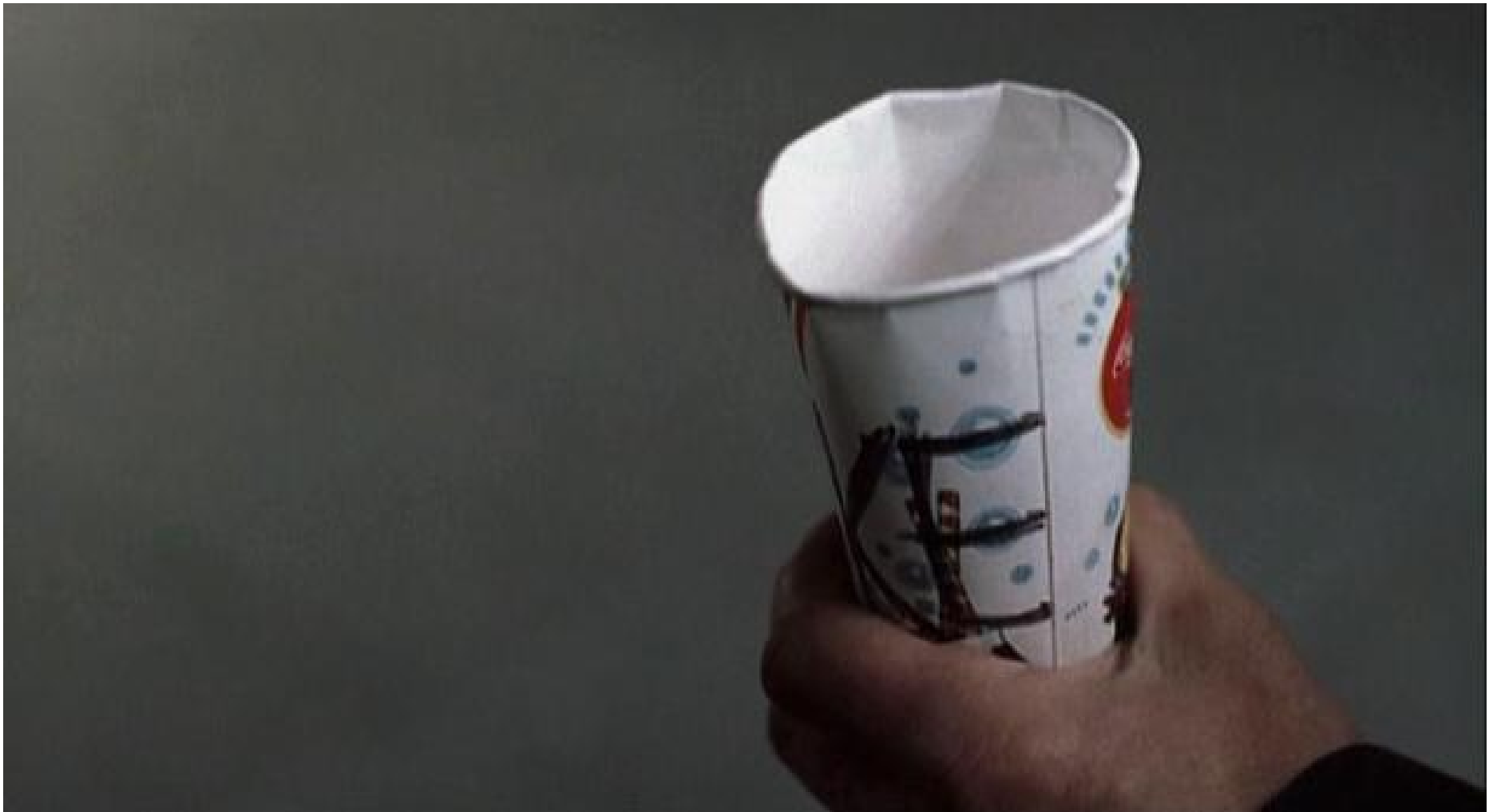
Das gefilmte Subjekt bzw. Objekt nimmt das ganze Bild ein.

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



1.2.8. DIE DETAILEINSTELLUNG / DETAIL (LE TRÈS GROS PLAN / L'INSERT)

Seite 22
29.06.2015



1.2.8. DIE DETAILEINSTELLUNG / DETAIL (LE TRÈS GROS PLAN / L'INSERT)

Seite 23
29.06.2015

Zusammenfassung:

- 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.



2. DIE PLANSEQUENZ (LA PLANSÉQUENCE)

Seite 24
29.06.2015

2. DIE PLANSEQUENZ (LA PLANSEQUENCE)

Seite 25
29.06.2015

Zusammenfassung:

- 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.

