

HANSER



Leseprobe

zu

Motion Picture Design

von Hans-Jörg Kapp

Print-ISBN: 978-3-446-47980-7

E-Book-ISBN: 978-3-446-48059-9

E-Pub-ISBN: 978-3-446-48176-3

Weitere Informationen und Bestellungen unter

<https://www.hanser-kundencenter.de/fachbuch/artikel/9783446479807>

sowie im Buchhandel

© Carl Hanser Verlag, München

Inhalt

Vorwort	15
Einleitung	17
1 Fläche	21
1.1 Flächenwahrnehmung	24
1.1.1 Goldener Schnitt und Rule of Thirds	24
1.1.2 Wahrnehmungsphysiologie	28
1.1.2.1 Das Gesichtsfeld	28
1.1.2.2 Die Netzhaut	29
1.1.2.3 Sakkadische Augenbewegungen	31
1.1.3 Wahrnehmungspsychologie	36
1.1.4 Visuelles Gewicht	41
1.2 Alltägliche Aspekte der Flächenwahrnehmung	44
1.2.1 Natur- und Stadtraum	44
1.2.2 Gestaltgesetze und ihre Relevanz für das Kino	47
1.2.3 Ein Genre: Lotte Reinigers Scherenschnitt-Filme	50
1.3 Elementare filmsprachliche Mittel	52
1.3.1 Linien und Achsen	52
1.3.1.1 x-Horizontale und y-Vertikale	52
1.3.1.2 Das Seitenverhältnis	54
1.3.1.3 Symmetrie	59
1.3.1.4 Blickachsen	60
1.3.2 Das Objekt	61

1.3.3	Blickführung: Ein- und Ausstiege, Dreieckskomposition, Framing und Schnitt	66
1.3.3.1	Ein- und Ausstiege	66
1.3.3.2	Dreieckskompositionen	68
1.3.3.3	Framing	70
1.3.3.4	Filmschnitt 1: Vom unsichtbaren Schnitt zum Jump Cut ..	72
1.4	Die Fläche filmisch gestalten	80
1.5	Weitere filmsprachliche Aspekte	81
1.5.1	Statische Codes	81
1.5.1.1	Konzentrische vs. exzentrische Bildkomposition	81
1.5.1.2	Expressive Disbalance	82
1.5.2	Dynamische Codes	83
1.5.2.1	Spannungsverlagerung durch Mise en Scène	83
1.5.2.2	Spannungsverlagerung durch Kamerabewegungen	87
1.5.3	Weitere gestalterische Besonderheiten	90
1.6	Szenenanalyse: Grand Budapest Hotel	90
1.7	Nachbemerkung: Die erzählerische Codierung der Bewegungsrichtung im Hollywood-System	94
2	Raum	97
2.1	Raum erleben	97
2.2	Raumwahrnehmung	101
2.2.1	Farbperspektive als Raumtiefenindikator	102
2.2.2	Physiologische Voraussetzungen	104
2.2.2.1	Die Augenbewegung als räumlicher Explorationsvorgang	104
2.2.2.2	Fixieren und fokussieren	105
2.2.3	Anthropologie der Raumwahrnehmung	111
2.2.4	Theorien der Raumwahrnehmung	114
2.2.4.1	Disparität	114
2.2.4.2	Größenkonstanz	116
2.2.4.3	Texturgradienten	117
2.2.4.4	Bewegungsperspektive	121
2.2.4.5	Horizont und Lot	123

2.3	Alltägliche Aspekte der Raumwahrnehmung	127
2.3.1	Naturräume	127
2.3.2	Urbane Räume	129
2.3.3	Zwei Genres: Western und Roadmovie	131
2.3.3.1	Der Western	131
2.3.3.2	Kinematografische Landschaften	134
2.3.3.3	Das Roadmovie	135
2.4	Elementare filmsprachliche Mittel	137
2.4.1	Den Raum filmisch eröffnen	137
2.4.2	Kameraobjektive	140
2.4.3	Tiefenschärfe	146
2.4.4	Auf- und Untersicht	151
2.4.5	Die z-Achse	154
2.4.6	Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund	155
2.4.7	Der Raum als Schuhschachtel und vierte Wand	158
2.4.8	Licht und Schatten	160
2.5	Den Raum filmisch gestalten	164
2.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	168
2.6.1	Push-in: Den Raum verdichten	168
2.6.2	Den Raum hervorheben	170
2.6.3	Die Horizontlinie	171
2.6.4	Kranaufwärtsbewegungen (Boom-Bewegungen)	173
2.6.5	Die planimetrische Einstellung	175
2.6.6	Dutch Angle	177
2.6.7	Kameradrehungen	178
2.6.8	Der Vertigo-Effekt	180
2.6.9	Fahrt durch den Schwarzraum als Verbindung von Räumen	181
2.6.10	Aus dem Schwarz herausarbeiten	183
2.6.11	Raum und Filmtouren	185
2.6.12	Unstrukturierte Tiefe	186
2.6.13	Desintegrierte Räume	187
2.7	Szenenanalyse: Raging Bull	190

3	Figur und Objekt	193
3.1	Plastizität	194
3.2	Figur- und Objektwahrnehmung	197
3.2.1	Vorbemerkungen	197
3.2.2	Indikatoren der Figur- und Objektwahrnehmung	202
3.2.2.1	T-, Y- und Pfeilverbindungen	202
3.2.2.2	Überlagerung und Verdeckung	205
3.2.3	Objekttheorie 1: Figur und Grund	206
3.2.4	Objekttheorie 2: Formkonstanz	212
3.2.5	Objekttheorie 3: Biologische Bewegung	216
3.3	Alltägliche Aspekte der Figur- und Objektwahrnehmung	219
3.3.1	Plastizitätserleben im Naturraum	219
3.3.2	Architektur und Urbanität	220
3.3.3	Körper und Körperkultur	224
3.3.4	Der physische Körper und das Kino	227
3.3.5	Filmgenre und Plastizität: Der Bergfilm	230
3.4	Elementare filmsprachliche Mittel	233
3.4.1	Licht, Schatten, Textur	234
3.4.2	Rückprojektion	243
3.4.3	Viertel-, Halb- und Dreiviertelansicht	245
3.4.4	Prägnanz	249
3.4.5	Langsame Parallel- und Halbkreisfahrten	250
3.4.6	Auf- und Untersicht: Lastende Bauten, groteske Körper	252
3.4.7	Biologische Bewegung: Aliens, Animationen, Motion Capturing	254
3.5	Plastizität filmisch gestalten	255
3.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	260
3.6.1	Ganz einfach: Dämmerung und tiefer Sonnenstand	260
3.6.2	Tiefenstaffelung	260
3.6.3	Anschneiden	262
3.6.4	Überdimensionierte Objekte	263
3.6.5	Gegenlicht	264
3.6.6	Slow Motion und Flow Motion	265

