

Die kleinste *visuelle Einheit* des Films, sein Elementarteilchen, ist das *Einzelbild* (*frame*). 24 solcher Fotografien auf einem Filmstreifen ergeben in der Projektion eine Sekunde *Bewegtbild*. Erst durch die Sukzession mehrerer Einzelbilder entsteht also ein filmischer Bewegungseindruck. Die *Einstellung* hingegen ist die kleinste *filmische Einheit*: ein kontinuierlich aufgezeichnetes Stück Film, welches durch Schnitte oder Blenden begrenzt wird. Die Länge einer Einstellung ist dabei im Rahmen der jeweils zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten variabel, da ein Filmstreifen prinzipiell an jeder beliebigen Stelle geschnitten werden kann. Sie umfasst also mindestens, wie im Falle des Subliminalbildes (das unterhalb der menschlichen Wahrnehmungsschwelle liegt und meist nur als Irritation empfunden wird), wenige *frames* auf dem Filmstreifen und wird auch in ihrer maximalen Dauer nur von der Kapazität der aufnehmenden Kamera begrenzt. Für viele Jahrzehnte der Filmgeschichte bedeutete dies, dass die Obergrenze der Einstellungsdauer bei ca. elf Minuten Länge lag, weil dies der maximal vorliegenden Menge an Filmmaterial auf den zur Aufnahme verwendeten Filmrollen entsprach. Wenn solche technisch bedingten Limitierungen wie im Fall der Digitalaufnahme (theoretisch) entfallen, kann sich die Dauer einer Einstellung bis zur Spielfilmlänge auswachsen, wie es etwa in Alexander Sokurovs *Russkiy Kovcheg* (*Russian Ark*, RU u. a. 2002) geschieht.

2.1 Grundlagen der Kameraarbeit

Allein die Dauer einer Einstellung zu messen, ist freilich nicht hinreichend, um ihre gestalterische Besonderheit herauszustellen. Ebenso grundlegend ist dafür die Frage, aus welchem Blickwinkel sie aufgenommen ist und welche Relation sie folglich zu ihrem Sujet wählt. Denn Film als prinzipiell multiperspektivisches Medium kann in rascher und dynamischer Abfolge ganz verschiedene Blickwinkel auf ein Geschehen einnehmen. Will man also vom einfachsten denkbaren Fall ausgehen und lediglich eine Einstellung beschreiben, die einen stehenden Menschen zeigt, so sollten mindestens zwei Komponenten berücksicht-



Abb. 2.1 Einstellungsgrößen (*Shutter Island*, © USA 2010). **a** Panoramaaufnahme (extreme long shot). **b** Totale (long shot). **c** Halbtotale (medium long shot). **d** Amerikanische (knee shot). **e** Halbnahe (medium shot). **f** Nahe (medium close-up). **g** Großaufnahme (close-up). **h** Detail (extreme close-up)

sichtigt werden: die Nähe beziehungsweise Distanz, die die Kamera zu dieser Figur einnimmt und die Positionierung der Kamera im Koordinatensystem des Raums. Im ersten Falle ist also danach zu fragen, wie nah die Kamera an die Figur herangerückt ist und wie groß beziehungsweise wie vollständig das Objekt auf der Bildfläche erscheint; im zweiten Falle, ob sich Kamera und Objekt auf gleicher Höhe befinden oder die Kamera von einem erhöhten beziehungsweise abgesenkten Standpunkt aus fotografiert. Später wird auch zu fragen sein, aus welcher Richtung sie ihr Objekt erfasst: von vorn zum Beispiel oder von der Seite.

