»Denn es gibt bedeutungslose Worte, aber es gibt kein bedeutungsloses Bild.«
(Béla Balázs)

Manfred Rüsel

Reader zur Film- und Fernsehanalyse

Lehrerfortbildung Mannheim 2012

Fortbildung

Geplanter Ablauf:

Modul 1:
Filme lesen lernen

Die Exposition:	*Das Fenster zum Hof (USA 1959, Alfred Hitchcock)*
	Falling Down (USA 1993, Joel Schumacher)
	Forrest Gump (USA 1993, Robert Zemeckis)

Modul 2:
Filmanalytische Grundbegriffe

Kameraperspektiven:	*Nosferatu (D 1921, Friedrich-Wilhelm Murnau)*
	Der Untertan (DDR 1951, Wolfgang Staudte)
Kamerabewegungen:	*Der Soldat James Ryan (USA 1998, Steven Spielberg)*
	Panic Room (USA 2005, David Fincher)
Beleuchtung/Farbe:	*Misery (USA 1992, Rob Reiner)*
	Avatar (USA 2009, James Cameron)
Die Tonebene:	*Emil und die Detektive (D 1930, Gerhard Lamprecht)*
	Emil und die Detektive (D 2000, Franziska Buch)
Musik-Bild-Schere:	*Schülerbeispiel: Shining (GB 1980, Stanley Kubrick)*
Montage:	*Ein andalusischer Hund (F 1928, Luis Bunuel u. Salvadore Dali)*
	Schülerbeispiel: Kuleshov-Experiment
	Psycho (USA 1960, Alfred Hitchcock)
	Lola rennt (D 1999, Tom Tykwer)
	Schülerbeispiel: Graffities

Modul 3:
Der filmanalytische Dreischritt: Was wird erzählt? Wie wird es erzählt? Warum wird es erzählt?

	Arbeiter verlassen die Fabrik (F 1895, Brüder Lumière)
	Sega Saturn-Werbung (GB/USA 1996)

Modul 4:
Literatur und Film

Erzählhaltungen und Erzählperspektiven:	*Die Dame im See (USA 1947, Robert Montgomery)*
	Knallhart (D 2005, Detlev Buck)
Titelsequenz*:*	*Die Wolke (D 2006, Gregor Schnitzler)*
	Die Welle (D 2008, Dennis Gansel)
Werktreue?:	*Anekdote aus dem letzten preußischen Kriege (D 1995, Zoltan Spirandelli)*
	Effi Briest (D 1939, BRD 1955, DDR 1968, BRD 1974, D 2009)

Kritische Reflexion

Bereiche der Filmanalyse im Überblick

Bei der Analyse eines Film sind drei Bereiche zu beachten:

BILDGESTALTUNG	TONGESTALTUNG	MONTAGE

Zur **Bildgestaltung** gehören:

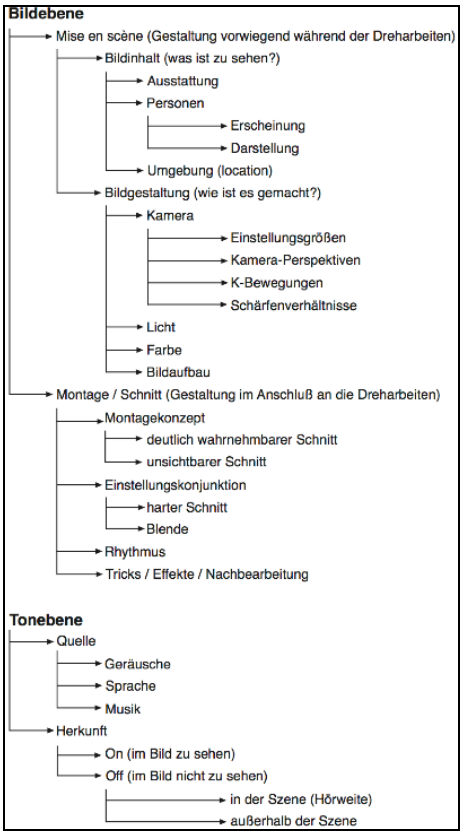
- die Einstellungsgrößen: Panorama, Totale, Halbtotale, Halbnah, Nah, Groß, Detail
- die Kameraperspektiven: Normalsicht, Untersicht/Froschperspektive, Aufsicht/Vogelperspektive
- die Kamerabewegungen: Zoom, Schwenks, Kamerafahrten
- die Beleuchtung: hell (positiv, freundlich), helldunkel oder dunkel (spannend, mysteriös, bedrohlich, unheimlich, gefährlich)
- die Farbgestaltung: Farben können über die Beleuchtung mit speziellen Farbfiltern erzeugt werden. Sie können aber auch über Requisiten oder Kleidung betont werden. Rot ist die wichtigste Signalfarbe des Films (Gefahr, Liebe).
- die Raumgestaltung: Grundsätzlich ist zu unterscheiden zwischen Innenaufnahmen (Aufnahmen in Räumen) und Außenaufnahmen (Aufnahmen außerhalb von Räumen). Requisiten können Botschaften oder Bedeutungen vermitteln oder Personen näher charakterisieren (z.B. durch Gemälde, Bücher, Plakate).

Zur **Tongestaltung** gehören:

- die Dialoge: Dialoge werden am *Set* (Drehort) aufgenommen. Häufig enthalten auf den ersten Blick banale Dialoge bereits Vorausdeutungen auf die kommende Handlung.
- die Geräusche: Geräusche werden erst bei der *Postproduktion* (nach den Dreharbeiten) hinzugefügt. Bestimmte Geräusche werden oft übernatürlich laut betont (z.B. das Knarren von Türen). Man spricht dann von *hyperrealistischem Ton*. Geräusche können aber auch vorausdeutend wirken (z.B. Kirchturmglocken oder Windgeräusche als Gefahrenanzeiger).
- die Musik: Der *Score* (Filmmusik) prägt einen Film sehr stark. In der Regel illustriert die Musik bestimmte Szenen oder betont Gefühlssituationen. Man unterscheidet Titelmusik, Leitmotive, Akzentmusik (akzentuiert spannende Szenen, z.B. durch hohe Streicher oder dumpfe Pauken).

Zur **Montage** gehören:

- die Einstellungsdauer und Schnittfrequenz: Je kürzer die Einstellungsdauer, umso weniger nimmt man wahr. Kurze Bildwechsel erzeugen Dynamik, Hektik, Spannung.
- die räumliche und zeitliche Kontinuität (*Continuity*): Aufeinanderfolgende Einstellungen müssen einen logischen und optischen Zusammenhang aufweisen. Eine Schauspielerin, die in der ersten Einstellung offenes Haar trägt, darf in der folgenden Einstellung keinen Zopf tragen (Anschlussfehler).
- Verbindung der einzelnen Szenen: Erst am Schneidetisch erhält der Film seine endgültige Form. Die Anordnung der Szenen kann chronologisch erfolgen (die Geschichte wird logisch nachvollziehbar von Anfang bis Ende erzählt), sprunghaft (die Geschichte wird in groben Zügen/mit großen Zeitsprüngen erzählt) oder nichtchronologisch (der Film beginnt mit dem Ende/es gibt eine filmische Rahmenhandlung, Rückblenden etc.).
- Schuss – Gegenschuss: Personen werden abwechselnd gezeigt (meist bei Dialogszenen).
- Effekte: Bei der Montage können zusätzliche Effekte erzeugt werden (z.B. Zeitlupe, Zeitraffer, Auf-/Ab-/Wischblenden, Computertricks).



In der Filmsprache haben sich acht Einstellungsgrößen durchgesetzt, wobei es in der Literatur verschiedene Definitionen von *Halbnah* und *Amerikanisch* gibt:

DETAIL (detail shot, extreme close up), umfasst nur Teile eines Gesichts.