3.6.7	Bokeh-Effekt	266
3.6.8	Dezentrierungen der Figur	267
3.7	Szenenanalyse: North by Northwest	269
4	Licht und Farbe	279
4.1	Das Kino als Licht- und Farbspiel	279
4.2	Licht- und Farbwahrnehmung	283
4.2.1	Optische Grundlagen	283
4.2.1.1	Sichtbares Licht, Tageslicht, Farbentstehung	283
4.2.1.2	Reflexion und spektrale Reflektanz	285
4.2.2	Physiologie	286
4.2.2.1	Transduktion	286
4.2.2.2	Nachtsehen	288
4.2.2.3	Tagsehen	290
4.2.3	Farbtheorie: Gegenfarben	292
4.2.3.1	Ewald Herings Konzept der Gegenfarben	292
4.2.3.2	Zur Verschaltung der Farbkanäle	293
4.2.3.3	Gegenfarben und dynamische Spannungs- und Balancereaktionen	295
4.2.4	Farbpsychologie: Helligkeitskonstanz, Farbkonstanz und chromatische Adaption	296
4.3	Alltägliche Aspekte der Licht- und Farbwahrnehmung	298
4.3.1	Lichtwirkung und Tag- und Nacht-Rhythmus	299
4.3.2	Farbmischungen	300
4.3.3	Ein Genre: Licht und Farbe im Cinéma du Look	303
4.4	Elementare filmsprachliche Aspekte	304
4.4.1	Grundqualitäten des Filmlichts	305
4.4.2	Licht- und Körperfarben im Kino	306
4.4.3	Zur Technikgeschichte des Farbfilms	308
4.4.4	Farbkontraste	311
4.4.4.1	Hell-Dunkel-Kontrast	311
4.4.4.2	Kalt-Warm-Kontrast	312
4.4.4.3	Simultankontrast	313
4.4.4.4	Sukzessivkontrast	314

4.4.4.5	Komplementärkontrast	315
4.4.4.6	Farbe-an-sich-Kontrast	316
4.4.5	Filmlooks	317
4.4.6	Hautfarbe im Film	319
4.4.7	Schwarzweißgestaltung	322
4.4.8	Aktivierung durch Licht und hochgesättigte Farben	323
4.5	Licht und Farbe filmisch gestalten	324
4.5.1	Mit Farben emotionalisieren	324
4.5.2	Mit Farbkontrasten dramaturgisch gestalten	326
4.5.3	Mit Farben sortieren und gliedern	327
4.5.4	Mit Farben hierarchisieren und hervorheben	328
4.5.5	Mit Farbmischungen komponieren	329
4.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	332
4.6.1	Ganz einfach: Morgen- und Abendlicht	332
4.6.2	Pathologisches Licht	333
4.6.3	Magie selbstleuchtender Objekte	334
4.6.4	Überhöhung von Alltagsräumen	334
4.6.5	Farbwischer	335
4.6.6	Farbwelten und Bewusstseinsgrenzen	336
4.6.7	Farbliche Desintegration	336
4.7	Szenenanalyse: Eyes Wide Shut	337
4.8	Nachbemerkung: Available Light	343
5	Bewegung	345
5.1	Einleitung	345
5.2	Bewegungswahrnehmung	349
5.2.1	Voraussetzungen des filmischen Bewegungssehens	349
5.2.1.1	Bewegungssillusion	350
5.2.1.2	Bewegung und Aufmerksamkeit	351
5.2.1.3	Die stroboskopische Bewegung als erste Voraussetzung des Bewegungssehens	355
5.2.1.4	Das Nachbild als ergänzende Voraussetzung des Bewegungssehens	356
5.2.2	Theorien des Bewegungssehens	358

5.2.2.1	Theorie 1: Induzierte Eigenbewegung durch optische Fließmuster	359
5.2.2.2	Theorie 2: Bewegungsinduktion durch Reafferenz	365
5.3	Alltägliche Aspekte der Bewegungswahrnehmung	367
5.3.1	Kinderzimmer und Kino	367
5.3.2	Schaukel, Akrobatik, Achterbahn	371
5.3.3	Sport und Tanz	373
5.3.4	Ein Genre: Die Verfolgungsjagd	377
5.4	Elementare filmsprachliche Aspekte	379
5.4.1	Vorfilmische Bewegung	380
5.4.2	Bewegungsunschärfe	385
5.4.3	Die Kamerabewegungen: Schwenk und Kamerafahrt	386
5.4.3.1	Dem Auge Halt bieten	386
5.4.3.2	Schwenkbewegungen	388
5.4.3.3	Kamerafahrten	392
5.4.4	Die bewegungsrelationale Sequenzeinstellung	395
5.4.5	Integrierende Handkamerasequenzen	398
5.5	Bewegung filmisch gestalten	400
5.5.1	Die bewegte Figur	400
5.5.2	Emotionalisierungsgrad und Grad der Bewegungsinduktion	401
5.5.3	Ständiger Bewegungsfluss	402
5.5.4	Tücke des Objekts: Bewegung und Komik	403
5.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	403
5.6.1	Ganz einfach 1: Aus dem Zug oder Auto filmen	403
5.6.2	Ganz einfach 2: Nah an Flächen vorbeigleiten	404
5.6.3	Die romantische Bewegungssequenz	406
5.6.4	Den Geschwindigkeitsrausch bändigen durch Center Framing ...	408
5.6.5	Sounddesign und Bewegungserleben	411
5.6.6	Rotationsbewegungen	412
5.6.7	Komplexe Bewegungen durch Motion Control	414
5.6.8	Die Kamera als bewegter Akteur	417
5.6.9	Gerechnete Bewegungen	417
5.6.10	Enter the Void: Bewegung als außerkörperliche Erfahrung	419

