

Univ.-Ass. Mag. Dr. Anton Fuxjäger

Film- und Fernsehanalyse

Einführung in die grundlegende Terminologie

SS 2007

Lernbehelf zur Lehrveranstaltung

Inhaltsverzeichnis

Hinweise zu diesem Lernbehelf	9
Zur Prüfung	9
Literaturhinweise	9
Empfohlene Nachschlagewerke	9
ARTEN VON VERMITTLUNGEN	10
Medium, Medien, Vermittlung	10
Massenmedien	10
Elektronische Medien	10
Bildschirmmedien	10
Audiovisuelle Medien	10
Text?	10
Repräsentation	10
Film.....	11
Realfilm vs. Animationsfilm.....	11
Realfilm	11
Spielfilm	11
Animationsfilm/Trickfilm	11
Zeichentrickfilm	11
Computeranimation	11
Noncamera Film/Out-of-camera Film/Direct Film	11
Narrativ vs. nicht narrativ.....	12
Narrativ/erzählend/eine Geschichte vermittelnd	12
Nicht narrativ.....	12
deskriptiv.....	12
erörternd, reflektierend, schließend	12
Fiktiv/fiktional vs. nicht fiktiv/nicht fiktional/ dokumentierend.....	12
EBENEN DER NARRATION	13
Plot vs. Story	13
Plot	13
»Konkreter« und »idealer« Plot	13
Story	14
Sujet vs. Fabel.....	14
(Narrative) Discourse vs. Story bzw. Discours vs. Histoire	15
Andere Begriffe von "Plot"	15
Subplot	15
Diegese/diegetisch bzw. Diegesis/Diegetic	15
Exkurs: Titel bzw. Titles.....	16
Credits/Credit Titles	16
Vorspann(-Titel) bzw. Main Titles/Front Credits.....	16
Abspann(-Titel)/Nachspann(-Titel) bzw. End Titles/Closing Credits	16
Zwischentitel bzw. Insert Titles/Intertitles	17
Untertitel bzw. Subtitles	17
Eingeblendete Titel bzw. Superimposed Titles/Supers/Supered titles/Burn-ins	17
Mimetische und nicht-mimetische Informationen über die Diegese	17
Ist "Diegese" ein filmspezifischer Begriff?	18
"Diegese" vs. "Diegesis".....	18
ZEIT	19
Filmzeit/Laufzeit des Films/Bildzeit bzw. Screen Duration/Screen Time/Presentation Time	19
Gefilmte Zeit bzw. Story Time/Narrative Time/Action-time	19
Gefilmter Zeitraum.....	19
Ellipsen	19
Zeitdeckung bzw. Real Time	19
Abgebildete diegetische Zeit/tatsächlich dargestellte Zeit.....	20
Zeitlupe	20
Zeitraffer	20

Rückwärtslaufen der gefilmten Zeit: Reverse Motion/Reverse Action	20
Erzählter Zeitraum bzw. Story Duration	20
Diegetische Zeit bzw. Diegetic Time	21
Rückblende bzw. Flashback	21
Rahmenhandlung, Binnenhandlung	21
Akustische Rückblende bzw. Sonic Flashback/Sound Flashback	22
Analepse	22
Vorausblende bzw. Flashforward/Flash-forward/ Flash-ahead	22
Prolepse	23
RAUM	23
Diegetischer Raum/erzählter Raum/narrativer Raum/Raum der Geschichte/Filmraum/filmischer Raum/szenischer Raum bzw. Diegetic Space/Narrative Space/Filmic Space/Scenographic Space	23
Montierter Raum bzw. Editing Space	23
Einstellungsraum/Bildraum bzw. (On) Screen Space/Shot Space	23
On(Screen Space) vs. Off(Screen Space).....	23
Tonraum bzw. Sonic Space	23
FILMZEITLICHE GLIEDERUNG/SEGMENTIERUNG	24
Kader/(Einzel)bild bzw. Frame	24
Bildstrich bzw. Frameline	24
Bildfrequenz bzw. Frame Rate	24
Halbbild bzw. Field	24
Exkurs: Standkopierung - Standvergrößerung - Standfoto	25
Standkopierung/Stehkader bzw. Freeze/Freeze Frame/Still Frame/Hold Frame/Stop Frame	25
Standvergrößerung/Kader(aus)vergrößerung bzw. Frame Enlargement	25
Standfoto bzw. (Production) Still.....	25
Einstellung bzw. Shot	25
Durchschnittliche Einstellungsdauer bzw. Average Shot Length	26
Take	27
Klappe bzw. Clapboard/Clapper Board/Take Board/(Sync) Slate	27
Szene bzw. Scene	27
Sequenz bzw. Sequence	27
Sequenzen werden oft mit Kapiteln von Romanen verglichen	28
Akt bzw. Act/Reel	28
ERZÄHLERSPEKTIVE BZW. POINT OF VIEW	29
Allgemein	29
Bordwell/Thompson, "Narration: The Flow of Story Information". <i>Film Art</i>, S.70-76	29
Range of Story Information	29
(Kein) Wissensvorsprung bzw. Hierarchy of Knowledge	29
Whodunit/Mystery Film/Detective Film.....	29
Suspense durch Wissensvorsprung/dramatische Ironie?	30
Dramatische Ironie/tragische Ironie bzw. Dramatic Irony/Tragic Irony	30
Depth of Story Information	31
Subjectivity.....	31
Perceptual Subjectivity.....	31
Subjektive Kamera/Subjektive/Subjektive Einstellung bzw. Subjective Camera/ Subjective Shot	31
Point of View Shot (PoV).....	31
Mental Subjectivity	31
Objectivity	32
Objektive Kamera bzw. Objective Camera	32
Erzähler bzw. Narrator	32
Character Narrator.....	32
Noncharacter Narrator	32
Verhältnis zwischen Erzählperspektive und optischer Perspektive?	33
Metanarration/Metafiktion/Metatext bzw. Metanarrative/Metafiction	33
Self-conscious Narrator/Self-conscious Narration/Self-reflexive Narrative	33

DRAMATURGIE	34
Etymologie des Begriffs.....	34
Praktische Dramaturgie.....	34
Theoretische Dramaturgie.....	34
Hook/Opener	34
Plot Beginn bzw. Inciting Incident/Catalyst/Point of Attack	35
Plot Points	36
Syd Fields "Paradigma".....	36
Wendepunkt/Peripetie bzw. Plot Point/Turning Point.....	36
Aristoteles, <i>Poetik</i>	36
Field.....	36
Literaturhinweise.....	37
Lifeline	37
Planting.....	37
Deus ex machina	37
Anticlimax	38
Cliffhanger	39
Bookend/Book-End/All About Eve Ending	39
MacGuffin/McGuffin/Maguffin/Weenie	40
unbekannter/verdeckter vs. bekannter/aufgedeckter MacGuffin.....	40
Frist/tickende Uhr/Wettrennen gegen die Zeit bzw. Deadline/Time Limit/Time Lock/Ticking Clock/Race against Time	41
>Reine Definition<.....	41
Fristgebender Prozeß vs. fristgebundene Zielverfolgung.....	41
Wissensvorsprungsfrist.....	42
Erzählanalytisch anwendbare Definition.....	42
Last Minute Rescue.....	42
Beschleunigte Montage bzw. Accelerated Montage.....	42
Falsche Fährte/falsche Spur/blinde Spur bzw. Red Herring/False Lead	44
Varianten.....	44
SCHAUSPIELER/DARSTELLER BZW. ACTOR VS. FIGUR BZW. CHARACTER	47
Protagonist vs. Hauptfigur bzw. Main Character	47
EINSTELLUNGSKOMPOSITION/MISE-EN-SCÈNE	48
Mise en scène/Mise-en-scène	48
Kadrierung/Kadrage/Cadrage bzw. Framing	48
Bildformat bzw. aspect ratio	48
Standardformat/Normalformat bzw. Academy Ratio/Academy Format/Academy Aperture/Movietone Frame.....	49
Breitwandformate bzw. Widescreen Formats.....	50
durch breiteren Film.....	50
Exkurs: Filmformate bzw. Film Gauges.....	50
durch Abkaschen.....	50
durch anamorphotische Systeme bzw. Anamorphic Systems.....	50
CinemaScope.....	51
Panavision.....	51
Probleme bei der Übertragung von Breitwandformaten auf TV bzw. Video.....	51
(Deluxe) Letterbox Edition/Widescreen Transfer/Full Aspect Ratio.....	51
Panning & Scanning.....	51
Safe Action Area/TV Safe Area/TV Safe Action Area.....	52
Einstellungsgrößen bzw. Shot Sizes/Camera Distances	52
Panorama(-Einstellung) bzw. Extreme Long Shot (ELS, XLS).....	53
Totale bzw. Long Shot (LS).....	53
Halbtotale bzw. Full Shot (FS)/Full Figure Shot.....	53
Amerikanische Einstellung/Halbnah(-Einstellung) bzw. Medium Long Shot (MLS)/Three-Quarters Shot/American Shot.....	54
Nah(aufnahme) bzw. Medium Shot (MS)/Midshot/Mid-Shot.....	54
Medium Close-Up (MCU)/Loose Close-Up/Close Shot (CS)/Head and Shoulders Close-up.....	55
Groß(aufnahme) bzw. Close-Up (CU).....	55

Detail(aufnahme) bzw. Extreme Close-Up (ECU oder XCU)/Big Close-Up (BCU)/Detail Shot	55
Blocking/Staging	56
Presentational Blocking/Presentative Blocking	56
Blick in die Kamera	56
Aparte/À Part/Beiseite	56
One Shot/Single	56
Zweier bzw. Two Shot	56
Three Shot	56
Optische Perspektive	57
Beschreibung anhand der vertikalen Neigung und der vertikalen Position der Kamera	57
Augenhöhe bzw. Eye-level Shot/Eye-level Angle/Straight-on Angle	57
Aufsicht bzw. High-angle Shot/High Shot/Down Shot	57
Overhead Shot	57
Vogelperspektive bzw. Extreme High-angle Shot/Bird's Eye View/Bird's Eye Shot	58
Untersicht bzw. Low-angle Shot/Low Shot	58
Froschperspektive bzw. Extreme Low Angle Shot	58
Verkantet bzw. Dutch Angle/Dutch Tilt/Canting/Canted Shot/Off Angle/Oblique Angle/Oblique Frame	59
Beschreibung in Relation zur Perspektive von Figuren	59
Over-the-shoulder Shot (OSS)	59
Profile Shot	59
Point of View Shot (PoV)	59
Subjektive Kamera	59
(Optische Bild)Schärfe bzw. Focus	59
Schärfenbereich bzw. Depth of Field	59
Schärfenebene/Einstellebene bzw. Focus(ing) Plane/(Primary) Plane of Focus	60
Scharf bzw. In (Sharp) Focus vs. Unscharf bzw. Out of Focus	60
Soft Focus	60
Schärfentiefe bzw. Deep Focus/Pan-Focus	60
Enger Schärfenbereich bzw. Shallow Focus/Selective Focus	60
Schärfenverlagerung bzw. Rack Focus/Focus Pull/Pull Focus/Shift Focus/Focus Through/Select Focus	61
Follow Focus	61
Focus In, Focus Out	61
Brennweite bzw. Focal Length	61
Lange Brennweite/Teleobjektiv bzw. Long-Focus Lens/Telephoto Lens/Tele-lens	61
Kurze Brennweite/Weitwinkelobjektiv bzw. Wide-angle Lens	62
Kamerabewegungen	62
Drehungen der Kamera	62
Schwenk bzw. Pan	62
Reißschwenk/Wischer bzw. Swish Pan/Whip Pan/Flash Pan/Blur Pan/Flick Pan/Zip Pan	62
Search Pan	62
Revelation Pan	62
Reaction Pan	62
Panoramaschwenk bzw. 360-degree Pan/Circular Pan	63
Neigen/vertikaler Schwenk bzw. Tilting/Tilt Shot/Vertical Pan	63
Rollen bzw. Rolling	63
(Kamera)Fahrt/Fahraufnahme bzw. Tracking Shot/Trucking Shot/Travel(l)ing Shot/Dollying Shot	63
Benennung nach der Richtung	63
Ranfahrt bzw. Track In/Track Forward/Dolly In/Dolly Up/Camera Up	63
Rückwärtsfahrt bzw. Track Out/Track Backwards/Dolly Out/Dolly Back/Camera Back	63
Seitliche Fahrt bzw. Crabbing	63
Umfahrt bzw. 360°-Tracking Shot	64
Kranfahrt bzw. Crane Shot, Boom Shot	64
boom up/down, crane up/down	64
Freie Fahrt	64

Benennung nach der narrativen Funktion.....	64
Verfolgungsfahrt bzw. Tracking Shot	64
Follow Shot/Following Shot.....	64
Benennung nach der Technik.....	64
Tracking Shot.....	64
Dolly-shot.....	64
Trucking Shot.....	65
Handkamera bzw. Handheld (Shot).....	65
Entfesselte Kamera	65
Steadicam	65
Kranfahrt/Kran-Aufnahme bzw. Crane shot/Boom Shot	66
Zoom/Transfokator/Gummilinse	66
Zoom In (ZI) bzw. Zoom Out (ZO)/Zoom Back (ZB).....	66
Dolly Zoom/Vertigo Effect.....	66
Dolly-Zoom-Out	67
Dolly-Zoom-In	67
Licht/Beleuchtung bzw. Light(ing).....	67
Schatten bzw. Shadows	67
Primärschatten/Körperschatten/zugehörige Schatten/echte Schatten bzw. Attached Shadows.....	67
Sekundärschatten/Schlagschatten/geworfene Schatten/unechte Schatten bzw. Cast Shadows.....	67
Qualität bzw. Quality	68
Hartes Licht bzw. Hard Light.....	68
Weiches Licht bzw. Soft Light.....	68
Richtung bzw. Direction.....	68
Vorderlicht bzw. Frontal Lighting/Front Lighting	68
Seitenlicht bzw. Side Lighting/Sidelight/Crosslight	69
Gegenlicht bzw. Backlighting.....	69
Oberlicht bzw. Top lighting/Toplight.....	69
Unterlicht bzw. Underlighting/Bottom Lighting	70
Beleuchtungskonzepte	70
Aktionslicht/Gestaltausleuchtung bzw. Figure Lighting.....	70
Drei-Punkt-Beleuchtung bzw. Three-point Lighting.....	70
Führungslicht/Hauptlicht bzw. Key Light	70
Fülllicht/Aufhellung bzw. Fill Light	71
Spitzlicht/Gegenlicht bzw. Back Light/Rim Light.....	71
Weitere Bezeichnungen für bestimmte Lichtquellen	72
Allgemeinbeleuchtung/Allgemeinlicht/Grundlicht/Gesamtaufhellung bzw. Foundation Light.....	72
Hintergrundbeleuchtung bzw. Background Light/Set Light.....	72
Augenlicht bzw. Catchlight/Eye Light.....	72
Requisitenleuchten/On-screen-Lichtquellen	72
Available Light	72
"Dogma 95"	72
Beleuchtungsstile	72
High-Key-Ausleuchtung bzw. High-key Lighting.....	72
Low-Key-Ausleuchtung/Chiaroscuro-Beleuchtung bzw. Low-key Lighting.....	73
Belichtung.....	73
Amerikanische Nacht bzw. Day for Night	73
Night-for-Night.....	73

MONTAGE/SCHNITT BZW. EDITING/CUTTING	74
Découpage/Szenenauflösung	74
Shooting Script.....	74
Master Scene Script/Master Scene Screenplay.....	74
Innere Montage bzw. Deep Focus Editing	74
Plansequenz/Sequenz-Einstellung bzw. Sequence Shot/Long Take	75
Szeneneinstellung	75
Einstellungsverknüpfungen/Einstellungskonjunktionen bzw. Transitional Devices	76
Schnitt/Einstellungswechsel bzw. Cut/Edit.....	76
(Harter) Schnitt bzw. (Straight) Cut.....	76
Überblendung/weicher Schnitt bzw. Dissolve (DISS)/Lap Dissolve/Cross Dissolve/Mix ...	76
Fade	76
Aufblende bzw. Fade-in (FI).....	76
Abblende bzw. Fade-out (FO).....	76
Fade-to-black	76
Fade-to-white	76
Trickblenden	77
Wischer/Wischblende bzw. Wipe	77
Iris-Blende bzw. Iris Wipe.....	77
iris-in.....	77
iris-out.....	77
Continuity Style/Continuity Cinema/Continuity-System/Continuity Editing/Continuity Cutting/Invisible Editing/Invisible Cutting	77
Anschluß bzw. Continuity	77
Anschlußfehler bzw. Discontinuity/Mismatching.....	78
Cover Shot/Protection Shot/Insurance Shot.....	78
Match Cut.....	78
Cutting on Action/Cutting on Motion/Cutting on Movement	78
matching action	78
Zero Cut.....	79
Form Cut.....	79
Match Dissolve	79
Akustischer Match Cut.....	79
Matching Actions bei der Szenenverknüpfung	79
Eyeline Match/Eyeline Matching Cut.....	79
Jump Cut.....	80
Jump Cuts durch Bruch der 30°-Regel bzw. 30°-Rule.....	80
Jump Cuts durch Ellipsen bei der Abbildung eines Vorgangs	81
Jump Cuts durch Form Cuts.....	81
Establishing Shot/Orientation Shot.....	81
Reestablishing Shot.....	81
Master Scene Technique/Master Shot Technique.....	81
Master Shot.....	82
Konstruktive Montage bzw. Constructive Editing/Linkage Editing	82
Analytische Montage/Découpage	82
Shot-Sequence Editing	83
Cut In/Cut-in/Cut-in Shot.....	83
Schuß-Gegenschuß bzw. Shot-reverse-shot/Angle-reverse-angle.....	83
180°-Regel/Achsensprung-Regel bzw. 180-degree Rule.....	83
Handlungsachse/Handlungslinie bzw. Imaginary Line/Line of Interest/Center Line/Stage Line/Director's Line/Action Axis	83
Achsensprung bzw. Crossing the Line	84
Möglichkeiten zur Überquerung der Achse ohne Verletzung der 180°-Regel	84
Screen Direction	84
Montagesequenz/Amerikanische Montage bzw. Montage/Montage Sequence/American Montage/Hollywood Montage/Vorkapich Montage	85

Zwischenschnitt	85
Insert, Insert Shot	85
Cut Away/Cut-away/Cutaway/Cutaway Shot	85
Reaction Shot bzw. Action-reaction-shots	86
Bridging Shot	86
Parallelmontage/Kreuzschnitt/Wechselschnitt bzw. Cross-cutting/Parallel	
Cutting/Parallel Editing/ Intercutting	86
Parallel Editing/Parallel Cutting	87
Cross-Cutting/Crosscutting	87
Intercut/Intercutting	87
Cut Back/Cutback	88
Switchback	88
Mehrfachbild bzw. Split Screen/Split-Screen Shot/Split Frame	88
Multi-image/Multiple-image	88
Multiscreen	89
Attraktionsmontage/Assoziationsmontage/ Kollisionsmontage/Nicht-diegetische	
Einfügung bzw. Associational Editing/Associative Editing/ Associate	
Editing/Relational Editing/Non-Diegetic Insert	89
Intellektuelle Montage	90
Kontrastmontage	90
TON BZW. SOUND (SD)	91
Zeitpunkt der Aufnahme	91
Production Sound/Live Sound	91
Production Sound Effects	91
Supplied Sound	91
Foley Sound	91
Nachsynchronisation bzw. Automated Dialog Replacement (ADR)/Looping	91
Diegetischer vs. Nicht-diegetischer Ton	91
Diegetischer Ton bzw. Diegetic Sound/Actual Sound/Indigenous Sound	92
Diegetische Musik bzw. Diegetic Music/Foreground Music/Source Music/Indigenous	
Music	92
External vs. Internal Diegetic Sound	92
External Diegetic Sound	92
Internal Diegetic Sound	92
Sound Perspective	92
Verlagerung des akustischen Fokus	92
Nicht-diegetischer Ton bzw. Nondiegetic Sound/Extra-Diegetic Sound/Commentative Sound	92
Nicht-diegetische Musik bzw. Nondiegetic Music/Background Music/Nonindigenous Music	93
Nicht-diegetische Erzählerstimme bzw. Nondiegetic Narration	93
Nondiegetic Sound Effects	93
Verhältnis von Bild und Ton	93
On vs. Off	93
On/On-Ton bzw. On/Onscreen Sound/Direct Sound	93
Off/Off-Ton bzw. Off/Offscreen/Offscreen Sound	93
Auffassungsvariante 1: Off = Indirect Sound	93
Auffassungsvariante 2: Off = jeder Ton, der nicht »On« ist	94
(Sound) Over	94
direct vs. off vs. over	94
Voice-Over (VO)	94
Synchron vs. Asynchron	94
Synchroner Ton bzw. Synchronous Sound/Simultaneous Sound	95
Asynchronous Sound/Out-of-sync Sound	95
Nonsimultaneous Sound	95
Akustische Rückblende bzw. Sonic Flashback/Sound Flashback	95
Ton-Überlappung bzw. Sound Bridge/Overlap(ping) Sound/Sound Overlap	95
Vorgezogener Ton	95
Nachgezogener Ton	95
BIBLIOGRAPHIE	96

Hinweise zu diesem Lernbehelf

Dieser Lernbehelf enthält den gesamten Prüfungsstoff für diese Lehrveranstaltung, mit einer Ausnahme: Ich erwähne bzw. erläutere hier nicht alle Begriffe nochmals, die in den Hausübungstexten behandelt werden. Alle in diesen Texten besprochenen Termini (z.B. Souriaus Begriff »kreatoriell«) sind ebenfalls Prüfungsstoff.

Der Lernbehelf unterscheidet sich insofern von einem Skriptum, als er *nicht* sämtliche Ausführungen enthält, die in der Lehrveranstaltung zu hören waren. Zur Erinnerung sind auch die filmographischen Angaben aller Filmausschnitte, die in der LV gezeigt wurden, enthalten.

In Hinblick auf Layout und (konsequente) Interpunktion ist dieser Lernbehelf als ein Kompromiß zu betrachten - der Text ist ein mehr oder weniger direktes Extrakt aus der Datei, die meine sämtlichen Notizen zu dieser Lehrveranstaltung enthält.

Zur Prüfung

Die Prüfung dauert ca. eine Stunde, abgefragt werden dabei zum einen Definitionen von in der LV behandelten Begriffen (z.B. »Was ist eine Plansequenz?«). Einige Fragen verlangen jedoch auch nur die Nennung der richtigen Begriffe (z.B. »Wie lauten der deutsche und der englische Fachausdruck für einen großen Schärfenbereich?«). Bei derartigen Fragen ist in der Regel nur die Kenntnis einer deutschen und einer englischen Benennungsvariante erforderlich.

- Prüfungstermine: Di, 26.6.2007, 18h, HS I, NIG und ein weiterer Termin Ende Oktober

Literaturhinweise

Als Begleitlektüre zur LV empfehle ich das Buch:

📖 Bordwell, David und Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. 8. Aufl.. N.Y.: McGraw-Hill, 2007. (Orig.: Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1979).

- Kosten: ca. 60 €

Empfohlene Nachschlagewerke

📖 Koebner, Thomas (Hg.). *Reclams Sachlexikon des Films*. 2., aktualis. u. erw. Aufl. Stuttgart: Reclam, 2007 (Orig.: 2002).

📖 Monaco, James. *Film und Neue Medien: Lexikon der Fachbegriffe*. Übs. Hans-Michael Bock. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2000. (Orig.: *The Dictionary of New Media*. N.Y.: Harbor Electronic Publishing, 1999).

📖 Wulff, Hans J. u. Theo Bender (Hg.). *Lexikon der Filmbegriffe*. Internet: <http://lexikon.bender-verlag.de>, 2003ff.

Empfehlenswert, allerdings derzeit leider vergriffen:

📖 Königsberg, Ira. *The Complete Film Dictionary*. 2nd Ed. London: Bloomsbury, 1997. (Orig.: 1987).

📖 Rother, Rainer (Hg.). *Sachlexikon Film*. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1997.

Arten von Vermittlungen

Medium, Medien, Vermittlung

"**Medium:** Das seit dem 17. Jh. bezeugte Fremdwort ist aus dem substantivierten Neutrum des *lat.* Adjektivs *medius* „in der Mitte befindlich, mittlerer usw.“ entlehnt. Es erscheint in sehr verschiedenen Verwendungsbereichen: Einmal als naturwissenschaftlicher Terminus im Sinne von „Mittel, Vermittlungsstoff“ zur Bezeichnung eines Trägers physikalischer oder chemischer Vorgänge, ferner allgemein im Sinne von „Vermittlung, vermittelndes Element“ [...] ist mit den unter *Mitte* genannten Wörtern urverwandt." (*Duden 7: Das Herkunftswörterbuch*)

Ein Medium kann also ganz im Sinne der etymologischen Bedeutung als das, worüber/mithilfe dessen eine Vermittlung von Bedeutung funktioniert, gefaßt werden. - Als das Mittel, mit dessen Hilfe Kommunikation funktioniert; als dasjenige, das bei einem Kommunikationsvorgang zwischen Sender und Empfänger vermittelt, sich also in der >Mitte< zwischen diesen beiden Agenten befindet.

Massenmedien

Medien, die sich zur massenhaften Verbreitung von Informationen eignen - Buch, Zeitung, Zeitschrift, Hörfunk, Schallplatte, Fernsehen, Kino, CD-ROMs, Internet etc.

"'Massenmedien', auch Medien der Massenkommunikation bzw. Massenkommunikationsmittel, steht für die technischen Mittel/*Vermittler* zur *Übermittlung* einer Nachricht von einem Sender zu vielen Empfängern" (Roesler/Stiegler, *Grundbegriffe der Medientheorie*, S.137)

Elektronische Medien

Medien, die auf elektronischem Weg funktionieren - Radio, TV, Video, Internet etc. Das Kino ist kein elektronisches Medium im engeren Sinn.

Bildschirmmedien

Medien, die mithilfe von Bildschirmen funktionieren, also TV, Video, Computer.

Audiovisuelle Medien

Medien, bei denen Bilder *und* Töne vermittelt werden, also Theater, Kino, TV, Video, Computer.

Text?

Vor allem in der strukturalistischen Semiotik wird der Begriff »Text« als Synonym für »Vermittlung« verwendet. In diesem Sinne ist dann etwa auch ein Film ein Text. Diese terminologische Vorgangsweise hat den großen Nachteil, daß uns damit ein einfacher und klarer Begriff für »schriftliche Vermittlungen« abhanden kommt.

Repräsentation

"**Repräsentation** [...] Der durchweg nicht einheitlich verwendete Begriff meint in der Ästhetik und Kunsttheorie die Darstellung von etwas durch etwas anderes, im Sinne der Semiotik (de Saussure; Pierce; Morris) eines Bezeichneten (Signifikat/Designat) durch ein Bezeichnendes (Signifikant/Denotat), wobei es unerheblich ist, ob das Designat tatsächlich oder nur der Möglichkeit nach besteht, also kein reales Denotat hat." (Schanze, *Metzler Lexikon Medientheorie - Medienwissenschaft*, S.312)

Film

Film ist eines von vielen verschiedenen Medien bzw. eine von vielen verschiedenen Repräsentationsformen.

Das Wort »Film« bezeichnet genau genommen den Filmstreifen in der Kamera bzw. im Projektor, also lediglich einen - von vielen möglichen - Datenträgern, mit denen das Phänomen, das wir üblicherweise mit dem Wort »Film« meinen, transportiert werden kann.

Ebenso beziehen sich die Begriffe »Kino« oder »Cinema«, die oft synonym für »Film« bzw. das Phänomen, um das es uns hier geht, verwendet werden, nicht direkt auf die Sache selbst, sondern auf eine bestimmte - von mehreren möglichen - Vorführsituationen.

Begriffe, die das Phänomen exakter bezeichnen, wären etwa: "Bewegte Bilder" oder "Bewegungsbild". Der Begriff »Bewegungsbild« wurde und wird in der Filmwissenschaft tatsächlich verwendet - Dadek schreibt etwa über das "Bewegungsbild, also das, was wir gemeinhin »Film« nennen." (Dadek, *Das Filmmedium*, S.109.

Im Englischen bietet sich hier der Terminus "motion picture" an:

"**Motion picture.** [...] Any image that has been given the illusory quality of movement" (Kawin, *How Movies Work*, S.549)

Realfilm vs. Animationsfilm

Eine erste Unterscheidung technischer Art zwischen verschiedenen Arten von Filmen wäre jene zwischen »Realfilmen« und »Animationsfilmen« bzw. »Trickfilmen«.

Realfilm

Filme, die reale Bewegungen photographisch abbilden.

Spielfilm

Spielfilme sind Filme, in denen Schauspieler *spielen*. Genaugenommen sind »Spielfilme« also eine Unterkategorie von Realfilmen (ein Zeichentrickfilm ist kein Spielfilm).

Animationsfilm/Trickfilm

"**Animationsfilm.** Methode, Gegenstände vermittle der Filmtechnik zu beleben" (Monaco, *Film und neue Medien*, S.13)

Die bewegten Bilder entstehen nicht durch die photographische Abbildung realer Bewegungen sondern auf andere Weise. Anhand der Animationstechnik wird etwa unterschieden zwischen:

Zeichentrickfilm

Die sukzessive Darstellung einzeln photographierter Zeichnungen führt zum Bewegungseindruck.

Computeranimation

Animationsfilm, der mithilfe von Computern hergestellt wird.

Noncamera Film/Out-of-camera Film/Direct Film

Animationsfilm, der durch eine direkte Bearbeitung des Filmstreifens erzeugt wird, z.B. indem direkt auf Celluloid gezeichnet wird oder etwa Gegenstände auf einen unbelichteten Filmstreifen gelegt werden und dieser dann dem Licht ausgesetzt und anschließend entwickelt wird.

■ [Dots](#). Regie: McLaren, Norman. Kanada: National Film Board of Canada, 1940.

Narrativ vs. nicht narrativ

Eine wesentliche Unterscheidung, die auf alle Arten von Vermittlungen angewandt werden kann, also nicht filmspezifisch ist, ist die zwischen »narrativen« und »nicht narrativen« Vermittlungen bzw. zwischen den narrativen und nicht-narrativen Anteilen einer Vermittlung.

Narrativ/erzählend/eine Geschichte vermittelnd

- "narrative is *the representation of an event or a series of events.*" (Abbott, *The Cambridge Introduction to Narrative*, S.12)
- "We can consider a narrative to be *a chain of events in cause-effect relationship occurring in time and space.*" (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 6. Aufl., S.60)

Nicht narrativ

- [Punch-Drunk Love](#). Regie u. Drehbuch: Paul Thomas Anderson. USA: Ghouardi Film Company/New Line Cinema/Revolution Studios, 2002. Fassung: DVD-Kaufvideo. Hamburg: Universal Pictures Germany, 2003, 84', 0:08-10.
- [Nur noch 60 Sekunden](#). Regie: Sena, Dominic. Drehbuch: Scott Rosenberg. USA: Jerry Bruckheimer Films/Touchstone Pictures, 2000. (Orig.: *Gone in Sixty Seconds*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Touchstone Home Video/Buena Vista Home Entertainment, 2001, 107', 0:01-03.

Vermittlungen sind selten nur »narrativ« oder nur »nicht narrativ«, sondern beinhalten häufig Elemente beiderlei Charakters. Wie das Beispiel der Credit Sequence von *Nur noch 60 Sekunden* zeigt, kann auch ein Mainstream-Film stark »deskriptiv« Abschnitte beinhalten.

deskriptiv

Eine Vermittlung kann (insgesamt oder stellenweise) eher deskriptiver, also beschreibender Art sein anstatt narrativer (z.B. eine Landschaftsbeschreibung in einem Roman bzw. eine Landschaftsdarstellung in einem Film).

erörternd, reflektierend, schließend

Eine weitere Variante nicht-narrativer Informationsvermittlung wären z.B. theoretische Erörterungen oder Reflexionen - eine mathematische Formel oder eine philosophische Definition *erzählt* nichts.

Fiktiv/fiktional vs. nicht fiktiv/nicht fiktional/ dokumentierend

Eine weitere wesentliche Unterscheidung, die auf (fast) alle Arten von Vermittlungen angewandt werden kann, ist die zwischen »fiktiv« und »nicht fiktiv« bzw. »dokumentierend«.

Die Unterscheidungen »fiktiv/nicht fiktiv« und »narrativ/nicht narrativ« stehen in keinem Implikationsverhältnis zueinander - eine narrative Vermittlung muß nicht unbedingt fiktiven Inhalts, also »fiktional« sein und umgekehrt kann auch eine nicht-narrative Vermittlung fiktional sein, sodaß folgende Tabelle erstellt werden kann:

	Narrativ	Nicht narrativ
• Fiktional	z.B. die Handlung der meisten Kinofilme und Romane	z.B. eine fiktive Landschaftsbeschreibung in einem Roman, viele Gedichte
• Nicht fiktional	z.B. die Handlung von Dokumentarfilmen und Autobiographien	z.B. Beschreibungen realer Landschaften, theoretische Abhandlungen

- Spielfilm

Wenn wir von »Spielfilmen« sprechen, meinen wir meist eigentlich »fiktionale narrative Filme« - auch ein Zeichentrickfilm ist ein »fiktionaler narrativer Film«, aber kein Spielfilm.

Die Frage nach der Fiktionalität kann bei einem Realfilm genau genommen auf drei verschiedenen Ebenen gestellt werden:

- Kamera

Das Tun der Schauspieler vor der Kamera ist real, also nicht fiktiv: die Schauspielerin hat tatsächlich vor der Kamera gesagt: 'Ich bin Königin Elizabeth'. Die photographisch verfahrenende Kamera dokumentiert prinzipiell. Auf dieser Ebene betrachtet wäre also ein Spielfilm prinzipiell nicht-fiktional.

- Handlungen der Personen vor der Kamera

Die Handlungen der Menschen vor der Kamera können Simulationen sein oder auch nicht. Die Handlungen von Schauspielern sind Simulationen: die Schauspielerin ist nicht Königin Elizabeth, sie fingiert das bloß. Wenn wir von einem Dokumentarfilm sprechen, beziehen wir uns üblicherweise auf diese Ebene und meinen damit, daß die sichtbaren Handlungen und Vorgänge keine Simulationen sind.

- Geschichte, die durch diese Handlungen erzählt wird

Sind die Handlungen der Menschen vor der Kamera keine Simulationen, dann liegt auf dieser Ebene jedenfalls »Dokumentation« bzw. »Nicht-Fiktion« vor. Aber auch die Handlungen, die Schauspieler vor der Kamera bloß simulieren, können so (oder so ähnlich) früher tatsächlich stattgefunden haben, wodurch sie - in gewisser Weise - ebenfalls einen dokumentierenden Charakter erhalten (z.B. Königin Elizabeth I. gab es wirklich, und sie hat das wirklich in einer entsprechenden Situation gesagt und dabei wirklich ein so aussehendes Gewand getragen etc.).

Ebenen der Narration

Plot vs. Story

Plot

- "**plot** In a narrative film, all the events that are directly presented to us, including their causal relations, chronological order, duration, frequency, and spatial locations. Opposed to *story*, which is the viewer's imaginary construction of all the events in the narrative." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.504)
- "Die Ereignisse der erzählten Geschichte, wie sie im Film auftauchen. Alle sicht- und hörbaren Ereignisse formen den P.[lot] des Films" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.232)

Während bei diesen beiden Definitionen aufgrund der Verwendung der Begriffe 'event' bzw. 'Ereignis' noch unklar bleibt, ob etwa die schriftlichen Informationen des Vorspanns ebenfalls Teil des »Plot« sind, schafft die folgende Formulierung hier Klarheit:

- "**plot** [...] everything visibly and audibly present in the film before us" (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.71)

»Konkreter« und »idealer« Plot

Aber selbst bei dieser sehr weiten Definition des Begriffs »Plot« bleiben noch Fragen offen, etwa die, ob dann Filmkratzer auf der konkreten Kopie, die wir im Kino (oder auch im Fernsehen) zu sehen und hören bekommen, ebenfalls Teil des »Plot« sind. - Schließlich sind sie ebenfalls 'visibly and audibly present in the film before us'.