GROSS (close up), umfasst den Kopf komplett oder oben leicht angeschnitten.

NAH (close shot), erfasst bis zu einem Drittel des Körpers (Brustbild).

AMERIKANISCH (medium shot), erfasst Person ab Colt oder Hüfte an aufwärts.

HALBNAH (mid/medium shot), erfasst zwei Drittel des Körpers.

HALBTOTAL (medium long shot, full shot), Person wird in ihrer Umgebung gezeigt.

TOTAL (long shot), Handlungsraum dominiert, wird häufig als einführende Einstellung verwendet.

PANORAMA/WEIT (extreme long shot), Landschaftsaufnahme.

Skizzen aus: Hansmartin Sigrist, Textsemantik des Spielfilms, Tübingen 1986.

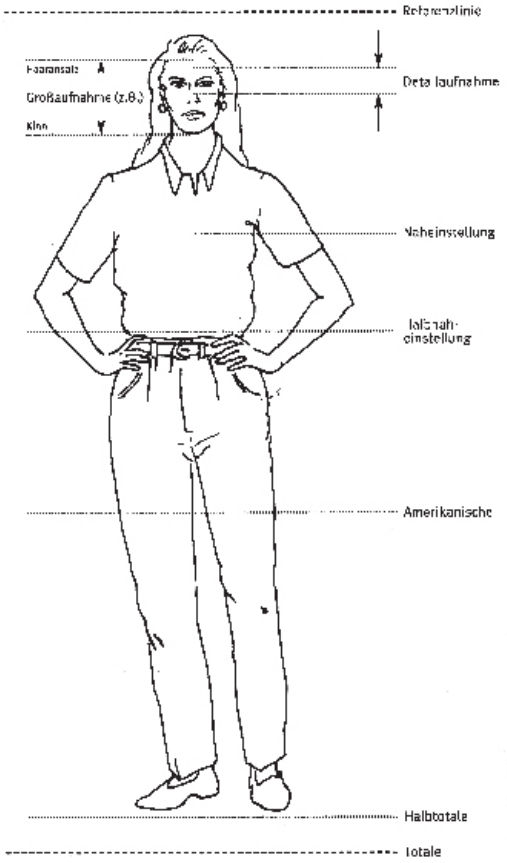


Schaubild aus: Steven D. Katz, Die richtige Einstellung, Frankfurt a. M. 1998.

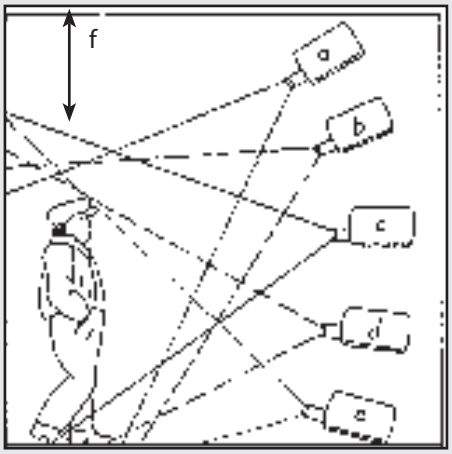
Dramaturgie der Einstellungsgrößen

Detail und *Panorama* sind in erster Linie Effekteinstellungen, z.B. als Spannungselement (aufgerissene Augen) oder als Ausdruck unbegrenzter Freiheit (Westernlandschaft). *Groß* und *Nah* betonen vor allem die Mimik und sollten deshalb den Höhepunkten der dramatischen Handlung vorbehalten sein, während *Halbnah* und *Halbtotal* die Gestik und Proxemik (Körpersprache) der Schauspieler hervorheben und die unmittelbare Umgebung einbeziehen.

Aufgrund von Größe und Format des Fernsehens gilt der Bereich zwischen *Nah* und *Halbtotal* als besonders tauglich.

Je mehr Raum die Einstellungen erfassen, desto länger sollten sie sein, damit der Zuschauer Gelegenheit hat, die Fülle an Einzelinformationen wahrzunehmen.

Für die Analyse der Einstellung und ihrer jeweiligen dramaturgischen Funktion spielt die gewählte Kameraperspektive eine wichtige Rolle. Ob die Kamera von einem erhöhten oder niedrigen Standpunkt blickt oder ob sie das Geschehen aus der normalen Perspektive einfängt, jedesmal erhält das Bild eine andere Aussagekraft. Die veränderte Wirkung der Einstellung durch die Veränderung des Kamerastandpunkts wurde früh erkannt.



a) extreme Aufsicht (Vogelperspektive)
b) Aufsicht
c) Normalsicht
d) Untersicht
e) extreme Untersicht (Froschperspektive)
f) „Top Shot“

Die Kamera gibt uns vor, was und vor allem wie wir zu sehen haben. Im Gegensatz zum Theater haben wir beim Film keine Möglichkeit, unsere eigene Perspektive zu wählen. Einstellungsgröße und Kamerastandpunkt bilden eine untrennbare Einheit, legen unseren Blick fest und stellen somit die unmittelbarste physische und psychische Verbindung zwischen den dargestellten Personen oder Objekten und dem Publikum her.

Die gebräuchlichste Kameraperspektive ist die **Normalsicht.** Sie fängt das Geschehen in Augenhöhe der Protagonisten ein und versucht, unsere ›normale‹ perspektivische Wahrnehmung abzubilden. Selbstverständlich muss die Kamera in Augenhöhe Objekte und Personen, die kleiner sind, von oben betrachten und umgekehrt. Die Normalsicht beispielsweise auf den Kölner Dom wäre immer nach oben gerichtet. Andererseits hat ein Film für Kinder einen niedrigeren Kamerastandpunkt zu wählen, damit der Zuschauer die Welt aus den Augen der Kinder wahrnehmen und sich mit ihnen identifizieren kann. Die Erwachsenenwelt aus der Sicht eines Kindes müsste insofern aus der Untersicht gefilmt werden.

Filmbilder:
Normalsicht: *Falling Down* (USA 1993);
Klassischer Einsatz von Unter- und Aufsicht: *Terminator* (USA 1984) und *Der Untertan* (DDR 1951)

Aus der **Untersicht** aufgenommene Objekte und Personen vermitteln einen völlig anderen Eindruck als aus der Normalsicht. Dabei lässt sich auch hier keine gesetzmäßige Aussageintention der Perspektive festmachen. Vielmehr wirkt sie, wie jedes filmische Mittel, immer abhängig vom dramaturgischen und gestalterischen Kontext. Die Untersicht kann die abgebildete Person heroisch-überlegen wirken lassen wie bei der Hitlerdarstellung in den Filmen von Leni Riefenstahl, ebenso kann sie einen lächerlichen Effekt haben wie Chaplins Hitlerdarstellung in *Der große Diktator* (1942). In der Regel soll durch Untersicht jedoch eine bedrohliche Atmosphäre kreiert werden.

Das Gegenteil der Untersicht ist die **Aufsicht** (auch Obersicht). Objekte und Personen, die aus einer erhöhten Perspektive aufgenommen werden, wirken – je nach Kamerawinkel – kleiner, hilfloser, einsamer. Die extremste Aufsicht filmt das Geschehen vertikal von oben. Diesen Kamerastandpunkt nennt man „Top Shot“.

Als vierte, wenn auch wesentlich seltener eingesetzte Kameraperspektive, soll noch die **Schrägsicht** (auch gekippte Kamera) erwähnt werden. Hier ist die Kamera nach rechts oder links gekippt, sodass eine schräge Sicht entsteht. Sie evoziert einen stark irrealen Eindruck. In Filmen, in denen der Bedrohungscharakter etwa von Häusern ausgeht (*Psycho II*, USA1982; *Amityville Horror*, USA 1983), werden diese beispielsweise schräg und in Untersicht aufgenommen.