Da Film ein anthropomorphes Medium ist, Menschen also in der Regel im Zentrum der Inszenierung stehen, orientieren sich viele filmanalytische Begriffe am menschlichen Körper, auch wenn Menschen im Film selten vollständig zu sehen sind. Die Entfernungsspanne zwischen Kamerastandpunkt und abgebildetem Objekt wird entsprechend über die *Einstellungsgröße* (Abb. 2.1) angegeben. Sie beschreibt somit die Nähe beziehungsweise Distanz, die das Publikum virtuell zu den Darstellern einnimmt (denn tatsächlich bleibt die

Distanz zwischen Zuschauer und Leinwand beziehungsweise Bildschirm gleich). Einstellungsgrößen sind also immer relativ, was auch an der dynamischen Bewegung (innerhalb) des Bildfeldes liegt. Dennoch haben sich acht konventionalisierte Größen durchgesetzt:

In der *Panoramaaufnahme* (*extreme long shot*) – auch Supertotale, weite Einstellung oder kurz Panorama genannt – wird ein maximal großer Raum abgebildet, wobei ein Eindruck großer Weite und Weitläufigkeit entstehen kann. Personen erscheinen, wenn vorhanden, verschwindend klein. Häufig verwendet wird eine solche Einstellungsgröße zum Beispiel für Landschaftsaufnahmen, denen sie eine erhabene Atmosphäre zu verleihen vermag.

Die *Totale* (*long shot*) stellt den Handlungsort vor und ermöglicht es dem Publikum, sich dort zu orientieren. Dies kann zu Beginn, während und am Ende eines Erzählabschnitts erfolgen. In dieser Funktion werden totale Einstellungen auch als *establishing* und *re-establishing shots* bezeichnet. Die Figuren sind in dieser Einstellung in der Regel vollständig im Bildfeld erfasst, füllen dieses aber, anders als bei den nachfolgend aufgeführten Einstellungsgrößen, noch nicht aus; der Akzent liegt hier noch auf dem sie umgebenden Raum. Lange totale Aufnahmen von Natur oder Städten werden häufig als Stimmungsbilder verwendet (vgl. Kühnel 2004, S. 135), weil Architektur oder Landschaften Atmosphären erzeugen oder Milieus etablieren können, die mit der Thematik des Films korrespondieren. In der *Halbtotale* (*medium long shot*) gewinnen die Figuren an Bedeutung und füllen das Bildfeld in der Vertikalen meist (fast) vollständig aus. Halbtotale meint also, dass ein Mensch von Kopf bis Fuß sichtbar ist. Körperhaltung, Bewegung und Gestik der Figuren sowie das Verhältnis zwischen Figur und Raum werden wichtig. Bei allen folgenden Einstellungsgrößen stehen die Figuren deutlich im Vordergrund. Im Falle der *amerikanischen Einstellung* (*knee shot*) werden die Figuren etwa vom Knie- und Hüftbereich an aufwärts gezeigt – was sich zum Beispiel im Western anbietet, um nicht nur den Ausdruck einer Figur, sondern, etwa im Kontext eines Duells, zugleich ihren Griff zur Waffe zu zeigen. Während ihre Gestik so mehr hervortritt als in der Halbtotale, verliert der Raum im Hintergrund zusehends an Bedeutung.

Dies setzt sich in der *Halbnahen* (*medium shot*) fort, die den menschlichen Körper von der Hüfte aufwärts abbildet. So werden sowohl Gesten als auch Gesichtszüge der Personen in ihren Parallelen, aber auch Widersprüchlichkeiten erkennbar. Für Thomas Koebner besitzt die Halbnahe daher eine besondere Qualität, sie führe das Publikum einerseits nah genug an eine Figur heran, um deren physiognomische Besonderheiten erkennbar werden zu lassen. Gleichzeitig agiere sie aber noch zu distanziert, um Identifikationsleistungen zu vollbringen (Koebner 1999, S. 9). So ermögliche es die Halbnahe auch, „Beziehungen zwischen Figuren zu bezeichnen, etwa Intimität, Zuneigung, Distanznahme“ (Borstnar et al. 2008, S. 102). Diese Einstellungsgröße changiert zwischen einer Berücksichtigung des Raumes und dem Ausdrucksrepertoire der Figur, was sich auch in einer auffälligen Brüchigkeit der Terminologie niederschlägt. Die angloamerikanische Filmwissenschaft differenziert gerade im halbnahen Einstellungsbereich genau, wie viele Personen im Bildfeld zu sehen sind und spricht dann von *single shots*, *two shots*, *three shots* oder *group shots*. Dagegen neigt die Filmwissenschaft im deutschsprachigen Raum dazu, den Körperrausschnitt

der abgebildeten Figur genauer zu differenzieren. Die Anzahl der im Bild vorhandenen Figuren wird nicht mit Hilfe einer terminologischen Differenzierung hervorgehoben, weil diese nicht an die Entfernungsspanne zwischen Kamera und Objekt gebunden ist.