Ich schlage vor, hier zu unterscheiden zwischen:

- einem »konkreten Plot« als der Gesamtheit aller visuellen und auditiven Eindrücke, die durch die konkret rezipierte, also individuelle Filmvorführung übermittelt werden und der dementsprechend auch Filmkratzer enthält oder etwa den Schatten, den ein vorbeigehender Zuschauer im Kinosaal auf die Leinwand wirft

- und einem »idealen Plot« als der Gesamtheit aller visuellen und auditiven Eindrücke, die der Rezipient als zum Film, so wie er >eigentlich< gedacht war, gehörig betrachtet, also ohne jene >störenden< Elemente.

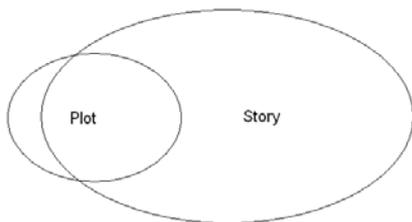
Story

- "story In a narrative film, all the events that we see and hear, plus all those that we infer or assume to have occurred, arranged in their presumed causal relations, chronological order, duration, frequency, and spatial locations. Opposed to *plot*, which is the film's actual presentation of events in the story." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.505)
- "enthält gegenüber dem Plot (der nur aus den gezeigten Ereignissen besteht) all jene Ergänzungen, die der Zuschauer durch Folgerungen selbst erschließt." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.232)

Genauer müsste es hier heißen: 'auch all jene Ergänzungen, die der Zuschauer durch Folgerungen selbst erschließt'.

Die »Story« ist also die Gesamtvorstellung von den erzählten Ereignissen, die der Rezipient anhand der Informationen, die er durch den »Plot« erhält, bildet.

- [Gegen jede Regel!](#) Regie: Yakin, Boaz. Drehbuch: Gregory Allen Howard. USA: Jerry Bruckheimer Films/Technical Black/Walt Disney Pictures, 2000. (Orig.: *Remember the Titans*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Walt Disney Home Entertainment, 2002, 104', 0:00-03.



»Plot« und »Story« bilden eine Schnittmenge, d.h. es gibt Informationen, die zwar Teil des »Plot«, nicht aber Teil der »Story« sind (z.B. die Credits). Andererseits gibt es auch Informationen, die sowohl Teil des »Plot« als auch der »Story« sind - alles, was im Film zu sehen und zu hören ist und sich auf die erzählte Geschichte bezieht. Und es gibt Informationen, die zwar Teil der »Story«, nicht aber des »Plot« sind - Teile der erzählten Geschichte, die im Film nicht zu sehen oder zu hören sind, aber vom Rezipienten ergänzt werden.

Sujet vs. Fabel

Die Unterscheidung zwischen den beiden narrativen Ebenen, die Bordwell & Thompson mit »Plot« und »Story« bezeichnen, wurde von den Literaturwissenschaftlern des russischen Formalismus in den 1920ern eingeführt. Namhafte Mitglieder dieser Schule waren Victor Sklovskij, Boris Ejchenbaum, Juri Tynjanov u.a.

Allerdings verwendeten die Formalisten dafür die Bezeichnungen »Sujet« (entspricht in etwa dem Begriff »Plot« von Bordwell und Thompson) und »Fabel« (=Story). Eingeführt wurde die Unterscheidung von

- 📖 Tomasevskij, Boris V.. *Theorie der Literatur. Poetik*. Nach d. Text d. 6. Aufl. (Moskau - Leningrad 1931) hrsg. u. eingeleitet von Klaus-Dieter Seemann, übs. Ulrich Werner. Wiesbaden: Harrassowitz, 1985. (Orig.: 1925).

(Narrative) Discourse vs. Story bzw. Discours vs. Histoire

Seymour Chatmans Unterscheidung von »Discourse« und »Story« entspricht im Prinzip den Begriffen »Plot« und »Story« von Bordwell und Thompson, allerdings sagt Chatman statt »Story« gelegentlich auch "Plot"! (vgl. etwa Chatman, *Story and Discourse*, S.62)

📖 Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca/London: Cornell Univ. Pr., 1978.

- "The difference between events and their representation is the difference between *story* (the event or sequence of events) and *narrative discourse* (how the story is conveyed)."

📖 Abbott, H. Porter. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge Univ. Pr., 2002, S.13.

Abbotts Begriffe "story" und "narrative discourse" entsprechen also in etwa Bordwell und Thompsons Begriffen »Story« und »Plot«. Siehe dazu auch:

📖 Martinez, Matias u. Michael Scheffel. *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C. H. Beck, 1999, S.22ff.

Andere Begriffe von "Plot"

"**Plot** Grundriß der (in Kurzform nacherzählbaren) Handlung oder Fabel (Aristoteles' *mythos*) als konsequente Organisation der Ereignisse in Roman, Novelle, Krimi usw. bes. der Konflikt im Drama oder Film und zumal dessen kausal streng verknüpfte und rational überzeugende Form." (Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, 8. Aufl., S.614)

Wilperts Auffassung von »Plot« entspricht also eher dem, was Bordwell und Thompson unter »Story« verstehen als ihrem Begriff von »Plot«!

- "**Plot** Der grobe Abriss einer Story." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.130)
- "[10 Jahre später](#)". [Interview mit Quentin Tarantino auf] *Reservoir Dogs: Special Edition*. DVD-Kaufvideo. München: Universum Film GmbH, 2003, Disc 2 (Bonusmaterial), 0:06f.

Tarantino erläutert seine Art, Dialoge zu schreiben - die Figuren "don't just talk about 'the plot'". Es ist offensichtlich, daß Tarantino hier nicht den selben Begriff von »Plot« hat wie Bordwell & Thompson, sondern darunter die Haupthandlung des Films versteht.

Subplot

"**Subplot** A secondary complication within a motion picture story, usually touching on and enriching the main plot." (Beaver, *Dictionary of Film Terms*, S.330)

Auch der Begriff »subplot«, der im Grunde eine Nebenhandlungslinie einer Erzählung meint, basiert offensichtlich nicht auf dem Plot-Begriff von Bordwell & Thompson.

Diegese/diegetisch bzw. Diegesis/Diegetic

- "alles, was sich laut der vom Film präsentierten Fiktion ereignet und was sie implizierte, wenn man sie als wahr ansähe" (Souriau, "Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie", S.156)
- "Diegetisch ist alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört." (Souriau, "Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie", S.151)
- "**Diegese** Die erzählte Welt des Films" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.58)

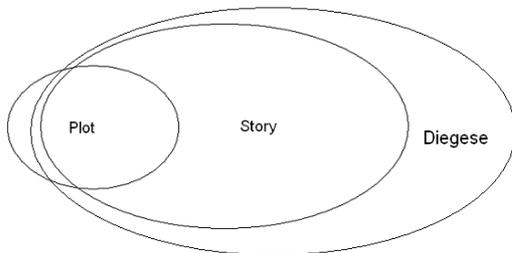
Genauer: Die »Diegese« ist die Vorstellung von der erzählten Welt, die der Rezipient ausgehend von jenen Informationen konstruiert, die er durch den Plot erhält.

Grob gesprochen bezeichnen also Bordwell & Thompsons »story« und Souriaus Begriff von »Diegese« dasselbe:

"The total world of the story action is sometimes called the film's *diegesis*"
(Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.70)

Im Gegensatz zum Story-Begriff, der stets eher nur auf die Handlung(en) (in der erzählten Welt) bezogen wird, ist allerdings beim Begriff »Diegese« klar, das damit die erzählte Welt in ihrer Gesamtheit gemeint ist, also auch alle ihre Eigenschaften, Zustände und nicht nur die in ihr vorfallenden Handlungen.

In diesem Sinne wäre dann die »Story« eine Teilmenge der »Diegese« - alle Elemente der Story sind auch Elemente der Diegese, aber die Diegese geht über die Story hinaus. - Sie enthält auch nicht auf die >Handlung< bezogene Informationen über die erzählte Welt:



Ein wichtiger Vorteil des Begriffs "Diegese" gegenüber dem "Story"-Begriff besteht darin, daß dazu elegant das Adjektiv "diegetisch" gebildet werden kann.

📺 [Gegen jede Regel](#). Regie: Yakin, Boaz. Drehbuch: Gregory Allen Howard. USA: Jerry Bruckheimer Films/Technical Black/Walt Disney Pictures, 2000. (Orig.: *Remember the Titans*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Walt Disney Home Entertainment, 2002, 104', 0:00-03.

Eine wichtige Faustregel zur Unterscheidung der "diegetischen" von den "nicht-diegetischen" Anteilen einer Vermittlung lautet: Diegetisch ist alles, was die Figuren der Erzählung sehen oder hören oder wissen (bzw. könnten, wenn sie zur richtigen Zeit am richtigen Ort wären).

Exkurs: Titel bzw. Titles

"**title, titles** Any words that appear on the screen not as part of the scene but as a means of conveying information to the audience. (1) 'Credit titles' appear at the start and conclusion of a film to cite the various personnel responsible for the motion picture; (2) the 'main title' gives the name of the film, and the 'main titles' are all those that appear at the start of the film; (3) the 'end title' tells us that the film is concluded and the 'end titles' give us the credits; (4) 'insert titles' or 'intertitles', placed in the body of the film, were used in silent films to give dialogue, comment on action, or set time and location, and are used in sound film to set time and place or provide information; and (5) 'subtitles' are placed at the bottom of the screen to translate foreign dialogue. Titles may appear separately on the screen, be superimposed over a scene, crawl or roll up on the screen, or seem to be panned by the camera. In recent years, the main title and credits are frequently given after an opening scene that is called a teaser." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.425)

Credits/Credit Titles

Vorspann(-Titel) bzw. Main Titles/Front Credits

Abspann(-Titel)/Nachspann(-Titel) bzw. End Titles/Closing Credits

"**Credits.** Die Liste der Produktionsdaten und Namen der Techniker und Mitwirkenden, die als Vorspann- oder Ab-/Nachspann-Titel den Film begleiten. Die Reihenfolge, selbst die typografische Gestaltung, ist oft vertraglich genau ausgehandelt. Während in der klassischen Hollywood-Zeit die Credits oft nur zwei Tafeln umfaßten und selbst wichtige Techniker ungenannt blieben (sie waren feste Angestellte des Studios), dauern Nachspanne heute oft minutenlang, selbst Lehrlinge und Pizzalieferanten werden aufgeführt." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.39)

Zwischentitel bzw. Insert Titles/Intertitles

"**insert titles, intertitles** Printed words inserted into the body of the film instead of being placed either at the beginning or ending. In silent films, such titles gave dialogue or set time and location. In sound films such titles can set time and place or simply provide information about passing events." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.193)

Untertitel bzw. Subtitles

Eingeblendete Titel bzw. Superimposed Titles/Supers/Supered titles/Burn-ins

"**superimposed titles, supers, supered titles, burn-ins** Titles that appear on top of a still or action image, sometimes used for credits at the start or conclusion of a film or for subtitles translating foreign dialogue at the bottom of the frame. Superimposed titles are normally made in an optical printer by printing together the titles and images from their respective films on fresh stock." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.403)

Mimetische und nicht-mimetische Informationen über die Diegese

Der »Plot« (im Verständnis von Bordwell & Thompson) eines narrativen Films besteht also typischerweise zum größten Teil aus diegetischen Anteilen, enthält aber auch nicht-diegetische Elemente wie z.B. die Credits im Vor- und Abspann, die Signation der Produktionsfirma, Filmkratzer oder etwa die Symbole, die dem Kinoprojektionisten das Ende der Filmrolle signalisieren.

Entsprechend der oben formulierten Faustregel werden üblicherweise auch eine Erzählerstimme (voice over), schriftlich eingeblendete Informationen über Handlungsort oder -zeit oder etwa Musik, deren Quelle nicht in der erzählten Welt liegt, als "nicht diegetisch" bezeichnet.

Dieser Sprachgebrauch ist allerdings insofern ungenau, als die zuletzt genannten Elemente zwar nicht Teil der erzählten Welt sind, dabei aber doch - mehr oder weniger deutliche - Informationen über die Diegese liefern. Sie liefern diese Informationen allerdings auf andere Weise, als dies etwa bei den sicht- und hörbaren Handlungen der Filmfiguren der Fall ist. Eine Erzählerstimme oder etwa der ins Bild eingeblendete Text "Alexandria, Virginia - 1981" stellen die entsprechenden Aspekte der erzählten Welt nicht nachahmend dar, bilden sie nicht ab, sondern informieren auf nicht-mimetische Weise über die Diegese.

Genau genommen ist beim Plot eines narrativen Films also zwischen den folgenden *drei* Informationskategorien zu unterscheiden:

- Nicht-diegetische Informationen

Als solche wären konsequenterweise nur Elemente zu bezeichnen, die tatsächlich in keinerlei Bezug zur Diegese stehen - die Credits im Vor- und Abspann, die Signation der Produktionsfirma etc. (Informationsanteile, die nur zum »konkreten Plot« gehören, nicht aber zum »idealen«, z.B. Filmkratzer, fallen zur Gänze in diese Kategorie).

- Nicht-mimetische Informationen über die Diegese (keine Nachahmung der Diegese)

Beispiele: eine Erzählerstimme, schriftlich eingeblendete Informationen über Handlungszeit oder -ort

- Mimetische Informationen über die Diegese

machen typischerweise den größten Teil des Plot eines narrativen Films aus: die sicht- und/oder hörbaren Handlungen und Äußerungen der Figuren der erzählten Welt, die sichtbaren Landschaften, Gebäude und anderen Objekte der erzählten Welt etc.

Mit der Grenze zwischen den diegetischen und nicht-diegetischen Anteilen kann auch gespielt werden:

- 📖 [Fletcher's Visionen](#). Regie: Donner, Richard. Drehbuch: Brian Helgeland. USA: Donner/Schuler-Donner Productions/Silver Pictures/Warner Bros., 1997. (Orig.: *Conspiracy Theory*), 0:00.
- 📖 [Just Write: Verrücktes Pflaster Hollywood/Just Write: Alles aus Liebe](#). Regie: Gallerani, Andrew. Drehbuch: Stan Williamson. USA: BMG Independents/Curb Entertainment International/Curb Entertainment/Wind Chill Productions, 1997. (Orig.: *Just Write*), 0:04.

Ist "Diegese" ein filmspezifischer Begriff?

Obwohl Souriau sich in seiner Definition von »Diegese« nur auf den Film bezieht, kann dieser Begriff konsequenterweise auf alle Arten von Erzählungen - egal mit welchem Medium sie vermittelt werden - angewendet werden: Jede Erzählung vermittelt eine Diegese bzw.: Insofern eine Diegese vermittelt wird, handelt es sich bei der Vermittlung um eine (Art von) Erzählung. Dementsprechend wurde und wird der Begriff »Diegese« auch in der Erzählforschung verwendet, z.B. von

- 📖 Genette, Gérard. *Die Erzählung*. Übs. Andreas Knop, hg. u. m. e. Vorw. v. Jürgen Vogt. München: Fink, 1994. (Orig.: "Discours du récit: Essai de méthode". *Figures III*. Paris, 1972. S.65-282).

"Diegese" vs. "Diegesis"

Wie auch Souriau in seinem Artikel "Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie" erläutert, stammt der Begriff "Diegese" bzw. eigentlich "Diegesis" aus dem Altgriechischen und bedeutet dort "Bericht, Erzählung, Darstellung" (Souriau, "Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie", S.144)

Platon nimmt im dritten Buch seiner *Politeia* eine Unterscheidung zwischen zwei verschiedenen Arten der Erzählung/Diegesis vor, nämlich

- "diêgêsis dia mimêseôs" (Erzählung durch Nachahmung)
vs.
"haplê diêgêsis" (einfache/reine Erzählung)
"In einem solchen Fall [bei der Verwendung von direkter Rede] gestalten also Homer und andere Dichter die Erzählung [diêgêsis] in der Form der Nachahmung [mimêsis] (also der unmittelbaren Wiedergabe) [...] Wenn sich aber der Dichter nirgends verbirgt, dann entsteht eine Dichtung oder Erzählung ohne Nachahmung, in mittelbarer Wiedergabe [...] somit einfache Erzählung [haplê diêgêsis]."

- 📖 Platon. *Der Staat*. Übs. u. hg. v. Karl Vretska. Stuttgart: Reclam, 1982. (Orig.: *Politeia*. ca. 409 - 405 v. Chr.), 3. Buch/393c f.

Diese Opposition wurde in der Folge fälschlich verkürzt auf den Gegensatz

- Mimesis vs. Diegesis

und findet sich in den Begriffen

- Showing vs. Telling

wieder. Um Souriaus Begriff der Diegese von der 'Erzählung ohne Nachahmung' im Sinne Platons zu unterscheiden, wird letztere gelegentlich als "Diegesis" bezeichnet (vgl. etwa Genette, *Die Erzählung*, S.202).

Zeit

Filmzeit/Laufzeit des Films/Bildzeit bzw. Screen Duration/Screen Time/Presentation Time

- = Dauer bzw. Zeit der (idealen) Vorführung

Mukarovsky schreibt diesbezüglich von der "Bildzeit", die "durch die Bewegung des Filmstreifens im Projektionsapparat" gegeben ist (Mukarovsky, "Die Zeit im Film", S.137).

In der Terminologie Souriaux wäre die Filmzeit die "filmophanische Zeit"

Gefilmte Zeit bzw. Story Time/Narrative Time/Action-time

- = erzählte Zeit

Die gefilmte Zeit ist die Zeit, von der im Film erzählt wird. Die Unterscheidung zwischen »Filmzeit« und »gefilmter Zeit« entspricht der in der Literaturwissenschaft und Erzählforschung üblichen zwischen »Erzählzeit« und »erzählter Zeit«.

Bei der gefilmten Zeit kann näher unterschieden werden zwischen dem »gefilmten Zeitraum« und der tatsächlich dargestellten diegetischen Zeit:

Gefilmter Zeitraum

Der Zeitraum vom diegetisch frühesten bis zum diegetisch spätesten Zeitpunkt, der im Film zu sehen ist.

Dieser Zeitraum ist bei den meisten narrativen Filmen aufgrund von zahlreichen, mehr oder weniger langen

Ellipsen

also zeitlichen Auslassungen umfangreicher als die "screen duration".

Zeitdeckung bzw. Real Time

Gibt es keine Ellipsen und dauert der Film daher genauso lange wie der gefilmte Zeitraum, dann wird von einer »Darstellung mit Zeitdeckung« gesprochen (vgl. Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, 8. Aufl., S.916).

"**real time** (1) The term is applied to some process of transferring, recording, or rendering a series of moving images that takes the same amount of time as the time in which the images would normally be displayed [...] (2) The normal time for displaying some action - eg.g., a three-minute chase in three minutes - as opposed to slow or fast motion or some type of elliptical cutting." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.324)

Beispiele für Filme, die zur Gänze mit exakter oder ungefährender Zeitdeckung erzählen:

- *Cocktail für eine Leiche*. Regie: Hitchcock, Alfred. Drehbuch: Hume Cronyn, Arthur Laurents u. Ben Hecht, n. d. Stück *Rope's End* v. Patrick Hamilton. USA: Transatlantic Pictures/Warner Bros., 1948. (Orig.: *Rope*).

- *Timecode*. Regie u. Drehbuch: Mike Figgis. USA: Red Mullet Productions, 2000.

- *12 Uhr mittags/Zwölf Uhr mittags*. Regie: Zinnemann, Fred. Drehbuch: Carl Foreman, n. d. Erzählung "The Tin Star" v. John W. Cunningham. USA: Stanley Kramer Productions/United Artists, 1952. (Orig.: *High Noon*).

Abgebildete diegetische Zeit/tatsächlich dargestellte Zeit

Jene Abschnitte der gefilmten Zeit, die im Plot tatsächlich zu sehen sind. Die abgebildete diegetische Zeit macht meist nur einen Teil des gefilmten Zeitraums aus. Summiert man alle Teile der tatsächlich dargestellten Zeit, so wird diese Summe in vielen Fällen mit der Filmzeit übereinstimmen.

Werden allerdings Zeitlupe oder Zeitraffer eingesetzt oder wird der selbe diegetische Zeitabschnitt mehrmals (z.B. aus verschiedenen Perspektiven) gezeigt, dann trifft dies nicht mehr zu.

Zeitlupe

Hier ist die Filmzeit umfangreicher als die gefilmte Zeit. Zeitlupe wird beim Realfilm erreicht, indem die Kamera bei der Aufnahme schneller als der Projektor im Kino läuft.

☛ [Das Haus am Meer](#). Regie: Winkler, Irwin. Drehbuch: Mark Andrus. USA: Winkler Films/New Line Cinema, 2001. (Orig.: *Life As A House*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 2003, 116', 0:06.

Zeitraffer

Beim Zeitraffer wird die gefilmte Zeit gerafft dargestellt. Die Filmzeit ist dann - wie bei einer Einfügung von Ellipsen - weniger umfangreich als die gefilmte Zeit. Eine Zeitrafferdarstellung wird beim Realfilm erreicht, indem die Kamera bei der Aufnahme langsamer als der Projektor im Kino läuft, indem also - so könnte man auch formulieren - nach jedem einzelnen Kader jeweils eine Ellipse eingefügt wird.

☛ [Dogville](#). Regie: Von Trier, Lars. Drehbuch: Lars von Trier. DK/SE/FR/NO/NL/FI/DE/USA/GB, 2003. Fassung: DVD-Video. Concorde Home Entertainment 2004, 166', 1:14f.

Rückwärtslaufen der gefilmten Zeit: Reverse Motion/Reverse Action

☛ [Streik](#). Regie: Eisenstein, Sergej M.. Drehbuch: Grigori Aleksandrov, Sergej M. Eisenstein, Ilya Kravchunovsky u. Valeryan Pletnyov. UdSSR: Goskino/Proletkult, 1925. (Orig.: *Stachka*). Fassung: SW3, 11.1.1994, 67', 0:01.

Erzählter Zeitraum bzw. Story Duration

Den gefilmten Zeitraum kann man weiters vom erzählten Zeitraum unterscheiden, also jenem Zeitraum vom diegetisch frühesten bis zum diegetisch spätesten Ereignis, von dem in irgendeiner Weise - sei es mimetisch oder nicht-mimetisch (z.B. auch durch die mündliche Erzählung einer Figur) - erzählt wird.

Bordwell & Thompson bezeichnen diesen Zeitraum als "story duration" (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 6. Aufl., S.66).

Der Unterscheidung zwischen "tatsächlich dargestellter Zeit", "gefilmtem Zeitraum" und "erzähltem Zeitraum" entsprechen die von Pfister für die Dramenanalyse vorgeschlagenen Begriffe "primäre", "sekundäre" und "tertiäre gespielte Zeit":

"Unter der primären gespielten Zeit verstehen wir die fiktive Zeitdauer, die unmittelbar szenisch präsentiert wird, unter der sekundären gespielten Zeit die fiktive Zeitdauer vom [...] Einsatzpunkt der szenisch präsentierten Handlung, bis zum Zeitpunkt des Textendes unter Einschluß der etwaigen ausgesparten Zeiträume zeitlich verdeckter Handlung, und unter der tertiären gespielten Zeit schließlich die fiktive Zeitdauer der Geschichte vom Beginn der nur verbal vermittelten Vorgeschichte bis zum Zeitpunkt des Textendes bzw. bis zum spätesten Zeitpunkt, der in zukunftsweisendem Ausblick am Textende noch verbal thematisiert wird. Die sekundäre gespielte Zeit ist also in der tertiären enthalten und enthält selbst wieder die primäre; da die Mengenverhältnisse aber jeweils durch ein 'Größer, bzw. Kleiner oder Gleich' definiert sind, können sie sich auch decken. Dies ist der Fall bei einem Text, der auf jede Vor- und Nachgeschichte und in ununterbrochener raum-zeitlicher Kontinuität auf jede zeitliche Aussparung verzichtet." (Pfister, *Das Drama*, S.369f)

Diegetische Zeit bzw. Diegetic Time

Die gesamte Zeit der erzählten Welt.

Da wir in unserem Verständnis der erzählten Welt wohl typischerweise davon ausgehen, daß es diese auch bereits vor dem ersten Ereignis, das der Film zeigt, gab, ist die gefilmte Zeit üblicherweise eine Teilmenge der diegetischen Zeit (außer bei einem Film, der Anfang und Ende der erzählten Welt zeigt).

Wir gehen z.B. davon aus, daß jede Figur, die in der erzählten Welt auftritt, auch einmal geboren wurde. Die Geburt wäre dann - sofern sie nicht gezeigt wird - Teil der diegetischen Zeit, nicht aber der gefilmten Zeit.

Dementsprechend wird der diegetische Zeitraum üblicherweise unendlich sein, es sei denn, er wird durch die Erzählung explizit eingegrenzt, z.B. durch den Hinweis: "Am Beginn der Zeit geschah folgendes ...".

Rückblende bzw. Flashback

- Bei einer Rückblende entspricht die filmzeitliche Chronologie nicht der Chronologie der gefilmten Zeit/Diegeese.
- Bei einer Rückblende wird ein Story-Abschnitt gezeigt, der diegetisch *vor* dem Story-Abschnitt liegt, der im Plot unmittelbar zuvor zu sehen war.
- "**flashback** An alteration of story order in which the plot moves back to show events that have taken place earlier than ones already shown" (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 5. Aufl., S.479)

Von einer Rückblende wird also immer dann gesprochen, wenn die filmische Narration in ihrer Darstellung der gefilmten bzw. diegetischen Zeit >zurückgeht< - unabhängig davon, ob dieses Zurückgehen in der Zeit sofort erkennbar ist, wie es motiviert wird und wie lange es dauert. Auch dann, wenn die Rückblende bis zum Ende des Films dauert, bleibt es eine Rückblende.

☞ [Reservoir Dogs: Wilde Hunde](#). Regie: Tarantino, Quentin. Drehbuch: Quentin Tarantino u. Roger Avary (background radio dialog). USA: Live Entertainment/Dog Eat Dog Productions, 1992. (Orig.: *Reservoir Dogs*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Special Edition. München: Universum Film GmbH, 2003, 91', 0:24f; mit einem Kommentar von Quentin Tarantino.

Tarantinos in diesem Abschnitt seines Kommentars zu *Reservoir Dogs* geäußerte Ansicht, daß bei seiner a-chronologischen Erzählweise nicht von "flashbacks" zu sprechen sei, entspricht also nicht der üblichen Verwendung des Begriffs: Auch die filmisch dargestellten Rückgriffe in *Pulp Fiction* oder *Reservoir Dogs* sind "Rückblenden" bzw. "Flashbacks".

Tarantino spricht mit seiner Bemerkung übrigens indirekt ein häufig zu beobachtendes Verfahren an: Rückblenden werden oft durch sich erinnernde Figuren eingeleitet, mithin narrativ motiviert, so auch in:

☞ [Titanic](#). Regie: Cameron, James. Drehbuch: James Cameron. USA: 20th Century Fox/Paramount/Lightstorm Entertainment, 1997. Fassung: DVD-Kaufvideo. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 1999, 180', 0:18-20.

Rahmenhandlung, Binnenhandlung

"R.[ückblenden] können den Hauptteil des Films ausmachen, umfaßt nur durch eine Rahmenhandlung [...] In einer derart dominierenden Binnenhandlung wird durch ihre Dauer die Vergangenheit der Ereignisse zunehmend schwach markiert, zumal dann, wenn in ihr die Linearität gewahrt bleibt." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.256).

Akustische Rückblende bzw. Sonic Flashback/Sound Flashback

Eine Rückblende, die nur auf der akustischen Ebene erfolgt - wir hören den Ton der diegetischen Vergangenheit und sehen dabei weiter die diegetische Gegenwart.

- 📖 [12 Uhr mittags/Zwölf Uhr mittags](#). Regie: Zinnemann, Fred. Drehbuch: Carl Foreman, n. d. Erzählung "The Tin Star" v. John W. Cunningham. USA: Stanley Kramer Productions/United Artists, 1952. (Orig.: *High Noon*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 1999, 80', 0:15-17.

Analepse

Wenn ein früheres Ereignis von einer Figur oder einem Erzähler in einem voice over lediglich mündlich erwähnt wird, spricht man üblicherweise nicht von einer »Rückblende«. Gleichwohl stellen auch solche Elemente Varianten von narrativen Rückgriffen auf diegetisch frühere Ereignisse dar. Als Sammelbegriff für alle Arten von narrativen Rückgriffen, der also Rückblenden und akustische Rückblenden ebenso umfaßt wie derartige mündliche Rückgriffe auf frühere Ereignisse, bietet sich der in der Narratologie gebräuchliche Terminus »Analepse« an:

"mit *Analepse* [bezeichnen wir] jede nachträgliche Erwähnung eines Ereignisses, das innerhalb der Geschichte zu einem früheren Zeitpunkt stattgefunden hat als dem, den die Erzählung bereits erreicht hat."

- 📖 Genette, Gérard. *Die Erzählung*. Übs. Andreas Knop, hg. u. m. e. Vorw. v. Jürgen Vogt. München: Fink, 1994. (Orig.: "Discours du récit: Essai de méthode". *Figures III*. Paris, 1972. S.65-282; "Nouveau discours du récit", 1983), S.25.

Vorausblende bzw. Flashforward/Flash-forward/Flash-ahead

- "**flashforward** An alteration of story order in which the plot presentation moves forward to future events, then returns to the present." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 5. Aufl., S.479).

Von einer Vorausblende wird also nur dann gesprochen, wenn die Narration nach dem >Sprung< in die diegetische Zukunft wieder >zurückgeht<. Andernfalls würde es sich lediglich um eine Ellipse handeln. Eine Vorausblende kann also auch als eine Aufeinanderfolge einer »Ellipse« und einer »Rückblende« beschrieben werden.

Wenn z.B. Rose während der langen Rückblende in *Titanic* wieder einmal beim Erzählen zu sehen ist und die Narration danach wieder in die Vergangenheit zurückkehrt, dann wäre das - streng betrachtet - ein Beispiel für eine Vorausblende:

- 📖 [Titanic](#). Regie: Cameron, James. Drehbuch: James Cameron. USA: 20th Century Fox/Paramount/Lightstorm Entertainment, 1997. Fassung: DVD-Kaufvideo. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 1999, 180', 1:19-20.

Die oben erwähnte Ersetzbarkeit des Begriffs »Vorausblende« läßt sich hier gut demonstrieren: Anstatt von einer »Vorausblende« zu sprechen, könnte man hier auch sagen: Die Narration kehrt zurück in die 1990er Jahre (es erfolgt eine große Ellipse) und dann wird die lange Rückblende fortgesetzt.

>Echte< Vorausblendungen, bei denen also die Erzählung auch absolut (und nicht nur relativ) gesehen in der Vergangenheit beginnt, dann in die Zukunft geht und dann wieder zurück, sind zumindest in Mainstream-Filmen selten zu finden.

- 📖 [Fiona](#). Regie u. Drehbuch: Amos Kollek. USA: AMKO Productions Inc., 1998. Fassung: Arte, 1.10.2003, 80', [0:02f](#) u. [1:17-19](#).

Auch hier gibt es einen Überbegriff:

Prolepse

"Mit *Prolepse* bezeichnen wir jedes narrative Manöver, das darin besteht, ein späteres Ereignis im voraus zu erzählen oder zu evozieren"

- 📖 Genette, Gérard. *Die Erzählung*. Übs. Andreas Knop, hg. u. m. e. Vorw. v. Jürgen Vogt. München: Fink, 1994. (Orig.: "Discours du récit: Essai de méthode". *Figures III*. Paris, 1972. S.65-282; "Nouveau discours du récit", 1983), S.25.

Dieser Begriff dient also der Bezeichnung aller Formen von Vorwegnahmen der diegetischen Zukunft.

Raum

Diegetischer Raum/erzählter Raum/narrativer Raum/Raum der Geschichte/Filmraum/filmischer Raum/szenischer Raum bzw. Diegetic Space/Narrative Space/Filmic Space/Scenographic Space

Der Raum der erzählten Welt, also der Raum, in dem die erzählte Handlung stattfindet.

Der Rezipient konstruiert den diegetischen Raum ausgehend von den Informationen, die er durch den Plot erhält.

- "Raum, in dem sich die Geschichte abspielt" (Souriau, "Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie", S.144).

Montierter Raum bzw. Editing Space

Außerdem wird gelegentlich auch vom »montierten Raum« gesprochen:

- "Der montierte Raum ist derjenige Raum, der in der Montage hervorgebracht wird." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.122).

Einstellungsraum/Bildraum bzw. (On) Screen Space/Shot Space

"screen space: the visible space within the frame" (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.80)

Der Einstellungsraum ist also ein Teil des diegetischen Raums.

On(Screen Space) vs. Off(Screen Space)

Für die Unterscheidung des Einstellungsraums, also des in einer Einstellung tatsächlich sichtbaren Raums von dem darüber hinausgehenden diegetischen Raum werden auch die Begriffe »on« bzw. »on screen space« und »off« bzw. »off screen space« verwendet.

Die Wörter »on« und »off« werden also nicht nur verwendet, um auf der Tonebene zwischen Ton, dessen Quelle im Bild zu sehen ist (»on«) oder nicht (»off«), zu unterscheiden, sondern auch für diese Differenzierung des diegetischen Raums.

Tonraum bzw. Sonic Space

- "Der Tonraum [...] ist die Raumvorstellung, die durch den Ton angeregt wird." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.122).

Filmzeitliche Gliederung/Segmentierung

Kader/(Einzel)bild bzw. Frame

Ein (analoger) Kinofilm besteht aus einer Serie einzelner auf einem Zelluloidfilm befindlicher Photographien, sog. Kadern bzw. frames.



Bildstrich bzw. Frameline

Die einzelnen Kader sind getrennt durch den »Bildstrich« bzw. die »frameline«.

Bildfrequenz bzw. Frame Rate

wird angegeben in Bildern pro Sekunde bzw. frames per second (fps) und beträgt beim Tonkinofilm normalerweise 24 Bilder pro Sekunde, beim Stummfilm variierte sie zwischen 16 und 24 Bildern pro Sekunde. Zeitlupe und Zeitraffer werden typischerweise erreicht, indem Aufnahme- und Projektionsgeschwindigkeit nicht übereinstimmen:

Zeitlupe: es werden z.B. 48 Bilder in der Sekunde gefilmt, aber trotzdem nur 24 in der Sekunde projiziert.

Zeitraffer: es werden z.B. nur 2 Bilder in der Sekunde gefilmt, aber trotzdem 24 in der Sekunde projiziert.

Halbbild bzw. Field

Bei Fernsehen und Video sind die Einzelbilder sogar noch weiter unterteilbar, da dort ein Einzelbild üblicherweise aus zwei »Halbbildern« bzw. »fields« zusammengesetzt wird: Der Kathodenstrahl eines (herkömmlichen) TV-Monitors zeichnet zunächst nur jede zweite Zeile des TV-Bilds, also quasi alle Zeilen mit ungeraden Nummern (1. Halbbild), und in einem zweiten Durchgang die Zeilen, die beim ersten Durchgang ausgelassen wurden (2. Halbbild). Je nach der in dem jeweiligen Land verwendeten Farbfernsehnorm gibt es unterschiedliche frame rates bzw. field rates:

- PAL (Phase Alternative Line): 25 Frames bzw. 50 Fields pro Sekunde, 625 Zeilen (576 sichtbare Zeilen); wird verwendet in DE, AT, GB, China u.a.

Bei der Übertragung von Kinofilmen auf ein PAL-Videoformat, z.B. für eine Ausstrahlung im ORF, wird der Kinofilm üblicherweise einfach schneller abgespielt, damit ein Kader des Kinofilms jeweils genau einem Vollbild des Videos entspricht, d.h.: typischerweise laufen alle Filme, die mit den üblichen 24 Bildern pro Sekunde gedreht wurden (also so gut wie alle für's Kino produzierten Filme), bei uns im TV oder auch auf DVDs um 4% schneller. Auch die in diesen Filmen zu hörende Musik läuft dann schneller und entsprechend höher (ca. ein Halbton). Unterschiede in den Längenangaben von Kinofilmen in der Größenordnung von 4% sind meist auf diesen Umstand zurückzuführen.

📖 Demtschyna, Michael. *PAL's 4% Speedup*.

<http://www.michaeldvd.com.au/Articles/PALSpeedUp/PALSpeedUp.asp>, 2.11.1999.

- NTSC (National Television Standards Committee): 30 Frames bzw. 60 Fields pro Sekunde, 525 Zeilen (480 sichtbare Zeilen); wird verwendet in den USA, Kanada, Japan u.a.