© Manfred Rüsel, 2003

Neben Einstellungsgröße und Kameraperspektive ist die Bewegungsrichtung der Kamera ein wichtiges Ausdrucksmittel, das im günstigsten Fall die Funktion einer eigenständigen Erzählfigur im Film übernimmt. Grundsätzlich lassen sich Kamerabewegungen in zwei Kategorien fassen: Kameraschwenks (Schwenken, Rollen, Neigen) und Kamerafahrten. Beide Bewegungsgruppen vergrößern den Bildraum, verschaffen Überblick, zeigen Räume und Personen, verfolgen Objekte. Sie leiten den Blick des Zuschauers, lenken die Aufmerksamkeit und verstärken das Gefühl von Räumlichkeit.

Schwenken und **Neigen** bezeichnen die Kamerabewegungen in horizontaler und vertikaler Richtung, bei denen die Kamera jedoch ihren Standpunkt nicht verlässt. Auch beim **Rollen** bleibt der Standpunkt unverändert. Die Kamera kann hier allerdings – auf der imaginären dritten Achse – hin- und hergekippt werden. Der Informationscharakter und die Wirkung hängen von der jeweiligen Geschwindigkeit der Bewegung und der Einstellungsgröße ab.

langsamer Schwenk begleitender, verfolgender Schwenk	hochgradig informativ, Personen in ihrer räumlichen Beziehung, stimmungserzeugend (Panoramaschwenk), spannungserzeugend (abtastend, suchend)
schneller Schwenk	Focussierung auf einzelne Details oder Personen; Dynamik
Reiss-Schwenk	imitiert rasche Augenbewegung, hektisch, kaum wahrnehmbar

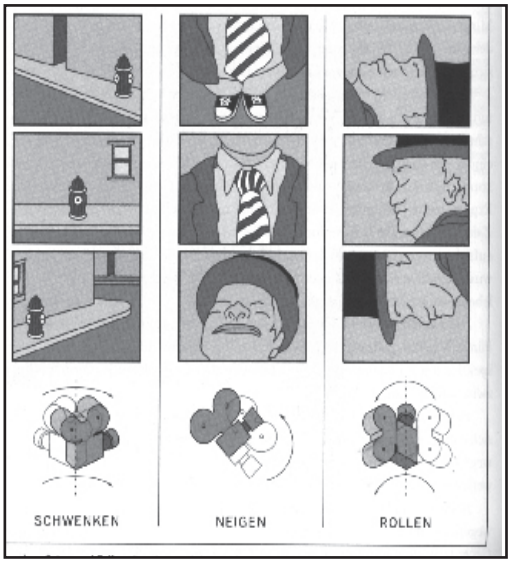
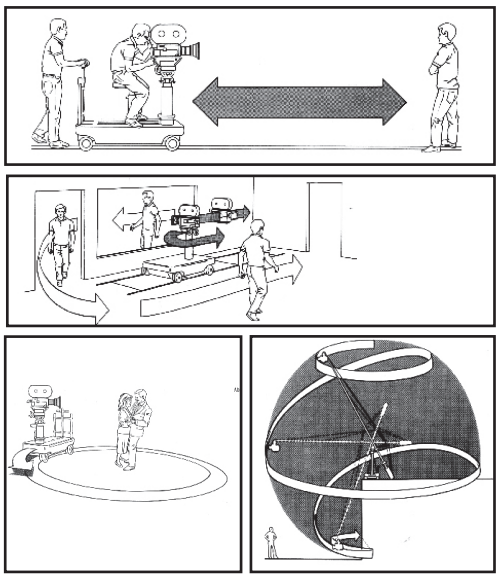


Schaubild aus: Monaco, Film verstehen, Reinbek 1995, S. 94

Fahrt

Eine Kamera, die ihren Standort verlässt, beginnt eine Fahrt. Die Kamerafahrt durch den inszenierten Filmraum verändert ständig das Perspektivezentrum und kann die Tiefenwirkung eines dreidimensionalen Raums am besten wiedergeben. Eine Szene mit wechselnden Perspektiven, die eine dynamische Kamerafahrt erzeugt, übt eine größere Suggestivkraft aus, als wenn die gleiche Szene geschnitten wäre. Deshalb benutzen viele Regisseure komplexe Kamerafahrten gerade zu Beginn eines Films, wenn die Aufmerksamkeit des Zuschauers besonders hoch ist.

Hin-/Ranfahrt	einführend, verengend;identifizierend
Rück-/Wegfahrt	Bildraum öffnend; distanzierend
Parallelfahrt	begleitend, identifizierend (Personen) oder informierend, beschreibend (Stadtansichten)
Um-/Kreisfahrt	große Tiefenwirkung; umlauern, belauschen, ins Zentrum stellen
Kranfahrt (oft ferngesteuert)	großer Bewegungsspielraum, sehr dynamisch; Überblick verschaffen, beobachten, verfolgen
„entfesselte Kamera“ (Steadicam, Handkamera, computersimulierte Fahrt)	größtmögliche Bewegungsfreiheit im filmischen Raum; losgelöst, gelöst, schwerelos, schwebend; ruhelos, nervös, hektisch



Bilder rechts aus: Katz, Die richtige Einstellung, Frankfurt a.M. 1998, S. 381ff.

computersimulierte Fahrt: Schluss-Szene aus *Men in Black*, USA 1997

© Manfred Rüsel, 2005

Lichtgestaltung

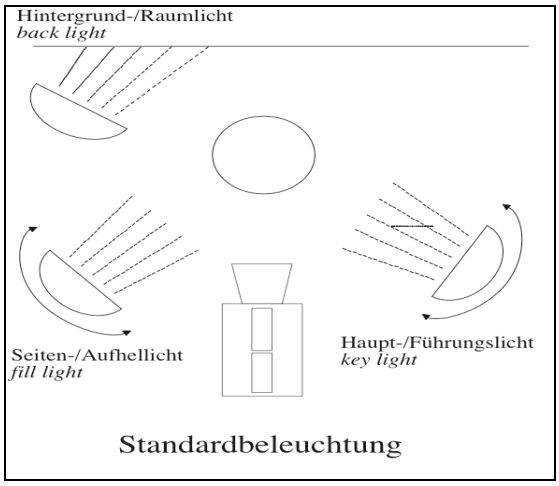
Die Beleuchtung einer Einstellung soll entweder

- einen realistischen Eindruck erzielen (Räume und Personen werden *normal, logisch* ausgeleuchtet),
- oder dramatisch wirken (Räume und Personen werden besonders *wirkungsvoll* ausgeleuchtet).
-

Helle Lichtgestaltung kann eine positive, freundliche Wirkung erzielen, *halbdunkle* oder *dunkle Beleuchtungen* können gefährlich, unheimlich oder mysteriös wirken. Deshalb betonen die spannenden Szenen in Thrillern oder Horrorfilmen häufig das Dunkel von Räumen. Böse oder gefährlichen Personen (*Antagonisten*) werden oft halbdunkel beleuchtet. Vor allem bei den Groß- und Nahaufnahmen wirkt ein Gesicht, das von Licht und Schatten geteilt wird, sehr bedrohlich (*Streiflicht*).

Man braucht keine professionellen Scheinwerfer, um auszuprobieren, wie durch Veränderung der Lichtquellen, die Wirkung des Bildes verändert wird. Es reichen zwei bis drei normale Strahler (am besten welche, die man dimmen kann).

Im Film „Misery“ betont die Verbindung von Untersicht und Streiflicht die böse Ex-Krankenschwester, die einen Schriftsteller gefangen hält.



