GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# Filme sehen lernen

## Grundbegriffe der Filmanalyse

**Präsentation:** Peter Schott,
Goethe-Institut Nancy



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

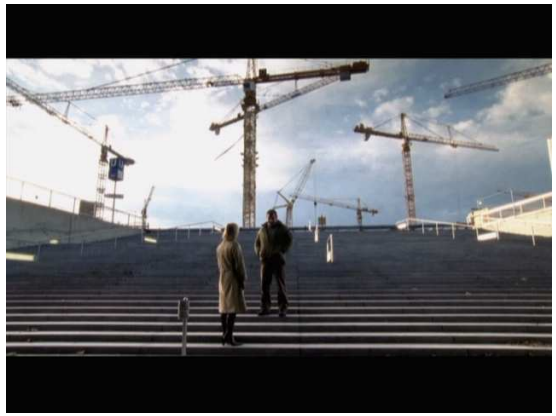
# Allgemeines

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

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

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

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





© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

# 1. Die Einstellung *(le plan)*

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

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).



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

# 1.1. Die Einstellungslänge *(la durée de plan)*

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

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)



© Goethe-Institut

# 1.2. Die Einstellungsgröße (*l'échelle de plan*)

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

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

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



© Goethe-Institut

# 1.2.1. Weite Einstellung / Panoramaeinstellung *(le plan de grand ensemble)*

© Sikander Goldau / Fragile

© Sikander Goldau / Fragile

© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

# 1.2.1. Weite Einstellung / Panoramaeinstellung *(le plan de grand ensemble)*

DEUTSCH LERNEN - KULTUR ERLEBEN

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.



© Goethe-Institut

# 1.2.2. Die totale Einstellung / Totale
## *(le plan général)*

© Sikander Goldau / Fragile

© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

# 1.2.2. Die totale Einstellung / Totale *(le plan général)*

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

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.



© Goethe-Institut

# 1.2.3. Die halbtotale Einstellung / Halbtotale *(le plan de demi-ensemble)*

© Sikander Goldau / Fragile



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 1.2.3. Die halbtotale Einstellung / Halbtotale *(le plan de demi-ensemble)*

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 1.2.4. Die halbnahe Einstellung / Halbnahe *(le plan rapproché genou)*

© Sikander Goldau / Fragile



© Goethe-Institut

# 1.2.4. Die halbnahe Einstellung / Halbnahe *(le plan rapproché genou)*



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.