Da eine entsprechende Anhebung der Geschwindigkeit wie bei der Übertragung von Kinofilmen auf PAL hier zu drastisch wäre und vom Rezipienten bemerkt würde, wird bei der Übertragung von Kinofilmen auf NTSC ein Interpolationsverfahren angewandt. Kinofilme auf NTSC-DVDs haben also ziemlich genau die gleiche Abspielgeschwindigkeit wie im Kino (der Filmmaster wird bei der Abtastung auf 23,976 fps verlangsamt, um eine adäquate Interpolation zu ermöglichen).

Exkurs: Standkopierung - Standvergrößerung - Standfoto

Standkopierung/Stehkader bzw. Freeze/Freeze Frame/Still Frame/Hold Frame/Stop Frame

"**Standkopierung** (Freeze Frame). Ein eingefrorenes Filmbild, das durch Mehrfachkopierung eines Einzelbildes auf der optischen Bank erzeugt wird." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.154)

- ☞ [Alles über Eva](#). Regie: Joseph L. Mankiewicz. Drehbuch: Joseph L. Mankiewicz, n. d. Erzählung "The Wisdom of Eve" v. Mary Orr. USA: 20th Century Fox, 1950. (Orig.: *All About Eve*), Fassung: 3SAT, 28.03.93, 131', 0:05-07.

Standvergrößerung/Kader(aus)vergrößerung bzw. Frame Enlargement

"a copy of a single frame taken from the finished film; this is usually called a *frame enlargement*. Most movie photographs we see in books and magazines, however, are *production stills*, images shot by a still photographer on the set. Production stills are usually photographically clearer than frame enlargements, and they can be useful for studying details of setting or costume. But they differ from the image on the film strip. Usually the still photographer rearranges and relights the actors and takes the shot from an angle and distance not comparable to that shown in the finished film. Frame enlargements therefore offer a much more faithful record of the finished film." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.44)

Standfoto bzw. (Production) Still

"**Standfoto** (Still). Foto, das bei den Dreharbeiten von einem speziellen Fotografen (oder einem der Kamera-Assistenten) gemacht wird und Szenen des Films für Werbezwecke festhält. Manchmal werden Werk- oder Arbeitsfotos, die die Dreharbeiten dokumentieren, zu den Standfotos gezählt." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.154)

Einstellung bzw. Shot

- Ein Filmabschnitt, der in einem einzelnen Aufnahmevorgang belichtet wurde.

Eine Einstellung ist also das Ergebnis eines einzelnen/singulären Aufnahmevorgangs der Kamera.

Dementsprechend ist die kürzestmögliche Einstellung genau ein Einzelbild lang, die maximal mögliche Länge einer Einstellung ist durch die Größe des verwendeten Filmmagazins begrenzt (ca. 11 Minuten bei einem herkömmlichem 35mm-Filmmagazin).

Daher mußte Hitchcock bei

- ☞ [Cocktail für eine Leiche](#). Regie: Hitchcock, Alfred. Drehbuch: Hume Cronyn, Arthur Laurents u. Ben Hecht, n. d. Stück *Rope's End* v. Patrick Hamilton. USA: Transatlantic Pictures/Warner Bros., 1948. (Orig.: *Rope*). Fassung: Arte, 2.5.2002, 77', 0:10f.

>schwindeln<, um den Eindruck sehr langer Einstellungen zu erwecken. Bei Videoaufnahmen liegt diese Grenze viel höher:

- *Russkij kovcheg/Russian Ark*. Regie: Sokurov, Aleksandr. Drehbuch: Boris Khaimsky, Anatoli Nikiforov, Svetlana Proskurina u. Aleksandr Sokurov. Rußland/DE: Egoli Tossell Film AG/Fora Film/The Hermitage Bridge Studio, 2002.

Dieser Film wurde mit einer digitalen Videokamera gedreht, daher war es hier technisch möglich, den gesamten Film tatsächlich in Form einer einzigen durchgehenden, ca. 90minütigen Einstellung zu drehen.

- *König der Löwen*. Regie: Allers, Roger u. Robert Minkoff. Drehbuch: Irene Mecchi, Jonathan Roberts u. Linda Woolverton. USA: Walt Disney, 1994. (Orig.: *The Lion King*). Fassung: VHS-Kaufvideo. Buena Vista Home Entertainment, o.J. [1995], 80', 0:00.

Da Zeichentrickfilme traditionellerweise hergestellt werden, indem jeder Kader einzeln, also in einem getrennten Aufnahmevorgang, belichtet wird, bestehen solcherart hergestellte Filme mehr oder weniger zur Gänze aus Einstellungen (im oben definierten Sinn), die alle nur einen Kader lang sind.

Die Einstellungen, die wir bei der Betrachtung von Zeichentrickfilmen wahrnehmen, entsprechen also nicht der oben gegebenen Definition.

Es ergibt sich also die Notwendigkeit, zwischen zwei verschiedenen Einstellungs-Begriffen zu unterscheiden:

- 1.) Einstellung im (produktions)technischen Sinn, Definition: Filmabschnitt, der in einem einzelnen Aufnahmevorgang belichtet wurde.
- 2.) rezeptive oder perzeptive Einstellung/Einstellung entsprechend der Wahrnehmung bzw. Auffassung des Rezipienten, Definition: Kontinuierliche visuelle Darstellung eines Ausschnitts aus einem Raum-Zeit-Kontinuum.

Der Unterschied zwischen dem produktionstechnischen und dem perzeptiven Einstellungsbegriff wird mitunter auch bei Realfilmen evident:

- *Das Boot: The Director's Cut*. Regie: Petersen, Wolfgang. Drehbuch: Wolfgang Petersen u. Dean Riesner, n. d. Roman v. Lothar-Günther Buchheim. DE: Bavaria Film/Radiant Film GmbH/SDR/WDR/Twin Bros. Productions (Director's cut), 1981/1997. Fassung: DVD-Kaufvideo. *Special Edition*. Eurovideo, 1999, 195', 0:12.

Derartige, für den Rezipienten nicht wahrnehmbare Schnitte, die aus zwei Einstellungen (im technischen Sinn) eine Einstellung (im perzeptiven Sinn) werden lassen, werden als "zero cuts" (siehe S.79) bezeichnet.

Durchschnittliche Einstellungsdauer bzw. Average Shot Length

Die durchschnittliche Einstellungsdauer variierte im Lauf der Filmgeschichte:

"In den Vierziger- und Fünfzigerjahren wurde tatsächlich in den meisten Filmen, jedenfalls den anspruchsvollsten Filmen, mit ziemlich langen Einstellungen von 9 bis 12 Sekunden Dauer gearbeitet." (Bordwell, *Visual Style in Cinema*, S.154)

"Zwischen den Sechzigern und den Achtzigern liegt die durchschnittliche Einstellungsdauer in einem amerikanischen Film zwischen 6 und 8 Sekunden. Einen Durchschnittswert von 8 bis 10 Sekunden oder darüber findet man kaum. [...] mit dem Eintritt der Neunzigerjahre ist es beinahe unmöglich, einen in den USA gedrehten Film, einen Hollywood-Streifen, zu finden, dessen durchschnittliche Einstellungsdauer über 9 Sekunden hinausgeht. Bei Drama und Komödie scheint sich die durchschnittliche Einstellungsdauer heute um die 6 oder 7 Sekunden zu bewegen. [...] In Filmen wie *Blade*, *Armageddon*, *Rush Hour* - alle von 1998 - dauert eine Einstellung im Durchschnitt zwischen 2 und 3 Sekunden."

- *Dark City*. Regie: Proyas, Alex. Drehbuch: Alex Proyas, Lem Dobbs u. David S. Goyer. USA: Mystery Clock/New Line Cinema, 1998.
hat sogar eine "durchschnittliche Einstellungsdauer von 1,8 Sekunden" und kommt damit auf ca. 3100-3200 Einstellungen (Bordwell, *Visual Style in Cinema*, S.170f).

Take

Ein produktionstechnischer Begriff: Ein Take ist der konkrete einzelne Versuch, eine Einstellung zu filmen bzw. das Ergebnis davon.

Die einzelnen Takes werden nummeriert, die Nummer wird (neben anderen Informationen) auf der

Klappe bzw. Clapboard/Clapper Board/Take Board/(Sync) Slate

angegeben.

Szene bzw. Scene

- "Handlungseinheit eines Spielfilms, (meist) an einem Ort spielend und zeitlich kontinuierlich wiedergegeben. [...] Die Einheit des Ortes wird in S.[zenen], die eine Bewegung einer Figur zeitlich vollständig und kontinuierlich abbilden, als Definitionsmerkmal aufgegeben"

📖 Rother, *Sachlexikon Film*, S.289.

- "A Segment in a narrative film that takes place in one time and space or that uses crosscutting to show two or more simultaneous actions"

📖 Bordwell/Thompson, *Film Art*, 5. Aufl., S.481

Eine Szene ist nach diesen beiden Definitionen also jedenfalls ein mit »Zeitdeckung« bzw. in »real time« (siehe S.19) erzählter Abschnitt eines Films.

- "A unit of a motion picture usually composed of a number of interrelated shots that are unified by location or dramatic incident."

📖 Beaver, Frank E.. *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Analysis*. Rev. Ed.. N.Y.: Twayne Publishers, 1994, S.302

- "A space within which a narrative action takes place; it is composed of one or more shots"

📖 Corrigan, Timothy. *A Short Guide to Writing about Film*. 3. Aufl.. N.Y.: Longman, 1998. S.172

Die Begriffe »Szene« bzw. »scene« werden also relativ uneinheitlich verwendet - es gibt keine allgemein anerkannte, exakte Definition dieses Begriffs.

📖 [E.T.: Der Außerirdische](#). Regie: Spielberg, Steven. Drehbuch: Melissa Mathison. USA: Universal Pictures/Amblin Entertainment, 1982. (Orig.: *E.T. the Extra-Terrestrial*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Universal Studios, 2002 ("The 20th Anniversary"), 110', 1:35-39.

📖 [Der Beichtstuhl/Der Beichtstuhlmörder/Confessionnal - Das Geheimnis der Beichte/Confessionnal](#). Regie: Lepage, Robert. Drehbuch: Robert Lepage. CA/GB/FR: Cinéa/Cinémaimage Inc./Enigma Film, 1995. (Orig.: *Le Confessionnal*), 0:05.

Sequenz bzw. Sequence

Auch der Begriff »Sequenz« bzw. »sequence« läßt sich in einem allgemeingültigen Sinn kaum exakt definieren:

- "Im Spielfilm eine durch dramaturgische Bezüge bestimmte Einheit des Films. S.[sequenzen] repräsentieren eine einheitliche Handlung, bezogen auf ihre zeitliche Dauer, unvollständig (im Gegensatz zur Szene)."

📖 Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.267.

- "Term commonly used for a moderately large segment of a film, involving one complete stretch of action. In a narrative film, often equivalent to a scene."

📖 Bordwell/Thompson, *Film Art*, 5. Aufl., S.481

- "A series of related shots and scenes that form a single, coherent unit of dramatic action."

📖 Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.352.

- "A shot or series of shots, or even scenes, in a narrative film, not necessarily depicting action in one space and continuous time, but constituting a clearly defined segment of the film's overall structure"

📖 Blandford/Grant/Hillier, *The Film Studies Dictionary*, S.210.

Als vage Gemeinsamkeit der verschiedenen Definitionen ist lediglich erkennbar, daß

- eine Sequenz typischerweise aus mehreren Szenen besteht, also eine größere Gliederungseinheit darstellt als eine Szene (dieser Aspekt trifft lediglich auf die Begriffsauffassung von Bordwell & Thompson nicht zu)

- und durch dramaturgische Bezüge bestimmt ist, also einen relativ großen >Handlungsabschnitt< eines Films darstellt.

Da jedoch nicht näher festgelegt ist, was genau einen Handlungsabschnitt konstituiert, wird eine Aufteilung eines Films in Sequenzen - je nach subjektivem Eindruck des Analysierenden - oftmals unterschiedlich ausfallen.

Sequenzen werden oft mit Kapiteln von Romanen verglichen

Der Sequenz-Begriff beim Film wird oft mit Kapiteln von Romanen verglichen. Allerdings betrachten wir »Sequenz« hier als filmanalytischen Gliederungsbegriff und nicht als künstlerisches Werkzeug (ein Romanautor kann seinen Roman in so viele oder wenige Kapitel einteilen, wie er will). Wenn wir also versuchen, einen Film in Sequenzen einzuteilen, dann ist das - um bei dem Vergleich zu bleiben - so, als würde der Leser (und nicht der Autor) einen Roman in Kapitel untergliedern.

Akt bzw. Act/Reel

Einerseits eine veraltete Bezeichnung für Filmrolle (die englische Bezeichnung dafür lautet "reel"), andererseits ein dramaturgischer Begriff, der in Stummfilmen mitunter auch explizit auftauchte:

- "In einigen Stummfilmen praktizierte, von Theatertraditionen abgeleitete Gliederung des Films in mehrere A., die unterschiedliche Stadien der Handlung beinhalten. Jeder A. wurde per Zwischentitel annonciert (»Zweiter Akt«), sein Ende ebenso, wobei Pausen zwischen den A. nicht üblich waren. Ferner bezeichnet A. eine Filmrolle (bis etwa 300 Meter Länge). Daher diente die Angabe der Anzahl der A. auch zur groben Charakterisierung der Länge von Filmen, z.B. Einakter (One Reeler), Zweiakter (Two Reeler)." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.19).

One Reeler, Stummfilm (16 frames per second): ca. 15 min, Tonfilm (24 fps): 10-11 min.

Die Verwendung des Begriffs im dramaturgischen Sinn ist heute noch üblich, allerdings nicht in expliziter Form in den Filmen selbst, sondern im Kontext der Drehbucherstellung (siehe den Hausübungstext von Peter Hant).

Erzählperspektive bzw. Point of View

Allgemein

Die Aspekte einer Erzählung, die Bordwell und Thompson in dem Kapitel "Narration: The Flow of Story Information" beschreiben, werden im deutschen üblicherweise mit dem Begriff »Erzählperspektive« zusammengefaßt.

Bei der Erzählperspektive geht es um das Verhältnis zwischen Plot und Story bzw. Diegese, um eine Beschreibung des Ausschnitts aus der Story bzw. Diegese, der im Plot präsentiert wird. Es geht um die Beantwortung der Fragen:

- Welche bzw. wieviele Informationen erhält der Rezipient durch den Plot über die Story?
- Zu welchem Zeitpunkt im Plot erhält er diese Informationen?
- Wie erhält er diese Informationen?

- Erzählperspektive ist das Muster/Konzept, nach welchem dem Rezipienten durch den Plot Informationen über die Story bzw. Diegese geliefert werden.

"narration, the plot's way of distributing story information in order to achieve specific effects." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 6. Aufl., S.70)

Dieses Muster ist nach mehreren verschiedenen Kriterien beschreibbar.

Erzählperspektive ist kein filmspezifischer sondern ein allgemeiner erzähltheoretischer Begriff - bei jeder Erzählung kann die Erzählperspektive beschrieben werden (nicht nur bei Erzählungen, die aus der Perspektive einer bestimmten Figur erzählt werden). Die Erzählperspektive wird jedoch - und das tun auch Bordwell und Thompson - vor allem in Hinblick und Vergleich mit der Perspektive bzw. dem Wissen der Figuren beschrieben.

Range of Story Information

- unrestricted (broad) range of story information/omniscient narration
- restricted (narrow) range of story information

Erläuterungen: Siehe Bordwell/Thompson, "Narration: The Flow of Story Information", *Film Art*, S. 70-76.

(Kein) Wissensvorsprung bzw. Hierarchy of Knowledge

Erläuterungen: Siehe den Text von Bordwell und Thompson!

Whodunit/Mystery Film/Detective Film

Bezeichnung für einen Kriminalfilm, bei dem der "range of story information" im Wesentlichen auf den Ermittler/Kommissar beschränkt bleibt und der Rezipient dementsprechend ebenso wie der Ermittler daran interessiert ist >wer's getan hat<.

In der Kriminalliteraturforschung wird der Begriff »Whodunit« gelegentlich im Gegensatz zum "Thriller" gesehen:

"Mord ist der Ausgangspunkt des Detektivromans. Im Thriller ist das *Verbrechen* nicht festgeschrieben; es reicht vom Raubüberfall bis zum Massenmord. Zugleich erscheint das Verbrechen nicht als bereits begangenes. Der Leser erlebt unmittelbar, als Zeuge, seine Ausführung oder nimmt an seiner Vorbereitung teil. Als geplantes Verbrechen, das unter Umständen eine Reihe bereits begangener Verbrechen fortsetzt, wird es zur Bedrohung und löst Reaktionen des Helden bzw. der ingroup aus. Ist der Mord im Detektivroman ein abgeschlossenes Ereignis, das es zu verstehen gilt, so wird das Verbrechen im Thriller in actu (als Planung oder Ausführung) gezeigt. Damit erhält es eine ganz andere Funktion als im Detektivroman. Es ist nicht Rätsel, sondern Ereignis, gegen das man sich wehren kann und muß. Die Abwehr der Bedrohung fasziniert den

Leser." (Nusser, Peter. *Der Kriminalroman*. 2., überarb. u. erw. Aufl. Stuttgart: J. B. Metzler, 1992, S.53 {Orig.: 1980}).

Im Sinne dieser Auffassung ist der »range of story information« bei einem Thriller also typischerweise nicht auf den Ermittler/Kommissar beschränkt, sondern der Rezipient erfährt von Anfang an und immer wieder auch, was die Verbrecher vorhaben und tun.

Suspense durch Wissensvorsprung/dramatische Ironie?

"Der Unterschied zwischen Suspense und Überraschung ist sehr einfach, ich habe das oft erklärt. Dennoch werden diese Begriffe in vielen Filmen verwechselt. Wir reden miteinander, vielleicht ist eine Bombe unter dem Tisch, und wir haben eine ganz gewöhnliche Unterhaltung, nichts besonderes passiert, und plötzlich, bumm, eine Explosion. Das Publikum ist überrascht, aber die Szene davor war ganz gewöhnlich, ganz uninteressant. Schauen wir uns jetzt den Suspense an. Die Bombe ist unterm Tisch. und das Publikum weiß es. Nehmen wir an, weil es gesehen hat, wie der Anarchist sie da hingelegt hat. Das Publikum weiß, daß die Bombe um ein Uhr explodieren wird, und jetzt ist es 12 Uhr 55 - man sieht eine Uhr -. Dieselbe unverfängliche Unterhaltung wird plötzlich interessant, weil das Publikum an der Szene teilnimmt. Es möchte den Leuten auf der Leinwand zurufen: Reden Sie nicht über so banale Dinge, unter dem Tisch ist eine Bombe, und gleich wird sie explodieren!" (Truffaut, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, S.64)

Vermutlich aufgrund dieser Äußerung wird der Begriff "suspense" von manchen - v.a. deutschsprachigen - Filmwissenschaftlern nach wie vor lediglich zur Bezeichnung von Spannung verwendet, die durch eine Situation mit Wissensvorsprung für den Rezipienten zustande kommt (vgl. z.B. den Artikel "Suspense" in Rainer Rothers *Sachlexikon Film*). Auch Bordwells & Thompsons Kommentar zu Hitchcocks Aussagen scheint diese Sicht zu bestätigen: "As in Hitchcock's anecdote, our superior range of knowledge creates suspense because we can anticipate events that the character cannot" (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.85).

In der englischsprachigen Spannungsforschung wird der Begriff aber auch zur Beschreibung von Spannung verwendet, die nicht durch einen Wissensvorsprung des Rezipienten zustande kam (dafür wird der Begriff dort häufig auf Spannungsformen beschränkt, die mit Empathie einhergehen, wenn also der Rezipient z.B. Angst um die Figuren hat, befürchtet, daß etwas bestimmtes passieren könnte etc.). Und auch von (zumindest englischsprachigen) Filmpraktikern wird der Begriff nicht in dem auf Wissensvorsprung beschränkten Sinn verwendet:

■ [Hollywood Inc.](#) Regie und Buch: Philip Day. GB: Darlow Smithson/BBC, 2002 (Andrew W. Marlowe, Drehbuchautor von *End of Days* {Regie: Peter Hyams. USA: Beacon Communications LLC/Universal Pictures, 1999}, spricht über den Film).

Übrigens ist die Beobachtung, daß mit Spannung eine stärkere Wirkung hervorgerufen werden kann als durch Überraschung, keine Entdeckung von Hitchcock:

"Darum wirken auch Überraschungen im Film - wenn sie keine komische Wirkung erzielen wollen - viel weniger als das Allmähliche. Spannung bedeutet ja soviel wie Vorahnung und Erwartung, die durch die Richtung der Bilder hervorgerufen werden. Das allmähliche Herannahen des Schicksals, der Bild für Bild sich t b a r heranrückende Konflikt läßt eben die schwüle, bange Stimmung entstehen, die viel schrecklicher sein kann als die größte plötzliche Katastrophe." (Balázs, *Der sichtbare Mensch*, 1924, S.131)

Dramatische Ironie/tragische Ironie bzw. Dramatic Irony/Tragic Irony

Das Konzept des Wissensvorsprungs für den Rezipienten gegenüber den betroffenen Figuren wird häufig auch unter der Bezeichnung "dramatische" bzw. tragische Ironie" abgehandelt:

"dramatic irony [...] the audience knows more about a character's situation than the character does, foreseeing an outcome contrary to the character's expectations, and thus ascribing a sharply different sense to some of the character's own statements; in tragedies, this is called tragic irony." (Baldick, *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*, S.130)

Depth of Story Information

Erläuterungen: Siehe den Text von Bordwell und Thompson!

Subjectivity

Perceptual Subjectivity

Subjektive Kamera/Subjektive/Subjektive Einstellung bzw. Subjective Camera/ Subjective Shot

- Darstellung der subjektiven visuellen Perspektive einer bestimmten Figur.
- 📖 [Die Dame im See](#). Regie: Montgomery, Robert. Drehbuch: Steve Fisher, n. d. Roman v. Raymond Chandler. USA: MGM, 1947. (Orig.: *Lady in the Lake*), 0:03-06.
- 📖 [Das Boot: The Director's Cut](#). Regie: Petersen, Wolfgang. Drehbuch: Wolfgang Petersen u. Dean Riesner, n. d. Roman v. Lothar-Günther Buchheim. DE: Bavaria Film/Radiant Film GmbH/SDR/WDR/Twin Bros. Productions (Director's cut), 1981/1997. Fassung: DVD-Kaufvideo. *Special Edition*. Eurovideo, 1999, 195', 0:49f.
- 📖 [The Blair Witch Project](#). Regie: Myrick, Daniel u. Eduardo Sánchez. Drehbuch: Daniel Myrick u. Eduardo Sánchez. USA: Haxan Entertainment, 1999. Fassung: VHS-Kaufvideo. München: Kinowelt, 2000. 74', 0:00f.

Point of View Shot (PoV)

Viele Autoren unterscheiden nicht zwischen »point of view shot« und »subjektiver Kamera«. Allerdings ergibt sich dabei ein Problem hinsichtlich der üblichen Verwendung des Terminus »Point of View Shot«:

- "most filmed conversations are founded on a mix of shots that take in all the protagonists together with shots from each point of view in turn, so that the viewer gets a sense of involvement in the conversation as a participant." (Blandford/Grant/Hillier, *The Film Studies Dictionary*, S.179)

Die Einstellungen, die hier als »points of view« bezeichnet werden, sind üblicherweise keine subjektiven Einstellungen im oben definierten Sinn, andernfalls müssten die jeweiligen Gesprächspartner bei derartigen Einstellungen ja direkt in die Kamera blicken. Und Blicke in die Kamera sind im Mainstream-Kino bekanntlich nur selten zu sehen.

- 📖 [Lake Placid](#). Regie: Miner, Steve. Drehbuch: David E. Kelley. Kanada/USA: Fox 2000 Pictures/Phoenix Pictures/Rocking Chair Productions, 1999. Fassung: DVD-Kaufvideo. München: BMG-Video/Universum Film, 2001, 74', 0:07.

Da die Bezeichnung »Point of View Shot« also auch für Einstellungen verwendet wird, die nur die *annähernd* subjektive Perspektive einer bestimmten Figur wiedergeben, ist dieser Begriff nicht mit »subjektive Kamera« gleichzusetzen:

- Ein "Point of View Shot" gibt die - annähernde *oder* exakte - visuelle Perspektive einer bestimmten Figur (oder auch eines bestimmten Gegenstands) wieder.

Jede Einstellung in subjektiver Kamera ist also ein PoV-Shot, aber nicht umgekehrt: Nur bei einem Teil aller PoV-Shots handelt es sich um subjektive Kamera.

Der Begriff PoV kann auch auf Gegenstände angewandt werden:

- 📖 [Der Herr der Ringe: Die Gefährten](#). Regie: Jackson, Peter. Drehbuch: Fran Walsh, Philippa Boyens u. Peter Jackson, n.d. Roman v. J. R. R. Tolkien. Neuseeland/USA: New Line Cinema/The Saul Zaentz Company/WingNut Films, 2001. (Orig.: *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*). Fassung: DVD-Kaufvideo. New Line Home Entertainment/Warner Home Video, 2002, 192' (Special Extended Edition), 0:28f.

Mental Subjectivity

Erläuterungen: Siehe den Text von Bordwell und Thompson!

- 📖 [Ally McBeal \(Season 2, Folge 11\): Traumtänzer](#). Regie: Graves, Alex. Drehbuch: David E. Kelley. USA: 20th Century Fox Television/David E. Kelley Productions, 1998. (Orig.: *Ally McBeal: In Dreams*), 0:20f.

- [Bis das Blut gefriert/Vor Schreck gebannt](#). Regie: Wise, Robert. Drehbuch: Nelson Gidding, n. e. Roman v. Shirley Jackson. GB: Argyle Enterprises/MGM, 1963. (Orig.: *The Haunting*)., 0:11.
- external bzw. internal diegetic sound
"External diegetic sound is that which we as spectators take to have a physical source in the scene. Internal diegetic sound is that which comes from inside the mind of a character; it is subjective." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.368)

Objectivity

Erläuterungen: Siehe den Text von Bordwell und Thompson!

Objektive Kamera bzw. Objective Camera

Die Perspektive eines >unsichtbaren Zeugen< wird manchmal als »objektive Kamera« bzw. »objective camera« bezeichnet (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.272).

Erzähler bzw. Narrator

Erläuterungen: Siehe auch den Text von Bordwell und Thompson!

"Narration may also use a *narrator*, some specific agent who purports to be telling us the story." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 6. Aufl., S.74)

Diese Verwendung des Begriffs »Erzähler« steht in Differenz zu seiner üblichen Verwendung in der Literaturwissenschaft. Dort wird üblicherweise davon ausgegangen, daß es *immer* einen Erzähler gibt. - Der »Erzähler« ist dort einfach derjenige, der spricht/erzählt - und dieser kann sich mehr oder weniger stark zu erkennen geben (z.B. Ich-Erzähler). Dazu Bordwell:

"Since any utterance can be construed with respect to a putative source, literary theory maybe justified in looking for a speaking voice or narrator. [...] As for the implied author, this construct adds nothing to our understanding of filmic narration. No trait we could assign to an implied author of a film could not more simply be ascribed to the narration itself: it sometimes suppresses information, it often restricts our knowledge, it generates curiosity, it creates a tone, and so on. To give every film a narrator or implied author is to indulge in an anthropomorphic fiction. [...] A text's narration may emit cues that suggest a narrator [...] or it may not." (Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S.62)

Character Narrator

"The Narrator may be a *character* in the story" (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 6. Aufl., S.74):

- [Die blonde Versuchung](#). Regie: Rees, Jerry. Drehbuch: Neil Simon. USA: Hollywood Pictures/Odyssey Entertainment/Silver Screen Partners IV, 1991. (Orig.: *The Marrying Man*). Fassung: ZDF, 26.10.2003, 108', 0:01-04.

Character Narrators treten üblicherweise in Verbindung mit einer Rahmenhandlung auf. Von dort aus leiten sie dann die Erzählung der Binnenhandlung durch ihre mündliche Erzählung ein. Die Erzählung eines »character narrator« leitet also häufig eine Rückblende ein. Dies hat naheliegende >realistische< Gründe: Eine Figur kann - realistischerweise - nur von etwas erzählen, das sie bereits erlebt hat.

Noncharacter Narrator

"A film can also use a *noncharacter narrator*. Noncharacter narrators are common in documentary. We never learn who belongs to the anonymous "voice of God" we hear in *The River*, *Primary* or *Hoop Dreams*. A fictional film may employ this device as well." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 6. Aufl., S.74)

- [Dogville](#). Regie: Von Trier, Lars. Drehbuch: Lars von Trier. DK/SE/FR/NO/NL/FI/DE/USA/GB, 2003. Fassung: DVD-Video. Concorde Home Entertainment 2004, 166', 1:14f.
- [...mit deiner Mutter auch!](#) Regie: Cuarón, Alfonso. Drehbuch: Alfonso u. Carlos Cuarón. MX/USA: Anhelu Producciones/Besame Mucho Pictures/Producciones Anhelu, 2001. (Orig.: *Y tu mamá también*). Fassung: DVD-Kaufvideo. 20th Century Fox Home Entertainment, 2003, 96', 0:05-07.

Verhältnis zwischen Erzählperspektive und optischer Perspektive?

Optische Perspektive und Erzählperspektive sind nicht dasselbe - die Erzählperspektive wird auch durch die akustische Ebene mitkonstituiert, z.B. ein voice over einer Erzählerstimme. Eine weitere wesentliche Differenz besteht darin, daß die Beschreibung der Erzählperspektive üblicherweise nicht auf eine einzelne Einstellung beschränkt bleibt, sondern sich auf die gesamte Erzählung bezieht, sich die optische Perspektive aber jeweils auf der Ebene der einzelnen Einstellung äußert und diese häufig von Einstellung zu Einstellung wechselt (eine Einstellung zeigt die subjektive Perspektive einer Figur, die nächste wieder nicht etc.).

Allerdings kann die Erzähl- und die optische Perspektive sogar innerhalb einer Einstellung wechseln:

☛ [Wild Things](#). Regie: McNaughton, John. Drehbuch: Stephen Peters. USA: Mandalay Entertainment, 1998. Fassung: ORF1, 26.8.2002, 99', 0:03.

Hier ist zunächst die subjektive Perspektive des Protagonisten zu sehen, dann tritt dieser - ohne daß dabei ein Schnitt erfolgen würde - vor die Kamera.

Man kann also zusammenfassend sagen: Die optische Perspektive ist eines der Mittel, mit deren Hilfe die Erzählperspektive insgesamt konstituiert wird, aber der Wechsel der optischen Perspektive im Verlauf der Erzählung konstituiert insgesamt eine neue, übergreifendere Perspektive und auch die akustische Ebene spielt bei der Konstitution der Erzählperspektive eine wesentlich Rolle.

Metanarration/Metafiktion/Metatext bzw. Metanarrative/Metafiction

☛ [Alles in Butter](#). Regie u. Drehbuch: Jean-Luc Godard u. Jean-Pierre Gorin. IT/FR: Anouchka Films/Empire Films/Vieco, 1972. (Orig.: *Tout va bien*). Fassung: 3SAT, 15.12.2000, 92', 0:01-05.

Unter »Metanarration« wird jede Art der - direkten oder indirekten - Bezugnahme der Erzählung auf sich selbst verstanden. Dieser Begriff wird häufig ebenfalls dem Bereich der Erzählperspektive zugeordnet, obwohl es hier eigentlich nicht mehr um die Beschreibung des Ausschnitts aus der Diegese, der im Plot vermittelt wird, geht. Vielmehr gibt der Erzähler (im weiten, literaturwissenschaftlichen Sinn) im Fall von Metanarration den Blick nicht nur auf bestimmte Teile der Diegese frei, sondern gewissermaßen auch auf sich. Formen von Metanarration sind nicht nur in >Avantgarde<-Filmen zu finden, sondern gelegentlich auch im Mainstreamkino:

☛ [Junggeselle im Paradies](#). Regie: Jack Arnold, Drehbuch: Vera Caspary/Valentine Davies/Hal Kanter. USA: MGM, 1961. (Orig.: *Bachelor in Paradise*). Fassung: ORF2, 6.11.2004, 104', 1:26-28.

Self-conscious Narrator/Self-conscious Narration/Self-reflexive Narrative

"**self-conscious narrator**. A narrator who is aware that s/he is narrating; a narrator who discusses and comments on his or her narrating chores." (Prince, *A Dictionary of Narratology*, S.84)

"**self-reflexive narrative**. A narrative taking itself and/or those narrative elements by which it is constituted and communicated (narrator, narratee, narration, etc.) as a subject of reflexion." (Prince, *A Dictionary of Narratology*, S.85)

"Self-conscious Narration" kann also als eine besonders intensive Variante von Metanarration begriffen werden, bei der der Erzähler nicht bloß auf sich selbst verweist, sondern sein Erzählen sogar reflektiert.

☛ [Scream: Schrei des Todes/Schrei!](#) Regie: Craven, Wes. Drehbuch: Kevin Williamson. USA: Dimension Films/Woods Entertainment, 1996. (Orig.: *Scream*). Fassung: VHS-Kaufvideo. VCL Communications, 1998, 100', 0:52-55.

Dramaturgie

Etymologie des Begriffs

Drama = Handlung, Geschehen

"griech. dramaturgia = Verfertigung und Aufführung eines Dramas" (Brauneck, Manfred (Hg.). *Theaterlexikon*, S.260)

eigentlich: eine Handlung verfertigen

"Dramaturg [...] Urspr. Autor und Aufführungsleiter von Dramen" (Brauneck, Manfred (Hg.). *Theaterlexikon*, S.283)

Praktische Dramaturgie

Die Tätigkeit des Dramaturgen

Theoretische Dramaturgie

Im engsten Sinn und in Übereinstimmung mit der Etymologie läßt sich »theoretische Dramaturgie« definieren als die

- »Lehre« oder »Wissenschaft von der Verfertigung einer Handlung«

also von der Handlungskonstruktion, von der wirkungsvollen Vermittlung einer Handlung. Da es in jeder Art von Erzählung um die Vermittlung von Handlung(en) geht, wird dadurch auch klar, daß »theoretische Dramaturgie« selbst in dieser engen Auffassung nicht nur die Verfertigung bzw. Vermittlung von Handlungen auf einer Bühne bzw. am Theater betrifft, sondern auch in Romanen, Filmen, Hörspielen etc. Selbst in dieser eng an die etymologische Bedeutung angelehnten Auffassung ist also »theoretische Dramaturgie« bereits ein Synonym für »Erzähltechnik«.

Im Englischen gibt es zwar den Begriff "dramaturgy". Dieser wird jedoch kaum verwendet. Stattdessen spricht man - ganz pragmatisch - eher von "technique of laywriting/screenwriting" oder von "dramatic technique" - vgl. z.B. Baker, George P. *Dramatic Technique*. Reprint. Boston: Da Capo Press Inc., 1976. (Orig.: 1919) - oder eben von "narrative technique" (Erzähltechnik).

Da es durchaus nicht ungewöhnlich wäre, daß jemand z.B. von der >Dramaturgie einer politischen Rede< spricht, ist »theoretische Dramaturgie« im weitesten Sinn jedoch die

- Wissenschaft/Lehre vom planvollen/gezielten Einsatz bestimmter Vermittlungstechniken bzw. -formen zur Erzielung bestimmter Wirkungen

Bei ihr geht es um die Frage, mit welchen Vermittlungstechniken welche Wirkungen beim Rezipienten erreicht werden können.

Hook/Opener

Das von Hant als "Hook" bezeichnete dramaturgische Element wird in anderen Texten auch als "Opener" bezeichnet. Paul Lucey etwa unterscheidet dabei näher zwischen

- "Action Opener" und "Establishing Opener"

📖 Lucey, Paul. *Story Sense: Writing Story and Script for Feature Films and Television*. N.Y.: McGraw-Hill, 1996, S.73f.