Farbgestaltung

Farben erzeugen beim Betrachter gewisse Stimmungen und Gefühle. Beim Film können Farben über das Licht (z.B. Farbfilter) und über Requisiten (z.B. Kleidung, Gegenstände) besonders hervorgehoben werden. Dabei gilt die Signalfarbe Rot als auffälligste Farbe des Films. Sie signalisiert häufig Gefahr und/oder Liebe. In den letzten Jahren spielt auch der Computer bei der Farbgestaltung eine wichtige Rolle. Bei der Nachbearbeitung der Einstellungen (Postproduktion) können bestimmte Farben auf digitalem Weg betont oder reduziert werden. Filme, in denen die Farbe stark reduziert wurde (*entsättigte Farbgestaltung*), wirken kühl und unfreundlich.
Die folgende Farbpalette bietet eine Auswahl an Assoziationen, die je nach Farbintensität und inhaltlichem Kontext positive oder negative Gefühle erzeugen kann:

Gelb	Reife, Wärme, Optimismus, Vorwärtsstreben, Erlösung, Licht; aber auch: Leichtsinn, Verschwendung, extrovertiert
Blau	Harmonie, Unendlichkeit, Sauberkeit, aber auch: Kälte, Sterilität, Unnahbarkeit, kalt
Rot:	Aktivität, Dynamik, Aggression, Gefahr, Exzentrik; Liebe, Leidenschaft, Erotik; Eroberungswille, Gefahr, Zorn, exzentrisch
Grün	Frische Lebensfreude, Beharrlichkeit, Sicherheit, Entspannung, Zufriedenheit, Hoffnung, naturverbunden
Orange	Freude, Lebensbejahung, , Ausgelassenheit, Spaß, aktiv, aber auch: unrealistisch, fanatisch
Violett	Geheimnis, Magie, Zauberei; Einsamkeit, Selbstbezogenheit, Eitelkeit, Melancholie, introvertiert
Braun	Bequemlichkeit, Anpassung, Zurückgezogenheit, Gemütlichkeit, Bodenständigkeit, Schwere
Grau	Nüchternheit, Sachlichkeit, Schlichtheit, Neutralität, Nachdenklichkeit; aber auch: Elend, Trostlosigkeit, Langeweile, unbeteiligt
Schwarz	Negation, Trauer, Verneinung, Auflehnung, Undurchdringlichkeit, Abgeschlossenheit, Hoffnungslosigkeit, Schwere, Pessimismus, Hoffnungslosigkeit, Bedrohung, Tod
Weiß	Reinheit, Sauberkeit, Unschuld, Gleichheit, Göttlichkeit Vollkommenheit, Ordnung, Offenheit

Off- / On-Ton:

Ist die Quelle des Tons im Bild zu sehen, spricht man von *On-Ton*, ist sie nicht im Bild zu sehen, handelt es sich um *Off-Ton*. Beim *Off-Ton* ist zu unterscheiden, ob die Geräusche, Sprache, Musik zur logischen Umgebung *in der Szene* gehören (Türschließen, Dialog, Radiomusik) oder ob sie davon unabhängig *außerhalb der Szene* eingesetzt werden (Erzähler-Kommentar, Filmmusik).

Sprache:

Sprache im Film wird üblicherweise über den Dialog, seltener über einen Monolog transportiert. Dialoge können wichtige Informationen über den weiteren Handlungsverlauf vermitteln, auch wenn sie bei der ersten Rezeption banal wirken.

Voice-Over / Off-Erzähler:

Auf der Tonspur vermittelt eine Erzählerstimme Informationen, die der Zuschauer zum Verständnis der Geschichte benötigt. Häufig tritt der Off-Erzähler als retrospektiver Ich-Erzähler auf.

Sounddesign (Geräuschkulisse):

Die Geräusche werden erst bei der *Postproduktion* (Nachbearbeitung) erzeugt. Dabei können bestimmte Geräusche besonders betont werden (*hyperrealistische Geräusche)*, wie beispielsweise Atmen, Schritte oder das Entsichern einer Waffe. Das Sounddesign spielt eine wichtige Rolle für die Atmosphäre einer Szene / eines Films, Geräusche haben häufig auch eine vorausdeutende Funktion (Wind).

Musik:

Das Filmerlebnis wird zu einem gehörigen Teil von der Filmmusik beeinflusst. Sie kann Stimmungen begleiten (*Illustration*), in eine bestimmte Richtung lenken (*Polarisierung*) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (*Kontrapunkt*). Eine extreme Form der Illustration ist die *Pointierung* (auch *Mickeymousing*), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik als *akustische Klammer*, in dem sie die Übergänge als zusammengehörig definiert.

Einstellungsdauer und Schnittfrequenz

Der Film entsteht erst nach Abschluss der Dreharbeiten am Schneidetisch. Der *Cutter* entscheidet, wann eine Einstellung endet. Enthält die Einstellung viele Informationen, so sollte sie länger zu sehen sein. Detail-, Groß- oder Nahaufnahmen können kürzer sein als etwa informierende halbtotale oder totale Einstellungen.

Die Häufigkeit der Schnitte innerhalb eines bestimmten Zeitraums (z.B. einer Szene) nennt man *Schnittfrequenz*. Werden viele kurze Einstellungen miteinander verbunden, so spricht man von einer *hohen Schnittfrequenz*. Sie erzeugt eine starke Dynamik und erregt die Aufmerksamkeit des Zuschauers. In der Regel besitzen Actionszenen eine hohe Schnittfrequenz. Aber: Über einen längeren Zeitraum können schnell geschnittene Szenen den Zuschauer überfordern.

Wenige Schnitte und längere Einstellungen bedeuten eine *niedrige Schnittfrequenz*. Besonders gefühlsbetonte Szenen (z. B. Liebeszenen) wirken besser, wenn die mimischen und gestischen Ausdrucksmittel der Schauspieler in längeren Einstellungen zur Geltung kommen. Auch bei spannenden Szenen kann eine niedrige Schnittfrequenz die Situation verstärken (z.B. beim vorsichtigen Gang durch unbekannte Räume).

Ein gut geschnittener Film zeichnet sich durch einen ausgewogenen *Tempowechsel* von hohen und niedrigen Schnittfrequenzen aus.