Noch näher an die Figur heran rücken die *nahe Einstellung* (*medium close-up*) und die *Großaufnahme* (*close-up*). Die Nahe zeigt Menschen vom Oberkörper an aufwärts, wodurch der Gesichtsausdruck der dargestellten Figur gegenüber ihrer Körpersprache an Bedeutung gewinnt. Sprache und Gesagtes werden ebenfalls wichtiger. Deshalb findet die Nahe auch oft bei der Inszenierung von Gesprächen Verwendung. Wie schon im Falle der Halbnahen können auch nahe Einstellungen nochmals spezifiziert und nach der Anzahl der im Bildkader präsenten Figuren unterschieden werden. Die Großaufnahme dagegen lenkt den Fokus dann meist ausschließlich auf eine Figur, deren Gesicht das Bildfeld (fast) gänzlich ausfüllt. Insofern stellt sie einen Bruch mit der Alltagswahrnehmung dar, da wir dem Anblick eines Gesichts aus derart großer Nähe nur selten, in Momenten großer Nähe oder Aggression, ausgesetzt sind. Dramatisch signalisiert sie Intimität und Emotionalität, und das nicht nur zwischen den Filmfiguren, sondern auch zwischen Protagonisten und Publikum. Zudem können durch die Großaufnahme geistig-mentale Prozesse sichtbar werden: Die Einstellung kann als Übergang in die Innenperspektive einer Person fungieren. Sie begünstigt identifikationsstiftende Prozesse, was sich vor allem im Starsystem auswirkt, wo Großaufnahmen häufig sogar den Fluss der Handlung unterbrechen und das Gesicht des Stars dem Publikum in Überlebensgröße entgegenwerfen. Dies ist möglich, weil Großaufnahmen dazu tendieren, ihren Gegenstand aus dem raumzeitlichen Kontext der Filmerzählung herauszulösen und stattdessen die „Mikrodramatik“ (Balázs 2001, S. 132) der menschlichen Mimik unterstreichen.

Verkürzt die Kamera den Abstand zu ihrem Objekt noch weiter, so dass nur noch Ausschnitte des Gesichts, einzelne Körperteile oder kleine und kleinste Objekte des Handlungsraums im Bildfeld erscheinen, wird dies als *Detailaufnahme* (*extreme close-up*) beschrieben. Sie betont die besondere Bedeutung von Gegenständen, von mimischen oder gestischen Reaktionen (zum Beispiel einen Lidschlag oder ein Fingerschnippen), die durch ihre Präsentation im Detail häufig den Charakter von Signalen erhalten, welche die Aufmerksamkeit des Publikums erregen sollen.

Legt die Einstellungsgröße lediglich die Entfernung zwischen Kamera und Objekt fest, lässt sich über die *Kameraperspektive* (vgl. Kamp 2008, S. 44) die genaue Position der Kamera im dreidimensionalen Raum bezeichnen, wobei der Blickwinkel (auch: Perspektive) der Kamera deren räumliche Position auf einer imaginären vertikalen Achse im Verhältnis zum Objekt beschreibt. So ergeben sich drei mögliche Kameraperspektiven: Im ersten Fall befindet sich die Kamera auf „Augenhöhe“ mit dem abzubildenden Objekt, was als *Normalperspektive* (*straight-on angle/eye-level angle*) gilt. Damit unterliegt zugleich auch der filmische Raum keinen nennenswerten perspektivischen Verzerrungen. Was „normal“ ist, hängt natürlich stark von der Größe der abgebildeten Objekte und zu einem gewissen Maße auch von kulturellen Konventionen ab: Der japanische Regisseur Yasujiro Ozu beispielsweise porträtierte in seinen Filmen häufig das traditionelle japanische Familienleben und zeigte die Figuren bei der Einnahme ihrer Mahlzeiten meist knieend, so dass sich die „Normal“-Perspektive hier auf deren Augenhöhe bezieht.