Plot Beginn bzw. Inciting Incident/Catalyst/Point of Attack

Für das von Hant als "Plot Beginn" bezeichnete dramaturgische Element ist auch eine Reihe von anderen Bezeichnungen gebräuchlich:

"Exposition is measured with respect to what theorists of drama call the 'point of attack,' that juncture in the fabula that forms the initial 'discriminated occasion' in the syuzhet. But the receiver of the narrative must be informed of the fabula events previous to this initial scene. The transmission of this information is the task of the exposition [...]" (Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S.56)

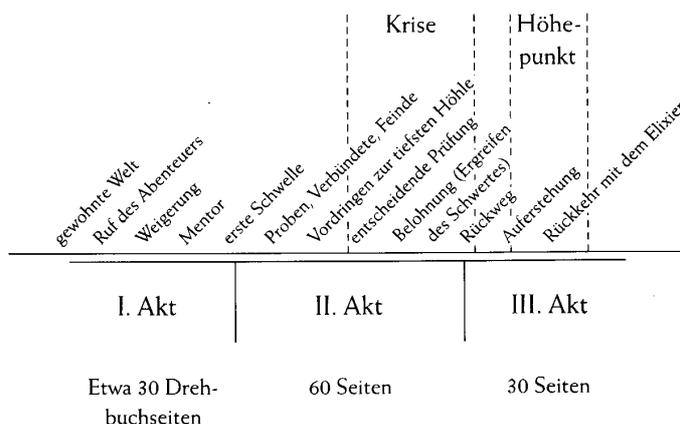
"**inciting incident**, usually a dramatic event that triggers the story to come, that promises problems, that sets in motion the forces that will involve your protagonist in a gathering storm. An inciting incident usually occurs within a screenplay's first ten pages." (Armer, *Writing the Screenplay*, S.42)

"something, some event, needs to start the story. I call this particular event the catalyst. The catalyst begins the action of the story. Something happens - an explosion, a murder, a letter arrives, perhaps Aunt Mary appears on the doorstep - and from that moment on the story is defined. We now know what the story is about - what the spine [Rückgrat, Wirbelsäule] of the story will be.

The catalyst is the first main 'push' that gets the plot moving. Something happens, or someone makes a decision. The main character is set in motion. The story has begun." (Seger, *Making a Good Script Great*, S. 25)

In dem filmdramaturgischen Gliederungsmodell der "Reise des Helden" von Christopher Vogler findet sich der »Plot Beginn« in Form des "Rufes des Abenteurers" (der ersten Konfrontation des Helden mit der auf ihn zukommenden Aufgabe). Auf diesen Ruf folgt hier aber noch eine Weigerung des Helden, sich der Herausforderung zu stellen. Dieser Weigerung kommt offensichtlich vor allem die dramaturgische Funktion zu, die Schwierigkeit bzw. Gefahr der Aufgabe zu betonen.

Die Reise des Helden als Modell



📖 Vogler, Christopher. *Die Odyssee des Drehbuchschreibers: Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. 2., aktualis. u. erw. Aufl. übers. Frank Kuhnke. Ffm: Zweitausendeins, 1998, S.56 (Orig.: *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1992).

Voglers "Reise des Helden" geht zurück auf den vom Mythenforscher Joseph Campbell beschriebenen "Monomythos" als Grundstruktur vieler Mythen:

📖 Campbell, Joseph. *Der Heros in tausend Gestalten*. Übers. Karl Koehne. Ffm: Suhrkamp, 1978. (Orig.: *The Hero with a Thousand Faces*. N.Y.: Bollingen Foundation, 1949).

Literaturhinweise

- 📖 Fuxjäger, Anton. "Was zum Teufel ist ein 'Plot Point'?: Zur filmwissenschaftlichen Anwendbarkeit eines Begriffs von Syd Field". *Maske und Kothurn* 43/1-3 (o.J. [1999]): 149-162. Online-Publikation: <http://www.univie.ac.at/film/personal/fuxjaeger/publikationen/field.pdf>, 2003.
- 📖 Thompson, Kristin. "The Three-Act Model". *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1999. S.22-27.
- 📖 Kuchenbuch, Thomas. *Filmanalyse: Theorien - Methoden - Kritik*. 2. Aufl. Wien: Böhlau, 2005. (Orig.: *Filmanalyse: Theorien, Modelle, Kritik*. Köln: Prometh, 1978), S.226ff.

Lifeline

- "The lifeline is a skill, a tool, a weapon, an ally, or whatever the hero uses to solve the dramatic problem of the story. The lifeline is the hero's (and the screenwriter's) ace in the hole. It is what the hero latches onto at the last moment of the climactic scene to defeat the villain and/or to solve the problem."
- 📖 Lucey, Paul. *Story Sense: Writing Story and Script for Feature Films and Television*. N.Y.: McGraw-Hill, 1996, S.87.
- "a lifeline can come into play when the hero seems about to be defeated in the climactic scene. Then, when all seems lost, the hero uses, seizes, or discovers an action, a tool, a device, or information that solves the problem. (Lucey, *Story Sense*, S.208).
- 🎬 [Zurück in die Zukunft III](#). Regie: Robert Zemeckis. Drehbuch: Bob Gale und Robert Zemeckis. USA: Amblin/Universal, 1990. (Orig.: *Back to the Future, Part III*), 1:33-1:37.

Planting

Lucey schreibt noch etwas wichtiges über die Lifeline:

- "The lifeline should be believable and logical. It should be planted earlier in the story so the audience is aware of its presence. Do not make the device so obvious that the audience anticipates its purpose. Similarly, avoid lifelines that suddenly appear when needed, for this smacks of the *deus ex machina* solution." (Lucey, Paul. *Story Sense*, S.88).

Als »Planting« wird die Einführung eines bestimmten diegetischen Elements zu einem früheren Zeitpunkt in der Erzählung bezeichnet, damit der Autor später in der Erzählung darauf >zurückgreifen< kann, ohne daß dies unplausibel wirken würde, z.B. die frühzeitige Information des Rezipienten über eine besondere Fähigkeit des Helden oder über die >Achillesferse< eines >Superhelden<.

Deus ex machina

"**Deus ex machina** (lat.=) der Gott aus der Maschine. In versch. späteren griech. Tragödien (z.B. Euripides' *Iphigenie*) wurde e. an sich unlösbare Verwicklung kurz vor der Katastrophe durch den Machtspruch eines mittels Maschinerie von oben auf die Bühne herabgelassenen Gottes gelöst; daher sprichwörtlich für jede nicht aus innerer Notwendigkeit der Handlung, sondern durch plötzliche, unmotiviert eintretende Ereignisse, Personen oder außenstehende Mächte (Monarch, Heilige, Maria) in letzter Minute bewirkte Lösung e. Konflikts [...]" (Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, 8. Aufl., S.160f).

Kurz: Ein deus ex machina ist eine unplausible, >billige< Lösung eines dramatischen Problems, etwa durch einen unwahrscheinlichen Zufall.

- 🎬 [Mit Schirm, Charme und Melone](#). Regie: Chechik, Jeremiah S.. Drehbuch: Don MacPherson, n. d. v. Sydney Newman kreierten TV-Serie *The Avengers*. USA: Warner Bros., 1998. (Orig.: *The Avengers*). Fassung: ORF1, 18.4.2003, 81', 0:46-49.

In milderer, weniger reiner Form kommen deus ex machinas in Mainstreamfilmen relativ häufig vor - etwa in Form des Retters, der just im letztmöglichen Moment auftaucht:

- [Kommissar Beck: Die letzte Zeugin](#). Regie: Hamrell, Harald. Drehbuch: Cecilia Börjind u. Rolf Börjind, n. Figuren v. Maj Sjöwall u. Per Wahlöö. SE/NO/DK/Finnland: Canal+/DR Multimedia/Filmance International AB/Mainostelevisio/Nordisk Film Production/Per Holst Filmproduktion/TV2 Norge/TV4 Sweden, 2002. (Orig.: *Beck: Sista vittnet*). Fassung: ZDF, 25.09.2005, 89', 1:13f.
- [Jurassic Park](#). Regie: Steven Spielberg. Drehbuch: Michael Crichton, David Koepp und Malia S. Marmo. USA: Amblin Entertainment, 1993, 1:52.

Dieses Beispiel soll vor allem zeigen, daß zwischen einem mehr oder weniger krassen Deus ex machina unterschieden werden kann. - Es ist zwar nicht ganz unplausibel, daß der Tyrannosaurus Rex hier auftaucht, aber doch ein sonderbarer Zufall, daß er das genau in der richtigen Sekunde tut.

In der Dramaturgie populärer Erzählungen stellt ein Deus ex machina im Prinzip eine dramaturgische Fehlleistung des Autors dar. - Die unplausible Lösung droht den Rezipienten an die >Gemachtheit< der Erzählung zu erinnern, ihn mithin von der ausschließlichen Konzentration auf die Diegese abzulenken.

Allerdings kann ein Deus ex machina genau aus diesem Grund auch mit Absicht eingesetzt werden:

- [Wild at Heart: Die Geschichte von Sailor und Lula](#). Regie: David Lynch. Drehbuch: David Lynch, n. e. Roman v. Barry Gifford. USA: PolyGram Filmed Entertainment/Propaganda Films, 1990. (Orig.: *Wild at Heart*). Fassung: DVD-Video, Universal Studios 2003, 1:48-54.

Ein Deus ex machina kann auch eingesetzt werden, um durch die Unwahrscheinlichkeit bzw. Unplausibilität einen komischen Effekt hervorzurufen:

- [Die nackte Kanone 2½](#). Regie: David Zucker. Drehbuch: David Zucker u. Pat Proft, n. d. TV-Serie *Police Squad* v. Jim Abrahams, David u. Jerry Zucker. USA: Paramount Pictures, 1991. (Orig.: *The Naked Gun 2½: The Smell of Fear*). Fassung: VHS-Kaufvideo. CIC-Video, 77', 1:13f.

Anticlimax

"A point in the film where the action should peak and the audience feel a dramatic high point, but where, instead, there is an emotional letdown as action resolves in a disappointing and ineffective manner." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.17).

Ein Deus ex machina ist also eine Variante einer »Anticlimax«.

- "A concluding moment in a motion picture's dramatic development that fails to satisfy audience expectations. The final plotting mechanism used to resolve the film's conflict, for example, may be too trivial, implausible, or uninteresting to be dramatically pleasing. Something more important or more serious was expected at this point in the motion picture." (Beaver, *Dictionary of Film Terms*, S.22)

Königsberg faßt den Begriff insofern weiter als Beaver, als er die Möglichkeit des Auftretens einer Anticlimax nicht auf den Schluß der Erzählung beschränkt.

- [Mystery - New York: Ein Spiel um die Ehre](#). Regie: Roach, Jay. Drehbuch: David E. Kelley u. Sean O'Byrne. CA/USA: Baldwin-Cohen Productions/Hollywood Pictures/Rocking Chair Productions, 1999. (Orig.: *Mystery, Alaska*). Fassung: RTL, 8.11.2003, ca. 110', ca. 1:40-44.

Ein Beispiel für das Auftreten einer Anticlimax >mitte< in einem Film, als Auflösung einer dramatischen Mikroepisode, findet sich in:

- [Lebe lieber ungewöhnlich](#). Regie: Boyle, Danny. Drehbuch: John Hodge. GB: Channel Four Films/Figment Films/PolyGram Filmed Entertainment, 1997. (Orig.: *A Life Less Ordinary*). Fassung: ORF1, 11.8.2001, 93', 0:35-38.

Die Produktion einer bestimmten Erwartung beim Rezipienten wird hier auch stark durch den Einsatz bestimmter filmischer Mittel unterstützt - immer kürzere und nähere Einstellungen, Crescendo der Musik.

Cliffhanger

Faßt man "Anticlimax" so weit, daß damit auch die völlige Abwesenheit einer Auflösung bezeichnet wird, dann wäre ein »cliffhanger« (neben dem »Deus ex machina«) eine weitere Variante einer »Anticlimax«:

- "**cliffhanger** *Motion pictures, Television* 1. Any show in series form that ends with a scene of unresolved suspense, keeping the audience in a state of anticipation for the next episode. 2. Any tale of high adventure, pursuit or confrontation, that keeps the audience in suspense until the very last moment."

📖 Moore, Frank L. u. Mary Varchaver. *Dictionary of the Performing Arts*. Lincolnwood, Ill.: NTC Contemporary Publishing Company, 1999, S.95.

Beachte: Das Wort wird häufig auch in der zweiten der oben angegebenen Bedeutungen verwendet:

"**Cliffhanger** A term used to describe [...] a whole film that depends heavily on suspense for its effects" (Blandford/Grant/Hillier, *The Film Studies Dictionary*, S.48)

📺 [Charlie staubt Millionen ab](#), Regie: Peter Collinson, DVD-Video, München: Concorde Home Entertainment 2004, 94', 1:29-34; (Orig. *The Italian Job*, GB 1969).

Ein offenes Ende ist nicht zwangsläufig ein »Cliffhanger« im Sinne der ersten der oben angegebenen Bedeutungen. - In diesem Sinne wird nur dann von einem »Cliffhanger« gesprochen, wenn die Auflösung einer (besonders) spannenden Situation offen gelassen wird ("a scene of unresolved suspense").

Ein Beispiel für eine offenes Ende, das nicht zugleich auch ein Cliffhanger ist, findet sich in:

📺 [Süßes Gift/Chabrols Süßes Gift](#). Regie: Chabrol, Claude. Drehbuch: Caroline Eliacheff u. Claude Chabrol, n. d. Buch *The Chocolate Cobweb* v. Charlotte Armstrong. FR/CH: CAB Productions/France 2 Cinéma/L'Office Federal de la Culture/Le Studio Canal+/MK2 Productions/Suisse Succes Cinéma/Teleclub AG/Télévision Suisse-Romande/YMC Productions, 2000. (Orig.: *Merci pour le chocolat*). Fassung: ZDF, 10.11.2003, 93', 1:28-33.

Bookend/Book-End/All About Eve Ending

" Bookends - Script openings and closings that are similar or identical, enclosing the central body of the story. Sometimes used when an entire story is a flashback." (Armer, Alan A. *Writing the Screenplay: TV and Film*. 2. Aufl.. Belmont, CA: Wadsworth Publishing, 1993, S.299 {Orig.: 1988})

Ein »Bookend« ist also ein Ende, das irgendeine Art von Übereinstimmung mit dem Beginn der Erzählung aufweist, etwa die am Beginn eingeführte »Rahmenhandlung« (siehe S.21) wieder aufnimmt oder an den Schauplatz des Anfangs zurückkehrt etc.

📺 [Alles über Eva](#). Regie: Joseph L. Mankiewicz. Drehbuch: Joseph L. Mankiewicz, n. d. Erzählung "The Wisdom of Eve" v. Mary Orr. USA: 20th Century Fox, 1950. (Orig.: *All About Eve*), Fassung: 3SAT, 28.03.93, 131', 0:05-07.

Alles über Eva hat einerseits eine Rahmenhandlung, die am Ende wieder aufgenommen wird. - Die Binnenhandlung schließt gegen Ende des Films an jenen Punkt der Rahmenhandlung an, an dem diese abgebrochen wurde und die Rückblende begann. Darüberhinaus gibt es bei diesem Film auch auf einer abstrakteren Ebene eine Übereinstimmung zwischen Anfang und Ende: am Ende zeichnet sich ab, daß sich nun die Vorgänge, von denen erzählt wurde, wiederholen könnten - in anderer Figurenkonstellation: Am Anfang begegnet ein Fan dem von ihm angehimmelten Star, am Ende ist dieser Fan selbst ein Star geworden und trifft nun auf einen Fan, der ihn anhimmelt.

Auch Anfang und Ende von

📺 *Fiona*. Regie u. Drehbuch: Amos Kollek. USA: AMKO Productions Inc., 1998. Fassung: Arte, 1.10.2003, 80', [0:02f](#) u. [1:17-19](#).

formen ein bookend.

MacGuffin/McGuffin/Maguffin/Weenie

Der Begriff wurde - wie es scheint - von Drehbuchautor Angus MacPhail geprägt und dann vor allem durch Alfred Hitchcock verbreitet. Dabei betont Hitchcock immer wieder die "Nichtigkeit" des MacGuffin. Diese ist meines Erachtens jedoch nur in Hinblick auf den Autor und nur im Sinne einer Austauschbarkeit des MacGuffin sinnvoll zu interpretieren. Mein Definitionsvorschlag für »MacGuffin« lautet daher:

- Der MacGuffin ist ein diegetisches Element - ein Ding, eine Figur, eine Information, eine Fähigkeit -, das/die zwar der unmittelbare Anlaß für die im Vordergrund stehenden Handlungen ist, jedoch wenig bis keinen Einfluß auf deren konkreten Verlauf hat.

Und wenn der Anlaß für die im Vordergrund stehenden Handlungen keinen Einfluß auf die konkrete Ausgestaltung derselben hat, dann ist er

- aus der Perspektive des Autors (in einem gewissen Umfang) austauschbar

Man könnte im von Hitchcock erwähnten Beispiel einer Jagd nach Plänen die Figuren ebensogut hinter einer Formel für eine Geheimwaffe her sein lassen - der Ablauf der Verfolgungsjagden, Täuschungsmanöver, Kämpfe etc. müßte dafür nicht oder kaum geändert werden. Der MacGuffin ist für den Autor insofern "unwichtig" bzw. bloß ein "Vorwand", eine "Finte", ein "Trick", ein "Dreh", ein "gimmick", als ebendieser Autor statt des konkret gewählten MacGuffin auch etwas anderes einsetzen und dabei doch weitestgehend die gleiche Geschichte erzählen könnte. Daraus ergibt sich jedoch nicht, daß der MacGuffin auch für den Rezipienten "unwichtig" bzw. "nichts" ist.

Die Erzählung von einem Kampf etwa impliziert typischerweise einen MacGuffin: Der Kampf steht im Vordergrund, von ihm und seinem Verlauf wird eigentlich und hauptsächlich erzählt, aber in einem Kampf geht es üblicherweise auch um etwas. Das, worum gekämpft wird, ist der MacGuffin, sofern es das Kampfgeschehen selbst nicht prägt, sofern es also hinsichtlich des Kampfgeschehens austauschbar bleibt. Wenn zwei Männer sich um etwas streiten und dann miteinander kämpfen, dann kann dieser Kampf genau gleich verlaufen - egal ob sie nun wegen Geld, einer Frau oder sonst etwas streiten. Die Sache, um die gekämpft wird, erfüllt hier dramaturgisch gesehen lediglich die Funktion, eine Motivation/einen Grund für die Kampfhandlungen zu liefern bzw. nachvollziehbar zu machen, daß gekämpft wird. Diese dramaturgische Funktion ist dennoch wichtig, sofern man davon ausgeht, daß der Rezipient auch erfahren will, weswegen die beiden Männer miteinander kämpfen (und nicht nur, wie der der Kampf verlaufen wird) und dieser Grund für ihn nachvollziehbar sein muß.

- nicht jede Erzählung hat einen MacGuffin

Der Handlungsanlaß kann durchaus auch Einfluß auf den konkreten Verlauf der Handlung nehmen. Ein Beispiel für einen Film, dessen zentralem Handlungsanlaß die dramaturgische Eigenschaft »MacGuffin« so gut wie überhaupt nicht zukommt, ist *Alien* (GB 1979): Die Verteidigungs- und Fluchtmaßnahmen, von denen in dem Film im Wesentlichen erzählt wird, werden in ihren konkreten Verläufen durch den Anlaß dafür – das außerirdische Monster – stark mitbestimmt.

unbekannter/verdeckter vs. bekannter/aufgedeckter MacGuffin

Hitchcock, Truffaut und viele andere Autoren scheinen der Meinung zu sein, daß dem Rezipienten der konkrete Inhalt des MacGuffin zunächst noch nicht bekannt sein darf. Im Sinne der von mir vorgeschlagenen Definition ist das jedoch nicht notwendigerweise der Fall: Jenes Element, das die im Vordergrund stehenden Handlungen zwar auslöst, jedoch wenig bis keinen Einfluß auf deren konkreten Verlauf hat, kann selbstverständlich auch von vorneherein bekannt sein. Der MacGuffin kann - bis zu einem bestimmten Punkt in der Erzählung oder auch bis zuletzt - »verdeckt«, also sein konkreter Inhalt für den Rezipienten unbekannt, sein oder auch von Anfang an »aufgedeckt«, also für den Rezipienten bekannt.

Ein Beispiel für einen Film mit einem bis zuletzt verdeckt bleibenden MacGuffin ist *Ronin* (GB/USA 1998): Der Rezipient erfährt bis zuletzt nicht explizit, was sich in dem Koffer befindet, hinter dem die Figuren den ganzen Film hindurch her sind. Ein Beispiel für einen MacGuffin, dessen Inhalt von Beginn des Films an bekannt ist, sind die Pläne für den "Todesstern" in *Krieg der Sterne* (USA 1977/1997). Diese Pläne sind der Anlaß für die Handlungen, von denen in diesem Film über weite Strecken erzählt wird, haben aber - bis zu einem bestimmten Punkt im Film - so gut wie keinen Einfluß auf deren Verlauf. Die Verfolgungsjagden, Kämpfe, Such- und Fluchtaktionen etc. könnten - in annähernd identischer Ausgestaltung - ebensogut auf die Erlangung bzw. Sicherstellung einer Geheimformel, eines magischen Gegenstands etc. abzielen.

Da der Einfluß des Handlungsanlasses auf den konkreten Verlauf der Handlung mehr oder weniger groß sein kann, ist »MacGuffin« eine dramaturgische Eigenschaft, die einem bestimmten diegetischen Element mehr oder weniger intensiv zukommen kann und die dieses Element im Verlauf einer Erzählung erst erhalten oder auch wieder verlieren kann. In *Krieg der Sterne* (USA 1977/1997) etwa verlieren die Pläne für den "Todesstern" an jenem Punkt des Films diese Eigenschaft, an dem sie für die Planung des Angriffs auf den Todesstern ausgewertet werden (1:34f) und dadurch Einfluß auf den konkreten Verlauf der weiteren Handlung haben.

☞ Truffaut, Francois. *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*. 18. Aufl., übers. Frieda Grafe. München: Heyne, 1995. (Orig.: *Le cinéma selon Hitchcock*. Paris: Edition Robert Laffont, 1966), S.125-127.

☞ Fuxjäger, Anton. "Der MacGuffin: Nichts oder doch nicht? Definition und dramaturgische Aspekte eines von Alfred Hitchcock angedeuteten Begriffs". *Maske und Kothurn* 52/2 (2006): 123-154.

Frist/tickende Uhr/Wettrennen gegen die Zeit bzw. Deadline/Time Limit/Time Lock/Ticking Clock/Race against Time

- ☞ *Titanic*. Regie: Cameron, James. Drehbuch: James Cameron. USA: 20th Century Fox/Paramount/Lightstorm Entertainment, 1997. Fassung: DVD-Kaufvideo. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 1999, 180', 0:23-25.
- ☞ *Krieg der Sterne/Krieg der Sterne - Episode IV: Eine neue Hoffnung*. Regie: Lucas, George. Drehbuch: George Lucas. USA: Lucasfilm/20th Century Fox, 1977/ 1997. (Orig.: *Star Wars/Star Wars: Episode IV - A New Hope*). Fassung: VHS-Kaufvideo. Special Edition. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 1997, 115', 1:18-21.

>Reine Definition<

☞ Carroll, Noël. "An Alternative Account of Movie Narration". *Mystifying Movies: Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*. N.Y.: Columbia Univ. Pr., 1988, S.170-181.

Ausgehend von dem vor allem von Noël Carroll praktizierten Konzept, Spannung in Form von Fragen zu beschreiben, läßt sich eine erste, >reine< Definition formulieren:

- >reine Definition<: Eine dramaturgisch relevante Frist ist dann gegeben, wenn der Rezipient Spannung empfindet im Sinne der Frage »Kann x erreicht werden noch bevor y geschieht?«.

Allerdings kann diese Definition nicht in der Werkanalyse angewandt werden - sie bezieht sich auf die Empfindungen des Rezipienten und nicht auf Eigenschaften des Werks.

Fristgebender Prozeß vs. fristgebundene Zielverfolgung

Eine Frist ergibt sich stets aus einem Prozeß, für den ich die Bezeichnung »fristgebender Prozeß« vorschlage. Dem fristgebenden Prozeß steht typischerweise das Bemühen der Figuren gegenüber, rechtzeitig vor seinem Ende ein bestimmtes Ziel zu erreichen, also eine »fristgebundene Zielverfolgung«.

Es liegt also nahe, bei der Erzählung von einer Frist immer wieder von diesen beiden gegenläufigen Vorgängen zu erzählen. Genaugenommen geht es um eine narrative Alternation zwischen:

- Hinweise auf das Herannahen des Endes der Frist/das Verstreichen der Zeit und
- Hinweise auf das Fortschreiten/den jeweiligen Stand der Zielverfolgung, die innerhalb der Frist abgeschlossen sein soll.

Dadurch kann die Hypothesenbildung des Rezipienten angeregt werden - er hat Anlaß, sich immer wieder auf's Neue zu fragen, ob die Zielverfolgung noch rechtzeitig abgeschlossen sein wird/ob die Frist noch eingehalten werden kann.

Wissensvorsprungsfrist

■ [Fletcher's Visionen](#). Regie: Donner, Richard. Drehbuch: Brian Helgeland. USA: Donner/Schuler-Donner Productions/Silver Pictures/Warner Bros., 1997. (Orig.: *Conspiracy Theory*). Fassung: ARD, 10.3.2001, 125', 1:05-07.

"Schauen wir uns jetzt den Suspense an. Die Bombe ist unterm Tisch. und das Publikum weiß es. Nehmen wir an, weil es gesehen hat, wie der Anarchist sie da hingelegt hat. Das Publikum weiß, daß die Bombe um ein Uhr explodieren wird, und jetzt ist es 12 Uhr 55 - man sieht eine Uhr -. Dieselbe unverfängliche Unterhaltung wird plötzlich interessant, weil das Publikum an der Szene teilnimmt. Es möchte den Leuten auf der Leinwand zurufen: Reden Sie nicht über so banale Dinge, unter dem Tisch ist eine Bombe, und gleich wird sie explodieren!"

📖 Truffaut, Francois. *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*. 18. Aufl., übers. Frieda Grafe. München: Heyne, 1995. (Orig.: *Le cinéma selon Hitchcock*. Paris: Edition Robert Laffont, 1966), S.64.

Hier gibt es keine fristgebundenen Zielverfolgungen, nur fristgebende Prozesse.

Mein Vorschlag zur Benennung dieser Art von Frist:

- Wissensvorsprungsfrist: Eine Frist, von der die von ihr betroffene Figur - im Gegensatz zum Rezipienten - (noch) nicht weiß.

Erzählanalytisch anwendbare Definition

Die erzählanalytisch anwendbare Definition, die auf alle Arten von dramaturgisch relevanten Fristen, also auch Wissensvorsprungsfristen, zutrifft, lautet:

- Eine dramaturgisch relevante diegetische Frist ist dann gegeben, wenn für bestimmte Figuren ein potentieller Schaden für einen bestimmten diegetischen Zeitpunkt angekündigt wird.

Last Minute Rescue

- "**Last Minute Rescue** Eine Form der Parallelmontage, die in den Filmen von David Wark Griffith entwickelt wurde. Die typische Situation dieser Rettung in letzter Minute konfrontiert alternierend Bilder der Bedrohung einer hilflosen Person (auch einer hilflosen Gruppe), die von Gangstern umringt, doch noch in einem abgeschlossenen Raum vor ihnen geborgen sind, mit den in immer kürzer werdenden Abständen montierten Bildern der herannahenden Retter." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.186).

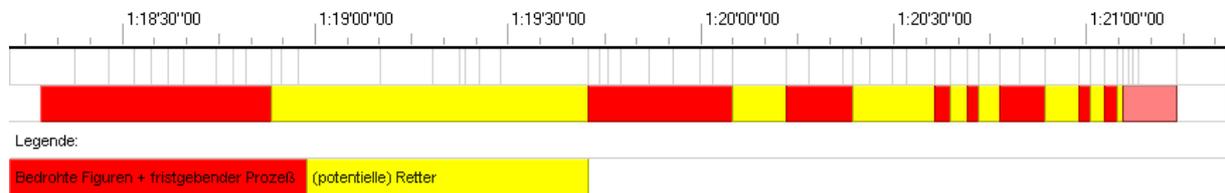
Beschleunigte Montage bzw. Accelerated Montage

Oft ist bei derartigen Last Minute Rescues nicht nur eine Beschleunigung der Alternation zwischen den Bildern, die die verschiedenen involvierten Figuren zeigen, zu beobachten, sondern auch eine generelle Steigerung der Schnittfrequenz, also eine »beschleunigte Montage«:

"**accelerated montage** Rapid cutting from shot to shot to increase the pacing and thymthm of action as it appears on the screen. The length of the individual shots becomes shorter

as we see different views of the same action or views of different but related actions. An example of accelerated shots of the same action is the famous shower sequence in Alfred Hitchcock's *Psycho* (1960) [...] Notable accelerated montages of related actions appear at the end of several films by D. W. Griffith to increase suspense as rescuer rushes to potential victim." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.3)

Allerdings veranschaulicht die folgende Grafik, daß eine Steigerung der Alternationsgeschwindigkeit zwischen Rettern und Opfern nicht unbedingt mit einer signifikanten Steigerung der Schnittgeschwindigkeit einhergehen muß:



Krieg der Sterne, 1:18-21: Rhythmus der Alternationen zwischen bedrohten Figuren und fristgebendem Prozeß einerseits und (potentiellen) Rettern andererseits. In der oberen Zeile sind sämtliche Einstellungswechsel verzeichnet. Der Abschnitt ab 1:21:05 wurde anders markiert, da hier erst nach und nach evident wird, daß die Müllpresse gestoppt hat. Der Begriff 'Last Minute Rescue' ist in der Literatur keineswegs so eindeutig festgelegt, wie dies die Formulierung von Rother suggeriert. Z.B. sprechen manche Autoren auch dann von einem 'last minute rescue', wenn nicht in Parallelmontage von einer Frist erzählt wird, verwenden den Begriff also eher wörtlich.

Ich plädiere ebenfalls für eine wörtliche Verwendung, also ganz einfach dann von einem 'last minute rescue' zu sprechen, wenn jemand oder etwas »in letzter Minute« bzw. »im letzten Moment« gerettet wird, gleichgültig ob davon mithilfe einer Parallelmontage erzählt wird oder nicht bzw. ob die Schnittgeschwindigkeit gesteigert wird.

- 📖 Bordwell, David Janet Staiger u. Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. Reprint. London: Routledge, 1994, S.44-46. (Orig.: N.Y.: Columbia Univ. Pr., 1985).
- 📖 Fuxjäger, Anton. *Deadline/Time Lock/Ticking Clock und Last Minute Rescue: Zur Dramaturgie von Fristen und Zeitdruck im populären Film*. Diss. Universität Wien: Fakultät für Human- und Sozialwissenschaften, 2002. Online-Publikation: <http://homepage.univie.ac.at/anton.fuxjaeger/texte/dissertation.pdf>, 2005.
- 📖 Fuxjäger, Anton. "Deadlines in Verfolgungsjagden: Der dramaturgische Fristbegriff als erzählanalytisches Instrument". *Theater Kunst Wissenschaft: Festschrift für Wolfgang Greisenegger zum 66. Geburtstag*. Hg. Edda Fuhrich u. Hilde Haider. Wien: Böhlau, 2004. S.175-187. Online-Publikation: <http://homepage.univie.ac.at/anton.fuxjaeger/texte/verfolgungsjagden.pdf>, 2006.

Falsche Fährte/falsche Spur/blinde Spur bzw. Red Herring/False Lead

Dieser Begriff hat in der Literaturwissenschaft, speziell der theoretischen Auseinandersetzung mit Kriminalliteratur, schon eine längere Tradition, und zwar hinsichtlich der Erzeugung von falschen Verdachtsmomenten beim Rezipienten.¹ In der Filmwissenschaft wurde er erst in jüngerer Zeit zum Gegenstand theoretischer Überlegungen.²

"*Falsche Fährte* ist ein Sammelbegriff zur Beschreibung unterschiedlicher narrativer und dramaturgischer Verfahren, die den Zuschauer veranlassen (oder veranlassen sollen), zu *unzutreffenden Zusammenhangshypothesen, Annahmen und Schlussfolgerungen* zu gelangen."³

Kurz gesagt: Als Falsche Fährten können all jene Elemente in Vermittlungen begriffen werden, die bei ihren Rezipienten Täuschungen (welcher Art auch immer) hervorrufen - egal wie weitreichend oder langfristig die betreffende Täuschung ist und egal worauf sie sich bezieht.⁴ Ausgehend von dieser sehr weiten Begriffsauffassung können dann zahlreiche Unterscheidungen verschiedener Varianten von falschen Fährten vorgenommen werden:

Varianten

- Falsche Vermutungen vs. falsche Überzeugungen

Bei den durch Falsche Fährten hervorgerufenen Täuschungen kann es sich sowohl um bloße Vermutungen/Annahmen/Hypothesen handeln (z.B. später enttäuschte Vermutungen über den weiteren Handlungsverlauf), als auch um Überzeugungen. So dürften z.B. die meisten Rezipienten von *The Sixth Sense* (USA 1999) während eines Großteils der Rezeption des Films nicht bloß vermutet haben, daß Dr. Malcolm Crowe (Bruce Willis) den Mordanschlag, der am Beginn des Films auf ihn verübt wird, überlebt hat, sondern regelrecht davon überzeugt gewesen sein (und kamen dementsprechend nicht auf die Idee, daß er mittlerweile ein Geist sein könnte).

- Intendierte vs. nicht intendierte falsche Fährten

Falsche Fährten können vom jeweiligen Autor (wer auch immer das letztlich sein mag) bewußt gelegt worden oder ihm auch unabsichtlich 'passiert' sein. - In dramaturgischer Hinsicht sind nicht-intentionale Täuschungen wohl ebenso interessant wie intentionale.

📖 *Bait: Fette Beute*. Regie: Fuqua, Antoine. Drehbuch: Andrew u. Adam Scheinman u. Tony Gilroy. CA/USA: Bait Films/Castle Rock Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2000. (Orig.: *Bait*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 2001, 111', 0:09f.

Nicht-intendierte Falsche Fährten können sich z.B. aus einer Unterschätzung der Aufmerksamkeit des Publikums ergeben. Ob unsere Erwartung einer einheitlichen Handlung der bereits von Aristoteles begründeten⁵ und in weiten Teilen der populären Erzählkultur

¹ Vgl. etwa Suerbaum, Ulrich. "Der gefesselte Detektivroman: Ein gattungstheoretischer Versuch". *Poetica* 1 (1967): 360-374, hier S.369.

² Vgl. Liptay, Fabienne u. Yvonne Wolf (Hg.). *Was stimmt denn jetzt?: Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München: Edition Text + Kritik, 2005.

³ Hartmann, Britta, "Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten falscher Fährten im Film", *Maske und Kothurn* 53/2-3, 2007.

⁴ Vgl. Fuxjäger, Anton, "Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt", *Maske und Kothurn* 53/2-3, 2007.

⁵ Vgl. Aristoteles, *Poetik. Griechisch / Deutsch*, Übs. u. hg. v. Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Reclam 1982, Kap. VIII, 1451a; (Orig. *Peri Poietikes*, ca. 335 v. Chr.).

heute noch gültigen Tradition der Forderung nach Einheit der Handlung⁶ geschuldet ist oder aber unserer prinzipiellen Neigung, alles in einen Zusammenhang bringen zu wollen: diese Erwartung einer strikt einheitlichen Handlung führt mitunter bereits beim kleinsten 'Abschweifen' der Kamera zum Eindruck, Zeuge einer "Deixis", also eines "Zeigeaktes" geworden zu sein. So fragte ich mich etwa bei meiner ersten Rezeption des Films *Bait*, was es denn mit dem Schuh einer eben erschossenen Figur auf sich habe, da die Kamera nach einem Schwenk entlang der Leiche einen Augenblick zu lang darauf verweilte. Da der Schuh in dem Film nie wieder eine Rolle spielt, verursachte dieses von mir so empfundene winzige 'Aufmerken' der erzählenden Instanz also eine von den Filmemachern wohl nicht intendierte Falsche Fährte hinsichtlich seiner Bedeutung für die Handlung des Films. - Der Schuh stellte sich nämlich als "für den Gang der Handlung unwesentlich" und damit als "blindes Motiv"⁷ heraus.

- Intratextuelle vs. intertextuelle vs. extratextuelle falsche Fährten

Die durch eine bestimmte Vermittlung hervorgerufenen Täuschungen können sich auf ebendiese Vermittlung beziehen, also intratextueller Natur sein - alle bislang erwähnten Beispiele sind intratextuelle falsche Fährten. Vermittlungen können aber auch Täuschungen in Bezug auf andere Vermittlungen hervorrufen. Falsche Erwartungen, die z.B. durch Trailer in Bezug auf bestimmte Filme hervorgerufen werden, wären etwa ein Beispiel für derartige intertextuelle falsche Fährten. Und die Täuschungen können sich auch auf die unvermittelte Realität beziehen, also extratextueller Natur sein - typisches Beispiel: "Fake-Dokus".