Die räumliche und zeitliche Kontinuität (*Continuity)*

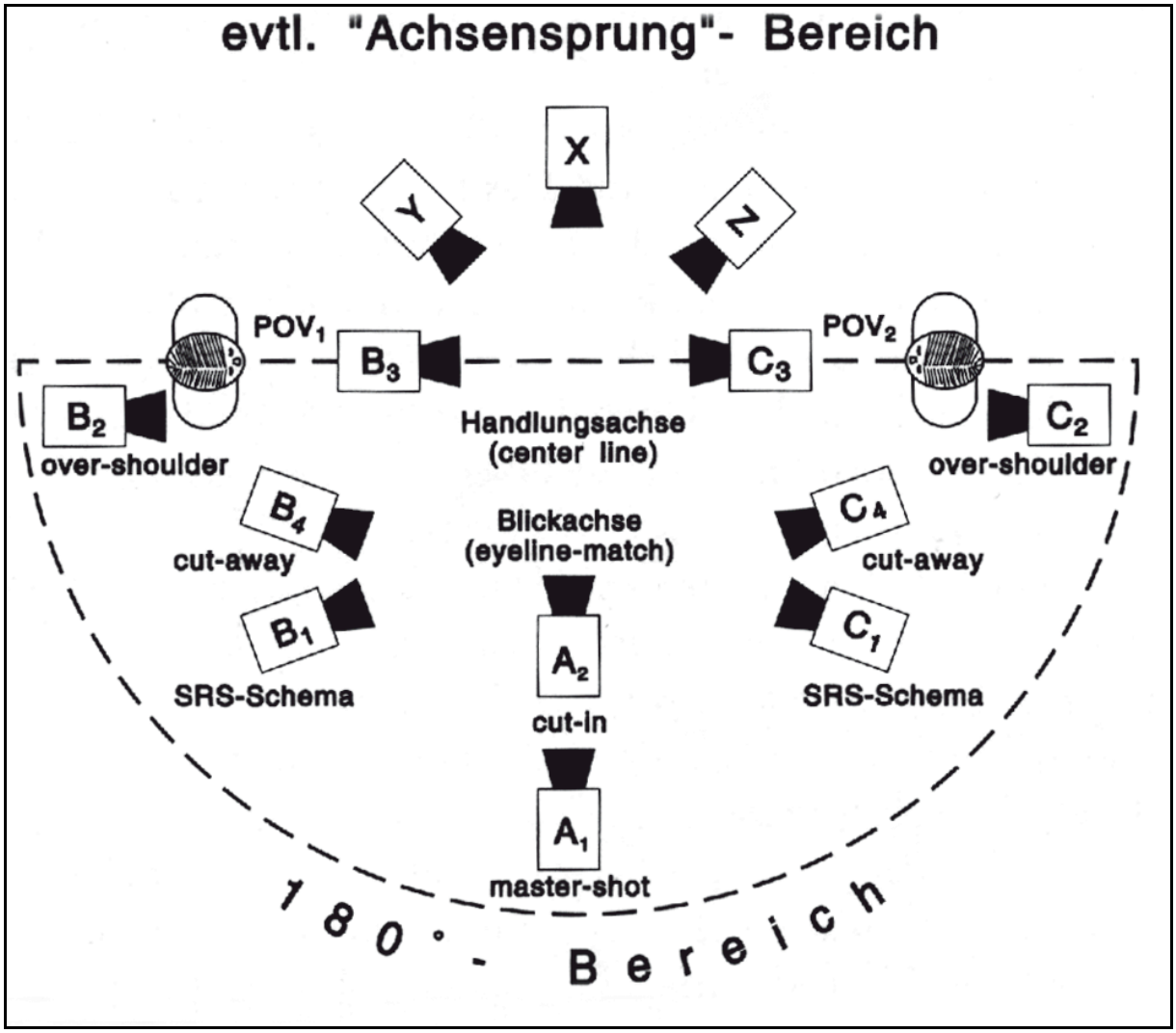
In den meisten Filmen werden die einzelnen Einstellungsabfolgen und Szenen möglichst harmonisch aneinandergereiht. Das heißt, der Zuschauer empfindet die Schnitte nicht störend oder irritierend. Die Beachtung der logischen Kontinuität ist dabei sehr wichtig. Geht eine Person in der ersten Einstellung von rechts nach links, so sollte diese Bewegungsrichtung in der folgenden Einstellung auch beibehalten werden. Oder: Eine Person, die in der ersten Einstellung einen Zopf und eine voll gefülltes Glas trägt, sollte in der nächsten Einstellung die Haare nicht offen tragen, und das Glas sollte nicht halbgefüllt sein. Solche Verstöße gegen die Continuity-Regel nennt man *Anschlussfehler*. Selbst in aufwändigen Filmproduktionen können Anschlussfehler auftauchen, wenn die Einstellungen, die zu einer Szene gehören, an unterschiedlichen Drehtagen aufgenommen werden oder wenn der Film mehrfach umgeschnitten wird, was bei Hollywoodproduktionen nicht selten geschieht.

Richtige *continuity* in dem Film „Lola rennt“.

Falsche *continuity*:

Szenenwechsel

In der Regel endet eine Szene nicht plötzlich und unerwartet. Im Beispiel aus „Die Welle“ ist Außenseiter Tim (links angeschnitten) am Ende des ersten Tages in die Gruppe aufgenommen worden. Damit ist die Szenenhandlung abgeschlossen. Die folgende Einstellung spielt am nächsten Morgen an einem anderen Ort (See vor dem Hausboot von Lehrer Wenger). Trotz des harten Schnitts empfindet der Zuschauer den Szenenwechsel nicht als störend, da der logische Zusammenhang gewahrt bleibt.

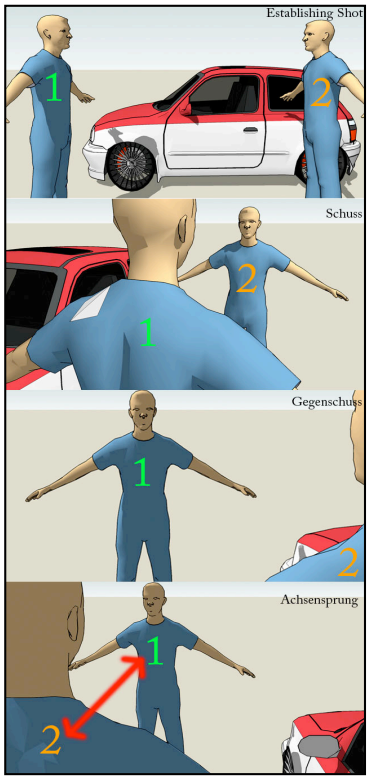


Schema aus: Beller, Handbuch der Filmmontage, München 1993, S. 16

Einstellungsaufbau einer Dialogszene

Szenen, wie beispielsweise ein Dialog, in denen die erzählte Zeit der Erzählzeit entspricht, werden in verschiedene Einstellungen aufgelöst (*multiple-shot-scene*). In der Regel beginnen sie mit einem *master-shot* (auch *establishing* oder *cover-shot)*, der Überblick über den Handlungsraum verschafft. Stehen sich die Dialogpartner direkt gegenüber, gibt es folgende Aufnahmemöglichkeiten: Im Schuss-Gegenschuss-Verfahren (*shot/reverse-shot*, kurz: *SRS*) werden durch den Wechsel der Kamerapositionen Aktion und Reaktion deutlich gemacht. Beim Schulter-Schuss (*over-shoulder-shot*) wird auch derjenige angeschnitten gezeigt, der nicht spricht. Beim *point-of-view-shot* schaut man dem Sprecher in die Augen, und nimmt somit die direkte Position des Angesprochenen ein. *Cut-backs* (in die Positionen A2 oder A1) dienen der räumlichen Rückversicherung. Zur weiteren Auflockerung der Szene kann der Blick eines Protagonisten in den Raum eine Einstellung weg von den Sprechenden (*cut-away*) einleiten. Zur Vermeidung eines Achsensprungs, der zur Desorientierung des Zuschauers führen würde, ist darauf zu achten, dass die Handlungsachse (*center line*) nicht überschritten wird.
Aber: Achsensprünge können absichtlich montiert werden. Heutzutage werden sie oft verwendet, um etwa die Orientierungslosigkeit von Personen zu verdeutlichen.

Animation aus: http://eifelarea.wordpress.com



Erzählen ohne Worte

Exposition im Film

➔ *Die Komponenten einer Film-Exposition auswerten und die Wahrnehmungsfähigkeit schulen*

Den Anfang eines literarischen Textes, eines Theaterstücks oder eines Films nennt man Exposition (lateinisch: *exponere;* das heißt wörtlich „auseinandersetzen“ und im übertragenen Sinne „darlegen“). Die Exposition hat die Aufgabe, die Handlung in einen Kontext einzubetten und auf das Thema hinzuführen. Folgende Fragen sollen in einer Exposition geklärt werden:

- Wo spielt die Handlung? → **Handlungsort**
- Wann spielt die Handlung? → **Handlungszeit**
- Wer spielt mit? → **Handlungsfiguren**
  - Gibt es Haupt- und Nebenfiguren?
  - Was erfahren wir über sie?
  - Werden sie vielleicht schon (vorläufig) charakterisiert?
- Welche **Atmosphäre/Grundstimmung** herrscht vor?

In der Regel erkennt man zu Beginn eines Films sofort, ob es sich um eine Komödie, einen Liebesfilm oder einen Actionfilm handelt. Eine **helle Beleuchtung** und **fröhliche Musik** werden nur in den seltensten Filmen einen spannungsgeladenen Thriller einleiten.