5.7	Szenenanalyse: Gravity	422
5.8	Nachbemerkung: Aufmerksamkeit durch Stillstand bei Aki Kaurismäki	428
6	Visuelle Schocks	429
6.1	Das Unstrukturierte gestalten	429
6.2	Visuelle Schocks wahrnehmen	434
6.2.1	Vorbemerkung 1: Arousal, Angstlust und Sensation Seeking	434
6.2.2	Vorbemerkung 2: Zur Psychophysik bei Weber und Fechner	436
6.2.3	Zur Wahrnehmungstheorie der Orientierungsreaktion	438
6.2.3.1	Auslösung der Orientierungsreaktion	438
6.2.3.2	Die Reizdynamik des Orientierungsreflexes	439
6.2.4	Schock und Trauma: Überstarke Reaktionen	441
6.3	Alltägliche Aspekte in Bezug auf visuelle Schocks	442
6.3.1	Der Jahrmarkt als Ort des Thrill-Erlebens	442
6.3.2	Naturereignisse	445
6.3.3	Ein Genre: Film noir – wie das Formlose wirkt	447
6.4	Elementare filmsprachliche Mittel	450
6.4.1	Wischer	451
6.4.2	Reizschockschnitt: Jump Cuts statt Continuity Editing	456
6.4.3	Flash und Strobe	458
6.4.4	Störungen und Glitches	461
6.5	Visuelle Schocks gestalten	464
6.5.1	Vorbemerkung: Reizchock als Augenkitzel oder als Herausforderung?	464
6.5.2	Reizchockabfolgen: Auslösende Reize und Reizvariationen	465
6.5.3	Gestaltung von Schock und Trauma	467
6.5.4	Gestaltungsstrategien gegen die Reizüberforderung	469
6.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	471
6.6.1	Ganz einfach: Kamerawackler	471
6.6.2	Reißschwenk	472
6.6.3	Schnelle Zoom-ins	473
6.6.4	Shocking Close	474
6.6.5	Traumatische Störungen: Seh- und Höreinschränkungen	475

6.7	Szenenanalyse: Die Bourne-Verschwörung	476
6.8	Nachbemerkung: Die Dogma-95-Bewegung und Reizabstinenz	479
7	Rhythmus	483
7.1	Was ist der Rhythmus eines Films?	483
7.2	Rhythmuswahrnehmung	486
7.2.1	Vorbemerkung: Chronobiologie und mütterlicher Herzschlag	486
7.2.2	Induktion von Hirnarealen durch äußere Rhythmen	489
7.2.3	Subjektive Rhythmisierung eines unstrukturierten Pulses	490
7.2.4	Rhythmuserleben: Die drei Weisen der Synchronisation	490
7.2.4.1	Synchronisation des motorischen Areals mit vorgegebenen Rhythmen im Sinne der Sensory-Motor Theory	491
7.2.4.2	Steigerung des Rhythmuserlebens durch Bild-Ton- Synchronisierung	493
7.2.4.3	Die Synchronisierung von Körpern mit erlebten Rhythmen als soziales Phänomen	496
7.2.5	Pathologisches Rhythmuserleben: Ohrwurm und fixe Idee	497
7.3	Alltägliche Aspekte der Rhythmuswahrnehmung	497
7.3.1	Rhythmus im Alltag	497
7.3.2	Der Rhythmus der Großstadt als Erfahrungsqualität der Moderne	501
7.3.3	Ein Genre: Das Martial-Arts-Kino aus Hongkong	502
7.4	Elementare filmsprachliche Mittel	505
7.4.1	Tag-Nacht-Rhythmik als Strukturprinzip der filmischen Großform	505
7.4.2	Filmischer Groove? Es gibt keinen rhythmischen Schnitt	506
7.4.3	Bildinterner und bildexterner Rhythmus	508
7.4.3.1	Frühe Bewegungssequenzen mit bildinternem Rhythmus	508
7.4.3.2	Das Zusammenspiel von Zwischentitel und Einstellung als bildexterner Rhythmus im Stummfilm	512
7.4.3.3	Das Continuity Editing mit den vier elementaren filmischen Codes	512
7.4.3.4	Zwischenfazit: Continuity Editing und unsichtbarer Schnitt synthetisieren den bildinternen und bildexternen Rhythmus	522

7.4.4	Rhythmische Montage	523
7.4.5	Montagerhythmus und Tonspur	525
7.4.6	Mickey Mousing	527
7.4.7	Pacing	530
7.4.8	Underscoring	533
7.4.9	Filmmusical-Choreografien	534
7.4.10	Bewegungsrelationale Musikschnittsequenzen (BRMS)	537
7.4.11	Zur Rhythmik der Split-Screen-Choreografie	544
7.5	Rhythmus filmisch gestalten	546
7.5.1	Figuren einen Rhythmus verleihen	546
7.5.2	Durch Rhythmus integrieren	547
7.5.3	Rhythmisch verdichten	548
7.5.4	Rhythmus und Komik	549
7.5.5	Rhythmus als Metagliederungsprinzip komplexer filmischer Abläufe	550
7.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	552
7.6.1	Rasante Flow-Schnitte	552
7.6.2	Metrische Montage	554
7.6.3	Obsessive Wiederholungen	555
7.6.4	Gespannte Ruhe vor dem Kampf, Langeweile und Monotonie	556
7.6.5	Entfesselte rhythmische Montage bei Gaspar Noé	557
7.6.6	Rhythmische Desintegration: Antonionis „Deserto Rosso“	558
7.7	Szenenanalyse: Tom Tykwers „Lola rennt“	559
7.8	Nachbemerkung: Rhythmus und Reizwechsel als dominierende zeitbasierte Parameter	563
8	Tiefere visuelle Wahrnehmungsprozesse siehe plus.hanser-fachbuch.de	
	Resümee	565
	Übersicht der Filmbeispiele	567
	Literaturverzeichnis	573
	Index	579

Vorwort

Wie gelingt es einem Film, dem Publikum unter die Haut zu gehen? Und wie lässt sich diese Wirkung in angemessener Weise beschreiben? Diese beiden Fragen bilden den Ausgangspunkt des vorliegenden Buches. Von Anfang an hat das Kino seine Besucherinnen und Besucher mit seiner unmittelbaren emotionalen Wucht in den Bann gezogen: Die mitreißende Verfolgungsjagd, die atemlose Montage, die beeindruckende Architektur oder das betörende Spiel von Licht und Schatten auf dem Gesicht des Stars haben Frauen wie Männer gebannt auf die zweidimensionale Leinwand starren lassen.