- Auf die Vergangenheit/Gegenwart vs. auf die Zukunft bezogene falsche Fährten

Eine nähere Unterscheidungsmöglichkeit bei intratextuellen falschen Fährten in Erzählungen ergibt sich aus der Frage, ob sich die produzierte Täuschung auf die diegetische Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft bezieht. Die Unterscheidung zwischen Vermutungen und Überzeugungen spielt hier bereits eine Rolle: Während dem Rezipienten klar sein dürfte, daß er in Bezug auf in der Erzählung bislang noch nicht präsentierte Teile der diegetischen Zukunft lediglich *Vermutungen* anstellen kann – schließlich kann er nicht wissen, was ihm noch erzählt werden wird – kann es sich bei Täuschungen, die sich auf die diegetische Vergangenheit oder Gegenwart beziehen, sowohl um Vermutungen als auch Überzeugungen handeln.

- Falsche Überzeugungen in Bezug auf die Vergangenheit oder Gegenwart

Eine Möglichkeit, beim Rezipienten falsche Überzeugungen in bezug auf die diegetische Vergangenheit oder Gegenwart hervorzurufen, besteht darin, ihm "expositorische Informationen" vorzuenthalten, also Informationen über Handlungszeit oder -ort, die Identität der handelnden Figuren oder auch die Existenzebene der aktuell vermittelten Vorgänge. Der Rezipient kann also zur Produktion von falschen Auffassungen bezüglich der Diegese verleitet werden, indem ihm Informationen vorenthalten werden, die er für eine korrekte Einordnung neu hinzukommender Aspekte in seine bislang konstruierte Vorstellung von der erzählten Welt benötigen würde. Oder es werden ihm sogar Informationen gegeben, die ihn diesbezüglich gezielt in eine falsche Richtung lenken.

- Versteckter Szenenwechsel (versteckter Ortswechsel, versteckte Ellipse, versteckte Rückblende, versteckte Parallelmontage)

⁶ Vgl. etwa Syd Field, "Das Drehbuch", *Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film: Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis*, Hg. Andreas Meyer/Gunther Witte, München/Leipzig: List 1987, S. 11-120, hier S. 70; (Orig. "Screenplay. The Foundations of Screenwriting", N.Y.: Dell Publishing Co. 1979): "Ein Drehbuch gleicht einem System. Es besteht aus Einzelteilen, die untereinander verbunden sind und durch Aktionen, Figuren und dramatische Notwendigkeiten zu einer Einheit werden."

⁷ Ivo Braak/Martin Neubauer, *Poetik in Stichworten. Literaturwissenschaftliche Grundbegriffe. Eine Einführung*, 8., überarb. u. erw. Aufl., Stuttgart: Borntraeger 2001, S.145; (Orig. 1964); vgl. dazu auch Hans J. Wulff, "'Hast du mich vergessen?' Falsche Fährten als Spiel mit dem Zuschauer", *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: Edition Text + Kritik 2005, S. 147-153, hier S.149.

- [E.T.: Der Außerirdische](#). Regie: Spielberg, Steven. Drehbuch: Melissa Mathison. USA: Universal Pictures/Amblin Entertainment, 1982. (Orig.: E.T. the Extra-Terrestrial). Fassung: DVD-Kaufvideo. Universal Studios, 2002, 110', 1:38f.
- Versteckter Handlungslinienwechsel
- [Kreuz und Queer](#). Regie: Troche, Rose. Drehbuch: Robert Farrar. GB: ARP/BBC/Pandora Cinema, 1998. (Orig.: Bedrooms and Hallways). Fassung: ARD, 10.6.2001, 89', 1:02f.

Die Schnittfolge suggeriert, daß die beiden Figuren, die in der ersten Szene zu sehen waren, nun doch miteinander im Bett gelandet sind. Der Rezipient nimmt hier - wie sich zeigt voreilig - an, daß weiterhin von der selben Handlungslinie erzählt wird.

- Versteckter Wechsel zur mental subjectivity einer bestimmten Figur

Häufigste Untervariante:

- Versteckter Traum(beginn)
 - [Six Feet Under - Gestorben wird immer \(2-6\): Anstelle von Zorn](#). Regie: Engler, Michael. Drehbuch: Christian Taylor. USA: HBO/The Greenblatt Janollari Studio/Actual Size Films, 2002. (Orig.: Six Feet Under: In Place of Anger). Fassung: DVD-Kaufvideo. Home Box Office, 2004, 54', 0:40f.

Das »Verstecken« von ganzen Träumen, bei denen sich also erst als eine Figur aus dem Schlaf hochschrickt, herausstellt, daß wir soeben bloß deren Traum rezipiert haben, oder zumindest des Beginns des Traums, sodaß erst während der Traumsequenz nach und nach deutlich wird, daß es sich um einen solchen handelt, ist in Kinofilmen und Fernsehserien mittlerweile so häufig zu sehen, daß mir die filmische Darstellung eines Traums, der von vorneherein als solcher erkennbar ist, schon eher der Ausnahmefall zu sein scheint.

Nach dem gleichen Prinzip funktioniert auch die in *Fight Club* (USA/DE 1999) verursachte Täuschung. Auch dort wird dem Rezipienten immer wieder vorenthalten, daß die Erzählperspektive zur mental subjectivity (siehe S.31) einer (schizophrenen) Figur wechselt, nur daß die Täuschung dort wesentlich länger aufrecht erhalten wird und dementsprechend viel größere Bereiche der (somit falschen) Vorstellung von der erzählten Welt betrifft.

- Versteckte Simulation

Eine weitere Variante der Täuschung durch Vorenthaltung von expositorischen Informationen: Filmaufnahmen, Theateraufführungen, Computersimulationen, Filme in Filmen etc., die sich erst später als solche herausstellen, prominentes Beispiel: die am Beginn von *Matrix* (USA 1999) verursachte Täuschung.

- Falsche Vermutungen in Bezug auf die Vergangenheit oder Gegenwart

Typisches Beispiel: eine sich später als falsch herausstellende Verdächtigung einer Figur, die durch ein Whodunit hervorgerufen wird.

- Falsche Vermutungen in Bezug auf die Zukunft (falsche Antizipationen)

Typisches Beispiel: die Erwartung, daß eine Figur das von ihr angestrebte Ziel schließlich erreichen wird und es ihr dann doch nicht gelingt.

- [Final Destination 2](#). Regie: Ellis, David R.. Drehbuch: Jeffrey Reddick, J. Mackye Gruber u. Eric Bress. USA: New Line Cinema/Zide-Perry Productions, 2003. Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 2003, 82', 0:21-25.

Hier wird der Rezipient systematisch zur Formulierung von falschen Vermutungen über die Art des bevorstehenden Todes einer Figur veranlaßt.

Der Ausdruck »red herring« stammt übrigens aus der englischen Jagdtradition: Spürhunde können mithilfe des Geruchs von gepökelt (und daher rot gefärbt) Hering von ihrer Fährte abgelenkt werden, verlieren durch den starken Geruch ihre ursprüngliche Witterung.

Schauspieler/Darsteller bzw. Actor vs. Figur bzw. Character

Diese beiden Begriffe werden immer wieder verwechselt: Der Schauspieler/Darsteller/actor ist - um es mit Termini von Souriau auszudrücken - Teil der profilmischen Ebene, nicht aber der Diegese. Die Figuren/characters jedoch existieren nur in der Diegese, nicht aber in der profilmischen Wirklichkeit: Den »Terminator« gibt es nur in der Diegese der entsprechenden Filme, in der profilmischen Wirklichkeit, die zur Herstellung dieser Filme erzeugt wurde, existiert diese Figur nicht, sondern ein Schauspieler, der sie gespielt hat.

Bei entsprechenden Formulierungen sollten die Begriffe auch in diesem Sinn verwendet werden, m.a.W.: Nicht Arnold Schwarzenegger versucht in dem Film *Terminator* jemanden zu töten, sondern die (von ihm gespielte) Figur. Oder: Nicht der Darsteller wird in einer bereits aussichtslosen Situation durch eine »lifeline« gerettet, sondern die Figur!

Eine Figur muß nicht unbedingt menschlicher Natur sein, auch die Tiere in dem Film *König der Löwen* sind »Figuren«, auch Gegenstände können z.B. in Trickfilmen zu Figuren werden. - Jedes in der betreffenden Diegese auftretende Wesen, das zu selbständigen Willensäußerungen fähig ist, ist eine »Figur«.

Protagonist vs. Hauptfigur bzw. Main Character

Die Bedeutungsverschiebung beim Wort 'Protagonist' ist ein anschauliches Beispiel für die oben erwähnte Verwechslung: In der griechischen Antike war der 'protagonistes' der 'erste Schauspieler', also der Hauptdarsteller, heute versteht man darunter, zumindest im Deutschen, eher die Hauptfigur.

Einstellungskomposition/Mise-en-scène

Mise en scène/Mise-en-scène

"**mise-en-scène** [...] Mise-en-scène in discussions of film, refers to the composition of the individual frame - the relation of objects, people, and masses; the interplay of light and dark; the pattern of color; the camera's position and angle of view - as well as the movement within the frame." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.240)

Mit diesem Begriff werden also alle Aspekte der visuellen Gestaltung beim Drehen des Films zusammengefaßt - im Unterschied zur visuellen Gestaltung, die durch die Montage vorgenommen wird.

"**mise-en-scene** All of the elements placed in front of the camera to be photographed: the settings and props, lighting, costumes and make-up, and figure behavior." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 5. Aufl., S.480)

Für Bordwell & Thompson sind also die Festlegung des Bildausschnitts und der Kameraführung nicht Aspekte der mise-en-scene, sondern nur jene gestalterischen Aspekte, die auch beim Theater gegeben sind:

"As you would expect from the term's theatrical origins, mise-en-scene includes those aspects of film that overlap with the art of the theater: setting, lighting, costume and the behavior of the figures." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 5.Aufl., S.169)

Die Auffassung im Sinne von Konigsbergs obiger Definition ist jedoch die weiter verbreitete.

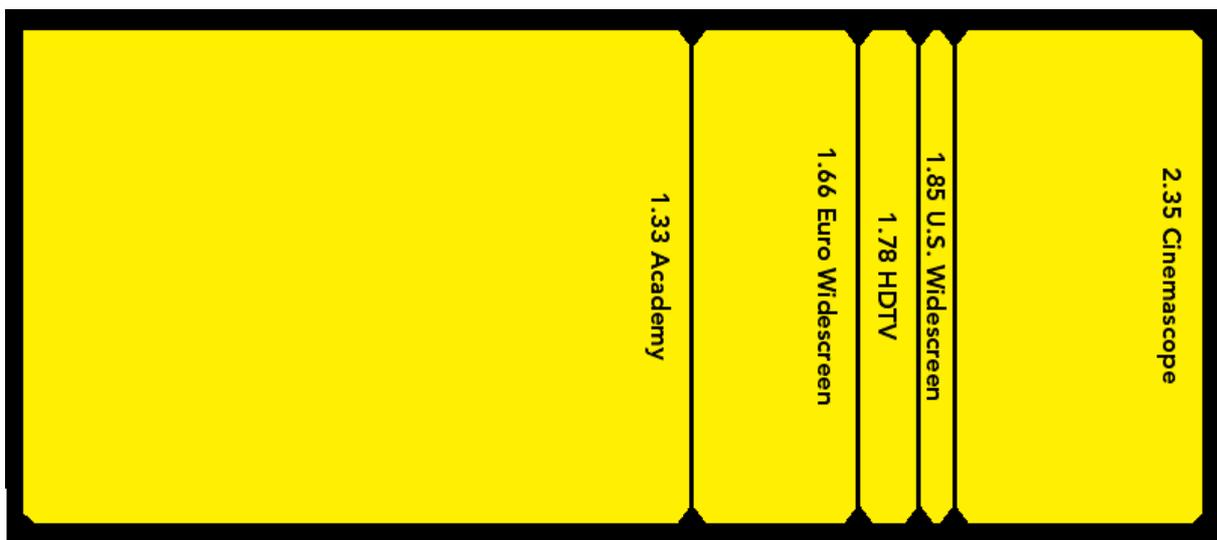
Kadrierung/Kadrage/Cadrage bzw. Framing

"**Kadrage** Auch Kadrierung. Vom französischen Wort cadrage abgeleitet; die Bestimmung des Rahmens des Bildes (oder die Einrichtung der Einstellung)." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.166)

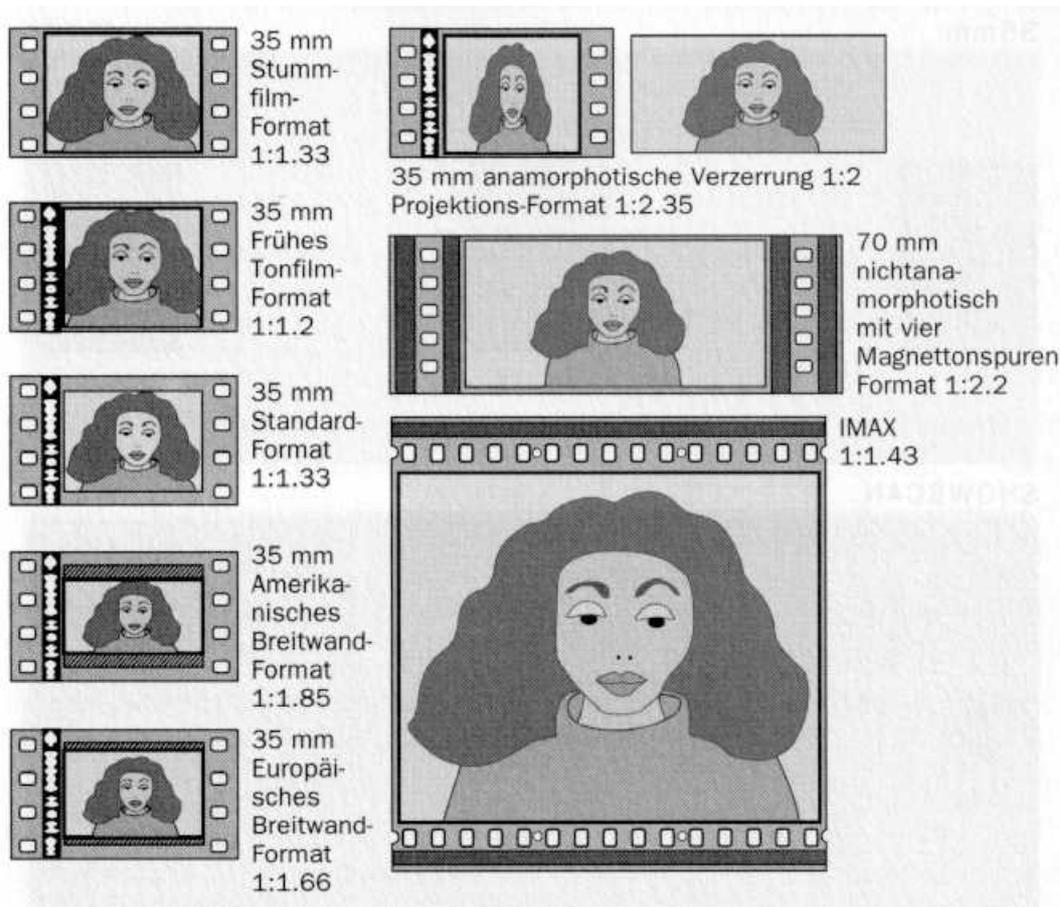
"**Cadrage** (Framing). Die Gestaltung einer Aufnahme in Bezug auf den Bildrahmen." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.30)

Bildformat bzw. aspect ratio

Das Verhältnis der Bildhöhe zur Bildbreite. Die »aspect ratio« ist eine grundlegende Vorgabe für die Kadrierung, mithin für die mise en scène.



Quelle: <http://www.readfilm.com/AspectChecker.pdf>, 1.12.2003.



📖 Monaco, James. *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien ; mit einer Einführung in Multimedia*. Dt. Fassung hg. v. Hans-Michael Bock., übers. von Brigitte Westermeier u. Robert Wohlleben, überarb. u. erw. Neuausg.. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2000, S.109.

📖 Siehe auch: Criswell, Evans A.. *Film Formats*. Internet: http://hsvmovies.com/static_subpages/formats/shooting_formats.html, 1998, Zugriff: 10.5.2004.

Standardformat/Normalformat bzw. Academy Ratio/Academy Format/Academy Aperture/Movietone Frame

- exakt: 1,375:1

Ein Seitenverhältnis von 1,33:1 war bereits beim Stummfilm üblich, nach Hinzufügung einer Tonspur wurde das Bild jedoch fast quadratisch (1,17:1). Da dieses Format als unausgewogen empfunden wurde, wurde 1932 von der *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*⁸ das Standardformat wieder auf 1,33:1 (technisch: 1,375:1) festgelegt, daher die Bezeichnung »Academy Ratio«. Um dies trotz der nun vorhandenen Tonspur und bei gleichbleibender Anzahl von Perforationslöchern zu erreichen, wird das Bild oben und unten geringfügig abgedeckt (abgekascht).

Das Seitenverhältnis des normalen Fernsehbilds (4:3 = 1,33:1) geht auf die »Academy Ratio« zurück.

Da beim Kinofilm mittlerweile fast ausschließlich mit »Breitwandformaten« (siehe unten) gearbeitet wird und viele Kinos nicht einmal mehr die Ausrüstung besitzen, um einen im »Academy Format« gedrehten Film korrekt zu projizieren, ist die Bezeichnung »Standardformat« heutzutage eigentlich irreführend.

⁸ Jener 1927 gegründete Dachverband der us-Filmindustrie, der u.a. jährlich die "Oscars" verleiht.

Breitwandformate bzw. Widescreen Formats

Jedes Format, das breiter als das Standardformat (Academy Format) ist, wird als Breitwandformat bezeichnet. Ab Anfang der 1950er Jahre begann die Filmindustrie, Breitwandformate zu entwickeln und einzusetzen, um ihr Produkt gegenüber der Konkurrenz durch das Fernsehen zu differenzieren.

Breitwandformate können erzeugt werden:

durch breiteren Film

Exkurs: Filmformate bzw. Film Gauges

"Das übliche, seit Edison hauptsächlich zur kommerziellen Filmproduktion verwendete Format für die Aufnahme und Wiedergabe ist der 35-mm-Film. Abweichende kleinere Formate - 16 mm bzw. 8 mm breit - wurden ursprünglich für Amateure hergestellt, wobei das 16-mm-Format auch für Dokumentarfilme und für Spielfilme mit geringem Budget verwendet wird. Kopien von 35-mm-Filmen werden für die nichtgewerbliche Nutzung auch in 16 mm verliehen. Neben diesen Standardformaten gab es in der Filmgeschichte u.a. auch Material von 9,5, 17,5 und 28mm Breite. Als besonders großes, daher sehr detailreich abbildendes Format wurde, nach Anfängen schon in der Stummfilmzeit (Biograph), vor allem in den 50er und 60er Jahren der 70-mm-Film benutzt, der heute aufgrund der hohen Kosten und auch des verbesserten normalen 35-mm-Films kaum noch eingesetzt wird.

Die Abbildungen auf den verschiedenen Materialien können in verschiedenen Höhen-Seiten-Verhältnissen erfolgen, so daß bei der Projektion differierende Formate entstehen" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.112)

durch Abkaschen

Auch durch ein noch weitergehendes Abkaschen des Bildes auf einem 35mm-Film kann ein Breitwandformat erzeugt werden. Das Abkaschen kann bereits bei der Aufnahme erfolgen, oft wird der Kasch aber erst durch eine entsprechende Einstellung des Projektors erzeugt (während das Bild auf der Kopie im academy format vorhanden ist). Gebräuchliche aspect ratios dabei sind:

- 1,66:1 (Europa)
- 1,85:1 (Amerika)

Nachteil dieser Methode: ein relativ großer Teil des zur Verfügung stehenden Bildfeldes wird nicht genutzt, bei 1,85:1 immerhin 36%! Das Bild am Filmstreifen ist kleiner und muß daher im Kino stärker vergrößert werden, woraus eine schlechtere Bildqualität resultiert.

durch anamorphotische Systeme bzw. Anamorphic Systems

Durch Anwendung des anamorphotischen Verfahrens kann mithilfe eines 35mm-Films ein Breitwandformat erzeugt werden, ohne daß dabei Filmmaterial verschwendet wird.

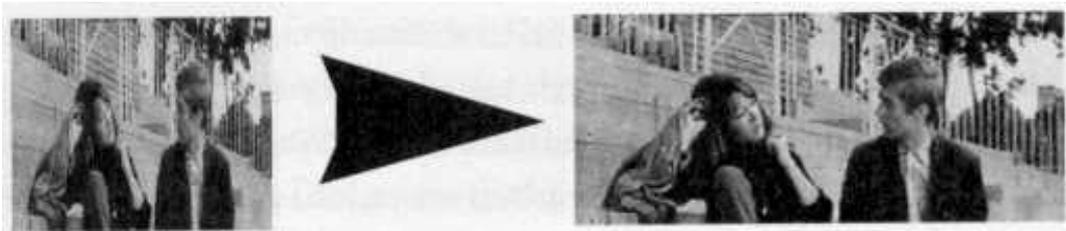


Bild auf dem Zelluloidstreifen

-

Bild auf der Leinwand

"**Anamorphotische Fotografie** Mit Hilfe der A. F. können Filmbilder durch geeignete Linsensysteme bei der Aufnahme in der Horizontale verzerrt (komprimiert) und bei der Projektion im gleichen Verhältnis wieder entzerrt (expandiert) werden. Man macht sich dies zunutze, um Filmbilder im Breitwand-Format (z.B. Cinemascope) auf dem Bildfeld eines 35-mm-Films zu speichern." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.20)

Mit dem anamorphotischen Verfahren wurden aspect ratios von

- 1,66:1 bis 2,7:1

eingesetzt.

- heute üblich: 2,35:1

Die bekanntesten anamorphotische Systeme sind:

CinemaScope

Aspect ratio: 2,35:1

Erster Film in CinemaScope: *Das Gewand*. Regie: Henry Koster. USA: 20th Century Fox, 1953. (Orig.: *The Robe*).

Panavision

Aspect ratio: 2,35:1

Das heute in den USA am häufigsten eingesetzte anamorphotische System.

Probleme bei der Übertragung von Breitwandformaten auf TV bzw. Video

Bei der Übertragung eines im Breitwandformat (also breiter als 4:3 bzw. 1,33:1) aufgenommenen Films auf einen 4:3-TV-Monitor bzw. auf Video ergibt sich das Problem, daß entweder nicht die volle Bildhöhe des TV-Monitors ausgenutzt werden kann, also oben und unten schwarze Balken zu sehen sind, dafür aber (im Idealfall) das originale Kinofilm bild in seiner vollen Breite sichtbar ist. Solche Fassungen werden im Englischen bezeichnet als:

(Deluxe) Letterbox Edition/Widescreen Transfer/Full Aspect Ratio

Oder aber die schwarzen Balken sollen vermieden werden. - Dann muß das originale Kinofilm bild links und rechts beschnitten werden, es gehen also Teile des Bildes verloren:

- ☛ [The Hunt: Eiskalte Liebe](#). Regie: Ridley, John. Drehbuch: John Ridley. USA: Baumgarten-Prophet Entertainment/Illusion Entertainment/Kushner-Locke Company, 1997. (Orig.: *Cold Around the Heart*). Fassung: ORF1, 11.8.2003, 88', 0:08f.

Wobei dem Verlust von Bildinformation auf der linken und rechten Seite gelegentlich durch

Panning & Scanning

entgegengewirkt wurde:

"In preparing the video version, a 'controller' watches the film and decides what portions of the widescreen image to eliminate. If the controller decides that important action is taking place at opposite ends of the frame, a computer-controlled scanner moves across the image - hence the name for the process, panning and scanning. Sometimes the controller decides to make separate shots out of what was originally a single shot" (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.21)

- ☛ ["Interpreting Pan&Scan Vs Widescreen"](#). *Die Dolmetscherin (The Interpreter)*, GB/USA/FR 2005, Regie: Sydney Pollack). DVD-Video. Universal Studios 2005, 5'.

In diesem kurzen Beitrag auf der DVD-Ausgabe von *Die Dolmetscherin* kritisiert Regisseur Sydney Pollack vehement die Erstellung von Pan&Scan- bzw. 4:3-Fassungen von Filmen, die in einem Widescreen-Format gedreht wurden ("I didn't shoot that - somebody else did!").

Mittlerweile werden viele Filme bereits mit Rücksicht darauf gedreht, daß sie später einmal auch im 1,33:1-Format im TV zu sehen sein werden und es wird darauf geachtet, daß sich die für das Verständnis der Handlung wesentlichen Dinge stets innerhalb der

Safe Action Area/TV Safe Area/TV Safe Action Area

befinden, also in jenem Bildbereich, der bei einer 4:3-Abtastung für das TV jedenfalls noch zu sehen sein wird.

Wenn das Breitwandformat durch Abkaschen (oder Super35) erreicht wird, wird meist erst bei der Projektion abgekascht, d.h. auf dem Kameranegativ ist ein 1,37:1-Bild, das dann für die TV-Abtastung verwendet werden kann. Das bedeutet, daß in der 4:3-TV-Fassung eines Kinofilms unter Umständen mehr/ein größerer Ausschnitt zu sehen ist als in der Kinofassung, oder aber es fehlen in beiden Fassungen Teile des Bilds, aber jeweils andere:



Standbilder aus der 1,33:1- und der 2,35:1-Fassung von *Payback*, USA 1999, DVD-Ausgabe: Warner Home Video 1999.

Einstellungsgrößen bzw. Shot Sizes/Camera Distances

Die bei der Anwendung dieser Begriffe verwendete Skalierung geht vom menschlichen Körper bzw. den handelnden Figuren aus.

Die wichtigsten Größen sind:

- Totale bzw. Long Shot
- Nah bzw. Medium Shot
- Groß bzw. Close Up

Die Abbildungen zu den verschiedenen Einstellungsgrößen stammen aus: *Citizen Kane*. Regie: Welles, Orson. Drehbuch: Herman J. Mankiewicz, Orson Welles u. John Houseman. USA: RKO/Mercury Productions, 1941. Fassung: DVD-Kaufvideo. Kinowelt Home Entertainment, 1999.

Panorama(-Einstellung) bzw. Extreme Long Shot (ELS, XLS)



"In the **extreme long shot**, the human figure is barely visible [...] This is the framing of landscapes, bird's-eye views of cities, and other vistas." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.262)

"Panorama (z.B. eine Landschaft, in der Figuren nur klein erscheinen)" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.73)

Totale bzw. Long Shot (LS)



"long shot (LS) A shot that shows the subject at a distance. Characters are seen in their entirety with some area above and below them also visible. The shot takes in some of the surrounding environment as well." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.221)

"Totale (eine Gruppe von Personen, die jeweils zur Gänze im Bild zu sehen sind, sowie ein Großteil ihrer Umgebung)" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.73)

Halbtotale bzw. Full Shot (FS)/Full Figure Shot



"**full shot (FS), full figure shot** A long shot that takes in the entire figure of a character, with the head near the top of the frame and the feet near the bottom." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.160)

"Halbtotale (eine Person, mit ihrer unmittelbaren Umgebung vollständig erfaßt)" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.73)

Amerikanische Einstellung/Halbnahe(-Einstellung) bzw. Medium Long Shot (MLS)/Three-Quarters Shot/American Shot



"**medium long shot (MLS)** A shot somewhere between a long and medium shot that shows one or more characters from the knees up and also some of the terrain - also called a three-quarters or American shot." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.235)

"Amerikanisch (die Person ab dem Knie)" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.73)

- "Halbnahe (Personen oder Gruppen, die nicht mehr von Kopf bis Fuß, jedoch etwa mit zwei Drittel ihrer Größe im Bild erscheinen)" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.73)
- "Halbnahe-Einstellung (Medium Shot). Einstellung, die etwa eine Person in voller Größe in der Dekoration wiedergibt." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.78)

Das letzte Zitat soll illustrieren, wie uneinheitlich die Terminologie hier z.T. ist - weder stimmt Monacos Definition der »Halbnahe-Einstellung« mit jener von Rother überein, noch entspricht sie den Aussagen anderer Autoren über den »Medium Shot«:

Nah(aufnahme) bzw. Medium Shot (MS)/Midshot/Mid-Shot



"The **medium shot** frames the human body from the waist up" (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.262)

"Nahaufnahme. Eine Einstellung, bei der z.B. Personen mit einem Teil ihres Körpers (etwa bis zur Hüfte) sichtbar sind." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.114)

"Nah (z.B. der Oberkörper eines Darstellers)" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.73)

Medium Close-Up (MCU)/Loose Close-Up/Close Shot (CS)/Head and Shoulders Close-up



"close shot (CS) (1) A shot somewhere between a medium shot and close-up; generally one that shows a character's head and shoulders with some background. (2) Sometimes used synonymously for close-up." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.62)

Im Deutschen fällt diese Einstellungsgröße bereits in die Kategorie:

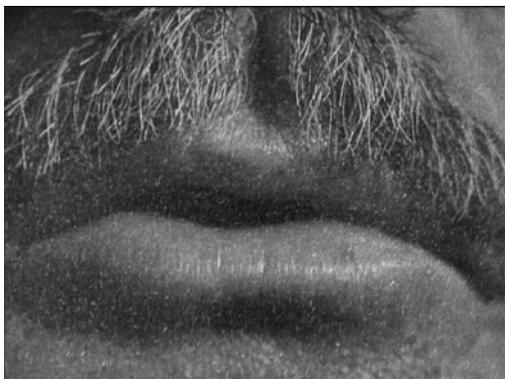
Groß(aufnahme) bzw. Close-Up (CU)



"The **close-up** is traditionally the shot showing just the head, hands, feet, or a small object. It emphasizes facial expression, the details of a gesture, or a significant object" (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.262)

"Großaufnahme (Close-up). Sehr nahe Einstellung, die z.B. nur den Kopf eines Schauspielers zeigt." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.76)

Detail(aufnahme) bzw. Extreme Close-Up (ECU oder XCU)/Big Close-Up (BCU)/Detail Shot



"The **extreme close-up** singles out a portion of the face (eyes or lips) and isolates and magnifies a detail." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.262)

"Detail-Aufnahme. Einstellung, die nur einzelne Gegenstände, z.B. eine Hand, ein Auge, eine Tasse, wiedergibt." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.43)

Blocking/Staging

"**blocking** (1) Planning the positions and movements of the performers in a particular scene. (2) Showing the performers their positions and movements in a particular scene. (3) Arranging the placement of the camera (or cameras) as well as the proper lens and focus for a shot." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.36)

Gelegentlich wird auch das Wort "staging" in einer entsprechenden Bedeutung verwendet:

"cinematic staging, the ways directors arrange and move their actors within the frame. Staging is a powerful part of filmmaking, but there is very little written about it, even by practitioners." (Bordwell, "Figures Traced in Light: On Cinematic Staging". *David Bordwell's Website on Cinema*, <http://www.davidbordwell.net/ftil.htm>, Zugriff: 10.5.2004)

📖 Bordwell, David. *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. Berkeley, Calif.: Univ. of California Press, 2005.

Andere Autoren setzen "staging" allerdings eher mit "mise-en-scène" gleich:

"**staging** [...] the way in which action and setting are arranged and integrated. The term obviously comes from the theater and suggests the visual impact of performers, action, scenery, costuming, and lighting; it can be used in reference to a shot, scene, sequence, or the general impression of the film as a whole. The term is less formal and less concerned with the compositional and aesthetic qualities of the individual frame than *mise-en-scène*." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.387f)

Presentational Blocking/Presentative Blocking

Eine Figur wendet sich direkt an die Kamera bzw. ans Publikum - im Mainstream-Kino eher eine Seltenheit.

Eine solche Wendung ans Publikum kann unterschiedlich deutlich erfolgen. Eine noch relativ milde Variante des »presentational blocking« ist der

Blick in die Kamera

Eine deutlichere Variante:

Aparte/À Part/Beiseite

Eine Figur spricht zur Kamera bzw. zum Publikum.

📖 [Der Stadtneurotiker](#). Regie: Allen, Woody. Drehbuch: Woody Allen u. Marshall Brickman. USA: Rollins-Joffe Productions, 1977. (Orig.: *Annie Hall*), 0:09-12.

📖 [Poppitz](#). Regie: Sicheritz, Harald. Drehbuch: Roland Düringer u. Harald Sicheritz. AT: Dor Film, 2002. Fassung: ORF1, 9.5.2004, 92', 0:00f.

One Shot/Single

"**one-shot** A shot with a single person in the frame" (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.273)

Zweier bzw. Two Shot

"Two Shot (Zweier). Eine Einstellung, in der zwei Personen zu sehen sind; entsprechend Three Shot etc." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.170)

Three Shot

Diese Begriffe können auch in Kombination mit der Bezeichnung der Einstellungsgröße verwendet werden, z.B. "medium one-shot"

Optische Perspektive

Die optische Perspektive der Kamera kann in unterschiedlicher Hinsicht beschrieben werden:

Beschreibung anhand der vertikalen Neigung und der vertikalen Position der Kamera

Genau genommen beziehen sich die folgenden Begriffe auf den (vertikalen) Neigungswinkel der Kamera *und* die Höhe der Kameraposition.

Augenhöhe bzw. Eye-level Shot/Eye-level Angle/Straight-on Angle

Der Normalfall: Die Kamera befindet sich in Augenhöhe der Figuren und blickt dementsprechend horizontal auf sie.



Die Abbildungen stammen aus: *Citizen Kane*. Regie: Welles, Orson. Drehbuch: Herman J. Mankiewicz, Orson Welles u. John Houseman. USA: RKO/Mercury Productions, 1941. Fassung: DVD-Kaufvideo. Kinowelt Home Entertainment, 1999.

Aufsicht bzw. High-angle Shot/High Shot/Down Shot

"**high-angle shot, high shot, down shot** A shot taken from above the subject, when the camera looks down at whatever is being photographed." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.174)



Overhead Shot

"**overhead shot** A shot from directly above the characters or action. [...] An overhead shot from a greater distance is referred to as a bird's-eye view." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.280)

Vogelperspektive bzw. Extreme High-angle Shot/Bird's Eye View/Bird's Eye Shot

"**extreme high-angle shot** A shot from far above the subject, generally from a boom, tower, balcony, or helicopter. [...] Also called a bird's-eye shot." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.126)

Ein extreme high-angle shot geht also typischerweise mit einer Panoramaeinstellung einher.



Untersicht bzw. Low-angle Shot/Low Shot

"When the camera is placed below eye level, looking up at the subject, a low-angle shot is achieved (an extreme low angle if it is far below)" (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.45)



Froschperspektive bzw. Extreme Low Angle Shot

"**extreme low-angle shot** A shot taken from far below the subject so that characters or objects seem to tower above the camera." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.126)



- [Citizen Kane](#). Regie: Welles, Orson. Drehbuch: Herman J. Mankiewicz, Orson Welles u. John Houseman. USA: RKO/Mercury Productions, 1941. Fassung: DVD-Kaufvideo. Kinowelt Home Entertainment, 1999, 1:08-12.

Verkantet bzw. Dutch Angle/Dutch Tilt/Canting/Canted Shot/Off Angle/Oblique Angle/Oblique Frame

Die Kamera ist nach links oder rechts geneigt. Als Resultat davon stehen die Figuren und Gegenstände im Bild mehr oder weniger schief.

- ☛ [Der dritte Mann](#). Regie: Reed, Carol. Drehbuch: Graham Greene, Alexander Korda, Carol Reed u. Orson Welles. GB: British Lion Film Corporation/London Film Productions, 1949. (Orig.: *The Third Man*). Fassung: Arte, 11.5.1994, 100', 0:48-50.

Beschreibung in Relation zur Perspektive von Figuren

Over-the-shoulder Shot (OSS)

"**Over-the-Shoulder-Shot** Einstellungstyp des Schuß-Gegenschuß-Verfahrens, in dem von zwei Darstellern der eine über die Schulter des anderen aufgenommen wird, wobei dessen Schulter, Profil o.ä. im Bild zu sehen ist. Der O. ist typisch für die Wiedergabe von Dialogsituationen" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.224)

- ☛ [Mission to Mars](#). Regie: De Palma, Brian. Drehbuch: Lowell Cannon u. Jim Thomas. USA: The Jacobson Company/Touchstone Pictures, 2000. Fassung: DVD-Kaufvideo. Mawa Film & Medien/Constantin Video/VCL Communications 2000, 102', 0:09f.