Häufig beinhalten Filmanfänge auch schon **Vorausdeutungen** auf den weiteren Verlauf der Handlung. Um die mehr oder weniger versteckten Hinweise zu erkennen, muss man sehr genau hinschauen. Meistens erkennt man erst beim zweiten Sehen, welche Bedeutung etwa die Farbgebung, die Geräuschkulisse, ein scheinbar banaler Dialog oder bestimmte Requisiten für die weitere Handlung haben.

DVD |x

1| Schauen Sie sich die Anfangsszene aus dem Film „Das Fenster zum Hof“ des berühmten Regisseurs Alfred Hitchcock an. Alfred Hitchcock hatte den Anspruch, wichtige Informationen visuell zu vermitteln und möglichst auf lange Dialoge zu verzichten. Die erste Szene dauert nur etwas mehr als zwei Minuten, und doch erfüllt sie wichtige Aufgaben einer Exposition. Allerdings müssen Sie genau hinschauen (und auch hinhören), um alle Informationen zu registrieren.

Beantworten Sie nach dem ersten Sehen folgende Fragen und begründen Sie Ihre Antworten.

- Wo spielt der Film?
- Zu welcher Jahres- und Tageszeit spielt der Film?
- Wie heißt die Hauptfigur?
- Warum sitzt sie im Rollstuhl?
- Welchen Beruf übt sie aus?
- Welche Nebenfiguren treten auf?
- Welche weiteren Informationen erhalten wir über die Nebenfiguren?
- Welche Erzählperspektive liegt der Exposition zugrunde?

Handlungsort	Hinterhof, US-amerikanische Großstadt	typische enge Bebauung, geschäftiges Treiben (Milchmann, Stadtreinigung)
Tageszeit		
Jahreszeit		
Hauptfigur		
…		

Vergleichen Sie Ihre Ergebnisse mit denen Ihrer Mitschüler.
Gibt es unterschiedliche Beobachtungen? Stellen Sie Vermutungen an: UG

- Welches Problem hat der untersetzte Mann?
- Was können wir beim älteren Ehepaar über den Zustand der Ehe vermuten?
- Welche Art von Tänzerin ist die junge Frau (tanzt sie klassisches Ballett oder freizügiges Cabaret)

2 Schauen Sie sich den Filmanfang ein zweites Mal an. Versuchen Sie dabei, den gesamten Bildraum zu erfassen. Konzentrieren Sie sich weniger auf die Personen als vielmehr auf ihre unmittelbare Umgebung. Und: Hören Sie genau auf die Tonspur.

Charakterisieren Sie nun möglichst präzise die Haupt- und Nebenfiguren. Die Standbilder und die Zusatzfragen daneben helfen dabei.

Der sich rasierende Mann	
Das Ehepaar	
Die junge Frau	

Beschreiben Sie die Wohnung.
Welche Gegenstände erkennen Sie?
Welche Informationen werden durch sie vermittelt?
Der Sprecher der Werbung sagt: "Man, are you over forty? When you wake up in the morning, do you feel tired and run down? Do you have that listless feeling?"

Achten Sie auf das Balkongitter und auf den Reiter im Fenster.

Achten Sie auf die Blumen und die Tiere.

Nur ein Vorspann?

die Titelsequenz

➔ *Die Funktion einer Titelsequenz und ihre Bedeutung für die Rezeption eines Filmwerkes klären*

HA: Der Film, dessen Titelsequenz besprochen werden soll, basiert auf dem Roman „Die Wolke“ von Gudrun Pausewang (1987). Informieren Sie sich über den Inhalt. Unter **www.dieterwunderlich.de** können Sie eine ausführliche Zusammenfassung des Romans lesen.

Zu einer filmischen Exposition gehören:

die Titelsequenz (*Credit-Sequence*, früher: *Vorspann*)
Sie nennt den Filmtitel, die Namen der Hauptdarsteller (*Cast*) und der wichtigsten Filmmitarbeiter (*Crew*). Diese Informationen werden entweder

a. in die filmische Handlung integriert (die Titel werden in das laufende Bild eingeblendet) oder
b. als eigenständiger Teil vor dem Beginn der filmischen Handlung gezeigt.

Die Funktion der Titelsequenzen ist in den letzten Jahren immer wichtiger geworden. Die Gestaltung einer Titelsequenz wird heutzutage von spezialisierten Medienagenturen übernommen. Dabei entstehen häufig kleine Minifilme (b), die mit stark symbolhaltigen Bildern in die Atmosphäre und Thema des Films einführen.
Bei der Titelsequenz sollte man auch darauf achten, welche Schriftgestaltung (Typografie: Schriftarten, -größe, Erscheinungsbild etc.), welche Hintergrundbilder (z. B. grafische Elemente, Naturbilder, Straßenansichten) und welche Musik verwendet werden.

Die erste(n) Filmszene(n)
Wie im ersten Kapitel dargestellt, sollen die Zuschauer möglichst schnell alle wichtigen Grundinformationen erhalten. Ein Film kann langsam in den Kontext der Handlung einführen (z. B. durch eine lange ununterbrochene Kamerafahrt, die sich aus der Vogelperspektive über den Dächern einer Stadt auf ein Haus „zufliegt“ und bei einer Person endet). Die ersten Szenen können aber auch mit einem „Knalleffekt“ beginnen (Actionszene).

DVD | x

1 | Bilden Sie zwei Beobachtergruppen und schauen Sie sich die Titelsequenz des Spielfilms „Die Wolke“ (D 2006, Gregor Schnitzler) an.

- Die eine Hälfte achtet besonders auf den Ton (Dialog, Geräusche, Musik).
- Die andere Hälfte konzentriert sich auf die Bildgestaltung (Farbgebung, Beleuchtung, Hintergrundbilder, Schärfe, Typografie).

Titelsequenz des Films „Die Wolke“

Dialog	
Geräusche	
Musik	
Farbgebung	
Beleuchtung	
Hintergrundbilder	
Schärfe	
Typografie	

↓

Wirkung

2 | Welche Wirkung erzielt die Titelsequenz? Welches Thema könnte der Film behandeln? Schauen Sie sich die Titelsequenz ein zweites Mal an und ergänzen Sie Ihre Notizen.

3 Im Folgenden soll die erste Filmsequenz genauer betrachtet werden, und zwar in drei Schritten:
- Untersuchung der literarischen Vorlage (Aufgabenteil a)
- Entwicklung eines eigenen Filmanfangs (Aufgabenteil b)
- Vergleich mit Gregor Schnitzlers filmischer Gestaltung (Aufgabenteil c)

a Es fällt Ihnen sicher nicht schwer, die drei wichtigsten Vorgaben einer Exposition (wer? / wo? / wann?) an dem kurzen Romanauszug (s. unten) überprüfen – Aber wie steht es mit den Vorausdeutungen? Beachten Sie auch die Information unten.

Erstes Kapitel
An diesem Freitagmorgen wehte eine starke Brise. Wenn Janna-Berta aus dem Fenster schaute, sah sie die jungen Birkenblätter in der Sonne glitzern. Die Schatten der Zweige zitterten auf dem Asphalt des Schulhofs. Über die Pavillondächer schneite es Kirschblütenblätter. Der Himmel war tiefblau. Nur vereinzelte Wolken, weiß und leicht wie Watte, trieben über ihn hin. Für einen Maimorgen war es außergewöhnlich warm. Die Sicht war klar.
Plötzlich heulte die Sirene. Herr Benzig brach seinen Kommentar zur neuen Französisch-Lektion mitten im Satz ab und warf einen Blick auf seine Armbanduhr. „Neun vor elf“, sagte er. „Komische Zeit für einen Probealarm. Es stand auch nichts davon in der Zeitung.“

aus: Gudrun Pausewang: Die Wolke (EA 1987), München 2005, S. 9.

b Entwickeln Sie in Vierergruppen einen Filmanfang. Versuchen Sie, die Einstellungen so genau wie möglich zu planen.