3. DIE SEQUENZ (LA SÉQUENCE)

Seite 26
29.06.2015

3. DIE SEQUENZ (LA SÉQUENCE)

Seite 27
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Sequenz =
Grundelement eines
Films

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.



Foto: Goethe-Institut/Loredana La Rocca

4. DIE KAMERAPERSPEKTIVE (L'ANGLE DE PRISE DE VUE)

Seite 28
29.06.2015

4. DIE KAMERAPERSPEKTIVE (L'ANGLE DE PRISE DE VUE)

Seite 29
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Zentralperspektive
- Vogelperspektive
- Froschperspektive

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 (LA PRISE EN HAUTEUR DE PERSONNAGE)

Seite 30
29.06.2015



4.1. DIE NORMALSICHT ODER ZENTRALPERSPEKTIVE (LA PRISE EN HAUTEUR DE PERSONNAGE)

Zusammenfassung:

- Sicht entsprechend der alltäglichen Wahrnehmung

Diese Sicht entspricht unserer alltäglichen Wahrnehmung.

Der Fluchtpunkt des Bildes liegt in Augenhöhe

4.2. DIE AUFSICHT ODER VOGELPERSPEKTIVE (LA PLONGÉE)

Seite 32
29.06.2015



4.2. DIE AUFSICHT ODER VOGELPERSPEKTIVE (LA PLONGÉE)

Zusammenfassung:

- 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.



4.3. DIE UNTERSICHT ODER FROSCPERSPEKTIVE (LA CONTRE-PLONGÉE)

Seite 34
29.06.2015



4.3. DIE UNTERSICHT ODER FROSCHPERSPEKTIVE (LA CONTRE-PLONGÉE)

Zusammenfassung:

- 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 (LA CAMÉRA FIXE)

Seite 36
29.06.2015

5. DIE STANDKAMERA (LA CAMÉRA FIXE)

Seite 37
29.06.2015

Zusammenfassung:

- 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 (LE MOUVEMENT DE LA CAMÉRA)

Seite 38
29.06.2015

6. DIE KAMERABEWEGUNG (LE MOUVEMENT DE LA CAMÉRA)

Seite 39
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Kameraschwenk und Kamerafahrt

Man unterscheidet zwischen:

- **Kameraschwenk** (panoramique) und
- **Kamerafahrt** (travelling)

6.1. DER KAMERASCHWENK (PANORAMIQUE)

Seite 40
29.06.2015

Zusammenfassung:

- 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.

6.2. DIE KAMERAFAHRT (TRAVELLING)

Seite 41
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Vergleichbar mit der Bewegung des ganzen Körpers

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 (TRAVELLING)

Seite 42
29.06.2015

- **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 lateral)** fährt die Kamera horizontal mit dem Bildobjekt mit, das sich in gleicher Richtung bewegt.

6.2. DIE KAMERAFAHRT (TRAVELLING)

Seite 43
29.06.2015

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

7.1. DIE HANDLUNGSACHSE UND DIE KAMERAACHSE (LA CAMÉRA DANS L'ACTION ET LA CAMÉRA DANS L'AXE)

Seite 44
29.06.2015

7.1. DIE HANDLUNGSACHSE UND DIE KAMERAACHSE (LA CAMÉRA DANS L'ACTION ET LA CAMÉRA DANS L'AXE) - RECHTER WINKEL

Seite 45
29.06.2015



7.1. DIE HANDLUNGSACHSE UND DIE KAMERAACHSE (LA CAMÉRA DANS L'ACTION ET LA CAMÉRA DANS L'AXE) - RECHTER WINKEL

Zusammenfassung:

- 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 UND DIE KAMERAACHSE (LA CAMÉRA DANS L'ACTION ET LA CAMÉRA DANS L'AXE) - IDENTISCH

Seite 47
29.06.2015



7.2. DIE HANDLUNGSACHSE UND DIE KAMERAACHSE (LA CAMÉRA DANS L'ACTION ET LA CAMÉRA DANS L'AXE) - IDENTISCH

Zusammenfassung:

- identisch –
Zuschauer als
Teilnehmer

Handlungsachse und Kameraachse sind identisch.

Der Zuschauer nimmt an der Handlung teil.

7.3. DIE HANDLUNGSACHSE UND DIE KAMERAACHSE (LA CAMÉRA DANS L'ACTION ET LA CAMÉRA DANS L'AXE) - SCHUSS / GEGENSCHUSS (CHAMP / CONTRE-CHAMP)

Seite 49
29.06.2015



© Johannes Kiefer / Kleingeld



© Johannes Kiefer / Kleingeld

7.3. DIE HANDLUNGSACHSE UND DIE KAMERAACHSE (LA CAMÉRA DANS L'ACTION ET LA CAMÉRA DANS L'AXE) - SCHUSS / GEGENSCHUSS (CHAMP / CONTRE-CHAMP)

Zusammenfassung:

- 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).