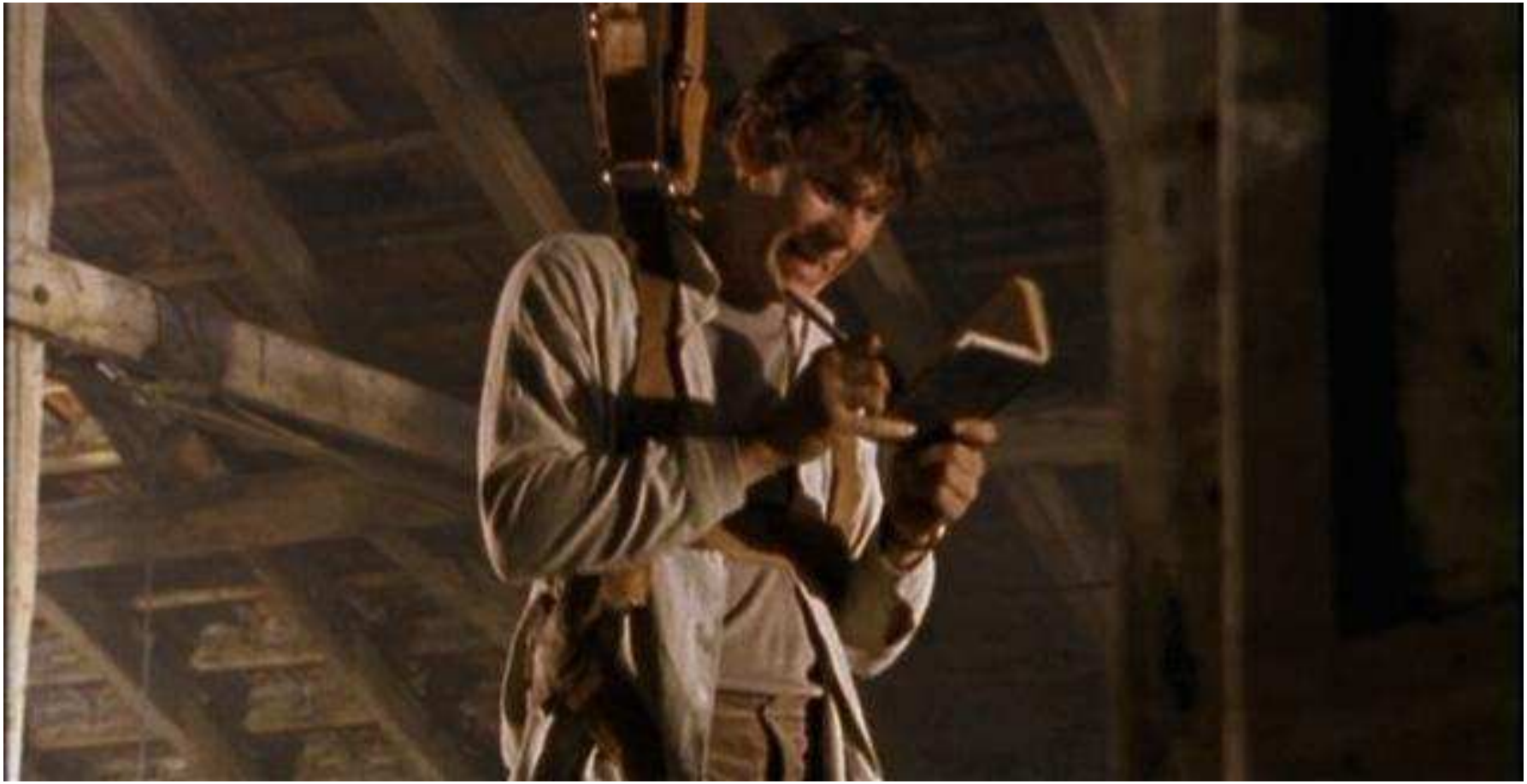


© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 1.2.5. Die amerikanische Einstellung / Amerikanische *(le plan américain)*



© Johannes Kiefer / Gregors größte Erfindung



© Goethe-Institut

# 1.2.5. Die amerikanische Einstellung / Amerikanische *(le Plan américain)*



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“.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 1.2.6. Die nahe Einstellung / Nahe
## *(le plan rapproché)*

© Johannes Kiefer / Gregors größte Erfindung



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 1.2.6. Die nahe Einstellung / Nahe
## *(le plan rapproché)*

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 1.2.7. Die Großaufnahme / Großeinstellung *(le gros plan)*

© Johannes Kiefer / Gregors größte Erfindung



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 1.2.7. Die Großaufnahme / Großeinstellung *(le gros plan)*

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 1.2.8. Die Detaileinstellung / Detail *(le très gros plan / l'insert)*

© Johannes Kiefer / Kleingeld

© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 1.2.8. Die Detaileinstellung / Detail *(le très gros plan / l'insert)*

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

## 2. Die Plansequenz *(la planséquence)*

Eine einzige Aufnahme ohne Schnitt

Besitzt theatralischen und dokumentarischen Charakter

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

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



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

## 3. Die Sequenz *(la séquence)*

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 4. Die Kameraperspektive *(l'angle de prise de vue)*

- 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 plongèe)*
- **Die Froschperspektive** *(la contre-plongée)*



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 4.1. Die Normalsicht oder Zentralperspektive *(la prise en hauteur de personnage)*

© Sikander Goldau / Fragile



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 4.1. Die Normalsicht oder Zentralperspektive *(la prise en hauteur de personnage)*

Sicht entsprechend der alltäglichen Wahrnehmung

Diese Sicht entspricht unserer alltäglichen Wahrnehmung.

Der Fluchtpunkt des Bildes liegt in Augenhöhe.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 4.2. Die Aufsicht oder Vogelperspektive *(la plongée)*

© Sikander Goldau / Fragile

© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 4.2. Die Aufsicht oder Vogelperspektive *(la plongée)*

Höher gelegener Standpunkt

Zuschauer erhält den Eindruck von Überlegenheit

Die Kamera überblickt die Szene von einem erhöhten Standpunkt aus.

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



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 4.3. Die Untersicht oder Froschperspektive *(la contre-plongée)*

© Sikander Goldau / Fragile



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 4.3. Die Untersicht oder Froschperspektive *(la contre-plongée)*

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 5. Die Standkamera *(la caméra fixe)*

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



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 6. Die Kamerabewegung
## *(le mouvement de la caméra)*

- Kameraschwenk
  und
- Kamerafahrt

Man unterscheidet zwischen:

- Kameraschwenk (panoramique) und
- Kamerafahrt (travelling)



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 6.1. Der Kameraschwenk *(panoramique)*

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.



© Goethe-Institut

# 6.2. Die Kamerafahrt *(travelling)* 1 / 3

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:



© Goethe-Institut

## 6.2. Die Kamerafahrt *(travelling)* 2 / 3

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

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

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



© Goethe-Institut

## 6.2. Die Kamerafahrt *(travelling)* 3 / 3

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

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

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



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 7.1. Die Handlungsachse (la caméra dans l‘action) und die Kameraachse (la caméra dans l‘axe) - rechter Winkel

© Johannes Kiefer / Kleingeld



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 7.1. Die Handlungsachse (la caméra dans l‘action) und die Kameraachse (la caméra dans l‘axe) - rechter Winkel

Rechter Winkel – Zuschauer als unbeteiligter Dritter

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

Der Zuschauer verfolgt als unbeteiligter Dritter die Handlung.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 7.2. Die Handlungsachse (la caméra dans l‘action) und die Kameraachse (la caméra dans l‘axe) - identisch

© Goethe-Institut

© Johannes Kiefer / Kleingeld

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 7.2. Die Handlungsachse (la caméra dans l‘action) und die Kameraachse (la caméra dans l‘axe) - identisch

identisch – Zuschauer als Teilnehmer

Handlungsachse und Kameraachse sind identisch.