Profile Shot

Die Figuren sind im Profil zu sehen, auch hier sind Kombinationen möglich, z.B. handelt es sich bei folgendem Beispiel um einen "two profile shot":



Point of View Shot (PoV)

Siehe S.31.

Subjektive Kamera

Siehe S.31.

(Optische Bild)Schärfe bzw. Focus

Schärfenbereich bzw. Depth of Field

"**depth of field** The area of acceptable focus that extends both in front of and behind the primary plane of focus in a film image" (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.88)

Die Größe des Schärfenbereichs hängt ab:

- von der Blendenöffnung (indirekt daher auch vom verfügbaren Licht und der Filmempfindlichkeit) - je weiter die Blende geöffnet ist, umso geringer der Schärfenbereich
- von der Brennweite (siehe S.61) - je größer die Brennweite, desto geringer der Schärfenbereich
- von der Nähe zum aufgenommenen Objekt bzw. der Entfernung der Schärfenebene (siehe unten) von der Kamera - je näher die Schärfenebene, umso geringer der Schärfenbereich.

Schärfenebene/Einstellebene bzw. Focus(ing) Plane/(Primary) Plane of Focus

Die Ebene, auf der die Kamera exakt scharf abbildet.

"**focusing plane, focus plane** The area of primary focus in the scene being photographed." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.152)

Scharf bzw. In (Sharp) Focus vs. Unscharf bzw. Out of Focus

- ☞ [Eine Pornographische Beziehung](#). Regie: Fonteyne, Frédéric. Drehbuch: Philippe Blasband. FR/CH/BE/LU: ARP Sélection/Artémis Productions/Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel de la Communauté Française de Belgique/Eurimages/Fama Film/Fonds National de Soutien a la Production Audiovisuelle et al., 1999. (Orig.: *Une liaison pornographique*). Fassung: ZDF, 2.7.2002, 74', 0:37f.

Soft Focus

"When an image seems to have the maximum amount of sharpness and definition it is said to be in 'sharp focus'; when the image intentionally is made to seem slightly blurred, it is in 'soft focus'" (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.152)

Wenn das Bild (oder ein Teil davon) deutlich unscharf ist, spricht man im Englischen von »out of focus«.

Schärfentiefe bzw. Deep Focus/Pan-Focus

Der Schärfenbereich ist (sehr) groß - Vorder-, Mittel- und Hintergrund sind scharf.

- 📖 Bazin, André, "Die Entwicklung der kinematographischen Sprache". *Texte zur Theorie des Films*. Hg. Franz-Josef Albersmeier. Übs. Barbara Peymann. Stuttgart: Reclam, 1995. S.259-277. (Orig.: "L'évolution du langage cinématographique". *Qu'est-ce que le cinéma? Tome I: Ontologie et langage*. Paris: Les Editions du Cerf, 1958).

Vor allem auf André Bazin geht die Ansicht zurück, daß Kompositionen mit hoher Schärfentiefe realistischer seien, da sie weniger stark mit Blicklenkung arbeiten und es in einem gewissem Ausmaß dem Betrachter überlassen, auf welchen Teil des Bildes er sich konzentriert.

- ☞ [Citizen Kane](#). Regie: Welles, Orson. Drehbuch: Herman J. Mankiewicz, Orson Welles u. John Houseman. USA: RKO/Mercury Productions, 1941. Fassung: DVD-Kaufvideo. Kinowelt Home Entertainment, 1999, 1-31f.

Enger Schärfenbereich bzw. Shallow Focus/Selective Focus

"**Shallow Focus**. Der dem Deep Focus (Schärfentiefe) entgegengesetzte Bildstil, bei dem mit nur engem Schärfenbereich gearbeitet wird, sodaß z.B. die Schauspieler scharf

sind, der Hintergrund jedoch unscharf verschwommen." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.149)

- 📺 **Blow**. Regie: Demme, Ted. Drehbuch: David McKenna u. Nick Cassavetes, n. d. Roman v. Bruce Porter. USA: Apostle Pictures/Avery Pix/New Line Cinema/Spunky Pictures, 2001. Fassung: DVD-Kaufvideo. Kinowelt Home Entertainment, 2002, 113', 0:44f.

Schärfenverlagerung bzw. Rack Focus/Focus Pull/Pull Focus/Shift Focus/Focus Through/Select Focus

"**rack focus, select focus, shift focus, pull focus** To change focus from one subject to another during a shot, guiding the audience's attention to a new point of interest while the previous one blurs." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.321)

- 📺 **Winterschläfer**. Regie: Tykwer, Tom. Drehbuch: Tom Tykwer u. Anne-Françoise Pyszora n. deren Roman *Expense of Spirit*. DE: MDR/Palladio Film/WDR/X-Filme Creative Pool/arte, 1997. Fassung: ARD, 2.5.2002, 113', 0:58.

Follow Focus

Folgt die Verlagerung der Schärfenebene der Bewegung einer Figur oder eines Gegenstands, dann spricht man von »follow focus«.

Focus In, Focus Out

"**focus in, focus out** (1) Directions for the camera gradually to focus on some part of the scene or to bring such an area gradually out of focus." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.152).

Brennweite bzw. Focal Length

"**Brennweite** (Focal Length). Bei optischen Objektiven die Angabe der Entfernung (in mm) zwischen der Linse und der Filmebene in der Kamera." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.28)

Je länger die Brennweite, umso stärker ist der Vergrößerungseffekt des Objektivs, umso >näher< werden also die abgebildeten Objekte >herangeholt<. Bei 35mm-Filmkameras gelten Objektive mit einer Brennweite unter 40mm als Weitwinkelobjektive, mit einer Brennweite zwischen 40 und 50mm als Normalobjektive, mit einer Brennweite über 50mm als Teleobjektive.

Lange Brennweite/Teleobjektiv bzw. Long-Focus Lens/Telephoto Lens/Tele-lens

"long-focus lens, long focal-length lens, long lens [...] These lenses decrease depth of field and flatten the image, while focusing largely on a single plane of vision" (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.221)

Je länger die Brennweite, umso:

- geringer der Schärfenbereich, der selbst bei kleinster Blendenöffnung erreicht werden kann
- geringer wird der Größenunterschied zwischen Objekten im Vorder- und Hintergrund
- weniger stark verändern sich daher auch Objekte, die sich auf die Kamera zu- oder von ihr wegbewegen in ihrer Größe.

- 📺 **Bullitt**. Regie: Yates, Peter. Drehbuch: Alan R. Trustman u. Harry Kleiner, n. d. Roman *Mute Witness* v. Robert L. Pike. USA: Warner Bros./Seven Arts, 1968, 1:20.

Kurze Brennweite/Weitwinkelobjektiv bzw. Wide-angle Lens

☛ [Ein Albtraum von 3 1/2 Kilo](#). Regie: Janson, Uwe. Drehbuch: Thomas Kirdorf. DE: ZDF/Arte/TaunusFilm, 2002. Fassung: ZDF, 6.6.2005, 86', 0:57f.

"wide-angle lens The common name for a short focal-length or short-focus length lens. Such a lens for a 35mm camera has a focal length shorter than that of a 40mm or 50mm lens and hence a wider angle of view than normal. A wide-angle lens creates an increased depth of field, thus keeping in focus both foreground and background. For this reason this type of lens is especially effective in showing simultaneous planes of action or playing a character in the foreground against still clearly defined characters in other parts of the image. Because objects in the foreground seem disproportionately large in relation to those toward the rear of the image and because the distance between planes seems exaggerated, the motion of a character toward or away from the camera will seem unnaturally fast." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.485)

Kamerabewegungen

"camera movement Any motion of the camera that makes the image seem to move, shift, or change perspective." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.46)

"Camera movement [...] Zoom shots or rack focus are sometimes considered an aspect of camera movement since there is a change of viewing perspective within the same shot, although technically the camera is stationary." (Blandford/Grant/Hillier, *The Film Studies Dictionary*, S.33)

Drehungen der Kamera

Bei Drehungen der Kamera können grundsätzlich die drei Raumachsen unterschieden werden:

Schwenk bzw. Pan

Drehung der Kamera auf einer horizontalen Ebene bzw. um ihre vertikale Achse: pan left/pan right (the camera pans left/right) bzw. Schwenk nach links/rechts. Da diese Variante einer Drehung am häufigsten anzutreffen ist, gibt es eine Reihe von Spezialbegriffen:

Reißschwenk/Wischer bzw. Swish Pan/Whip Pan/Flash Pan/Blur Pan/Flick Pan/Zip Pan

"Reiß-Schwenk (Swish Pan, Whip Pan). Ein schneller Schwenk von einem Punkt zu einem anderen, wobei das Bild zwischen beiden Endpunkten meist unscharf bleibt; auch Wischer genannt." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.139)

☛ [Spiel auf Zeit](#). Regie: De Palma, Brian. Drehbuch: David Koepp u. Brian De Palma. USA: DeBart/Paramount Pictures/Touchstone Pictures, 1998. (Orig.: *Snake Eyes*), 0-10.

☛ [Manche mögen's heiß](#). Regie: Wilder, Billy. Drehbuch: Billy Wilder u. I. A. L. Diamond, n. e. Erzählung v. R. Thoren u. M. Logan. USA: Ashton Productions/Mirisch Company, 1959. (Orig.: *Some Like It Hot*), 1:21f.

Search Pan

"search pan A pan shot in which the camera, from a fixed position, scans the surrounding area looking for some object or person." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.348).

Revelation Pan

"revelation pan A pan shot that suddenly and unexpectedly reveals some new information in the scene, perhaps a character, vehicle, or action." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.333).

Reaction Pan

"reaction pan A pan from some action or person to a character's reaction to that action or person. Unlike a reaction shot, the technique calls attention to itself and is used to

contrast the subjects of the two shots, frequently with comic intent." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.322).

- ☛ *Reservoir Dogs: Wilde Hunde*. Regie: Tarantino, Quentin. Drehbuch: Quentin Tarantino u. Roger Avary (background radio dialog). USA: Live Entertainment/Dog Eat Dog Productions, 1992. (Orig.: *Reservoir Dogs*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Special Edition. München: Universum Film GmbH, 2003, 91', [0:09f](#) u. [0:09f, mit einem Kommentar des Kameramanns Andrzej Sekula](#).

Panoramaschwenk bzw. 360-degree Pan/Circular Pan

"360-degree pan;360 [sic!] A panning shot that makes a complete circle from a fixed point, taking in the entire circumference of a scene. Also called a circular pan." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.421)

- ☛ [Cast Away: Verschollen](#). Regie: Zemeckis, Robert. Drehbuch: William Broyles, jr.. USA: 20th Century Fox/DreamWorks SKG/ImageMovers/Playtone, 2000. (Orig.: *Cast Away*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Dreamworks Home Entertainment, 2001, 131', 0:33f.

Neigen/vertikaler Schwenk bzw. Tilting/Tilt Shot/Vertical Pan

Drehung der Kamera um ihre horizontale Querachse, Resultat: die Kamera >blickt< nach oben oder unten.

Rollen bzw. Rolling

Drehung der Kamera um ihre Blickachse - die Kamera >kippt< nach links oder rechts.

"roll [...] (4) The movement of the camera around the axis of the lens, sometimes used to suggest the point of view of an inebriated person or the perspective from a boat on unsteady water." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.336)

- ☛ [Mission to Mars](#). Regie: De Palma, Brian. Drehbuch: Lowell Cannon u. Jim Thomas. USA: The Jacobson Company/Touchstone Pictures, 2000. Fassung: DVD-Kaufvideo. Mawa Film & Medien/Constantin Video/VCL Communications 2000, 102', 0:27.

(Kamera)Fahrt/Fahraufnahme bzw. Tracking Shot/Trucking Shot/Travel(l)ing Shot/Dollying Shot

Jede Art von Veränderung des Kamerastandpunkts; wenn sich die Kamera hebt oder senkt, spricht man also ebenfalls von »Fahrt«.

Benennung nach der Richtung

Ranfahrt bzw. Track In/Track Forward/Dolly In/Dolly Up/Camera Up

"dolly in, dolly up, camera up A shot that moves toward the subject by means of a wheeled support, generally a dolly." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.106)

"Ranfahrt (Bewegung auf das abgebildete Objekt zu)" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.94)

Rückwärtsfahrt bzw. Track Out/Track Backwards/Dolly Out/Dolly Back/Camera Back

"Rückwärtsfahrt (Bewegung vom Objekt weg)" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.94)

"dolly out, dolly back, camera back A shot that moves away from the subject by means of a wheeled support, generally a dolly." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.106)

- ☛ [Bonnie und Clyde](#). Regie: Penn, Arthur. Drehbuch: David Newman, Robert Benton u. Robert Towne. USA: Tatira-Hiller Productions/Warner Brothers/Seven Arts, 1967. (Orig.: *Bonnie and Clyde*). Fassung: 3SAT, 18.2.2004, 105', 0:23f.

Seitliche Fahrt bzw. Crabbing

Die Kamera blickt normal zu ihrer Fahrtrichtung.

- ☛ [Week End](#). Drehbuch u. Regie: Jean-Luc Godard. FR/IT: Ascot Cineraid/Comacico/Copernic/Lira Films, 1967. Fassung: ZDF, 18.01.2001, 99', 0:14-22.

Umfahrt bzw. 360°-Tracking Shot

Die Kamera umkreist das aufgenommene Objekt während der Fahrt.

- [Reservoir Dogs: Wilde Hunde](#). Regie: Tarantino, Quentin. Drehbuch: Quentin Tarantino u. Roger Avary (background radio dialog). USA: Live Entertainment/Dog Eat Dog Productions, 1992. (Orig.: *Reservoir Dogs*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Special Edition. München: Universum Film GmbH, 2003, 91', 1:07-10.

Kranfahrt bzw. Crane Shot, Boom Shot

Es gibt keine gebräuchlichen *abstrakten* Termini zur Bezeichnung einer >Hebung< bzw. >Senkung< der Kamera (als Ganzes), nur Bezeichnungen, die sich auf die dabei zur Anwendung gelangende Technik beziehen.

boom up/down, crane up/down

"boom up, boom down (1) The vertical movement of the camera or microphone attached to a boom [...]" (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.38)

- [Die amerikanische Nacht](#). Regie: Truffaut, Francois. Drehbuch: François Truffaut, Jean-Louis Richard u. Suzanne Schiffman. FR/IT: Les Films du Carrosse/PECF/PIC, 1973. (Orig.: *La Nuit américaine*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 2002, 110', 0:03.

Freie Fahrt

"freie, nicht an eine einzige Richtung gebundene Bewegung." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.94)

Benennung nach der narrativen Funktion

Verfolgungsfahrt bzw. Tracking Shot

Die Kamera verfolgt bei ihrer Fahrt die Bewegung einer Figur oder eines Gegenstands.

"A tracking shot, so called because it is sometimes photographed from a dolly that moves on tracks, also refers particularly to a shot in which the camera follows the movement of a subject" (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.426)

- [Shining](#). Regie: Kubrick, Stanley. Drehbuch: Stanley Kubrick u. Diane Johnson, n. e. Roman v. Stephen King. GB: Hawk Films Ltd./Peregrine/Producers Circle/Warner Bros., 1980. (Orig.: *The Shining*). Fassung: VHS-Kaufvideo. Warner Home Video, 1989, 112', 0:25.

Follow Shot/Following Shot

"following shot A shot with framing that shifts to keep a moving figure onscreen." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.503)

Dabei kann die Kamera der Bewegung durch eine Fahrt, durch einen Schwenk oder auch durch einen Zoomvorgang folgen. Eine Verfolgungsfahrt ist also eine Variante eines follow shot.

Benennung nach der Technik

Tracking Shot

Wird auch zur Bezeichnung einer Kamerafahrt auf Schienen (tracks) verwendet.

Dolly-shot

Kamerafahrt auf einem Dolly.

"Dolly Fahrbare Plattform verschiedener Größe für die Kamera, die entweder auf Schienen oder Rädern bewegt werden kann." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.64)



- ☛ "[Behind the Ulitimate Spin](#)". Regie: Greg Socher. USA: Columbia Pictures Industries, 2002. *Spider-Man: Deluxe Edition*. DVD-Kaufvideo. Columbia Tristar Home Entertainment, 2002, 0:08.

Trucking Shot

"**trucking shot** The term generally means the same as a tracking shot, but is sometimes used more specifically to mean a shot taken from a truck or moving vehicle."
(Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.431)

Handkamera bzw. Handheld (Shot)

"**handheld, handheld shot** A shot taken with an unmounted, portable camera held by the cameraman" (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.171)

Entfesselte Kamera

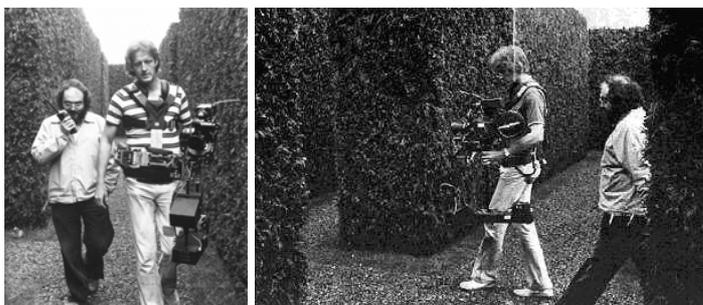
"**Entfesselte Kamera.** Im Zusammenhang mit F. W. Murnaus *Der letzte Mann* (1924) geprägtes Schlagwort für eine bewegte Kameraführung. Vor allem Kameramann Karl Freund setzte die bis dahin weitgehend an das Stativ gebundene Filmkamera auf ein Fahrrad oder schnallte sie (mit einem Elektromotor versehen) für Gehaufnahmen vor den Bauch. Vorläufer der Handkamera." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.57)



- ☛ "[Der letzte Mann](#)". Regie: Murnau, Friedrich Wilhelm. Drehbuch: Carl Mayer. DE: UFA, 1924. Fassung: DVD-Kaufvideo. N.Y.: Kino Video, 2001, 87', 0:36-38.

Steadicam

"**Steadicam** Mit diesem speziellen Traggerüst kann der Kameramann ohne weitere Hilfsmittel (Schienen, Wagen etc.) Bewegungsaufnahmen machen, ohne daß die für die Handkamera bezeichnenden wackeligen Bilder entstehen. Ausgleichsgewichte und die Abfederung des Stativarms sorgen selbst bei Actionaufnahmen für eine ruhige Bewegung. Über einen Videomonitor kann der Kameramann die Aufnahme unabhängig vom Sucher kontrollieren. Steadicam wurde Anfang der 70er Jahre vom Kameramann Garrett Brown entwickelt." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.279)



- ☛ Stanley Kubrick und Garrett Brown bei den Dreharbeiten zu *Shining*,
Quelle: <http://www.archiviokubrick.it/film/shining/making/steady/sk-brown03.jpg>, [sk-brown01.jpg](http://www.archiviokubrick.it/film/shining/making/steady/sk-brown01.jpg)
- ☛ "[The Birth of 'The Bourne Identity'](#)". R: Curtis Paine. USA: Universal Studios, 2002. *Die Bourne Identität*. DVD-Kaufvideo. Universal Studios, 2003, 0:05.

Kranfahrt/Kran-Aufnahme bzw. Crane shot/Boom Shot

"**crane shot** A shot taken from a crane, generally when the camera moves as a result of the crane's mobility." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.78)

- Die amerikanische Nacht. Regie: Truffaut, Francois. Drehbuch: François Truffaut, Jean-Louis Richard u. Suzanne Schiffman. FR/IT: Les Films du Carrosse/PECF/PIC, 1973. (Orig.: *La Nuit américaine*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 2002, 110', [0:03](#) u. [0:06f](#).

Zoom/Transfokator/Gummilinse

- [Die Auferstehung des Colonel Chabert](#). Regie: Angelo, Yves. Drehbuch: Yves Angelo, Jean Cosmos u. Véronique Lagrange, n. e. Roman v. Honoré de Balzac. FR: DD Productions/Film Par Film/Le Studio Canal+/Orly Films/Paravision International, S.A./Sidonie/Sédif Productions/TF1 Films Productions, 1994. (Orig.: *Le Colonel Chabert*). Fassung: Arte, 2.12.2004, 104', 0:07.

Zum Vergleich der unterschiedlichen optischen Wirkungen eine Kranfahrt:

- [Dr. T and the Women](#). Regie: Altman, Robert. Drehbuch: Anne Rapp. USA/DE: Dr. T Inc./Sandcastle 5 Productions/Splendid Medien AG, 2000. (Orig.: *Dr. T & the Women*). Fassung: ORF1, 22.3.2004, 112', 0:23.

Im Gegensatz zur Fahrt ändert sich bei einem Zoomvorgang nur die Größe der abgebildeten Objekte, nicht aber die Perspektive darauf, während im Verlauf einer Fahrt Objekte, die ggf. zuvor durch den Vordergrund abgedeckt waren, sichtbar werden können oder Objekte, die zuvor noch sichtbar waren, nun verdeckt werden können.

Außerdem bleibt beim Zoom die relative Größe der Objekte im Vorder- und Hintergrund gleich, während sich diese bei einer Fahrt ändert, weil nähere Objekte bei ihr schneller in der Größe zunehmen als weiter entfernte liegende.

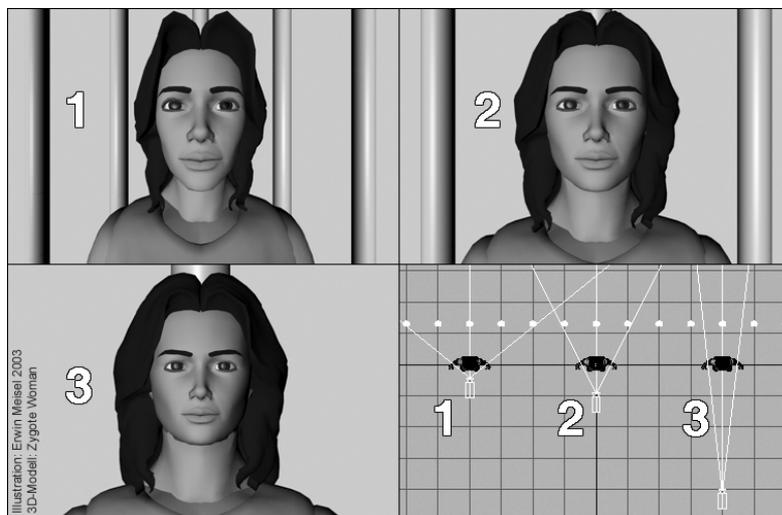
- [Barry Lyndon](#). Regie: Kubrick, Stanley. Drehbuch: Stanley Kubrick, n. d. Roman v. William Makepeace Thackeray. GB: Hawk Films/Peregrine/Polaris, 1975. Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video 2001, 174', 2:10f.

Die englischen Fachbegriffe für >Heranzoomen< bzw. >Wegzoomen< lauten:

Zoom In (ZI) bzw. Zoom Out (ZO)/Zoom Back (ZB)

Dolly Zoom/Vertigo Effect

Hierbei handelt es sich um eine Kamerafahrt mit gleichzeitigem, *gegenläufigem* Zoom, also entweder »track in« + »zoom out« oder »track out« + »zoom in«. Der dabei entstehende, besondere Effekt basiert auf dem Umstand, daß sich »zoom in« und »track in« bzw. »zoom out« und »track out« hinsichtlich ihrer genauen optischen Wirkung voneinander unterscheiden. (Wären die optischen Wirkungen von Zoom und Kamerafahrt exakt identisch, dann müßte bei dieser Technik ja der Eindruck einer stillstehenden Kamera entstehen.)



Die Grafik illustriert das Zustandekommen des speziellen optischen Effekts bei einem "dolly-zoom": Während das gleichzeitige "tracking out" und "zooming in" so aufeinander

abgestimmt sind, daß das Gesicht im Vordergrund immer gleich groß bleibt, verringert sich durch die Rückwärtsfahrt der Größenunterschied zwischen Vorder- und Hintergrund.

Dolly-Zoom-Out

Für die beiden grundsätzlich möglichen Varianten, den Effekt zu realisieren, schlage ich folgende Bezeichnungen vor⁹: »dolly-zoom-in« für die Variante track-out + zoom-in und »dolly-zoom-out« für die Variante track-in + zoom-out. Diese Bezeichnungen scheinen mir sowohl in Hinsicht auf das im Film sichtbare Ergebnis passend, denn beim dolly-zoom-in wird der Hintergrund größer, kommt an den Vordergrund heran, ergo »in«, beim dolly-zoom-out weicht er zurück, folglich »out«. Und sie sind auch in technischer Hinsicht stimmig, da ja beim dolly-zoom-in tatsächlich ein zoom-in ausgeführt wird und beim dolly-zoom-out ein zoom-out.

Meines Wissens wurde der Effekt zum ersten Mal eingesetzt in:

- [Vertigo: Aus dem Reich der Toten](#). Regie: Hitchcock, Alfred. Drehbuch: Samuel A. Taylor u. Alec Coppel, n. e. Roman v. Pierre Boileau u. Thomas Narcejac. USA: Alfred J. Hitchcock Productions/Paramount Pictures, 1958. (Orig.: *Vertigo*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Columbia Tristar Homevideo, 2000, 123', 1-12f.

Entgegen Hitchcocks Angaben¹⁰ handelt es sich hier um einen dolly-zoom-out (der Hintergrund entfernt sich sukzessive vom Vordergrund).

Dolly-Zoom-In

- [Im Fadenkreuz: Allein gegen alle](#). Regie: Moore, John. Drehbuch: Jim u. John Thomas, David Veloz u. Zak Penn. USA: Davis Entertainment, 2001. (Orig.: *Behind Enemy Lines*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Ffm: 20th Century Fox Home Entertainment, 2002, 96', 1:22f.

Licht/Beleuchtung bzw. Light(ing)

"**lighting** The illumination of performers, action, and setting in the making of a motion picture [...] lighting is responsible for both the quality of the images and for much of the film's dramatic effect. The director of photography is chiefly responsible for the film's lighting, but he works out each scene's illumination with the director and often with the production designer, while his plans are put into operation by the gaffer (the chief electrician)." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.214)

Schatten bzw. Shadows

Wesentlich ist hier vor allem die Unterscheidung zwischen zwei verschiedenen Arten von Schatten:

Primärschatten/Körperschatten/zugehörige Schatten/echte Schatten bzw. Attached Shadows

Schatten, den die Objekte auf sich selbst werfen. Diese geben durch ihren Verlauf Auskunft über Oberflächenbeschaffenheit, Form und Gestalt des Objekts.

Sekundärschatten/Schlagschatten/geworfene Schatten/unechte Schatten bzw. Cast Shadows

Schatten, die von einem Objekt auf ein *anderes* geworfen werden. In der folgenden Abbildung sind beide Arten von Schatten zu sehen:

⁹ Vgl. Fuxjäger, Anton. "Dolly ≠ Zoom, ergo Dolly-Zoom: Zur Technik und Semantik eines speziellen filmischen Effekts'.

¹⁰ Vgl. Truffaut, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, S.240.



- Diese und die folgenden Abbildungen stammen aus: *Blade Runner: The Director's Cut*. Regie: Scott, Ridley. Drehbuch: Hampton Fancher, David Webb Peoples u. Roland Kibbee, n. d. Roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* v. Philip K. Dick. USA: The Ladd Company/Blade Runner Partnership, 1982. Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 1999, 108'.

Qualität bzw. Quality

Bei der Qualität des Lichts wird vor allem unterschieden zwischen:

Hartes Licht bzw. Hard Light

nicht oder nur wenig diffuses Licht - verursacht scharf gezeichnete Schatten

"hard [...] light [...] generally coming from a spotlight, clearly illuminates areas, sharply outlines and illuminates characters, brings out detail and texture, and markedly separates light and shadows" (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.215)



- [Reservoir Dogs: Wilde Hunde](#). Regie: Tarantino, Quentin. Drehbuch: Quentin Tarantino u. Roger Avary (background radio dialog). USA: Live Entertainment/Dog Eat Dog Productions, 1992. (Orig.: Reservoir Dogs). Fassung: DVD-Kaufvideo. Special Edition. München: Universum Film GmbH, 2003, 91', 0:27f, mit einem Kommentar des Kameramanns Andrzej Sekula.

Weiches Licht bzw. Soft Light

diffuses Licht - verursacht weiche Übergänge von helleren zu dunkleren Flächen - undeutliche bis kaum sichtbare Schatten



Richtung bzw. Direction

Vorderlicht bzw. Frontal Lighting/Front Lighting

"**frontal lighting** Illumination directed into the scene from a position near the camera." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.503)

"can be recognized by its tendency to eliminate shadows [...] the result [...] is a fairly flat-looking image." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.192)



Seitenlicht bzw. Side Lighting/Sidelight/Crosslight

"side lighting, if angled carefully, can model the face and bring out detail; but it can also highlight only half the face, leaving the other half relatively undefined or in shadow, thus suggesting a two-sided or mysterious personality." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.216)



Gegenlicht bzw. Backlighting

Wird nur backlighting verwendet, entstehen Silhouetten,

"**Gegenlicht** '...vom Rücken des Objekts zur Kamera hin strahlendes Licht. Es dient fast ausschließlich zur Trennung des Objekts vom Hintergrund oder zu Glamour-Effekten' (Mehnert 1986, 344). Hinzu kommt der Einsatz bei *Silhouetten*." (Samlowski, "Die Terminologie des Filmlichts")



Oberlicht bzw. Top lighting/Toplight

"**Oberlicht** Auch *Top-Light*. Vertikal von oben gerichtetes Licht." (Samlowski, "Die Terminologie des Filmlichts")



Unterlicht bzw. Underlighting/Bottom Lighting

"bottom lighting shadows and distorts the face, making it appear sinister, threatening, or evil." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.216)



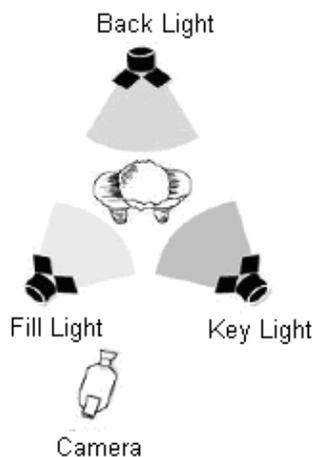
Beleuchtungskonzepte

Aktionslicht/Gestaltausleuchtung bzw. Figure Lighting

"**Figure Lighting** auch *Aktionslicht*, *Gestaltausleuchtung*. Separate Beleuchtung von Vordergrund mit den Agierenden und der Hintergrundbeleuchtung. Basis ist die Verwendung von *Führungslicht*, *Füllicht* und *Gegenlicht*. Entwickelt haben sich im Laufe der Filmgeschichte die *2-Punkt-Beleuchtung* der Anfangszeit, *3-Punkt-Beleuchtung* und *4-Punkt-Beleuchtung*." (Samlowski, "Die Terminologie des Filmlichts")

Drei-Punkt-Beleuchtung bzw. Three-point Lighting

Three-point Lighting ist eine Variante des »figure lighting«:



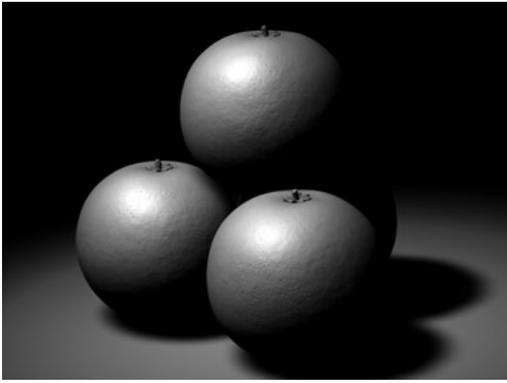
"The backlight comes from behind and above the figure, the key light comes diagonally from the front, and a fill light comes from a position near the camera. The key will usually be closer to the figure or brighter than the fill. Typically, each major character in a scene will have his or her own key, fill, and backlight. If another actor is added [...] the key light for one can be altered slightly to form the backlight for the other and vice versa, with a fill light on either side of the camera." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.194)

Three-point lighting ist eine Entwicklung des klassischen Hollywoodkinos. Es handelt sich dabei um eine recht aufwendige Art der Beleuchtung, da sie für jede Einstellung neu eingerichtet werden muß.

Diese Art der Lichtsetzung ist eher unrealistisch, da bei ihr, besonders hinsichtlich der Gesichter, kaum auf die natürlichen Lichtverhältnisse in der Szene Rücksicht genommen wird.

Führungslicht/Hauptlicht bzw. Key Light

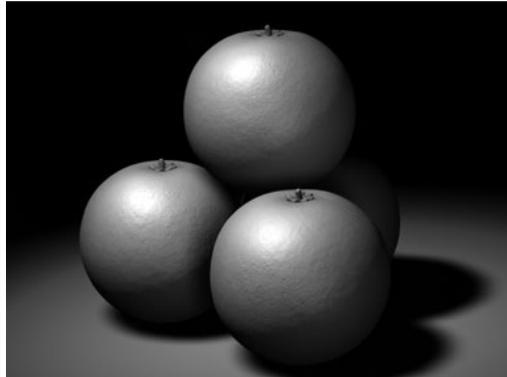
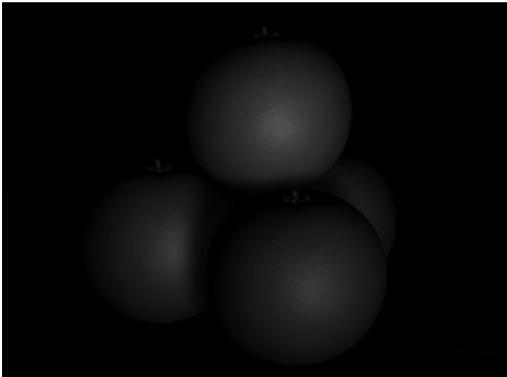
"The key light is the major luminaire that illuminates the subject of the image and is normally placed to front and side of the subject." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.216)



ausschließliche Verwendung eines (weichen) key light.

Füllicht/Aufhellung bzw. Fill Light

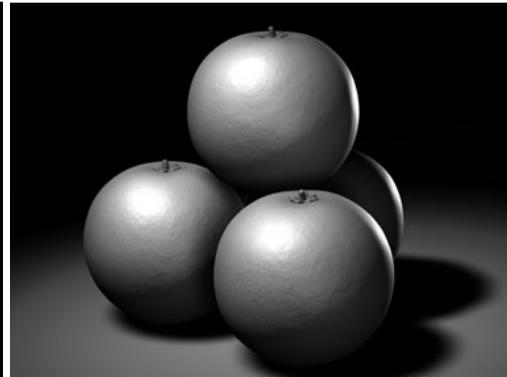
Das Füllicht ist schwächer als das Führungslicht und dient der Aufhellung der durch das Führungslicht verursachten Schatten.



links: nur fill light, rechts: key light + fill light

Spitzlicht/Gegenlicht bzw. Back Light/Rim Light

Das »back light« strahlt von hinten oben und dient der Verdeutlichung der Umriss der Figuren und ihrer Abhebung vom (separat beleuchteten) Hintergrund.



links: nur back light, rechts: key light + fill light + back light

- [Die Kameliendame](#). Regie: Cukor, George. Drehbuch: Zoe Akins, Frances Marion u. James Hilton, n. d. Roman *La Dame aux camélias* v. Alexandre Dumas fils. USA: MGM, 1936. (Orig.: *Camille*), 0:10f.
- [Frankenstein](#). Regie: Whale, James. Drehbuch: John L. Balderston, Francis Edward Faragoh, Garrett Fort, Robert Florey u. John Russell, n. d. Roman v. Mary Shelley u. d. Stück v. Peggy Webling. USA: Universal Pictures, 1931. Fassung: 3sat, 25.09.1999, 63', 0:10-12.
- [Heat](#). Regie: Mann, Michael. Drehbuch: Michael Mann, n. s. Drehbuch f. *L.A. Takedown/L.A. Crimewave/Made in L.A.*. USA: Forward Pass Inc./Monarchy Enterprises B.V./Regency Enterprises/Warner Bros., 1995. Fassung: VHS-Kaufvideo. Warner Home Video, 1997, 159', 0:24-28.