8. SCHNITT UND MONTAGE (LE MONTAGE)

Seite 51
29.06.2015

8. SCHNITT UND MONTAGE (LE MONTAGE)

Seite 52
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Schnitt und Montage = Filmrolle in Takes schneiden – Takes kürzen – Takes zu Sequenzen zusammenfügen

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.

8.1. SCHNITT UND MONTAGE (LE MONTAGE) - KONTINUIERLICHE MONTAGE

Zusammenfassung:

- Aufgabe der Montage:
Bestimmte Handlungsfolgen miteinander verbinden

Die 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 (LE MONTAGE) - REGELN DES KONTINUITÄTSSYSTEMS

Seite 54
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Regeln des Kontinuitäts-systems:
- „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

8.1.1. SCHNITT UND MONTAGE (LE MONTAGE)

- REGELN DES KONTINUITÄTSSYSTEMS

Seite 55
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Regeln des Kontinuitäts-systems:
 - Vermeidung des Achsensprungs
 - Blickachsen-anschluss
- 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 (LE MONTAGE) - REGELN DES KONTINUITÄTSSYSTEMS

Seite 56
29.06.2015



© Johannes Kiefer / Klingeld



© Johannes Kiefer / Klingeld

Blickachsen-
anschluss

8.1.2. SCHNITT UND MONTAGE (LE MONTAGE) - BRECHUNG DER REGELN DER KONTINUITÄT

Seite 57
29.06.2015

Zusammenfassung:

- 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 (LE MONTAGE) - BRECHUNG DER REGELN DER KONTINUITÄT

Seite 58
29.06.2015

Zusammenfassung:

- 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)

8.1.2. SCHNITT UND MONTAGE (LE MONTAGE) - BRECHUNG DER REGELN DER KONTINUITÄT

Seite 59
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Achsensprung =
Bruch mit dem 180-
Grad-Prinzip

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

8.2. SCHNITT UND MONTAGE (LE MONTAGE) - ASSOZIATIVE / KONTRASTIVE MONTAGE

Seite 60
29.06.2015

Zusammenfassung:

- = Entstehung eines neuen Gedankens aus der Montage von zwei Handlungsfolgen

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.

8.3. SCHNITT UND MONTAGE (LE MONTAGE) - PARALLELMONTAGE

Seite 61
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Verflechtung von zwei oder mehr Handlungsfolgen
- Führen zum Kulminationspunkt

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

9. BLENDEN UND ÜBERGÄNGE (LIAISONS ET TRANSITIONS)

Seite 62
29.06.2015

9. BLENDEN UND ÜBERGÄNGE (LIAISONS ET TRANSITIONS)

Seite 63
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Blenden = weiche Übergänge
- Auf- bzw. Abblende
- Blenden als Zäsur

Blenden definiert man als weiche Übergänge zwischen den jeweiligen Einstellungen.

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

Blenden dienen zur Zäsur zwischen den einzelnen Sequenzen.

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

9. BLENDE UND ÜBERGÄNGE (LIAISONS ET TRANSITIONS)

Seite 64
29.06.2015

Zusammenfassung:

- 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).

10. BILDKOMPOSITION UND RAUM (ESPACE PLASTIQUE ET ESPACE FILMIQUE)

Seite 65
29.06.2015

10. BILDKOMPOSITION UND RAUM (ESPACE PLASTIQUE ET ESPACE FILMIQUE)

Seite 66
29.06.2015

Zusammenfassung:

- 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).

10.1. GESCHLOSSENE KADRIERUNG

Seite 67
29.06.2015



10.1. GESCHLOSSENE KADRIERUNG

Seite 68
29.06.2015

Zusammenfassung:

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

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

Seite 69
29.06.2015



10.2. TIEFENSCHÄRFE

Seite 70
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Nahes und Entferntes ist gleich scharf sichtbar

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

11. TON UND LICHT (SON ET LUMIÈRE)

Seite 71
29.06.2015

11.1. TON (SON)

Seite 72
29.06.2015

Zusammenfassung:

- 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)
- 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.

11.1. TON (SON)

Seite 73
29.06.2015

Zusammenfassung:

- 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**

11.2. LICHT (LA LUMIÈRE)

Seite 74
29.06.2015

Zusammenfassung:

- Tageslicht / künstliches Licht
- Lichteffekte:
- Low-Key-Stil – schattig
- High-Key-Stil – helles, gleichmäßiges Licht

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.

**VIELEN DANK
FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT.**