Warum reißt aber die eine Montagesequenz die Zuschauenden aus den Sitzen, wohingegen die andere das Publikum kalt lässt? *Motion Picture Design* unternimmt den Versuch, die Antwort auf diese Frage aus Vorgängen im menschlichen Wahrnehmungsapparat abzuleiten. Das Buch zeichnet nach, was beim Filmbetrachten im kognitiven Apparat geschieht, um auf diese Weise genauer bestimmen zu können, warum eine Filmsequenz das Publikum emotionalisiert.

Jeder kann heute Filme machen – die digitalen Möglichkeiten der Produktion und Distribution erlauben ganz andere Herstellungsweisen als jene, die zu Beginn des Kinos zur Verfügung standen. Das vorliegende Buch stellt begriffliche Werkzeuge zur Verfügung, damit aus Filmideen wirklich gelungene Filme werden. Um gut gestalten zu können, ist es unabdingbar, dass im Filmteam eine intensive Auseinandersetzung mit Gestaltung stattfindet – bei der Drehvorbereitung, während der Dreharbeiten und später in der Postproduktion.

Leider ist die Diskussion am Filmset mitunter zäh und mühsam. Wenn der Regisseur äußert, ihm gefalle die Bildkomposition so nicht, die Kamerafrau aber auf dem Standpunkt steht, die Einstellung sei gut, ist das nicht immer produktiv. Das vorliegende Buch bietet deshalb Arbeitsbegriffe an, die die qualitative Diskussion am Set unterfüttern sollen: Was genau stimmt an dieser Bildkomposition oder an jener Lichtwirkung nicht? Warum passt diese Untersicht nicht zum beabsichtigten Ausdruck der Einstellung? Warum wäre ein weniger intensives Rot die passendere Farbe zum farblich in sich stimmigen Filmset? Diese vielfältigen qualitativen Eindrücke lassen sich in gestalterische Argumente packen. Ohne das gemeinsame Ringen um gelungene

Gestaltung entstehen keine überzeugenden Filme, auch wenn sich dadurch die ohnehin schon kurzen Nächte des Filmteams noch weiter verkürzen.

Kino spüren heißt ein wegweisendes Buch des österreichischen Publizisten Christian Mikunda, das in den 1990er-Jahren entstand und dem die vorliegende Publikation Wesentliches zu verdanken hat. Mikunda hat erstmals den Versuch unternommen, die Wirkung des Kinos systematisch auf Basis psychologischer, physiologischer und neurologischer Wahrnehmungstheorien zu begründen. Mikunda kommt zu dem Schluss, dass das Kino zwar Wirklichkeit abbilde, dessen besondere Wirkungsmacht allerdings darin begründet liege, dass es kognitive Wahrnehmungsmuster auszulösen vermag. Die Beschäftigung mit Vorgängen der Mustererkennung, die sich im Gehirn lange vor den Verstehensprozessen abspielen und die das Kino mit seiner ihm eigenen Präzision abrufen kann, stehen im Zentrum von *Motion Picture Design*.

Dieses Buch hat einen Komplizen im Geiste: Thomas Görne, mein Filmsound-Kollege an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW), Professor für Sounddesign und Kinoenthusiast, ist der Geburtshelfer dieser Publikation. Sein brillantes Buch *Sounddesign* ist lange vor diesem Buch entstanden. Ihm gebührt an dieser Stelle der erste herzliche Dank. Daneben danke ich dem gesamten Kollegium der HAW, insbesondere Wolfgang Willaschek und Ulrich Schmidt, die meine Lehre und Forschung immer mit Interesse und offenen Ohren begleitet haben. Zu danken habe ich den zahlreichen Medientechnik- und Media-Systems-Studierenden der HAW, die mit ihrer Begeisterung, ihrem Filmwissen und ihrem genauen Blick sehr viel zum Gelingen dieses Buches beigetragen haben.

Ein besonders herzlicher Dank gilt dem Team des Hanser-Fachbuch-Verlags, das mit beständigem fachlichem Rat und unendlicher Geduld das Buchmanuskript bis zur Publikationsreife begleitet hat. Ein besonderer Dank gilt meinem Hamburger Filmemacher*innen-Netzwerk Abbildungszentrum, dem ich zahlreiche erhellende Hinweise zur ersten Auflage zu verdanken habe. Stellvertretend seien hier Anke Wiesenthal, Kirill Lorenz und Jörn Staeger genannt. Schließlich danke ich besonders meiner Frau Katharina Gerhardt für ihren unverzichtbaren publizistischen Rat sowie meinen Söhnen Arthur und Joachim Kapp für ihre Nachsicht.

An dieser Stelle noch ein Anliegen: es geht um Mansplaining am Filmset. Leider ist auch heute noch an Filmsets zu erleben, dass männliche Kollegen die Filmtechnik als Vehikel zur Abwertung von jüngeren und weniger erfahrenen Personen, vor allem von Frauen, einsetzen. Es ist dringend erforderlich, dass dieses Verhalten aufhört. Filmtechnik ist nicht per se männlich, sie war nur zu lange in Händen männlich dominierter Film-Netzwerke. Wenn diese Publikation dazu beitragen könnte, der Filmtechnik die Hybris des Spezialistentums zu nehmen und das Kino weiblicher, vielfältiger und basisdemokratischer zu machen, wäre das erfreulich.