Hier ein Beispiel:
Einstellung – Außen – Totale auf Schulgebäude – Wind bewegt die Äste eines Baumes – Auf der Tonspur hören wir einen Lehrer

Präsentieren Sie Ihr Ergebnis anschließend im Plenum.

c Schauen Sie sich nun die erste Szene nach der Titelsequenz an. Vergleichen Sie sie mit der literarischen Vorlage und Ihrem eigenen Filmanfang und überlegen Sie:
- Warum haben sich die Filmemacher für diesen Filmbeginn entschieden?
- Welche Vorausdeutungen gibt es im Film und welche Funktion besitzen sie?

Birke
Die Birke hat vielfältige religiöse und kulturelle Bedeutungen. Junge Birkenzweige sind Symbole des Neubeginns und der Fruchtbarkeit. Dass sie positive weibliche Eigenschaften versinnbildlichen, kann man bei den jährlichen Maifeiern sehen, wenn Birkenzweige von den jungen Männern als Liebessymbol gesteckt werden.

Kirschblüte
In der japanischen Kultur gilt die Kirschblüte als Symbol für Schönheit, Aufbruch, aber auch für die Vergänglichkeit und den Tod. Denn nach der kurzen Blütezeit verwelkt sie. Sie ist damit ein Sinnbild des Lebens.

Die Exposition in Gregor Schnitzlers „Die Wolke“

Gestaltung der Exposition	Vorausdeutungen

Einen literarischen Text mit der filmischen Adaption vergleichen

Kleists „Anekdote aus dem letzten preußischen Kriege“
in Zoltan Spirandellis Verfilmung

Heinrich von Kleist: „Anekdote aus dem letzten preußischen Kriege“ (1810)

In einem bei Jena liegenden Dorf, erzählte mir, auf einer Reise nach Frankfurt, der Gastwirt, dass sich mehrere Stunden nach der Schlacht, um die Zeit, da das Dorf schon ganz von der Armee des Prinzen von Hohenlohe verlassen und von Franzosen, die es für besetzt gehalten, umringt gewesen wäre, ein einzelner preußischer Reiter darin gezeigt hätte; und versicherte mir, daß wenn alle Soldaten, die an diesem Tage mitgefochten, so tapfer gewesen wären, wie dieser, die Franzosen hätten geschlagen werden müssen, wären sie auch noch dreimal stärker gewesen, als sie in der Tat waren. Dieser Kerl, sprach der Wirt, sprengte, ganz von Staub bedeckt, vor meinen Gasthof, und rief: „Herr Wirt!" und da ich frage: „Was gibt’s?“ „ein Glas Branntewein!" antwortete er, indem er sein Schwert in die Scheide wirft: "mich dürstet." Gott im Himmel! sag ich: will Er machen, Freund, dass Er wegkömmt? Die Franzosen sind ja dicht vor dem Dorf!" "Ei, was!" spricht er, indem er dem Pferde den Zügel über den Hals legt. „Ich habe den ganzen Tag nichts genossen!" Nun Er ist, glaub ich, vom Satan besessen –! He! Liese! rief ich, und schaff ihm eine Flasche Danziger herbei, und sage: da! und will ihm die ganze Flasche in die Hand drücken, damit er nur reite. "Ach, was!" spricht er, indem er die Flasche wegstößt, und sich den Hut abnimmt: "wo soll ich mit dem Quark hin?" Und: "schenk Er ein!" spricht er, indem er sich den Schweiß von der Stirn abtrocknet: "denn ich habe keine Zeit!" Nun Er ist ein Kind des Todes sag ich. Da! sag ich, und schenk ihm ein, da! trink Er und reit Er! Wohl mags Ihm bekommen; Noch eins!" spricht der Kerl, während die Schüsse schon von allen Seiten ins Dorf prasseln. Ich sage: noch eins? Plagt Ihn –! "Noch eins!" spricht er, und streckt mir das Glas hin – "und gut gemessen", spricht er, indem er sich den Bart wischt, und sich vom Pferde herab schneuzt: "denn es wird bar bezahlt!" Ei, mein Seel, so wollt ich doch, dass Ihn -! Da! sag ich, und schenk ihm noch, wie er verlangt, ein zweites, und schenk ihm, da er getrunken, noch ein drittes ein, und frage: ist Er nun zufrieden? „Ach! –" –schüttelt sich der Kerl. "Der Schnaps ist gut! – Na!" spricht er, und setzt sich den Hut auf: "was bin ich schuldig?" Nichts! nichts! versetz ich. Pack Er sich, ins Teufelsnamen, die Franzosen ziehen augenblicklich ins Dorf!

"Na!" sagt er, indem er in seinen Stiefel greift: "so solls Ihm Gott lohnen", und holt, aus dem Stiefel, einen Pfeifenstummel hervor, und spricht, nach- dem er den Kopf ausgeblasen: "schaff Er mir Feuer!" Feuer? sag ich: plagt Ihn –? „Feuer, ja!" spricht er: "denn ich will mir eine Pfeife Tabak anmachen." Ei, den Kerl reiten Legionen –! He, Liese, ruf ich das Mädchen! Und während der Kerl sich die Pfeife stopft, schafft das Mensch ihm Feuer. "Na!" sagt der Kerl, die Pfeife, die er sich anschmaucht, im Maul: "nun sollen doch die Franzosen die Schwerenot kriegen!" Und damit, indem er Augen drückt, und zum Zügel greift, wendet er das Pferd und zieht von Leder. Ein Mordkerl! sag ich; ein verfluchter, verwetterter Galgenstrick! Will Er sich ins Henkers Namen scheren, wo er hingehört? Drei Chasseurs – sieht Er nicht? halten ja schon vor dem Tor? "Ei was!" spricht er, indem er ausspuckt, und fasst die drei Kerls blitzend ins Auge. "Wenn ihrer zehen wären, ich fürcht

mich nicht" Und in dem Augenblick reiten auch die drei Franzosen schon ins Dorf. "Bassa Manelka!" ruft der Kerl, und gibt seinem Pferde die Sporen und sprengt auf sie ein; sprengt, so wahr Gott lebt, auf sie ein, und greift sie, als ob er das ganze Hohenlohische Korps hinter sich hätte, an; dergestalt, dass, da die Chasseurs, ungewiss, ob nicht noch mehr Deutsche im Dorf sein mögen, einen Augenblick, wider ihre Gewohnheit, stutzen, er, mein Seel, ehe man noch eine Hand umkehrt, alle drei vom Sattel haut, die Pferde, die auf dem Platz herumlaufen, aufgreift, damit bei mir vorbeisprengt, und: "Bassa Teremtetem!" ruft, und: „Sieht Er wohl, Herr Wirt?" und "Adies!" und "Auf Wiedersehen!« und: »hoho! hoho! hoho!« – –So einen Kerl, sprach der Wirt, habe ich zeit meines Lebens nicht gesehen.

Worterklärungen:

Danziger: süßer Likörschnaps
Quark: hier: Unsinn
Pack er sich: Scheren Sie sich fort/ Machen Sie, dass sie wegkommen
das Mensch: veraltete Form für Mädchen, Magd
Schwerenot: Erkrankung (Epilepsie, Geburtswehen etc.)
Galgenstrick: Jemand, der sein Leben auf das Spiel setzt
Pfeifenstummel: eine kleine Pfeife
vom Leder ziehen: den Degen ziehen
Chasseur: Jäger (Reiter beim Militär)
Korps: eine Abteilung des Heeres
sprengt: reitet schnell, galoppiert
Bassa Manelka, Bassa Teremtetem: Soldatenflüche
Adies: Adieu

Horace Vernet: Napoleon am Abend vor der Schlacht bei Jena und Auerstedt

1. Lesen Sie den Text aufmerksam. Welche Aussageabsicht könnte Kleist mit seiner Anekdote verfolgt haben? Beziehen Sie die Kurzinformationen zum historischen Kontext in Ihre Überlegungen ein.