Abb. 2.2 Floor shot aus *Irezumi ichidai* (*Tattooed Life*, © J 1965)

Ist der Kamerastandpunkt dagegen niedriger als der des abzubildenden Objekts, wird dies als *Untersicht* (*low angle*) bezeichnet; ist er höher, spricht man von einer *Auf-* oder *Obersicht* (*high angle*). Während die Figuren und Objekte im ersten Fall als heroisch, souverän und überlegen, je nach Kontext gar bedrohlich wirken können, erscheinen sie im zweiten Fall als unterlegen und schwach, bisweilen gar lächerlich. Wie sehr sich diese Bildwirkungen ausprägen, ist nicht zuletzt davon abhängig, wie deutlich die Kamera von der Normalperspektive abweicht, wie sehr sie sich also a) gegenüber der Höhe ihres Objekts verschiebt und b) wie stark sie sich dabei in Bezug auf das Motiv neigt, kippt und verkantet. In den meisten Fällen, nämlich immer dann, wenn eine Figur beziehungsweise Objekt zentral im Bildfeld verankert ist, korrespondieren diese beiden Parameter miteinander, so dass sich von einer leichten, starken oder extremen Untersicht sprechen lässt, wenn sich die Kamera auf Bauchhöhe beziehungsweise auf Fußhöhe oder direkt 90° unter den Figuren befindet. In diesem letzten Fall, der sich nur realisieren lässt, wenn etwa durch einen Glasboden hindurch gefilmt wird, spricht man auch von einem *floor shot* (Abb. 2.2). Analog lässt sich die Terminologie im Falle der Aufsicht spezifizieren und von der leichten über die starke bis hin zur extremen Aufsicht (*top shot*) (Abb. 2.3) differenzieren. Gleichwohl ist es auch denkbar, dass sich die Kamera zum Beispiel deutlich über eine Figur erhebt, allerdings nicht aus einem entsprechend steilen Winkel auf diese hinunterblickt, sondern ihren Blick so gen Horizont ausrichtet, dass die Figur fast am unteren Rand des Bildfeldes verschwindet. In solchen Fällen macht es Sinn, Kameraposition (a) und Kamerawinkel (b) zu unterscheiden (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 107).

Galten nun die bisherigen Differenzierungen sämtlich der vertikalen Kameraausrichtung, so kann auch in horizontaler Hinsicht zwischen normaler und abweichender Perspektive unterschieden werden. Als Vergleichswert wird auch hierbei der Wahrnehmungshorizont des aufrecht stehenden Menschen begriffen, der in dieser Position unter anderem den Horizont als waagrecht verlaufende Gerade wahrnimmt. Weicht die Kamera von dieser Positionierung ab und kippt nach links oder rechts, nimmt sie dem Publikum diese Gerade als stabile Orientierungslinie und generiert einen *verkanteten Blickwinkel* (*dutch*



Abb. 2.3 Top shot aus *Léon* (*Léon der Profi*, © F 1994)

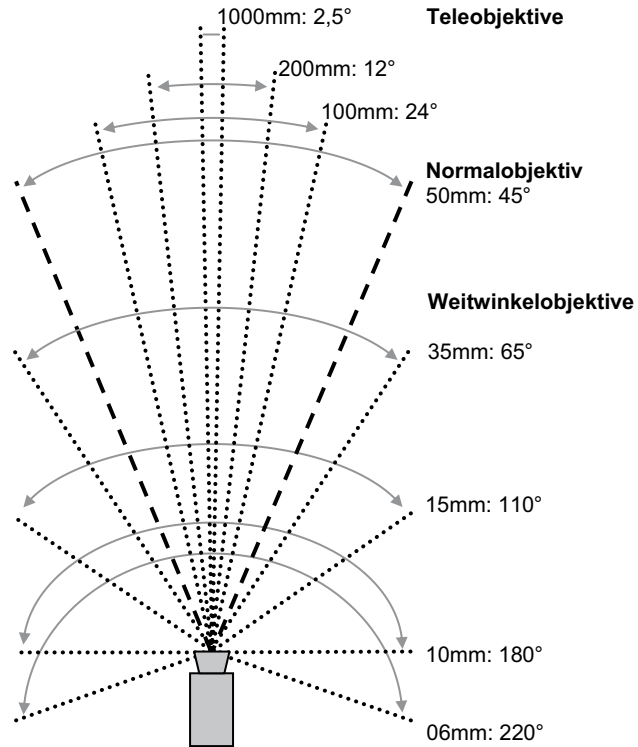
angle), der meist irritierend wirkt, weil er ein Bild entstehen lässt, das der Alltagserfahrung widerspricht. Entsprechend können solche Einstellungen verwendet werden, um einen subjektiven Blickwinkel, eine „Bewusstseins-einstellung (Mindscreen)“ (Kamp 2008, S. 48), anzudeuten, in der Schock und/oder Angst einer Figur dominieren. Daneben kann eine Verkantung der Kamera einen spannenderen Bildaufbau gewährleisten. Sie wird daher gerade im *low budget*- und *exploitation*-Bereich gern verwendet, um eigentlich wirkungsarme Bildräume zu dynamisieren.