Hamburg, März 2024

Hans-Jörg Kapp

Einleitung

Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht? So lautet der Titel eines Buches, das seit Jahren die Filmschaffenden in Begeisterung versetzt und das der französische Regisseur François Truffaut Anfang der 1960er-Jahre veröffentlicht hat. Was Truffauts Buch zwar nicht behandelt, aber stillschweigend voraussetzt, ist Alfred Hitchcocks Wissen um die Wirkung der kinematographischen Bilder. Zur Frage nach dem Wie gesellt sich in diesem Buch deshalb noch ein zweites Thema: die Frage nach dem Warum der Gestaltung. So könnte der Untertitel von *Motion Picture Design* ebenfalls heißen: *Herr Hitchcock, Frau Coppola, Herr Villeneuve, warum haben Sie das denn genau so gemacht?*

Wie funktioniert visuelle Wahrnehmung? Seit etwa 200 Jahren erforschen Disziplinen wie Psychologie und Neurologie dieses Terrain systematisch. Ein sinnvoller Einstieg in das Thema kann vielleicht eine Alltagserfahrung sein: Man sitzt im Zug und glaubt, dass der Zug bereits losfährt, doch tatsächlich fährt ein Zug auf dem Nachbargleis in die Gegenrichtung ab. Man fährt nachts durch einen Tunnel, dessen Beleuchtung das Farbspektrum völlig verschiebt: die eigene Jacke sieht plötzlich ganz anders aus. Dennoch sagt unsere Erfahrung, dass die Farbkontraste auf der Jacke nur mit der anders gearteten Beleuchtung zu tun haben. Müdigkeit und Krankheit können die Wahrnehmung verändern und das Auftreten von Scheinwahrnehmungen begünstigen. Doch genau diese Fehl- und Scheinwahrnehmungen sind äußerst hilfreich, wenn es darum geht, die Funktionsweise des menschlichen Wahrnehmungsapparats zu verstehen. Denn der menschliche Wahrnehmungssinn bildet Wirklichkeit nicht einfach nur ab, sondern konstruiert sie im mentalen Apparat nach.

Das Kino ist ein hochtechnisiertes Medium. Dem Publikum, das sich entspannt im Kinositz rektet, steht auf Produktionsseite eine komplexe technische Apparatur gegenüber, die die Wahrnehmung ständig herausfordert und mit ihr spielt: Objekte fallen scheinbar in Richtung des Publikums, als würden sie gleich die Leinwand durchbrechen; Sonnenlicht erhellt während einer rasend schnellen Verfolgungsjagd auf dem Motorrad wild flackernd den Kinosaal. Um einer solchen, nur wenige Sekunden lang dauernden Filmsequenz exakt diese Gestalt zu geben, haben die

mit der Filmmontage befassten Personen viele Stunden experimentiert, betrachtet, verworfen und nochmals neu montiert. Das Kino, so wie es sich vor allem in den USA und dabei insbesondere in Hollywood ab den 1910er-Jahren entwickelt hat, verbindet Tempo mit größtmöglicher Präzision. Und noch heute ist Kino in den meisten Fällen vor allem ein rasend schnelles Medium. Das affektive Erleben steht beim Betrachten dieser hochverdichteten Sequenzen im Vordergrund. Das Verstehen geschieht dann immer erst einige Millisekunden später.



Das Kino wirkt schneller, als es verstanden wird: Gal Gadot in Wonder Woman (USA 2017).¹

Wie aber muss eine Filmsequenz gemacht sein, damit sie dem Publikum unter die Haut geht? Filmschaffende reden gern davon, dass ein bestimmtes Gesicht, ein Auto oder eine Landschaft echt „filmisch“ seien. Was aber genau macht das Filmische an dieser oder jener Einstellung aus? *Eine gelungene filmische Einstellung sollte neurologische Reizmuster, wie sie im mentalen Apparat vorgeprägt sind, entschieden und eindeutig abrufen.* Das vorliegende Buch unternimmt den Versuch, diese Wirkungsweisen systematisch zu erhellen. Dabei bietet *Motion Picture Design* einige zentrale Arbeitsbegriffe an, die dazu beitragen sollen, die Wirkungsweise einer Filmsequenz genau beschreiben zu können.

Die Wirkung einer Filmsequenz ist auch deshalb recht schwierig zu beschreiben, da das Kino parallel Auge und Ohr adressiert und dabei sowohl auf dem visuellen als auch auf dem akustischen Kanal sendet. Um dieser Komplexität beizukommen, ist es erforderlich, die Totalität des Wahrnehmungsvorgangs in seine Bestandteile zu zerlegen. Deshalb nimmt dieses Buch in sieben Kapiteln jeweils einen einzigen *filmischen Gestaltungsparameter* genauer in den Blick. Die sieben Gestaltungsparameter repräsentieren dabei jeweils eine Dimension der raum- oder zeitbasierten Filmwahrnehmung, die sich so auch in den Verarbeitungsmodi des mentalen Apparats wiederfinden. Denn auch unser Gehirn zerlegt das Netzhautbild in einzelne visuelle Datenströme, die in unterschiedlichen Arealen im Gehirn verarbeitet und

¹ TC 01:14:51:00.

dann wieder zusammengefügt werden: *Der Sehvorgang separiert die wahrgenommene Welt in einzelne Wahrnehmungsfragmente und setzt diese im Gehirn in einem Prozess synthetisierender Mustererkennung wieder zu einem Gesamtbild zusammen.*

Gelungenes Kino ruft entspannt und präzise genau jene kognitiven Muster ab, die für das emotionale Erleben einer Sequenz vonnöten sind. Filmgestaltung ist genau dann gut, wenn sie alles weglässt oder in den Hintergrund rückt, was nicht dringend erforderlich ist. Mikunda hat in seinem Buch dafür den Begriff des emotionalen Designs geprägt.² Eine gute filmische Einstellung setzt Akzente, gibt eine Richtung vor und setzt den Fokus auf vielleicht ein, zwei oder drei Bildelemente. Nicht zu unterschätzen ist dabei, dass das Kino in den letzten 130 Jahren *visuelle Codes* ausgeprägt hat, die sich zu effektiven Gestaltungsmustern verdichtet haben. Vermutlich lässt sich die Filmgeschichte sogar ganz triftig als ein Prozess beschreiben, dem es immer besser gelingt, Wahrnehmungsabläufe nachzukonstruieren. Die visuellen Codes aus der Art und Weise abzuleiten, wie der kognitive Apparat Bewegtbilder decodiert, ist die zentrale Aufgabe der vorliegenden Publikation.