Weitere Bezeichnungen für bestimmte Lichtquellen

Allgemeinbeleuchtung/Allgemeinlicht/Grundlicht/Gesamtaufhellung bzw. Foundation Light

"**Allgemeinbeleuchtung** Auch *Grundlicht*, *Allgemeinlicht* oder *Gesamtaufhellung*. Diffuse, dem *Führungslicht* untergeordnete Beleuchtung des gesamten Sets, die eine Zeichnung in den bildwichtigen Schatten ermöglicht. Es wird durch Flächenleuchten von oben erzeugt. Vgl. Mehnert (1986, 342). In der Frühzeit des Films bei der Nutzung von Glasdachateliers mit Diffusormaterial die übliche Beleuchtungsart." (Samlowski, "Die Terminologie des Filmlichts")

Hintergrundbeleuchtung bzw. Background Light/Set Light

"A background or set light might also be employed to illuminate the rear part of a scene" (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.216)

Augenlicht bzw. Catchlight/Eye Light

"**catchlight** (1) A small gleam of light coming from the performer's eyes, the source of which is one or more lamps. [...] (2) The lamp or lamps placed near the camera to achieve such an effect. Also called an eye light." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.49)

Requisitenleuchten/On-screen-Lichtquellen

Im Bild sichtbare Lichtquellen - im Gegensatz zu "Off-screen-Lichtquellen" (nicht im Bild sichtbar).

Available Light

"**available light** Light for a scene from normal sources as opposed to light specifically and artificially created for cinematography; for example, the sun for outdoor shots and household lamps for indoor shooting." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.25)

- ☞ [Barry Lyndon](#). Regie: Kubrick, Stanley. Drehbuch: Stanley Kubrick, n. d. Roman v. William Makepeace Thackeray. GB: Hawk Films/Peregrine/Polaris, 1975. Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video 2001, 174', 1:29-32.

"Dogma 95"

Die vierte Regel des Dogma 95-Manifests erlaubt - mit einer kleinen Ausnahme - lediglich die Verwendung von »available light« beim Drehen:

- "Special lighting is not acceptable. (If there is too little light for exposure the scene must be cut or a single lamp be attached to the camera)." (Dogme 95. "The Vow of Chastity")

Diese Regel ist - neben der Vorschrift, die nur Handkamera erlaubt - hauptverantwortlich für das charakteristische visuelle Erscheinungsbild der Dogma 95-Filme.

- ☞ [Das Fest](#). Regie: Vinterberg, Thomas. Drehbuch: Thomas Vinterberg u. Mogens Rukov. DK/SE: Danmarks Radio/Nimbus Film ApS/SVT Drama, 1998. (Orig.: *Festen*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Kinowelt, 1999, 98', 1:27-29.

Beleuchtungsstile

High-Key-Ausleuchtung bzw. High-key Lighting

"**High-Key-Ausleuchtung** Eine Beleuchtung, die das gefilmte Geschehen in ein sehr helles, in der ganzen Szene möglichst gleichmäßiges Licht taucht. Schatten werden bei dieser Ausleuchtung weitgehend vermieden durch den Einsatz eines dominierenden hellen, aber diffus strahlenden Key-Lights (Führungslichts), dem weitere (seitlich davon und über der Szene angebrachte) Lichtquellen beigegeben sind. Im Effekt sind die hellen Valeurs im Bild deutlich dominierend." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.148)

Die Beleuchtung ist hier also:

- insgesamt hell, die hellen Bildpartien überwiegen
 - relativ gleichmäßig, Schatten werden weitgehend vermieden und die Ausleuchtung ist nur in geringem Maß selektiv, d.h. es wird viel mit Fülllicht gearbeitet
 - typischerweise wird dabei weiches Licht verwendet, um deutliche, scharfe Schatten zu vermeiden.
- 📖 [Die Kameliendame](#). Regie: Cukor, George. Drehbuch: Zoe Akins, Frances Marion u. James Hilton, n. d. Roman *La Dame aux camélias* v. Alexandre Dumas fils. USA: MGM, 1936. (Orig.: *Camille*), 0:15-17.
- 📖 [High Fidelity](#). Regie: Frears, Stephen. Drehbuch: D.V. DeVincentis, Steve Pink, John Cusack u. Scott Rosenberg, n. d. Roman v. Nick Hornby. GB/USA: Dogstar Films/New Crime Productions/Touchstone Pictures/Working Title Films, 2000. Fassung: DVD-Kaufvideo. Touchstone Home Video, 2001, 103', hier: 1:06-09. Clip.

Low-Key-Ausleuchtung/Chiaroscuro-Beleuchtung bzw. Low-key Lighting

"Low-key illumination creates stronger contrasts and sharper, darker shadows. Often the lighting is hard, and fill light is lessened or eliminated altogether. The effect is of *chiaroscuro*, or extremely dark and light regions within the image. [...] low-key lighting [...] was common in horror films of the 1930s and *films noirs* ("dark films") of the 1940s and 1950s." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.196)

Die Beleuchtung ist hier also:

- sehr selektiv bzw. ungleichmäßig. Fülllicht kommt nur in geringem Maß oder gar nicht zum Einsatz, dadurch entstehen auch stärkere Kontraste
 - im Bild herrschen insgesamt die Schatten vor.
 - beim low-key lighting kommt typischerweise (allerdings nicht notwendigerweise) hartes Licht zum Einsatz.
- 📖 [Blade Runner: The Director's Cut](#). Regie: Scott, Ridley. Drehbuch: Hampton Fancher, David Webb Peoples u. Roland Kibbee, n. d. Roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* v. Philip K. Dick. USA: The Ladd Company/Blade Runner Partnership, 1982. Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 1999, 108', 0:30-33.
- 📖 [Cast Away: Verschollen](#). Regie: Zemeckis, Robert. Drehbuch: William Broyles, jr.. USA: 20th Century Fox/DreamWorks SKG/ImageMovers/Playtone, 2000. (Orig.: *Cast Away*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Dreamworks Home Entertainment, 2001, 131', 2:00f.

Belichtung

Amerikanische Nacht bzw. Day for Night

"**Day for Night** Auch amerikanische Nacht, die Aufnahme von Szenen bei Tageslicht, die als Nachtszenen im Film erscheinen sollen. Die nötige Abdunkelung geschieht durch Filter oder Unterbelichtung. Das Fluidum dieser Aufnahmen wird oft von den deutlichen Schatten bestimmt, die durch das Sonnenlicht entstanden und die dem ansonsten abgedunkelten Bild eine leicht irrealer Qualität verleihen." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.51)

- 📖 ["Wilson: The Life and Death of a Hollywood Extra"](#) [Dokumentation über die Dreharbeiten von *Cast Away*]. R: Mark Rance u. Albert Ihde. USA: Three Legged Cat Prods/20th Century Fox/Dreamworks, 2001. *Cast Away: Verschollen*. DVD-Kaufvideo. Dreamworks Home Entertainment, 2001, Disc 2, 0:08f.

Night-for-Night

"**Night-for-Night** Praxis der nächtlichen Außenaufnahmen an Originalschauplätzen. Mit Hilfe künstlicher Beleuchtung wird das zur Belichtung notwendige Maß an Helligkeit produziert. Ab 1916 in Amerika für Nahaufnahmen angewandt. Ab 1920 in Außentotalen nachts üblich. Möglich durch weitreichende Spotleuchten, die dem militärischen Suchlicht nachempfunden wurden." (Samlowski, "Die Terminologie des Filmlichts")

Montage/Schnitt bzw. Editing/Cutting

Der Schnitt bzw. die Montage eines Films umfaßt das Auswählen derjenigen Einstellungen, die in den endgültigen Film kommen sollen, ihr Kürzen auf die gewünschte Länge und ihr Aneinanderfügen in der gewünschten Reihenfolge mit den jeweils gewünschten Übergängen (>harter< Schnitt, Überblendung etc.).

Die Benennungen »Schnitt« bzw. »Montage« beziehen sich also genaugenommen auf unterschiedliche Arbeitsschritte dieser Tätigkeit, werden jedoch meist synonym zur Bezeichnung des gesamten Vorgangs verwendet. Gelegentlich wird zur Betonung des handwerklichen Aspekts eher von »Schnitt« gesprochen und zur Betonung des künstlerischen Aspekts von »Montage«.

Découpage/Szenenauflösung

von dem französischen Wort "découper" für "aus-, zer-, vorschneiden"

"**Découpage** Französische Bezeichnung für die Fragmentierung der Szenen in einzelne Aufnahmen. Mit D. wird sowohl das Drehbuch, in dem schon die einzelnen Einstellungen numeriert und mit Hinweisen zur Kamera versehen sind, bezeichnet wie auch die Montage, die die in einzelne Aufnahmen aufgelöste Szene oder Sequenz in ihren Zusammenhang stellt." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.52)

Die englische Bezeichnung für diese Drehbuchfassung lautet:

Shooting Script

"**shooting script** The final written version of a film used by the director during shooting. This script, which includes instructions for the camera as well as dialogue and action, is broken down according to individual scenes, with shots numbered consecutively in chronological order from the start of the script. The shooting script is itself broken into the individual shooting schedules, which determine which shots and scenes are to be photographed on what specific day or days and in what order." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.357)

Master Scene Script/Master Scene Screenplay

Ein »shooting script« unterscheidet sich also wesentlich von der seit Beginn des Tonfilms in Hollywood üblichen Form, in der die Drehbuchautoren ihre Werke erstellen, dem »master scene script«, das lediglich in Szenen untergliedert ist und üblicherweise keinerlei Kameraanweisungen oder Hinweise auf Schnitte innerhalb der Szenen enthält.

Innere Montage bzw. Deep Focus Editing

In der Literatur sind im Wesentlichen zwei unterschiedliche Begriffsauffassungen von »innerer Montage« anzutreffen:

- Entweder wird darunter der Einsatz von Schärfentiefe zur gleichzeitigen Darstellung verschiedener Handlungselemente in einer einzigen Einstellung verstanden statt deren sukzessiver Darstellung mithilfe der Montage - dieser Auffassung entspricht der gelegentlich anzutreffende englische Terminus "deep focus editing" (Hayward, *Key Concepts in Cinema Studies*, S.79).
- Oder es wird unter »innerer Montage« der Einsatz langer Einstellungen und deren Strukturierung durch Tiefenkomposition und/oder Fahrten, Schwenks etc. verstanden - in diesem Sinn wird der Terminus zu einem Synonym für »Plansequenz« (siehe unten).

Verwirrenderweise wird also von »innerer Montage« genau dann gesprochen, wenn *nicht* geschnitten wird.

Plansequenz/Sequenz-Einstellung bzw. Sequence Shot/Long Take

- "**Plansequenz** Eine in einer Einstellung realisierte Sequenz. [...] die Gestaltung eines vollständigen Handlungssegmentes unter Verzicht auf den Schnitt [...] Häufig, aber nicht notwendig, werden Kamerabewegungen eingesetzt, um das Geschehen zu dramatisieren oder Akzentverlagerungen wiederzugeben." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.231).

Diese Definition ist sehr häufig zu lesen, steht aber in Widerspruch zur üblichen Definition von »Sequenz«:

- "**Sequenz** Im Spielfilm eine durch dramaturgische Bezüge bestimmte Einheit des Films. S.[equenzen] repräsentieren eine einheitliche Handlung, bezogen auf ihre zeitliche Dauer, unvollständig (im Gegensatz zur Szene)." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.267).

Würde man diese Definition von »Sequenz« auf die obenstehende Definition von »Plansequenz« anwenden, dann wären zumindest in Mainstreamfilmen so gut wie *nie* »Plansequenzen« anzutreffen (es müßten sich dann nämlich innerhalb einer Einstellung Ellipsen ereignen).

Zutreffender im Sinne der üblichen Verwendung des Wortes »Plansequenz« ist es daher, diese als »eine in einer Einstellung realisierte *Szene*« aufzufassen:

"**Sequence shot**. Also **plan-séquence**. A single, often intricately blocked shot that presents a complete scene." (Kawin, *How Movies Work*, S.553)

oder, noch besser, als »eine besonders lange Einstellung«:

- "**sequence shot, long take** A single shot that takes in a significant amount of action and information. The camera may change its focus intermittently to the various planes for important action or may follow characters as they move about." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.353)

Der Begriff wird verwendet, um darauf hinzuweisen, daß eine Situation bzw. ein Ausschnitt aus dem diegetischen Raum-Zeit-Kontinuum, der üblicherweise in mehrere Einstellungen aufgelöst würde, mit einer einzigen Einstellung erfaßt wurde. Der »long take« ist übrigens nicht zu verwechseln mit dem »long shot«, dem englischen Terminus für »Totale«!

📺 [Casino](#). Regie: Scorsese, Martin. Drehbuch: Nicholas Pileggi u. Martin Scorsese. USA: De Fina-Cappa/Légende Entreprises/Syalis D.A. & Légende Enterprises/Syalis DA/Universal Pictures, 1995, 0:06-08.

»Plansequenz« ist ein Lehnwort, das auf den entsprechenden französischen Terminus »plan séquence« zurückgeht. Da »plan« im Französischen »Einstellung« bedeutet, heißt »plan séquence« nichts anderes als »Sequenz-Einstellung« (vgl. auch die engl. Bezeichnung »sequence shot«). Die »Plansequenz« hat also etymologisch nichts mit "Planung" zu tun (produktionstechnisch gesehen sehr wohl).

Szeneneinstellung

Gelegentlich wird - vor allem in Zusammenhang mit der im frühen Film geübten Praxis, innerhalb von Szenen (noch) nicht zu schneiden - auch von "Szeneneinstellungen" gesprochen, womit gemeint ist, daß ein ganze Szene in einer einzigen Einstellung gedreht wurde - vgl. z.B.:

📖 Diederichs, Helmut H.. "Zur Entwicklung der formästhetischen Theorie des Films". *Geschichte der Filmtheorie: Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim*. Hg. Helmut H. Diederichs. Ffm: Suhrkamp, 2004. S.9-27, hier S.9f.

Einstellungsverknüpfungen/Einstellungs- konjunktionen bzw. Transitional Devices

Schnitt/Einstellungswechsel bzw. Cut/Edit

Die Begriffe »Schnitt« bzw. »cut« werden sowohl zur Bezeichnung jeder Art von Einstellungswechsel verwendet (also egal, ob dabei »hart geschnitten« wird oder etwa eine Überblendung erfolgt) als auch zur Bezeichnung einer bestimmten Variante des Einstellungswechsels bzw. der Einstellungskonjunktion, nämlich des »harten Schnitts« (siehe S.76).

Um Mißverständnisse zu vermeiden, empfiehlt es sich daher, im ersten Fall besser von »Einstellungswechsel« zu sprechen (im Englischen bietet sich dafür der Begriff »edit« an) und nur im zweiten Fall von »Schnitt« bzw. »cut«.

(Harter) Schnitt bzw. (Straight) Cut

"*harter Schnitt*: Bei diesem Standardmuster filmischer Montage folgt dem letzten Einzelbild von Einstellung A unmittelbar das erste Einzelbild von Einstellung B." (Schaudig, "Abbildungsvariable", S.178)

Allerdings wird sehr häufig auch nur der Terminus »Schnitt« verwendet, um diese Variante der Einstellungskonjunktion zu bezeichnen.

Überblendung/weicher Schnitt bzw. Dissolve (DISS)/Lap Dissolve/Cross Dissolve/Mix

"*Überblendung* Allmähliches Abblenden eines Bildes bei gleichzeitigem Aufblenden eines zweiten, so daß der Übergang zwischen den Einstellungen eine kurze Zeitspanne zwei Bildinformationen unterschiedlicher und sich verändernder Stärke zeigt." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.305)

Fade

Grundsätzlich sind zwei verschiedene Varianten möglich:

Aufblende bzw. Fade-in (FI)

"*Aufblende* Allmähliches Erscheinen des Bildes aus einem ganz schwarzen (oder monochrom gefärbten) Grund. Die A. signalisiert den Beginn einer filmischen Einheit, z.B. einer Szene." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.23)

Abblende bzw. Fade-out (FO)

"*Abblende* Langsames, stetiges Abdunkeln des Bildes bis zum einheitlichen Schwarz oder einer monochromen Farbe. Die A. markiert das Ende einer filmischen Einheit wie der Szene oder des Films insgesamt. Sie signalisiert, insbesondere in Verbindung mit einer folgenden Aufblende, im Spielfilm ein Handlungsintervall." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.9)

Die Bezeichnung der Farbe, zu der abgeblendet werden soll, erfolgt im Englischen in der Form:

Fade-to-black

Fade-to-white

Trickblenden

Zur Verknüpfung zweier Einstellungen (typischerweise zur Markierung einer Szenengrenze) können außerdem auch verschiedene Arten von »Trickblenden« verwendet werden. Die zwei geläufigsten Termini in diesem Zusammenhang sind:

Wischer/Wischblende bzw. Wipe

"**Wischblende** Eine Trickblende, in der ein Bild von einem anderen in einer durchgehenden (horizontalen, vertikalen, diagonalen) Bewegung ersetzt wird, so daß sich z.B. der Eindruck ergibt, es würde von der linken Bildkante ausgehend durch die folgende Einstellung ersetzt." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.327)

Beachte: »Wischer« ist auch ein Synonym für »Reißschwenk«! (siehe S.62)

Iris-Blende bzw. Iris Wipe

"**Iris-Blende** 1. (Diaphragm) Der aus feinen Lamellen bestehende Teil der Kamera, durch den die Menge des einfallenden Lichts bei der Aufnahme gesteuert wird.
2. Eine Trick-Blende, bei der das Bild kreisförmig ein- oder ausgeblendet wird." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.85)

Hier wird näher unterschieden zwischen

iris-in

kreisförmige Einblendung des Bildes (die irisförmige Maske öffnet sich) und

iris-out

kreisförmige Ausblendung des Bildes (die irisförmige Maske schließt sich).

■ [Citizen Kane](#). Regie: Welles, Orson. Drehbuch: Herman J. Mankiewicz, Orson Welles u. John Houseman. USA: RKO/Mercury Productions, 1941. Fassung: DVD-Kaufvideo. Kinowelt Home Entertainment, 1999, 0:08-10.

Continuity Style/Continuity Cinema/Continuity-System/Continuity Editing/Continuity Cutting/Invisible Editing/Invisible Cutting

Eine Reihe von im Mainstreamkino im wesentlichen nach wie vor gültigen Montage-Regeln, die vor allem Schnitte innerhalb von Szenen betreffen und auf eine konsistente und verständliche Darstellung der erzählten Welt abzielen und darauf, daß der Rezipient möglichst nicht auf den Schnitt aufmerksam wird.

Die Kontinuität von Einstellung zu Einstellung innerhalb einer Szene soll in unterschiedlicher Hinsicht gewahrt bleiben - Licht, Kostüme, Requisiten, Figurenpositionen, Blickrichtungen von Figuren, Bewegungen etc. sollen sich nach einem Schnitt nicht plötzlich >wie von Geisterhand< ändern.

Anschluß bzw. Continuity

"**Anschluß** Verbindung zweier Einstellungen, die nach den Regeln des Continuity-Systems erfolgt und daher vom Zuschauer als ein stimmiger bzw. flüssiger Übergang wahrgenommen wird. [...] A., die in einem oder mehreren Elementen der verschiedenen Einstellungen zu stark divergieren (z.B. wenn ein Glas in der ersten Einstellung noch voll, in der folgenden fast geleert ist), lassen den Schnitt als willkürlichen Eingriff bemerkbar werden und stören die vom Erzählkino angestrebte Illusion" (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.20f).

Anschlußfehler bzw. Discontinuity/Mismatching

"**Anschlußfehler** Verbindung zweier Einstellungen, in denen bestimmte Bildelemente derart differieren, daß der Übergang, bezogen auf die Handlungslogik, nicht länger folgerichtig erscheint." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.21)

- 📖 [Independence Day](#). Regie: Emmerich, Roland. Drehbuch: Dean Devlin u. Roland Emmerich. USA: 20th Century Fox/Centropolis Entertainment/Centropolis Film Productions, 1996, 0:09.
- 📖 [Training Day](#). Regie: Fuqua, Antoine. Drehbuch: David Ayer. USA: Village Roadshow Pictures/NPV Entertainment/Outlaw Productions/Warner Bros., 2001. Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 2002, 111', 0:25-27.
- 📖 <http://german.imdb.com/>, Abschnitt "Pannen" beim jeweiligen Filmeintrag
- 📖 <http://www.moviemistakes.com>
- 📖 Bittkowski, Harry. *Das große Filmfehler-Buch: Alle Pannen, Irrtümer und Ungereimtheiten in 50 Movie-Welterfolgen*. Wien: Ueberreuter, 2003.

Cover Shot/Protection Shot/Insurance Shot

"**cover shot, protection shot, insurance shot** (1) A shot photographed as a transition between two other shots should they not cut well together [...] (2) A shot photographed in case an original shot is unsatisfying." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.77)

- "**Cover Shot** Ein Zwischenbild, das den Übergang von einer Einstellung zu einer anderen, mit ihr ansonsten nicht kontinuierlich verbindbaren ermöglicht." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.50)
- 📖 [Die amerikanische Nacht](#). Regie: Truffaut, Francois. Drehbuch: François Truffaut, Jean-Louis Richard u. Suzanne Schiffman. FR/IT: Les Films du Carrosse/PECF/PIC, 1973. (Orig.: *La Nuit américaine*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 2002, 110', hier: 1:06f.

Match Cut

"**match cut, match-image cut** A cut from one shot to another in which the two shots are matched in action or subject by (1) a continuity of action by the same subject (see matching action); (2) a similarity in action by two different characters or perhaps by the same character at different times moving in the same direction in the same part of the image; or (3) a similarity in the two subjects' shape and form - for example, close-ups of two characters engaged in conversation, a portrait becoming a live face, or the much cited scene in [...] *2001* [...] Such cuts either allow for continuity or create an immediately recognizable similarity between the two images." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.232)

Cutting on Action/Cutting on Motion/Cutting on Movement

Eine Bewegung einer Figur oder eines Gegenstands wird auf zwei (oder auch mehrere) Einstellungen verteilt gezeigt. Wird der Schnitt exakt gesetzt und schließt der zweite Teil der Bewegung daher genau an den ersten an, kann dadurch der Eindruck visueller Kontinuität innerhalb der Szene verstärkt werden.

Auch ein »cutting on action« führt also zu einem »match cut« (Variante 1 in der oben zitierten Definition von Königsberg), und zwar in Form von

matching action

"**matching action** Cutting from one shot to another of the same action so that the action seems continuous and the cut is invisible, generally accomplished by overlapping the action of the two separate shots when shooting with one camera. Camera distance or angle can thus be changed from one shot to another so long as the action continues in much the same direction within the frame and so long as relational distances within the image seem the same." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.232)

- 📖 [Spartacus](#). Regie: Kubrick, Stanley. Drehbuch: Dalton Trumbo, Calder Willingham u. Peter Ustinov, n. e. Roman v. Howard Fast. USA: Bryna Productions/Universal Pictures, 1960. Fassung: DVD-Kaufvideo, restaurierte Fassung von 1991. Columbia Tristar Home Video, 2000, 186' bw. 178' (ohne "Overture" u. "Entr'Acte"), 1:31.

Zero Cut

"The zero cut is a type of match cut [...] it is used to stitch together two shots to make one" (Brown, *Cinematography*, S.102)

Achtung: Der Terminus ist in dieser Bedeutung relativ wenig verbreitet und wird weitaus häufiger zur Bezeichnung eines speziellen Filmkopierverfahrens verwendet.

- ☞ [Das Boot: The Director's Cut](#). Regie: Petersen, Wolfgang. Drehbuch: Wolfgang Petersen u. Dean Riesner, n. d. Roman v. Lothar-Günther Buchheim. DE: Bavaria Film/Radiant Film GmbH/SDR/WDR/Twin Bros. Productions (Director's cut), 1981/1997. Fassung: DVD-Kaufvideo. *Special Edition*. Eurovideo, 1999, 195', 0:12.

Form Cut

"**form cut** Cutting from one shot to another when the subject of the second shot has a shape or position in the frame similar to that of the subject in the first. Such a technique both adds a continuity to the images and suggests a relationship between the subjects of both pictures. [...]" (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.155)

»Form cut« ist also die genauere Bezeichnung für jene Variante eines »match cut«, die durch übereinstimmende Formen und Positionen *verschiedener* Objekte vor und nach einem Schnitt erreicht wird.

- ☞ [2001: Odyssee im Weltraum](#). Regie: Kubrick, Stanley. Drehbuch: Stanley Kubrick u. Arthur C. Clarke, n. d. Kurzgeschichte "The Sentinel" v. Arthur C. Clarke. GB/USA: MGM/Polaris, 1968. (Orig.: *2001: A Space Odyssey*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Turner Entertainment Co. u. Warner Home Video, 2001, 135' bzw. 132' (mit bzw. ohne Overtüre), 0:18f.

Match Dissolve

"**match dissolve** A dissolve from one shot to another in which the two images are matched or related by similarities in form or action." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.232)

- ☞ [Die Erbin vom Washington Square](#). Regie: Holland, Agnieszka. Drehbuch: Carol Doyle, n. d. Roman v. Henry James. USA: Alchemy Filmworks/Caravan Pictures/Hollywood Pictures/Roger Birnbaum Productions/Walt Disney Pictures, 1997. (Orig.: *Washington Square*). Fassung: N3, 2.1.2002, 0:07.

Akustischer Match Cut

- ☞ [Herz über Kopf](#). Regie: Tennant, Andy. Drehbuch: Joan Taylor u. Katherine Reback. USA: Columbia Pictures Corporation, 1997. (Orig.: *Fools Rush In*). Fassung: ORF1, 3.12.2001, 1:36.
- ☞ [Vergessene Welt: Jurassic Park](#). Regie: Spielberg, Steven. Drehbuch: David Koepp, basierend auf dem Roman *The Lost World* von Michael Crichton. USA: Universal Pictures/Amblin Entertainment, 1997. (Orig.: *The Lost World: Jurassic Park*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Collector's Edition. Columbia Tristar Home Video, 2000, 117', 0-03f.

Matching Actions bei der Szenenverknüpfung

- ☞ [Johanna von Orleans](#). Regie: Besson, Luc. Drehbuch: Luc Besson u. Andrew Birkin. FR/USA: Gaumont/Leeloo Productions/Columbia Pictures, 1999. (Orig.: *The Messenger: The Story of Joan of Arc*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Columbia Tristar Home Video, 2000, 147', 0:50.

Eyeline Match/Eyeline Matching Cut

"**Eyeline Match**. Eine Schnitt-Regel: Der Wechsel zwischen zwei Einstellungen, wobei die erste eine Figur zeigt, die aus dem Bild schaut, und die zweite das, was diese Figur sieht. Dabei muß ein ungefähres Gefühl für Größe und Distanz eingehalten werden, nicht unbedingt auch die Perspektive." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.60)

Im Prinzip ist die Folge eines »eyeline matching cut« also ein »point of view shot« oder gar »subjective camera«.

Von einem »eyeline match« spricht man eher nur dann, wenn sich das, worauf die Figur blickt, in der Einstellung vor dem »eyeline matching cut« noch außerhalb des Bildrahmens befindet, also noch nicht zu sehen ist.

Bereits beim Wechsel zwischen Schuß und Gegenschuß werden also oft »eyeline matches« realisiert, nämlich immer dann, wenn sich bei der Einstellung davor der Gesprächspartner, auf den die der Kamera zugewandte Figur blickt, außerhalb des Bildrahmens befand. Deutlicher evident wird das Prinzip allerdings, wenn eine Figur auf etwas außerhalb des Bildrahmens Befindliches blickt, das bisher noch nicht Gegenstand der narrativen Aufmerksamkeit war.

🎬 [Ikarus](#). Regie: Weirather, Bernhard. Drehbuch: Agnes Pluch u. Bernhard Weirather. AT: Allegro Film, 2002. Fassung: ORF2, 4.7.2004, 79', 0:37.

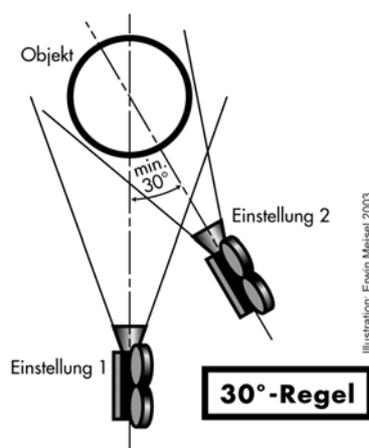
In diesem Beispiel wird durch den Blick einer Figur >aus dem Bild< die Erwartung eines nun folgenden »eyeline matching cut« erzeugt, jedoch nicht erfüllt (es handelt sich hier also um eine Form von »falscher Fährte«). Die kurze Irritation, die der Filmausschnitt verursacht, führt (ggf.) vor Augen, wie stark die Wahrnehmungsgewohnheit in Zusammenhang mit dem Prinzip des »eyeline matching cut« ist.

Jump Cut

"jump cut A cut between two shots that seems abrupt and calls attention to itself because of some obvious jump in time or space. An undesired jump cut is caused by poor shooting or editing, but at times the cut is consciously made for some desired effect [...] Jump cuts may be caused by the following: (1) editing out the central part of a continuous action so that the character seems to jump from one place to another; (2) switching suddenly from one action to another; (3) cutting from one time to another or from one place to another with the same camera angle and lens; (4) alternating shots between participants in a conversation with very little change in camera angle; (5) suddenly changing the angle of the camera or position of the performer in two consecutive shots of the same character; (6) cutting from a long or medium shot to a close-up of the same character or action; (7) cutting from one shot to another in the same scene with a new figure suddenly appearing in the second shot. If a jump cut is not desired to create an effect of abruptness, discontinuity, or heightened drama, efforts must be taken to overlap in shooting and match in editing two consecutive shots of the same action or to work out some transitional device between two separate actions." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.200f)

Jump Cuts durch Bruch der 30°-Regel bzw. 30°-Rule

"thirty-degree rule, 30-degree rule An informal rule for continuity editing that the camera placement in the second of any two shots of the same subject change by at least 30 degrees in order to avoid the impression of a jump cut." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.418)



🎬 [Frankenstein](#). Regie: Whale, James. Drehbuch: John L. Balderston, Francis Edward Faragoh, Garrett Fort, Robert Florey u. John Russell, n. d. Roman v. Mary Shelley u. d. Stück v. Peggy Webling. USA: Universal Pictures, 1931. Fassung: 3sat, 25.09.1999, 63', 0:27f.

🎬 [Road to Perdition](#). Regie: Mendes, Sam. Drehbuch: David Self, n. Comics v. Max Allan Collins u. Richard Piers Rayner. USA: 20th Century Fox/DreamWorks Pictures/Zanuck Company, 2002. Fassung: DVD-Kaufvideo. 20th Century Fox Home Entertainment, 2003, 108', 0:53-55.

- [Spartacus](#). Regie: Kubrick, Stanley. Drehbuch: Dalton Trumbo, Calder Willingham u. Peter Ustinov, n. e. Roman v. Howard Fast. USA: Bryna Productions/Universal Pictures, 1960. Fassung: DVD-Kaufvideo, restaurierte Fassung von 1991. Columbia Tristar Home Video, 2000, 186' bw. 178' (ohne "Overture" u. "Entr'Acte"), 1:31.

Beim letzten Beispiel wird der Eindruck eines »jump cut« trotz Nichtbeachtung der 30°-Regel durch ein »cutting on action« vermieden.

Jump Cuts durch Ellipsen bei der Abbildung eines Vorgangs

- [Außer Atem](#). Regie: Godard, Jean-Luc. Drehbuch: Jean-Luc Godard & François Truffaut. FR: Impéria/Les Films Georges de Beauregard/Société Nouvelle de Cinématographie, 1960. (Orig.: *À bout de souffle*). Fassung: 3SAT, 9.12.2005, 86', 1:00f.

Hier wurden – zusätzlich zu Brüchen der 30°-Regel auch noch Ellipsen zwischen einzelnen Abbildungen des selben Handlungsvorgangs eingefügt. Der Effekt eines »springenden Bildes« bei den Schnitten wird dadurch besonders deutlich sichtbar.

Jump Cuts durch Form Cuts

Ironischerweise kann dieser Effekt eines »springenden Bildes« auch bei Form Cuts, also einer Variante von Match Cuts, eintreten, und zwar dann, wenn zwischen den beiden Einstellungen vor und nach dem Form Cut eine sehr große Ähnlichkeit besteht:

- [Liebe, Rache usw.](#). Regie: Belvaux, Lucas. Drehbuch: Lucas Belvaux. FR: Gémini Films/Madragoa Filmes, 1996. (Orig.: *Pour rire!*). Fassung: mdr, 1.5.2001, 0:07.
- [Mission to Mars](#). Regie: De Palma, Brian. Drehbuch: Lowell Cannon u. Jim Thomas. USA: The Jacobson Company/Touchstone Pictures, 2000. Fassung: DVD-Kaufvideo. Mawa Film & Medien/Constantin Video/VCL Communications 2000, 102', 1:22.

Establishing Shot/Orientation Shot

"Establishing Shot Die Einstellung, mit der eine Szene eingeführt wird. Sie ist die erste Aufnahme, die den Handlungsraum präsentiert und ihn vollständig zeigt. Ihr nachfolgende Einstellungen nehmen andere Perspektiven ein und nähern sich den Personen stärker; der im E. S. definierte Raum wird nun entfaltet." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.83)

Der »Establishing Shot« ist also jene Einstellung innerhalb einer Szene, die zuerst einen Überblick über die räumlichen Verhältnisse gibt. Dementsprechend handelt es sich dabei typischerweise um eine Totale bzw. einen long shot.

- [Titanic](#). Regie: Cameron, James. Drehbuch: James Cameron. USA: 20th Century Fox/Paramount/Lightstorm Entertainment, 1997. Fassung: DVD-Kaufvideo. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 1999, 180', 1:07-09.

Reestablishing Shot

"reestablishing shot A shot, interposed during or at the conclusion of a sequence, that repeats or is similar to the establishing shot used to begin the sequence in order to emphasize once again the general location of an event. Reestablishing shots may also be employed to introduce some new element into the action, perhaps a character or vehicle; to show someone coming or going; to manifest some change in time or weather; or simply to maintain a mood." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.326)

Master Scene Technique/Master Shot Technique

"master scene technique, master shot technique A technique of filming a single scene whereby all the action is shot in a continuous take, generally in a long shot that covers all the action, and then parts of the scene are repeated for medium shots and close-ups that can later be edited into the master scene. Sometimes multiple cameras are used to film the other shots at the same time that the master scene is being photographed. This technique was employed in the Hollywood studios to allow for some choice in editing and also because it permitted Hollywood's 'invisible' style of cutting. It also had the advantages of allowing the scene to be filmed with some rapidity without frequent delays for changing the position of the camera and lights. At the same time, the master shot

could always be used as a 'cover shot' to hide mistakes in other takes." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.232)

Master Shot

"**master shot, master scene** (1) The continuous shot of an entire scene, generally a long shot, used in the master-scene technique and into which middle shots and close-ups will later be intercut. See master scene technique." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.232)

Der Terminus wird von manchen Autoren in der gleichen Bedeutung wie »Establishing Shot« verwendet. Das hat historische Gründe:

"Im Stummfilm wurde jeder Teil einer Szene in einer eigenen Einstellung gedreht [...] Bei den ersten Tonfilmen [...] gab es dann Aufnahmen mit mehreren Kameras gleichzeitig (multi-camera-shooting), von denen eine die ganze Szene in einem Long Shot oder Medium Long Shot aufnahm. Dieser »Master Shot« beinhaltete dann eine vollständige synchrone Tonaufnahme und erlaubte es dem Regisseur, jederzeit zu einem Re-establishing Shot zurückkehren zu können. Ab 1933 wurde das multi-camera-shooting seltener [...] Der Master shot hingegen überlebte. So wurde es üblich, die ganze Szene einmal in einem Establishing Shot (Master Shot) zu drehen und dann einzelne Teile der Szene nochmal als Medium Shot oder Close-Up zu wiederholen." (Bordwell, "His Girl Friday", S.217)

Eine Szene muß nicht unbedingt mit einem »Establishing Shot« beginnen:

- [Lola rennt](#). Regie: Tykwer, Tom. Drehbuch: Tom Tykwer. DE: X-Filme Creative Pool/WDR/Arte/Filmstiftung NRW/Filmboard Berlin-Brandenburg/FFA/BMI, 1998. Fassung: DVD-Kaufvideo. Alligator DVD, 2000, 73', 0:13f.