Neben der Wahl des Kamerastandpunktes im Raum nimmt auch die der *Kameraobjektive* entscheidenden Einfluss auf die Erscheinung des Bildes. Wie bei einer Fotokamera besteht auch das Objektiv einer Filmkamera aus einem System verschiedener Linsen, das den Lichteinfall auf den zu belichtenden Filmstreifen reguliert. Unterschiedliche Objektive besitzen verschieden starke Brennweiten (Abb. 2.4). Die Entscheidung für ein bestimmtes Objektiv bringt dabei ästhetische Konsequenzen mit sich, nicht hinsichtlich der Größen- und Entfernungsverhältnisse, sondern besonders für den Bereich, der innerhalb des Bildfeldes als hinreichend scharf gezeichnet erscheint.

Als *Normalobjektiv* gilt hier eine Brennweite von ca. 40–50 mm. Diese produziert Bilder, die in etwa dem Sichtfeld der menschlichen Wahrnehmung (wenn auch gewiss nicht dem Netzhautbild des menschlichen Auges) entsprechen (vgl. Monaco 2012, S. 79), insofern sie halbwegs mit dessen Radius korrespondieren, einen genügend scharfen Bildbereich enthalten und die im Bild befindlichen Objekte nicht optisch deformiert erscheinen. Richtet man eine Kamera auf einen Ausschnitt unserer Welt, das heißt auf die *profilmische* Wirklichkeit (→ Bildraum und Architektur) vor der Aufnahmeapparatur, und filmt einen Turm, der kerzengerade in die Höhe ragt, dann wird dieses Objekt auch im Filmbild gerade und nicht etwa gebogen repräsentiert.

Genau solche Verschiebungen stellen sich ein, wenn die Brennweite signifikant über oder unter ca. 45 mm liegt. Im Falle des *Weitwinkelobjektivs* beträgt sie weniger als 40 mm. Dadurch vergrößert sich der im Bildfeld eingefangene Bereich des profilmischen Raums, so dass sich mit Hilfe von Weitwinkelobjektiven zum Beispiel auch in engen und unzu-

Abb. 2.4 Objektive und ihre Brennweiten



gänglichen Räumen drehen lässt. Mit einer solchen Zunahme der Informationsdichte, die in das Bild einfließt, wächst auch der Schärfenbereich, bis schließlich bei einer sehr geringen Brennweite der gesamte Bildraum vom Vorder- bis in den Hintergrund als durchgängig scharf gezeichnet erscheint (Abb. 2.5). Dieses Phänomen wird als große *Schärfentiefe* (*deep focus cinematography*, manchmal auch *Tiefenschärfe*) bezeichnet. Allerdings erscheint die Raumwahrnehmung bei wachsendem Schärfenbereich in der Regel verzerrt: Vorder- und Hintergrund des Bildes rücken auseinander, während die horizontalen und vertikalen Linien im Bild gekrümmt erscheinen (vgl. Monaco 2012, Abb. 2.6). Gegenteilige Effekte entstehen durch sogenannte *Teleobjektive*, die über eine Brennweite von mehr als 50 mm verfügen. Sie ermöglichen es, Figuren und Objekte auch aus großer Entfernung in teleskopischer Vergrößerung aufzunehmen. Allerdings verengt sich damit auch der Ausschnitt, den sie von der profilmischen Welt erfassen. Und auch die Flächigkeit des Bildes nimmt stark zu, während der hinreichend scharfe Bereich des Bildareals kleiner wird. Dadurch kann die Bildfläche in Teilen unscharf werden (Abb. 2.7).