Noch ein Wort zur Methodik: Im Zentrum dieses Buches stehen zahlreiche Analysen von Filmsequenzen und Szenen, die dazu dienen, die Wahrnehmungstheorien zu versinnbildlichen. Dieses Vorgehen entspricht in wissenschaftlicher Hinsicht der sogenannten *Bottom-up-Vorgehensweise*: Zahlreiche kleinteilige Einzelfallanalysen fügen sich dabei induktiv zu einer Gesamtschau derzeit vorherrschender filmsprachlicher Mittel zusammen. Aufgrund dieser methodischen Beschränkung finden sich hier keine Analysen einzelner Filme wie auch kaum filmwissenschaftliche oder stilistische Diskussionen. Denn diese folgen dem gegenteiligen Ansatz im Sinne der *Top-down-Methode*, bei der einzelne Filme oder Genres genauer erforscht werden.

Zu guter Letzt: Das vorliegende Buch kann als Werkzeugkiste dienen, um sich genau jene Information herauszugreifen, die für die filmische Gestaltung gerade benötigt wird. Besonders erfreulich wäre es, wenn sich die angebotenen Arbeitsbegriffe in den Diskussionen am Set wiederfänden. Denn Film ist ein kollaboratives Medium. Und Kollaboration braucht Debatten, die wiederum nicht ohne Begriffe auskommen. Machen wir uns also an die Arbeit ... oder, um es im Jargon des Actionfilms zu sagen: „Go, go, go!“

² Mikunda 2002, S. 103 ff.

1

Fläche

Am Samstagnachmittag kommt es in der Vierer-WG zu kleineren Spannungen. Zunächst waren alle glücklich, auf der neuen Online-Marktplattform einen günstigen, großen Spiegel für den Flur gefunden zu haben. Beim Aufhängen gab es aber unterschiedliche Meinungen: Layla möchte den Spiegel am liebsten mittig über dem Schuhschrank anbringen, wohingegen Tom den Spiegel gern weiter links und höher befestigen würde - als Gegengewicht zur Garderobe rechts. Benny wiederum findet, dass ein so schmaler Spiegel überhaupt nur auf die andere Seite des Flurs passe. Bennys Freundin Marie, die gerade zur Tür hereinkommt, meint spontan, dass der Spiegel genau so, wie er jetzt an die Wand gelehnt ist, ideal platziert sei. Sie würde ihn einfach dort stehen lassen, der Platz sei wirklich interessant.

Alle Diskussionen drehen sich um ein Thema: *Proportion*. Auch der künstlerisch ungeübteste Mensch verfügt über ein Proportionsempfinden. Diese Wahrnehmungsqualität kann sich in vielerlei Lebensbereichen artikulieren: beim Verfassen einer Geburtstagskarte, beim Beschneiden einer Gartenhecke, beim Einparken, bei der Platzwahl im Konzert oder im Bus, beim Betrachten einer Bergsilhouette, beim Einsäen von Setzlingen im Gemüsegarten, beim Kleiderkauf oder beim Ziehen eines Lidstrichs. Es gibt wohl kein Subsystem des Lebens, in dem nicht an irgendeinem Punkt Fragen der Proportion auftauchen. Gelungene Proportionen springen dem einen mehr, dem anderen weniger ins Auge - egal, ob es sich um den idealen Platz für das neue Schraubenschlüssel-Set auf der Werkbank, die Gestaltung des Icons der neuen Lieblings-App oder die mit Können und Geld neu geformte Oberlippe des Hollywood-Sternchens der Saison handelt.

Beschäftigt man sich mit der visuellen Spannung einer zweidimensionalen Fläche, so finden sich bereits in der Alltagssprache zahlreiche Hinweise auf wahrnehmungstheoretische Prinzipien. So spricht man etwa davon, dass auf einer Fotografie oder einem Gemälde die Beziehung von Gegenständen zueinander „nicht stimmig“ sei, dass der eine Gegenstand „irgendwie aus dem Bild kippt“ und der andere zu dominant sei. Woher kommt das Empfinden, dass eine Komposition ausgeglichen ist oder auf angenehme Weise eine visuelle Dynamik in sich trägt, wohingegen eine andere Bildkomposition vollkommen unausgeglichen wirkt? Dies sind die Leitfragen des vorliegenden Kapitels.

Das Medium Film ist in elementarer Weise ein Flächenmedium. Bei der Filmvorführung werden Bewegtbilder auf eine zweidimensionale Fläche projiziert. Aus diesem Grund ist der Umgang mit Proportionen von entscheidender gestalterischer Bedeutung. Mindestens so wichtig wie die Schauspielführung ist die Frage, in welchem Bildausschnitt die Figur später im Film zu sehen sein wird. Für die Arbeit am Filmset hat das zur Folge, dass neben der Schauspielführung auch die Kameraarbeit im Zusammenspiel mit dem Setdesign zum kreativen Kernteam gehört. Nicht umsonst hat sich in den vergangenen Jahrzehnten die Erstellung und eingehende Diskussion von *Storyboards* zu einer eigenen Produktionsphase entwickelt.

Sicher, es gibt nach wie vor Filme, die in erster Linie vom darstellenden Spiel leben, wie etwa **Birdman** (USA 2014) oder **Victoria** (D 2015). Betrachtet man jedoch Filme der letzten Jahre, wie etwa **Gravity** (USA 2013), **Interstellar** (USA 2014), **Blade Runner 2049** (USA 2018) oder **Parasite** (KOR 2019) etwas genauer, so wird rasch deutlich, dass das Filmset und die Kameraarbeit mit ein Grund für die starke Emotionalisierung des Publikums sind. Dasselbe gilt in fast noch stärkerer Weise für das Action- und Spektakelkino, das von einer präzise im Storyboard vorgeformten, effektgeleiteten Bilderflut lebt.

Ist die Wahrnehmung von Proportionen aber nicht einfach eine Angelegenheit höchst subjektiver Intuition? In Gestaltungsbelangen beziehen sich Künstlerinnen und Künstler gern auf ein Gefühl des „So und nicht anders“. Was aber ist ein guter Bildaufbau, was ist eine gut proportionierte Einstellung? Und was macht die Person hinter der Kamera, wenn sich ihre Intuition nicht mit der Intuition der Regisseurin, der Oberbeleuchterin oder des Setdesigners deckt? Ist es eine Lösung, das Proportionsgefühl des anderen herabzusetzen? Sicher nicht. Viel besser ist es, Argumente für oder wider die eine oder andere gestalterische Lösung zu finden. Dieses Kapitel hat zum Ziel, möglichst viele Kriterien für eine entsprechende Diskussion zur Verfügung zu stellen.