2. Kurzinformation zum historischen Kontext

Die „Anekdote aus dem letzten preußischen Kriege“ bezieht sich auf die schwere Niederlage der preußischen Truppen gegen Napoleon in der Doppelschlacht bei Jena und Auerstedt am 14. Oktober 1806. Während in der Nähe von Jena die preußisch-sächsische Armeeabteilung unter dem Prinzen von Hohenlohe von Napoleons Hauptheer zerrieben wurde, schlugen die Truppen des Marschall Davout die zahlenmäßig weit überlegene preußische Hauptarmee unter Herzog von Braunschweig bei Auerstedt. Als Gründe für die Niederlage werden Unentschlossenheit und Konkurrenzgezänk innerhalb der Armeeführung genannt, aber auch die demotivierten preußischen Rekruten, von denen viele zum Kriegsdienst zwangsverpflichtet worden sind. Insgesamt verloren mehr als 30.000 Soldaten, davon 20.000 Preußen, ihr Leben.

3. Vernetzte Filmanalyse: Sie sehen die Verfilmung der „Anekdote aus dem letzten preußischen Kriege“, die der deutsche Regisseur Zoltan Spirandelli 1995 produziert hat. Der Film kostete seinerzeit 300.000,- DM. Das Filmmaterial wurde an fünf Drehtagen aufgenommen.

Bilden Sie Arbeitsgruppen zu folgenden Schwerpunkten

AG Darsteller (1)

- Haupt- und Nebenfiguren: Wer spielt mit? Welche Charaktere verkörpern die Figuren?
- Das mimische und gestische Spiel: Verhalten sich die Figuren glaubwürdig?
- Bekleidung / Make-Up: Gibt es auffällige Kleidungsteile? Betont das Make-Up bestimmte Körperpartien?

AG Kamera (2)

- Einstellungsgrößen: Welche Größen dominieren?
- Kamerabewegungen (inkl. Zoom): Gibt es auffällige Kamerabewegungen?
- Kameraperspektiven: Gibt es Einstellungen, die von der Normalsicht abweichen?
- Erzählperspektive/Erzählhaltung: Welche Perspektiven verwendet der Film (auktorial, personal, z.B. durch Point-Of-View)?

AG Gestaltung (3)

- Bild- und Raumdarstellung: Verhältnis von Innen- und Außenaufnahmen, geschlossene und offene Bildräume (Kadrierung).
- Farbgebung/Lichtstil: Gibt es Signalfarben und Beleuchtungseffekte?
- Requisiten: Werden bestimmte Gegenstände auffällig gezeigt?
- Texte, Gemälde, Plakate, Symbole etc.

AG Ton (4)

- Sprachgestaltung: Wer spricht? Monolog, Dialog oder Voice-Over/Off-Erzähler?
- Sounddesign: Welche Geräusche sind zu hören? Werden Geräusche besonders betont (hyperrealistische Geräusche)? Welche Wirkung wird dadurch erzeugt?
- Musik: Handelt es sich um bekannte oder neu komponierte Musik? Welche Funktion hat sie (illustrierend, akzentuierend oder gar kontrapunktisch)?
- Musik-Kontext: Tauchen bestimmte Melodien häufiger auf (Themen, Leitmotive, Zitate)?

AG Montage (5)

- Handlungsverlauf: Erzählt der Film chronologisch oder nicht chronologisch?
- Erzählzeit: Gibt es zeitliche Sprünge (Ellipsen, Zeitraffer) oder wird Zeit gedehnt (Zeitlupe)?
- Raum-Zeit-Kontinuität: Sind die Orts- und Zeitwechsel nachvollziehbar oder gibt es unlogische oder abrupte Szenenwechsel?
- Schnitttechnik: Sind die Schnitte eher unauffällig („unsichtbar“) oder deutlich wahrnehmbar? Gibt es Überblendungen oder nur harte Schnitte?
- Schnittfrequenz: An welchen Stellen wird schnell geschnitten (hohe Schnittfrequenz), an welchen langsamer (niedrige Schnittfrequenz)?

Analysieren Sie den Film in der angegebenen Schrittfolge:

- Schauen Sie den Film zwei Mal. Konzentrieren Sie sich dabei auf die Schwerpunkte Ihrer Arbeitsgruppe.
- Notieren Sie nach der ersten Projektion Ihre Beobachtungen.

- Formulieren Sie einen spontanen Eindruck nach dem ersten Sehen (legen Sie sich dazu eine Tabelle an (siehe unten).
- Schauen Sie den Film ein zweites Mal. Achtung: Der Abspann gehört mit zum Film und enthält wichtige Informationen!
- Notieren Sie die Ergebnisse auf Ihrem Arbeitsblatt.
- Formulieren Sie Ihren Eindruck nach dem zweiten Sehen und der Gruppendiskussion
- Stellen Sie Ihre Ergebnisse im Plenum vor.
- Notieren Sie die Ergebnisse der anderen Arbeitsgruppen.
- Diskutieren Sie im Plenum ihre Eindrücke. Gab es Unterschiede zwischen den Eindrücken nach dem ersten und zweiten Sehen?

Vernetzte Filmanalyse

Mein spontaner Eindruck nach dem ersten Sehen:

_____

	Zeit	Inhalt	Filmische Gestaltung (Ergebnisse meiner Gruppe)	Filmische Gestaltung (Ergebnisse der anderen Gruppen)
1	0:00-	Exposition/Titelsequenz		
2		In der Dorfgaststube		
3		Nach der Schlacht		
4		In der Dorfgaststube		
5		Nach der Schlacht		
6		In der Dorfgaststube		
7		Abspann		

Mein Eindruck nach dem zweiten Sehen:

_____

Die Grammatik der Bilder

Fragen zur Selbstkontrolle

Die folgenden Fragen dienen zur Überprüfung Ihrer Kenntnisse wichtiger filmanalytischer Kategorien. Beantworten Sie die Fragen schriftlich.

Was ist der Unterschied zwischen „Nah“ und „Totale“?	
Welche Einstellungsgröße(n) wählt man, um die Mimik einer Person zu zeigen?	
Sie möchten eine Person mithilfe von Kameraperspektiven und Beleuchtung als bedrohliche Erscheinung zeigen. Erläutern Sie Ihre Vorgehensweise.	
Es gibt viele Kamerabewegungen. Was ist der grundsätzliche Unterschied zwischen einem Kameraschwenk und einer Kamerafahrt?	
Welche Wirkung erzeugt eine Szene, die mit einer unruhigen Handkamera aufgenommen wird im Gegensatz zu einer ruhigen Kamera auf Schienen?	
Welche Bedeutungen kann die Farbe Rot im Film signalisieren?	

Die Grammatik der Bilder

Fragen zur Selbstkontrolle

Der Film entsteht erst am Schneidetisch. Bei der Montage einer Szene muss der Cutter bestimmte Regeln einhalten. Legen Sie eine Tabelle an mit den wichtigsten Einstellungen einer Dialogszene und erklären Sie sie.	**establishingshot** erste Einstellung einer Szene, die einen Überblick über den Handlungsraum und die Handlungsfiguren gibt.
	Schuss-Gegenschuss …
[redacted]	
Erläutern Sie den Begriff „continuity“.	
Welche Funktionen erfüllt eine Exposition im Film?	
Weshalb empfiehlt es sich für den Zuschauer, auch die Titelsequenz aufmerksam wahrzunehmen?	
Erläutern Sie den Satz: „Ein Film ist ein Film, und ein Buch ist ein Buch“	