Nun gibt es eine Vielzahl an Kameraobjektiven, die von ca. 6 mm (und einem Aufnahmewinkel von ca. 220°) bis hin zu gut 1000 mm (und einem Aufnahmewinkel von gerade noch 2,5°) reichen und auch in den entsprechenden ästhetischen Effekten deutlich voneinander divergieren. Dennoch ist es kaum sinnvoll, den Aufnahmeradius und den

Abb. 2.5 Schärfentiefe in *Citizen Kane* (© USA 1941)



Abb. 2.6 Weitwinkelverzerrung in *Requiem for a Dream* (© USA 2000)



Abb. 2.7 Flache Schärfe in *The Insider* (© USA 1999)



Grad der visuellen Deformation des Bildraumes für jede je gebaute Brennweite auswendig zu lernen. Als nützliche Faustregel mag daher gelten: Je kürzer das Objektiv, desto weiter der Blickwinkel (und größer das Gesichtsfeld), desto stärker die Tiefenwahrnehmung und desto größer die lineare Verzerrung. Und umgekehrt: Je länger das Objektiv, desto enger der Blickwinkel (und kleiner das Gesichtsfeld) und desto flacher die Tiefenwahrnehmung (vgl. Monaco 2012, S. 80 f.).

Abb. 2.8 Unschärfe in *Persona* (© SE 1966)



Das Kameraobjektiv ist ein wesentliches filmisches Gestaltungsmittel, da es über die Festlegung des Schärfebereichs – von einer tiefscharfen Bildstaffelung bis hin zur dünn gezogenen, flachen Schärfe – den Bildraum wesentlich strukturiert. Gerade das Arbeiten mit sogenannter *flacher Schärfe* erlaubt es dabei, ein (scharf konturiertes) Objekt innerhalb des Bildfeldes aus seiner unscharfen Umgebung herauszulösen. Genauso ermöglicht es, den Schärfenbereich so zu verlagern, dass sich der Fokus von einer Bildebene auf eine andere verschiebt (*Schärfenverlagerung*), eine Figur beim Wechsel von einer Bildebene auf eine andere scharf gezeichnet bleibt (*Schärfenmitführung*) oder die eigentlich zentralen Objekte gezielt in der *Unschärfe* verschwimmen (Abb. 2.8). Ein solcher Effekt bietet sich zum Beispiel für die Visualisierung von Traum- und Rauschzuständen an. Über diese Strategien ergeben sich schon Verschiebungen und Veränderungen innerhalb des Bildfeldes einer Einstellung, die bereits als Formen *innerer Montage* (→ Kap. 2.5: Format und Komposition) bezeichnet werden können (Abb. 2.9).

Bewegungsformen innerhalb der Einstellung Was nun den Kamerastandpunkt und die Wahl des Objektivs betrifft, so handelt es sich hierbei noch um keine genuin filmischen Gestaltungsaspekte, da sie in gleichem Maße auf klassische Fotografien zutreffen können.

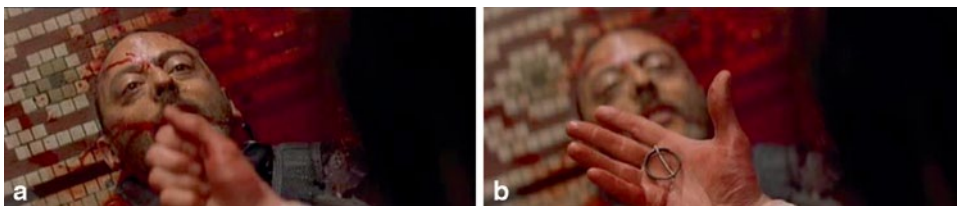


Abb. 2.9 Schärfenverlagerung in *Léon* (*Léon der Profi*, © F 1994)