Filmisches Bild und filmischer Raum – zwei Begriffsklärungen

Vor der genaueren Auseinandersetzung mit den Wahrnehmungstheorien ist es sinnvoll, zwei zentrale Filmbegriffe zu klären: Was ist das Bild, und was ist der filmische Raum?

Die Einstellung als zentrale sinntragende Einheit

In vielen Zusammenhängen wird gern vom Kino und seinen Bildern gesprochen. Doch wie genau benennt man am besten das auf dem Set aufgenommene Bild bzw. sein nachher im Kinosaal projiziertes Abbild? Die Schwierigkeit besteht dabei darin, dass der mentale Apparat im Kino ja nicht einzelne Bilder wahrnimmt, sondern einen Bewegungsfluss. Spricht man also von einem bestimmten Bild, so ist damit in der Regel ein bestimmter hervorgehobener Augenblick innerhalb einer

filmischen Einstellung gemeint. Diese Einstellung wiederum besteht ja tatsächlich aus rasend schnell projizierten Einzelbildern, den einzelnen *Frames*. Dabei sind jedoch diese Frames bei der Filmvorführung niemals direkt, also einzeln, sichtbar. Die Filmwissenschaft hat sich aus diesem Grund dafür entschieden, die *Einstellung* zur zentralen sinntragenden Einheit des Kinos zu definieren, also jene kontinuierliche Abfolge einzelner Frames, die an einem bestimmten Ort in einem bestimmten Zeitintervall aufgenommen wurden. Oder noch einfacher gesprochen: Die Einstellung ist das Zeitintervall zwischen jenem Moment, an dem die Kamera zu filmen begonnen hat, und dem zweiten Augenblick, an dem sie die Aufnahme wieder stoppt. Eine Einstellung kann insofern nur wenige Sekundenbruchteile dauern oder aber bis zu 12 Minuten beim analogen 35-mm-Film, 33 Minuten beim analogen 16-mm-Film sowie bei digitalen Aufnahmeverfahren auch durchaus einmal 140 Minuten. In der Regel findet jedoch niemals eine von Anfang bis Ende gefilmte Einstellung Eingang in einen Film. Denn dann würde man etwa zu Beginn einer Einstellung aus einem Kinofilm noch die Filmklappe sehen und die entsprechende Ansage der Regieassistenten.

Die Problematik um die Bildhaftigkeit des Kinos hat auch etwas mit der Bildsprache der vorliegenden Publikation zu tun. Bei den hier verwendeten Abbildungen handelt es sich in diesem Sinn um besondere Frames, die aus einer Einstellung ausgewählt wurden, da sich ja in einem Buch keine Bewegtbilder adäquat darstellen lassen. Die Abbildungen sind insofern nur als Hinweise auf die entsprechende Bewegtbildsequenzen zu verstehen. Bei komplexen Sequenzeinstellungen oder rhythmischen Montageformen sei deshalb empfohlen, sich die entsprechenden Sequenzen ergänzend auch als Bewegtbildabfolgen anzusehen.

Der filmische Raum als vorfilmische Realität

Mit der Diskussion um die filmische Einstellung eng verbunden ist eine zweite Problematik: Was genau ist eigentlich der filmische Raum? Ist der filmische Raum vielleicht das Set, in dem der Film aufgenommen wird? Oder ist der filmische Raum der imaginäre Raum, der im Kopf des Publikums entsteht, wenn es eine Filmsequenz betrachtet?

Die Filmwissenschaftlerin Eva Hohenberger hat für dieses Problem eine sinnvolle Definition gefunden: Sie definiert als zentrale räumliche Einheit des Kinos die sogenannte *vorfilmische Realität*¹. Dieser Begriff benennt genau jenen Teil der Wirklichkeit, den die Kamera aufnimmt und der sich innerhalb des durch die Kameraoptik begrenzten Rahmens befindet. Innerhalb der vorfilmischen Realität spielt sich das *vorfilmische Geschehen* ab, das entweder inszeniert oder dokumentarisch sein kann. Wenn im Folgenden der *filmische Raum* thematisiert wird, so meint dieser Begriff jenen Raum, der Teil der vorfilmischen Realität ist.

¹ Hohenberger 1988, S. 28.

■ 1.1 Flächenwahrnehmung

Die theoretischen Grundlagen der Flächenwahrnehmung sind gut erforscht. Bevor jedoch die zentrale Wahrnehmungstheorie erläutert wird, die erklärt, warum der menschliche Blick eine visuelle Spannung in der Fläche wahrnimmt, sollen zunächst zwei traditionelle Proportionsregeln genauer untersucht werden. Dabei sei angemerkt, dass zahlreiche kulturwissenschaftliche, kulturhistorische und kultursoziologische Theorien existieren, die sich mit dem Wahrnehmungsvorgang des Filmbildes befassen.² Da die vorliegende Publikation das Ziel verfolgt, Kriterien für die gestalterische Arbeit am Filmbild aufzuzeigen, werden diese Theorien nur am Rande gestreift.



Übung: Proportionen vor der Haustür

Nimm dir eine halbe Stunde Zeit für eine Erkundung vor deiner Haustür und frage dich: Welchen Weg zum nächsten Supermarkt oder zur U-Bahnstation nehme ich lieber? Welche Abschnitte des Weges beengen mich eher, welche Abschnitte sind mir zu weiträumig, und welche Abschnitte fühlen sich genau passend an? Gehe ich eher am Rand oder in der Mitte eines Weges? An welcher Stelle halte ich mich gern auf, und wo gehe ich lieber weiter? Gibt es angenehme oder unangenehme Übergänge von einem Abschnitt zum anderen? Und erinnere dich: Nehme ich andere Wege, wenn es mir sehr gut geht oder wenn ich bedrückt bin? Wo genau verläuft mein Fußweg bei Regen und wo bei starker Mittagssonne im Hochsommer? Ergibt sich aus diesen Erkenntnissen ein Muster über meine persönlichen Vorlieben in Bezug auf Proportionen?

