

Motion Picture Design

Filmtechnik, Bildgestaltung und emotionale Wirkung

DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's
direkt
zum Buch

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 Filmtone	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