Wenn es etwas gibt, das die filmische Aufnahme von der fotografischen unterscheidet, so ist es die ihr inhärente *Bewegung*. Denn das Medium Film zeichnet sich gerade dadurch aus, dass es die Trägheit des menschlichen Auges nutzt und eine Serie von Einzelbildern (sogenannte *Phasenbilder*, vgl. Deleuze 1997, S. 13) so rasch aufeinander folgen lässt, dass für das Gehirn, das die vom Auge übermittelten Nervenimpulse erst zu einem Bild zusammensetzt, der Eindruck einer kontinuierlichen Bewegung entsteht. Neben dieser *kinematographischen Bewegungsillusion* – auf die noch zurückzukommen sein wird (→ Zeitkonstruktion) – können innerhalb der Einstellung eine ganze Reihe von Kamera- und Objektbewegungen vorliegen. Verändert die Aufnahmeapparatur ihre Position, gerät das gesamte Bildfeld in Bewegung, was bei Bewegungen im Filmbild nicht der Fall ist. Im Folgenden sollen einige wesentliche Bewegungsformen vorgestellt werden, die das Potenzial der Kamera- und Objektbewegungen (und ihrer prinzipiell freien Kombinierbarkeit) umreißen:

Die *Bewegungen vor der Kamera (Objektbewegungen)* werden von Figuren und Objekten ausgeführt, die im Bildraum hin- und herwandern. Die Bewegungsrichtung eines Objekts bezeichnet man als *Handlungsachse*, die Richtung, in der die Kamera in den profilmischen Raum hineinblickt, hingegen als *Blickachse*. Je nachdem, wohin sich nun eine Figur bewegt und von welchem Punkt aus die Kamera dies verfolgt, scheint sich die Figur auf die Kamera zu-, an ihr vorbei- oder fortzubewegen. Denkt man sich dieses Verhältnis nun als Relation der Handlungsachse zur Blickachse der Kamera, dann lassen sich hier potenziell beliebig viele Winkel zwischen 0° und 360° denken, wobei sich die Figur im Falle des 0°-Winkels direkt auf die Kamera zubewegt (und diese meist anblickt), während sie sich im Falle des 180°-Winkels geradewegs von ihr entfernt. Einige dieser Relationen haben sich als Konventionen etabliert, weil sie auf bestimmte Interaktionsformen zwischen Figur und Kamera und damit auf spezifische Konzepte filmischer Inszenierungen zielen:

Verläuft die *Handlungsachse parallel zur Blickachse*, führt die Bewegung unmittelbar aus dem Bildhintergrund oder der Bildmitte nach vorn (auf die Kamera zu) beziehungsweise im gegenteiligen Fall aus dem Vorder- oder Mittelgrund in die Bildtiefe. Letzteres signalisiert häufig das Ende einer Konfrontation und die damit verbundene Lösung eines Konflikts, etwa wenn der Held am Ende eines Films vom Publikum weg gen Horizont verschwindet. Eine Relation zwischen Handlungs- und Blickachse, bei der sich die Figur nicht vom Kamerastandpunkt entfernt, mutet dagegen ganz anders an: Die Kamera blickt nun nur noch über die Schulter der Figur in den Bildraum, so dass sie sich ihrem Wahrnehmungshorizont anzunähern scheint. Die in die Bildtiefe hineinsehende Figur kann zugleich zum innerfilmischen Stellvertreter des Zuschauerblicks werden. Eine stärkere Einbeziehung der Zuschauer erzeugt dagegen der 0°-Winkel, bei dem Blick- und Handlungsachse frontal aufeinandertreffen. Dieser Standpunkt evoziert Nähe zu den Figuren, weil er Figurenblick und Zuschauerblick aufeinandertreffen lässt. Insofern suggeriert die Kamera hier entweder die Perspektive einer (innerfilmischen) Figur, aus deren Blickwinkel dem Publikum das Geschehen präsentiert wird oder einen Bruch mit der Illusion einer in sich geschlossenen, fiktiven Welt, indem sich die Figuren direkt an das Publikum wenden; ein

Filmanalyse

Keutzer, O.; Lauritz, S.; Mehlinger, C.; Moormann, P.

2014, VI, 313 S., Softcover

ISBN: 978-3-658-02099-6