1.1.1 Goldener Schnitt und Rule of Thirds

Es existieren zwei traditionelle Proportionsregeln für die Flächengestaltung: der *Goldene Schnitt* sowie die *Rule of Thirds*, die auf Deutsch Drittel- oder Zweidrittelregel genannt wird. Beide Analysemethoden ordnen die zweidimensionale Fläche nach Prinzipien der Mathematik, und sie haben beide antike Wurzeln.

² An dieser Stelle sei zum einen auf Grundlagentexte etwa von Siegfried Kracauer oder Walter Benjamin aus den 1920er und 1930er-Jahren verwiesen sowie zum anderen auf aktuellere filmwissenschaftliche Texte von Forscherinnen und Forschern wie etwa Gertrud Koch, Thomas Elsaesser, David Bordwell, Kristin Thompson oder Lorenz Engell.

Index

A

Abbildungswinkel 140
Abwehrreaktion 439
Academy-Format 54
Action-Cam 375
additive Farbmischung 300
Angstlust 434
Anschneiden 262
Aufhellung 234
Auf- und Untersicht 252
Auge-Hand-Koordination 358
Augenspur 409

B

Barber-Pole-Illusion 350
Bergfilm 230
bewegungsrelationale Einstellung 537
bewegungsrelationale Sequenzeinstellung 395
Bewegungsrichtung 95
Bewegungsunschärfe 385
bildexterner Rhythmus 508
bildinterner Rhythmus 508
Bildweite 106
Binokularität 105
biologische Bewegung 216
Bokeh-Effekt 266
Brennweite 140
BRMS-Sequenzen 537
Bullet-Time 266

C

Carpenter-Effekt 349
Center Framing 409
Choker Close-up 58
Cinemascope 57
Cinerama 57
circadianer Rhythmus 299
Continuity 344
Continuity Editing 100, 512
Cross Cutting 513

D

Dämmerung 260
Daumenkino 368
Der unsichtbare Dritte 269
Dolly-Zoom 180
Dreieckskomposition 68
Drei-Punkt-Ausleuchtung 234
Dreiviertelansicht 247
Dreiviertelprofil 245
Dutch Angle 177

E

Einstellung 23
Establishing Shot 52, 112, 137
Expanded Cinema 441
expressive Disbalance 82
exzentrische Bildkomposition 82
Eyeline Match 75

F

Farbe-an-sich-Kontrast 316
Farbkonstanz 296
Figur und Grund 206
filmischer Metarhythmus 550
Filmmontage 100
Film noir 447
Fischauge 143
Flash 458
Fließmuster 361
Flow Motion 266
Flow-Schnitt 552
Formkonstanz 212
Fovea 32
Frames 23
Framing 70
Führungslicht 234

G

Gegenfarben 292
Gegenlicht 264
gerichtete Spannung 61
Gesichter 240
Gestaltgesetze 36
Gestaltpsychologie 36
Gigantismus 110
Goldener Schnitt 24
GoPro 375
Gravitationsvertikale 123
Großheit und Kleinheit 199

H

Halbkreisfahrt 251
Halbprofil 245
Handkamera 399
Headspace 62
Hell-Dunkel-Kontrast 311
Helligkeitskonstanz 296
Hexenschaukel 359
High-Key-Beleuchtung 306
Horizont und Lot 123

I

Italian Shot 60, 473

J

Jump Cut 79, 456

K

Kalt-Warm-Kontrast 312
Kameraschwenk 388
kinästhetisches System 359
Kinematograf 370
Kinetoskop 369
Kolorierung 308
Komplementärkontrast 315
konzentrische Bildkomposition 82
Körperfarben 306

L

Lichtfarben 306
Lichtgestaltung 236
Lochblende 70
Low-Key-Beleuchtung 305
Luftperspektive 103

M

Match Cut 76
metrische Montage 554
Mickey Mousing 527
Miniaturisierung 110
Motion Capturing 254

O

Objekthypothese 212
One Shot 402
Optical Flow 361

P

Pacing 530
Parallelfahrt 392
Parallelmontage 513
Peripheral Drift Illusion 350
Phenakistiskop 368
planimetrische Einstellung 175
Plansequenz 100
Point-of-View-Sequenzen 519
Prägnanz 249
Purkinje-Effekt 289
Push-in 168

R

Reafferenz 366
Reißschwenk 472
Reizreaktionsdynamik 513
romantische Bewegungssequenz 407
Rotationsbewegung 412
Rückprojektion 243
Rule of Thirds 24

S

sakkadische Augenbewegungen 31
sakkadische Suppression 35, 73, 352
Sammellinse 140
Schärfeverlagerung 149
Schattengestaltung 238
Scheinbewegung 355
Schrägheit 65
Schuss-Gegenschuss 73, 516
Seitenverhältnis 54
Sensomotorik 358
Shaky Cam 471
Shocking Close 474
Simultankontrast 313
Slow Motion 265
Soft Style 147
Special Effects 430
Spitzlicht 235
Split Screen 544
Stagecoach 131

Steadicam 395
Steampunk 227
Stopptrick 384
Strobe 459
Stroboskop 369
stroboskopische Bewegung 355
subtraktive Farbmischung 301
Sukzessivkontrast 295, 314
symmetrischer Bildaufbau 59

T

Talking Heads 380
Teleobjektiv 144
Texturen 239
Texturgradienten 361
Thaumatrop 368
Tiefeninszenierung 85, 261
Tiefenschärfe 140
Tiefenstaffelung 260
Tilt 390
Tracking Shot 393
Triangular Composition 68
T-, Y- und Pfeilverbindungen 204

U

Überlagerungen 205
Umlaufblende 357
Underscoring 533
unsichtbarer Schnitt 72, 522

V

Verblauung 103
Verfolgungsjagd 377
Vertikalschwenk 139, 390
vestibuläres System 359
vierte Wand 158
Viragierung 308
visuelle Effekte 431
visuelles Gewicht 36, 40
vorfilmische Realität 23

W

Wagenradeffekts 355
Waggon-Wheel-Effekt 355
wechselnde Spannungsschwerpunkte
83
Wundertrommel 368
Wuxia 383

X

x-Horizontale 53

Y

y-Vertikale 53

Z

z-Achse 154
Zeitraffer 384
Zoomobjektiv 145