Der Zuschauer nimmt an der Handlung teil.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 7.3. Die Handlungsachse *(la caméra dans l'action)* und die Kameraachse *(la caméra dans l'axe)* - Schuss-Gegenschuss *(champ - contre-champ)*

© Johannes Kiefer / Kleingeld

© Johannes Kiefer / Kleingeld



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

## 7.3. Die Handlungsachse *(la caméra dans l'action)* und die Kameraachse *(la caméra dans l'axe)* - Schuss-Gegenschuss *(champ - contre-champ)*

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*).



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 8. Schnitt und Montage *(le montage)*

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 8.1. Schnitt und Montage *(le montage)* - kontinuierliche Montage

Aufgabe der Montage:

Bestimmte Handlungsfolgen miteinander verbinden

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 8.1.1. Schnitt und Montage *(le montage)* - Regeln des Kontinuitätssystems 1 / 3

Regeln des Kontinuitätssystems:

- „establishment shot“
- 180-Grad-Prinzip

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

- einer eröffnenden Einstellung (establishment shot), die den Zuschauer orientiert und die Geschichte „etabliert“,

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



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 8.1.1. Schnitt und Montage *(le montage)* - Regeln des Kontinuitätssystems 2 / 3

Regeln des Kontinuitätssystems:

- Vermeidung des Achsensprungs
- Blickachsenanschluss

- demnach die Vermeidung eines Achsensprungs (*changement d'axe*),

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



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 8.1.1. Schnitt und Montage *(le montage)* - Regeln des Kontinuitätssystems 3 / 3

Blickachsen-anschluss

© Johannes Kiefer / Kleingeld

© Johannes Kiefer / Kleingeld

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 8.1.2. Schnitt und Montage *(le montage)* 1 / 3
## - Brechung der Regeln der Kontinuität

Bruch der Kontinuität durch:

- Jump Cut
- Achsensprung

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

- den Jump Cut und
- den Achsensprung



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 8.1.2. Schnitt und Montage *(le montage)* 2 / 3
## - Brechung der Regeln der Kontinuität

2 Möglichkeiten des Jump Cut

- Herausgeschnittene Teile
- Einfügung diskontinuierlicher Einstellungen

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

• Aus einer längeren, kontinuierlich gedrehten Einstellung werden Teile herausgeschnitten, sodass daraus Bild- und Zeitsprünge resultieren und/oder

• eine räumlich und zeitlich diskontinuierliche Einstellung wird zwischen zwei kontinuierliche Einstellungen platziert, z.B.: A – B – A, wobei B das diskontinuierliche Element ist.“

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



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 8.1.2. Schnitt und Montage *(le montage)* 3 / 3
## - Brechung der Regeln der Kontinuität

Achsensprung = Bruch mit dem 180-Grad-Prinzip

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



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 8.2. Schnitt und Montage *(le montage)* - Assoziative / kontrastive Montage

= 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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 8.3. Schnitt und Montage *(le montage)* - Parallelmontage

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 9. Blenden und Übergänge
## *(liaisons et transitions)*

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 9. Blenden und Übergänge
## *(liaisons et transitions)*

- Harter Schnitt
- Weicher Schnitt

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

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

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



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 10. Bildkomposition und Raum
## *(espace plastique et espace filmique)*

Plastizität durch Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund

Wichtige Komponenten: Kadrierung und Tiefenschärfe

Die Plastizität der Bilder erzielt man durch die Bildgrundelemente:
Vordergrund - Mittelgrund – Hintergrund.

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

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



© Goethe-Institut

# 10.1. Geschlossene Kadrierung

© Johannes Kiefer / Kleingeld

© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 10.1. Geschlossene Kadrierung

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.



© Goethe-Institut

# 10.2. Tiefenschärfe

© Johannes Kiefer / Kleingeld

© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 10.2. Tiefenschärfe

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.



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 11. Ton *(Son)*



Elemente des Tons:

- Originalton
- Soundtrack
- Geräusche

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

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



© Goethe-Institut

# 11. Ton *(Son)* 2 / 2

Tonquelle on / off

Dabei bestehen zwei Möglichkeiten des Einsatzes der Tonquellen:

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



© Goethe-Institut

GOETHE-INSTITUT

DEUTSCH LERNEN -
KULTUR ERLEBEN

# 11. Licht *(la lumière)*

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.



© Goethe-Institut