Selbst im Mainstream-Kino gibt es nicht in jeder Szene einen »Establishing Shot«:

- [Alien: Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt](#). Regie: Scott, Ridley. Drehbuch: Dan O'Bannon, Ronald Shusett, David Giler u. Walter Hill. GB: 20th Century Fox/Brandywine Productions Ltd, 1979. (Orig.: *Alien*), 0:55-57.

Damit ist diese Szene ein - wenn auch sehr mildes - Beispiel für:

Konstruktive Montage bzw. Constructive Editing/Linkage Editing

"*konstruktive* Montage. Das heißt, anstatt in einer Totalen die Gesamtheit des Raums zu zeigen, wird es einfach dem Zuschauer überlassen, sich anhand von Ausschnitten ein Bild vom Gesamtraum zu machen. Man zeigt also nur Details, und der Zuschauer schließt aus ihnen, wie die Gesamtheit aussieht." (Bordwell, *Visual Style in Cinema*, S.28f)

Analytische Montage/Découpage

Der Begriff der »konstruktiven Montage« wird in Gegensatz zu jenem der »analytischen Montage« gesehen. Bei Letzterer wird dem Rezipienten am Beginn der Szene zunächst ein Überblick über die räumlichen Verhältnisse durch einen Establishing Shot gegeben. Erst dann erfolgen nähere Einstellungen. Treten neue Figuren auf oder kommt es zu gravierenden Änderungen der Figurenpositionen, erfolgt ein Reestablishing Shot.

"Die Zerstückelung [...] hat hier einzig das Ziel, das Ereignis nach der stofflichen oder dramatischen Logik der Szene zu analysieren. Diese Logik zeigt die unmerkliche Analyse; der Verstand des Zuschauers paßt sich natürlich Blickpunkten an, die der Regisseur ihm anbietet, denn diese sind in der Geografie der Handlung oder der Verlagerung des dramatischen Schwerpunktes begründet." (Bazin, "Die Entwicklung der kinematographischen Sprache", S.260).

Gelegentlich wird der Terminus »Découpage« nur zur Bezeichnung dieser Form der Zerstückelung einer Szene in einzelne Einstellungen verwendet und nicht zur Bezeichnung jeder Art von Szenenauflösung (siehe S.74).

Shot-Sequence Editing

Eine besonders rigide Variante der »analytischen Montage«:

"**shot-sequence editing** Editing together a scene in a rather rigid and conventional manner by following the progression of triple-take shooting: the camera moves from an establishing long shot, to one or more medium shots, to one or more close-ups."
(Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.360)

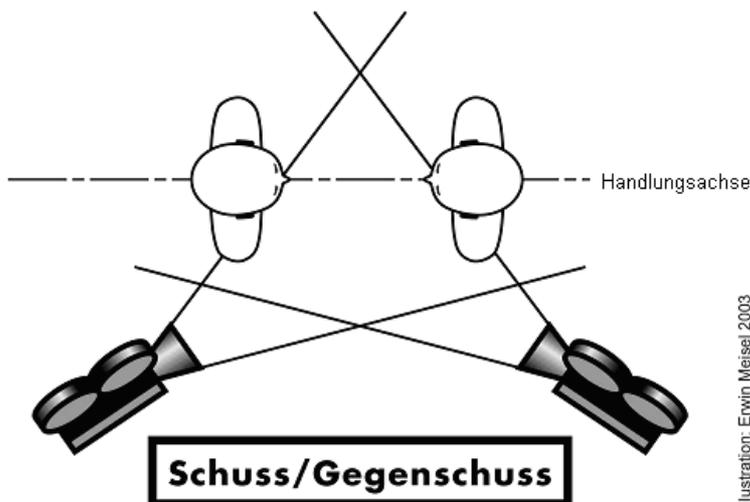
- *Titanic*. Regie: Cameron, James. Drehbuch: James Cameron. USA: 20th Century Fox/Paramount/Lightstorm Entertainment, 1997. Fassung: DVD-Kaufvideo. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 1999, 180', 1:07-09.

Cut In/Cut-in/Cut-in Shot

"**CUT-IN** A shot that presents material in a scene in greater detail, usually through a close-up shot. A cut-in isolates and emphasizes an element of the mise-en-scène for dramatic or informational value. Each progressive movement through the shot sequence, from long shot to close-up, constitutes a form of cut-in." (Beaver, *Dictionary of Film Terms*, S.99)

Schuß-Gegenschuß bzw. Shot-reverse-shot/Angle-reverse-angle

"In shot/reverse-shot editing, an image of one element in the scene, typically a person talking, is followed by a shot of another element which is spatially opposite the first, typically, a person listening." (Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.7)



- *Titanic*. Regie: Cameron, James. Drehbuch: James Cameron. USA: 20th Century Fox/Paramount/Lightstorm Entertainment, 1997. Fassung: DVD-Kaufvideo. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 1999, 180', 1:07-09.

180°-Regel/Achsensprung-Regel bzw. 180-degree Rule

Diese Regel dient einer leicht verständlichen Vermittlung der diegetischen Raumverhältnisse. Sie soll verhindern, daß der Rezipient nach einem Einstellungswechsel innerhalb einer Szene die Orientierung im diegetischen Raum verliert.

Handlungsaachse/Handlungslinie bzw. Imaginary Line/Line of Interest/Center Line/Stage Line/Director's Line/Action Axis

Die Regel besagt, daß durch eine Handlung zwischen zwei Personen eine »Handlungsaachse« etabliert wird, die beim Wechsel der Kameraposition von einer Einstellung zur nächsten nicht übersprungen werden darf. Die Kamera soll also während der gesamten Szene auf einer der beiden Seiten der Achse bleiben (mögliche Ausnahmen: siehe S.84).

Als sichtbares Ergebnis einer Einhaltung dieser Regel behalten die Figuren ihre relativen Positionen im Bild bei: z.B. Figur A befindet sich stets links von (der ebenfalls sichtbaren oder auch im Off befindlichen) Figur B, Figur B stets rechts von Figur A; bzw. Figur A blickt stets von links nach rechts (wenn sie auf Figur B blickt), Figur B stets von rechts nach links (wenn sie auf Figur A blickt).

- [Titanic](#). Regie: Cameron, James. Drehbuch: James Cameron. USA: 20th Century Fox/Paramount/Lightstorm Entertainment, 1997. Fassung: DVD-Kaufvideo. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 1999, 180', 1:07-09.

Achsensprung bzw. Crossing the Line

Befindet sich die Kamera jedoch nach einem Einstellungswechsel plötzlich auf der anderen Seite der Achse, spricht man von einem »Achsensprung« bzw. »crossing the line«. Als im Bild sichtbares Ergebnis davon >wechseln die Figuren ihre Seiten<. Um das vorhergehende Beispiel fortzuführen: Figur A würde dann plötzlich von rechts nach links blicken, Figur B von links nach rechts.

- [Hulk](#). Regie: Lee, Ang. Drehbuch: James Schamus, John Turman u. Michael France, n. Comicfiguren v. Stan Lee u. Jack Kirby. USA: Universal Pictures/Marvel Enterprises/Valhalla Motion Pictures/Good Machine, 2003. Fassung: DVD-Kaufvideo. Special Edition. Universal Studios, 2003, 127', 0:35-37.
- [Sphere: Die Macht aus dem All](#). Regie: Levinson, Barry. Drehbuch: Kurt Wimmer, Stephen Hauser u. Paul Attanasio, n. d. Roman v. Michael Crichton. USA: Baltimore Pictures/Constant c Productions/Punch Productions Inc., 1998. (Orig.: *Sphere*). Fassung: ORF1, 1.11.2002, 125', 1:34-37.

Möglichkeiten zur Überquerung der Achse ohne Verletzung der 180°-Regel

Die 180°-Regel gilt nur innerhalb einer Szene und innerhalb eines Schauplatzes, wenn also eine Figur ein Zimmer durch eine Tür verläßt, dann wird, wenn sie nun beim Betreten des anderen Raums gezeigt wird, eine neue Handlungsachse etabliert.

Grundsätzlich bestehen zwei Möglichkeiten, mit der Kamera die Achse während einer Szene zu überqueren, ohne dadurch die 180°-Regel zu verletzen:

1.) Die Kamera kann die Achse während einer Kamerafahrt überqueren. Der Rezipient kann dann sehen, daß die Kamera allmählich die Seite wechselt:

- [Heat](#). Regie: Mann, Michael. Drehbuch: Michael Mann, n. s. Drehbuch f. *L.A. Takedown/L.A. Crimewave/Made in L.A.*. USA: Forward Pass Inc./Monarchy Enterprises B.V./Regency Enterprises/Warner Bros., 1995. Fassung: VHS-Kaufvideo. Warner Home Video, 1997, 159', 0:24-28.

2.) Die Achse wird während der Szene durch Bewegungen der Figuren verlagert, sodaß die Kamera schließlich auf der anderen Seite der Achse steht:

- [Mission to Mars](#). Regie: De Palma, Brian. Drehbuch: Lowell Cannon u. Jim Thomas. USA: The Jacobson Company/Touchstone Pictures, 2000. Fassung: DVD-Kaufvideo. Mawa Film & Medien/Constantin Video/VCL Communications 2000, 102', 0:09f.

Screen Direction

In engem Zusammenhang mit der 180°-Regel steht die Regel über die Beibehaltung der »screen direction«:

"screen direction The direction of a subject's movement on the screen. Movement from right to left or left to right should appear constant from the perspective of the camera unless the character changes direction. The camera should not alternate shots from both sides of an imaginary line drawn through the action or the audience will be confused as to whether the subject has actually changed direction. The rule concerning constant screen direction can be ignored (1) when a character leaves one area for another (for example, when a shot of him leaving a room is followed by a reverse-angle shot of him coming through the door) and (2) when the camera shoots continuously in a tracking shot and moves from one side of the character to the other. Contrasting screen directions are properly used to show separate subjects moving toward one another. Movement toward

or away from the camera is considered neutral screen direction, and the camera may show the subject coming or going or may track with the character alternatively from the front or from behind." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.346)

- [Hinter der Sonne: Behind the Sun](#). Regie: Salles, Walter. Drehbuch: Karim Ainouz, Sérgio Machado u. Walter Salles, n. e. Roman v. Ismail Kadare. Brasilien/FR/CH: Bac Filmes/Bac Films/Dan Valley Film AG/Haut et Court/VideoFilmes/Videofilmes Producoes Artisticas, 2001. (Orig.: *Abril Despedaçado*). Fassung: ARD, 25.1.2004, 85', 0:12-15.

Montagesequenz/Amerikanische Montage bzw. Montage/Montage Sequence/American Montage/Hollywood Montage/Vorkapich Montage

Eine Folge von typischerweise kurzen Einstellungen, die der gerafften Darstellung eines in der Diegese viel länger dauernden Vorgangs dient oder eines Themas. Häufig werden die einzelnen Einstellungen dabei immer wieder mit dem gleichen speziellen Konjunktionstypus verbunden, z.B. lauter Überblendungen oder Wischblenden. Montagesequenzen enthalten keine voll ausgespielten Szenen sondern allenfalls kurze Dialogfetzen, oft aber gar keinen Dialog und sind stattdessen typischerweise mit Musik unterlegt. Vor allem der immer wiederkehrende spezielle Konjunktionstypus und die Musik dienen der Abhebung der Montagesequenz als eigene narrative Einheit, eben als »Sequenz«.

- [Citizen Kane](#). Regie: Welles, Orson. Drehbuch: Herman J. Mankiewicz, Orson Welles u. John Houseman. USA: RKO/Mercury Productions, 1941. Fassung: DVD-Kaufvideo. Kinowelt Home Entertainment, 1999, 1:30f.
- [Cube](#). Regie: Natali, Vincenzo. Drehbuch: André Bijelic, Vincenzo Natali u. Graeme Manson. Kanada: Cube Libre/Ontario Film Development Corporation/The Feature Film Project/The Harold Greenberg Fund/Téléfilm Canada/Viacom Canada, 1997, 0:19-21.
- [Keine halben Sachen](#). Regie: Lynn, Jonathan. Drehbuch: Mitchell Kapner. Kanada/USA: Franchise Pictures/Lansdown Films/Morgan Creek Productions/Nine Yards Productions, LLC/Rational Packaging Company, 2000. (Orig.: *The Whole Nine Yards*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2000, 91', 0:07f.

Zwischenschnitt

Mit dem Begriff »Zwischenschnitt« werden verschiedene Arten von Einfügungen einzelner Einstellungen in Szenen bzw. zwischen zwei Szenen bezeichnet. Folgende Varianten werden näher unterschieden:

Insert, Insert Shot

"**insert, insert shot** A shot of an object either part of a scene or external but relevant to it that is filmed separately and later inserted into the scene during editing. An example of an object in the scene might be a clock, supposedly on the wall, showing the time; an example of an object not from a scene but relevant to it might be the face of a tower clock, supposedly somewhere else in the city, also setting the time." (Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.193)

Ein »Insert« unterbricht die Kontinuität der Handlung innerhalb der Szene *nicht*. Der Begriff ist eher von produktionstechnischer denn filmanalytischer Relevanz. - In »Inserts« sind keine Darsteller zu sehen, sodaß diese ohne deren Beisein gedreht werden können.

- [Resurrection: Die Auferstehung](#). Regie: Mulcahy, Russell. Drehbuch: Brad Mirman u. Christopher Lambert. USA: Baldwin/Cohen Productions/Interlight/Resurrection Productions, Inc., 1999. (Orig.: *Resurrection*), 0:20-22.

Cut Away/Cut-away/Cutaway/Cutaway Shot

"**cutaway, cut-away, cutaway shot** A shot away from the main action but used to join two shots of the main action in order to (1) designate the passage of time; (2) build suspense by extending time; (3) show the reaction of someone or some group to the major action; (4) bridge two shots that would form an unwanted jump cut perhaps

because part of the action is missing; (5) remind us about some other character or action, perhaps to give added tension to the main scene; (6) allow the audience some relief from the main action." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.82)

- [Das Haus am Meer](#). Regie: Winkler, Irwin. Drehbuch: Mark Andrus. USA: Winkler Films/New Line Cinema, 2001. (Orig.: *Life As A House*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 2003, 116', 0:37f.

Reaction Shot bzw. Action-reaction-shots

Ein »reaction shot« ist eine Variante eines »cutaway«:

"**Reaction Shot**. Eine Einstellung, die von der Haupthandlung, z.B. einem Sprechenden, wegschneidet und die Reaktion einer anderen Figur zeigt." (Monaco, *Film und neue Medien*, S.138)

- [High Fidelity](#). Regie: Frears, Stephen. Drehbuch: D.V. DeVincentis, Steve Pink, John Cusack u. Scott Rosenberg, n. d. Roman v. Nick Hornby. GB/USA: Dogstar Films/New Crime Productions/Touchstone Pictures/Working Title Films, 2000. Fassung: DVD-Kaufvideo. Touchstone Home Video, 2001, 103', hier: 1:06-09.

Bridging Shot

Ebenfalls eine Variante eines »cutaway«: Eine Einstellung die

- entweder der Überbrückung der zeitlichen oder räumlichen Diskontinuität zwischen zwei Szenen einer Handlungslinie dient

- [Ally McBeal \(4-15\): Knall auf Fall](#). Regie: Scott, Oz. Drehbuch: David E. Kelley. USA: Twentieth Century Fox Television/David E. Kelley Productions, 2001. (Orig.: *Ally McBeal: Falling Up*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2003, 41', 0:32.

- oder der Überbrückung einer (visuellen) Diskontinuität innerhalb einer Szene:

"**bridging shot** (1) A shot that connects two scenes in a film separated by time or place: for example, falling calendar pages in the first case or an airplane taking off in the second. (2) A shot from a different angle or distance that connects two similar shots in the same scene." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.40)

Die zweite hier angegebene Bedeutung entspricht der des »Cover Shot« (siehe S.78).

- [Die amerikanische Nacht](#). Regie: Truffaut, Francois. Drehbuch: François Truffaut, Jean-Louis Richard u. Suzanne Schiffman. FR/IT: Les Films du Carrosse/PECF/PIC, 1973. (Orig.: *La Nuit américaine*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Warner Home Video, 2002, 110', hier: 1:06f.

Parallelmontage/Kreuzschnitt/Wechselschnitt bzw. Cross-cutting/Parallel Cutting/Parallel Editing/Intercutting

"Parallelmontage. Montageprinzip, bei dem zwei räumlich disparate Handlungssegmente parallelisiert und durch Cross-Cutting (Kreuzschnitt) zu einer Einheit verbunden werden." (Koebner (Hg.), *Reclams Sachlexikon des Films*, S.435)

"cross-cutting Cutting between two or more independent actions to show their relationship to one another. Frequently such actions are happening at the same time" (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.79f)

Kurzum: das wiederholte Hin- und Herschneiden zwischen zwei oder mehreren verschiedenen Handlungslinien.

Wobei im Englischen manchmal näher differenziert wird zwischen »cross-cutting« und »parallel cutting« bzw. »parallel editing«:

"Such cutting can also take place between actions of different times to show their relationship [...] The term 'parallel cutting' or 'parallel editing' is used synonymously, but sometimes is relegated to actions at different times, while crosscutting is then limited to actions occurring simultaneously." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.79f)

Im Deutschen scheint der Terminus »Kreuzschnitt« den rein technischen Aspekt des Ineinanderschneidens bzw. Hin- und Herschneidens zwischen zwei oder mehreren verschiedenen Handlungslinien zu bezeichnen - unabhängig davon, ob diese beiden Vorgänge zur gleichen diegetischen Zeit stattfinden oder nicht.

Parallel Editing/Parallel Cutting

📖 [Elizabeth](#). Regie: Kapur, Shekhar. Drehbuch: Michael Hirst. GB: Channel Four Films/PolyGram Filmed Entertainment/Working Title Films, 1998. Fassung: ZDF, 27.12.2001, 114', 0:50.

Cross-Cutting/Crosscutting

📖 [In the Line of Fire: Die zweite Chance](#). Regie: Petersen, Wolfgang. Drehbuch: Jeff Maguire. USA: Castle Rock Entertainment/Columbia Pictures Corporation, 1993. (Orig.: *In the Line of Fire*). Fassung: ARD, 1.1.1998, 117', 1:38-1:48.

In Sequenzen mit Crosscutting wird üblicherweise *nicht* ein- und derselbe diegetische Zeitabschnitt mehrmals gezeigt, sodaß die gesamte Sequenz dann filmzeitlich womöglich doppelt so lange dauert wie in der Diegese, sondern es wird eine chronologische Erzählweise – häufig sogar mit eingefügten Ellipsen – beibehalten, d.h. man sieht, was in Handlungsstrang A geschieht, dann was *danach* (oder sogar etwas später) in Handlungsstrang B geschieht, dann was *nach* diesem Ereignis in B im Handlungsstrang A passiert usw. In der Gesamtsicht der Sequenz entsteht durch diese simple chronologische Erzählweise, die lediglich immer wieder zwischen zwei oder mehreren Handlungsorten wechselt, der Eindruck von Gleichzeitigkeit.

Auf diese übliche Bauweise von Parallelmontagen hat z.B. Timoschenko bereits 1926 hingewiesen:

"Wenn der Zuschauer die als gleichzeitig geltenden Vorgänge verfolgt, so ist notwendig, daß jedes folgende Montagebild derselben Handlung der Zeit nach merklich später vorgeht, als es im vorhergehenden Montagebild derselben Handlung der Fall war."

Und über ein Beispiel, bei dem ein heranfahrender Zug mit einer anderen Handlung parallelmontiert wird, schreibt er:

"Vorausgesetzt, daß im 6. Bild der Zug bis zu einem Telegraphenpfahl gekommen ist und das Montagebild durch Bild 7 und 8 unterbrochen ist, muß der Zug nicht am Pfahle, den er am Ende des 6. Bildes erreicht hat, gezeigt werden, sondern bedeutend weiter. Wenn im Bild 9 der Zug daran ist, sich fortzubewegen, so wird der Zuschauer den Eindruck erhalten, daß der Zug während der Montagebilder 7 und 8 unbeweglich stand. Das Gefühl der Fortbewegung des Zuges wird bei der Montageart der parallelen Handlung dadurch erreicht, daß die Handlung des einen Montagebildes erheblich später vorgeht als sie im vorigen Montagebild aufgehört hat."

📖 Timoschenko, S. "Filmkunst und Filmschnitt". Wsewolod I. Pudowkin. *Filmregie und Filmmanuskript*. Übs. Georg u. Nadja Friedland, m. Beiträgen v. Thea v. Harbou, L. Heilborn-Körbitz, Carl Mayer u. S. Timoschenko. Berlin: Verlag der Lichtbildbühne, 1928. S.147-204, hier S.179f; (Orig.: "Iskusstvo kino i montaz fil'ma". Leningrad, 1926).

Schnittfolgen, die dieser üblichen Konstruktionsweise von Crosscutting zuwiderlaufen, empfinden wir als fehlerhaft:

📖 [CSI - Den Tätern auf der Spur \(5-25\): Grabesstille \(2\)](#). Regie: Tarantino, Quentin. Drehbuch: Quentin Tarantino, Naren Shankar, Anthony E. Zuiker u. Carol Mendelsohn. USA/CA: Alliance Atlantis Communications/Arc Entertainment/CBS/Jerry Bruckheimer, 2005. (Orig.: *CSI - Crime Scene Investigation: Grave Danger: Part 2*). Fassung: ORF1, 24.5.2006, 40', 0:31f.

Intercut/Intercutting

"intercut (1) The alternation between actions taking place at two distinct locations to make one composite scene - for example, shots of a woman in her room waiting for her lover are alternated with shots of her lover rushing to meet her; or individual shots of two people carrying on a telephone conversation are alternated on the screen. Unlike cross-cutting, the technique creates an effect of a single scene rather than of two distinct actions. Sometimes intercutting is an efficient way of accelerating or slowing down a

major action. An intercut can also hide the omission of an intermediate stage, thus allowing a vehicle, for example, to get from one place to another in unnaturally rapid fashion; or it can interfere with two consecutive stages, thus delaying the normal flow of time. (2) The interjection into a master scene of shots of other action for contrast or dramatic effect (when there are a sufficient number of shots of the second action, we have cross-cutting instead of intercutting). (3) The term is sometimes used synonymously with crosscut, though it is preferable to distinguish the two as in definitions (1) and (2)." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.195)

Manchmal wird »Intercutting« auch synonym mit dem oben erläuterten Begriff von "parallel editing" benutzt:

"Intercutting may be more generally used to describe editing structures that include two or more separately developing segments that have no immediate time relationship to each other." (Beaver, *Dictionary of Film Terms*, S.194f)

Cut Back/Cutback

"**cut back, cutback** (1) A return from a shot or action to one happening immediately before, as in the case of cross-cutting between two related events. (2) A return to the main action after an intercut." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.82)

"**Cut Back** Ein Schnitt, der nach einem Cut Away oder Zwischenschnitt wieder auf die vorherige Handlung zurückführt." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.50)

Früher hatte der Terminus eine andere Bedeutung:

"Der moderne Filmkünstler macht in verschiedenster Form von diesem technischen Mittel Gebrauch. In seinem Jargon wird jede Rückkehr zu einer früheren Szene 'cut-back' [...] genannt." (Münsterberg, "Das Lichtspiel", 1916, S.58)

Für Münsterberg ist ein "cut-back" also eine Rückblende!

Switchback

"switchback (1) A cut back to an original action after a cutaway to the present action. (2) The cuts back and forth between two parallel actions. (3) A flashback." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.405)

Mehrfachbild bzw. Split Screen/Split-Screen Shot/Split Frame

Statt mithilfe einer Parallelmontage kann auch mithilfe eines »split screen« die Gleichzeitigkeit von zwei räumlich getrennten Vorgängen vermittelt werden.

☛ [Lola rennt](#). Regie: Tykwer, Tom. Drehbuch: Tom Tykwer. DE: X-Filme Creative Pool/WDR/Arte/Filmstiftung NRW/Filmboard Berlin-Brandenburg/FFA/BMI, 1998. Fassung: DVD-Kaufvideo. Alligator DVD, 2000, 73', 0:24f.

Multi-image/Multiple-image

Wenn mehr als zwei Bilder gleichzeitig zu sehen sind, ist genaugenommen von »multi-image« statt »split screen« zu sprechen:

"**multi-image, multiple-image** A visual composition in which the individual frame is made up of several separate images" (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.254)

☛ [Timecode](#). Regie u. Drehbuch: Mike Figgis. USA: Red Mullet Productions, 2000. Fassung: SAT1, 4.9.2005, 88', 0:17-20.

☛ [It's Always Fair Weather](#). Regie: Gene Kelly u. Stanley Donen. Drehbuch: Betty Comden u. Adolph Green. USA: MGM, 1955. Fassung: VHS-Kaufvideo. N.Y.: MGM/UA-Home Video, 1987, 101', 0:15f.

Multiscreen

Der Begriff »multi-image« ist nicht zu verwechseln mit »Multiscreen«:

"Das Multiscreen-Verfahren präsentiert auf zwei oder mehr Leinwänden die simultane Projektion verschiedener Filmstreifen; dafür ist allerdings der Einsatz mehrerer synchronisierter Projektoren notwendig" (Koebner (Hg.), *Reclams Sachlexikon des Films*, S.573)

Attraktionsmontage/Assoziationsmontage/ Kollisionsmontage/Nicht-diegetische Einfügung bzw. Associational Editing/Associative Editing/ Associate Editing/Relational Editing/Non-Diegetic Insert

"An die Stelle der statischen »Widerspiegelung« eines aufgrund des Themas notwendig vorgegebenen Ereignisses und der Möglichkeit seiner Lösung einzig und allein durch Wirkungen, die logisch mit einem solchen Ereignis verknüpft sind, tritt ein neues künstlerisches Verfahren - die freie Montage bewußt ausgewählter, selbständiger (auch außerhalb der vorliegenden Komposition und Sujet-Szene wirksamen) Einwirkungen (Attraktionen), jedoch mit einer exakten Intention auf einen bestimmten thematischen Endeffekt - die Montage der Attraktionen."

- 📖 Eisenstein, Sergej M.. "Montage der Attraktionen: Zur Inszenierung von A. N. Ostrovskijs 'Eine Dummheit macht auch der Gescheiteste' im Moskauer Proletkult". *Texte zur Theorie des Films*. Hg. Franz-Josef Albersmeier. Übs. Karla Hielscher. Um e. Nachw. erw. u. bibliogr. erg. Ausg. Stuttgart: Reclam, 1995. S.46-57. (Orig.: "Montaz attrakcionov". *Lef* 3 {1923}: 70-75), S.49.

Eisenstein hat dieses Konzept dann auch auf den Film übertragen:

- 📖 Eisenstein, Sergej M.. "Montage der Filmattraktionen". *Das dynamische Quadrat: Schriften zum Film*. Übs. u. hg. Oksana Bulgakova u. Dietmar Hochmuth. Leipzig: Reclam, 1988. S.17-45. (Orig.: 1924).

"Die von Eisenstein erfundene Attraktionsmontage schließlich, deren Beschreibung nicht so einfach ist, kann grob definiert werden als die Verstärkung der Bedeutung eines Bildes durch die Gegenüberstellung mit einem anderen Bild, das nicht notwendigerweise zu demselben Ereignis gehören muß" (Bazin, "Die Entwicklung der kinematographischen Sprache", S.258)

Dementsprechend wird dieses Verfahren auch als »nicht-diegetische Einfügung« bzw. »non-diegetic insert« bezeichnet.

"**Attraktionsmontage** [...] kommt der Montage der Attraktionen die Aufgabe zu, die Darstellung aus der »Knechtschaft« des ästhetischen Illusionismus zu befreien [...] Das Konzept der Montage der Attraktionen setzt also zunächst auf Aggressivität, auf das Schock-Element [...] In *Streik* ist die berühmteste Attraktionsmontage sicher die, in der die Bilder des Mordes an den Streikenden mit Bildern aus einem Schlachthof montiert werden. [...] Diese »Verfahrensweise blutigen Horrors« (Eisenstein) ist jedoch nur ein Element der Attraktionsmontage. Eisenstein wollte das Konzept auf die »Natur des Films als Ganzes« übertragen. Er sah 1924 die Zukunft des Mediums in der immer komplexer werdenden Montage von Bildern, die vom affektiven Wahrnehmen zum intellektuellen Erfassen überleiten [...] Dem politischen Impuls folgend, gab er das Konzept der Attraktionsmontage in der Folge auf und entwickelte das Konzept einer rein intellektuellen Montage für seinen Film *Oktober*" (Koebner (Hg.), *Reclams Sachlexikon des Films*, S.38f)

- 📖 [Streik](#). Regie: Eisenstein, Sergej M.. Drehbuch: Grigori Aleksandrov, Sergej M. Eisenstein, Ilya Kravchunovsky u. Valeryan Pletnyov. UdSSR: Goskino/Proletkult, 1925. (Orig.: *Stachka*). Fassung: SW3, 11.1.1994, 67', 1:05-07.
- 📖 [Die nackte Kanone 2½](#). Regie: David Zucker. Drehbuch: David Zucker u. Pat Proft, n. d. TV-Serie *Police Squad* v. Jim Abrahams, David u. Jerry Zucker. USA: Paramount Pictures, 1991. (Orig.: *The Naked Gun 2½: The Smell of Fear*). Fassung: VHS-Kaufvideo. CIC-Video, 77', 0:47-50.

Intellektuelle Montage

Die Montage soll beim Rezipienten nicht bloß bestimmte Assoziationen bewirken, wie bei der Assoziationsmontage, sondern intellektuelle Erkenntnisse, wie etwa diejenige, daß Gott nichts weiter ist als ein kulturelles oder ideologisches Konstrukt durch die intellektuelle Montage in:

- ☞ [Oktober](#). Regie: Eisenstein, Sergej M. u. Grigori Aleksandrov. Drehbuch: Grigori Aleksandrov u. Sergei M. Eisenstein, n. d. Buch *Ten Days That Shook the World* v. John Reed. UdSSR: Sovkino, 1927. (Orig.: *Oktyabr*). Fassung: Ton-Fassung v. Grigori Aleksandrov m. d. Musik v. Dimitri Schostakowitsch. DVD-Kaufvideo. Eureka Video, 2000, 101', 0:30-33.

Kontrastmontage

"**Kontrastmontage** Eine Bildfolge, die die Einstellungen in der Form eines Cross-Cutting oder einer Parallelmontage zusammenfügt, ohne daß die Verbindung Gleichzeitigkeit oder Zusammengehörigkeit signalisiert. Die K. konfrontiert z.B. / Arm und Reich, Alt und Neu und muß dabei nicht immer auf einer Simultaneität der Szenen beruhen. Wird diese gewahrt, wie z.B. in *A Corner in Wheat* (USA 1909, R.: D. W. Griffith) wo die hungernden Farmer und der prassende Börsenspekulant in der gleichen Zeit agieren, so ist die K. ein Sonderfall einer Parallelmontage [...] Ist keine zeitliche Beziehung gegeben, so kann die K. ihren immer polemischen Unterton unabhängig von erzählerischen Zusammenhängen entfalten. Ein Beispiel für eine solche Montage ist die Gegenüberstellung der Schlachtung von Tieren und der Zerschlagung eines Streiks in *Statschka* (Streik, UdSSR 1925, R.: Sergej Eisenstein)." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.177f)

Ton bzw. Sound (SD)

Wesentlich ist hier zunächst die Unterscheidung zwischen:

- Dialog bzw. Dialog(ue) (genaugenommen: gesprochene Sprache)
- Musik bzw. Music
- Toneffekte bzw. Sound Effects

"**sound effects (SFX, SD EFX, SE)** All the sound in a film other than dialogue, voice-over, and music; this sound is normally added at a time after shooting." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.375)

Zeitpunkt der Aufnahme

In produktionstechnischer Hinsicht von Interesse ist die Unterscheidung zwischen »production sound« und »supplied sound«:

Production Sound/Live Sound

Ton, der bereits während des Drehens mit aufgenommen wird.

Production Sound Effects

Eine Variante von »production sound« sind die »production sound effects«, also Toneffekte, die bereits beim Drehen des Films aufgenommen wurden.

Supplied Sound

Ton, der in einem vom Filmdreh getrennten Produktionsprozeß hergestellt wurde, dabei kann es sich z.B. handeln um:

Foley Sound

Im Studio durch einen Foley Artist (Geräuschemacher) nachproduziertes Geräusch, benannt nach Jack Foley (1891-1967), einem Pionier auf diesem Gebiet.

Nachsynchronisation bzw. Automated Dialog Replacement (ADR)/Looping

Das Nachsynchronisieren von Dialogen wird im Englischen auch als »looping« bezeichnet, weil dabei der nachzusynchronisierende Filmstreifen als Schleife von den Sprechern immer wieder angeschaut wird, um den richtigen Sprechrhythmus zu üben.

Diegetischer vs. Nicht-diegetischer Ton

Eine in filmanalytischer Hinsicht wesentliche Unterscheidung ist die zwischen diegetischem und nicht-diegetischem Ton.

Achtung: Der Begriff »diegetisch« ist hier im üblichen Sinn zu verstehen: »alles, was in der erzählten Welt *existiert*« bzw. »aus der erzählten Welt zu kommen scheint«. »Nicht-diegetisch« ist dieser Auffassung entsprechend alles, was nicht in der erzählten Welt existiert, also auch Informationen, die zwar nicht Teil der Diegese sind, aber dennoch über sie (auf nicht-mimetische Weise) informieren (siehe S.15).

Diegetischer Ton bzw. Diegetic Sound/Actual Sound/Indigenous Sound

"**diegetic sound** Any voice, musical passage, or sound effect presented as originating from a source within the film's world." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.502)

Diegetische Musik bzw. Diegetic Music/Foreground Music/Source Music/Indigenous Music

"**foreground music** Another term for source music - music that originates from a source within the film scene: a record player, a radio or 'live' musicians." (Beaver, *Dictionary of Film Terms*, S.158f)

External vs. Internal Diegetic Sound

Beim diegetischen Ton kann näher unterschieden werden zwischen »external« und »internal diegetic sound«:

"External diegetic sound is that which we as spectators take to have a physical source in the scene. Internal diegetic sound is that which comes from inside the mind of a character; it is subjective." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.368)

External Diegetic Sound

Der Dialog der Figuren und in der Szene verursachte Geräusche wären also Beispiele für »external diegetic sound«.

Internal Diegetic Sound

Die zu hörende >Gedankenstimme< einer Figur ist »internal diegetic sound«. Bei »internal diegetic sound« handelt es sich also prinzipiell um eine Variante von »mental subjectivity« (siehe S.31).

- [Bis das Blut gefriert/Vor Schreck gebannt](#). Regie: Wise, Robert. Drehbuch: Nelson Gidding, n. e. Roman v. Shirley Jackson. GB: Argyle Enterprises/MGM, 1963. (Orig.: *The Haunting*), 0:11.
- [Der Wüstenplanet](#). Regie: Lynch, David. Drehbuch: David Lynch, n. d. Roman v. Frank Herbert. USA: De Laurentiis/Universal Pictures, 1984. (Orig.: *Dune*). Fassung: ARD, 4.12.1999, 126', 0:20-24.

Sound Perspective

Ein wichtiger gestalterischer Aspekt beim diegetischen Ton ist die »sound perspective«:

"**sound perspective**. This is a sense of spatial distance and location analogous to the cues for visual depth and volume that we get with visual perspective." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.370)

Verlagerung des akustischen Fokus

Auch beim Ton kann der >Fokus< nur auf eine bestimmte Bildebene gelegt werden oder sogar während einer Einstellung verlagert werden.

- [The Player](#). Regie: Altman, Robert. Drehbuch: Michael Tolkin. USA: Avenue Pictures Productions/Guild/Spelling Entertainment, 1992. Fassung: Arte, 30.1.2003, 115', 0:20f.

Nicht-diegetischer Ton bzw. Nondiegetic Sound/Extra-Diegetic Sound/Commentative Sound

"**nondiegetic sound**, which is represented as coming from a source outside the story world." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.366)

Varianten von nicht-diegetischem Ton im Sinne dieser Auffassung von »nicht-diegetisch« wären etwa:

Nicht-diegetische Musik bzw. Nondiegetic Music/Background Music/Nonindigenous Music

Gelegentlich werden die Termini "movie music" bzw. dessen deutsches Pendant "Filmmusik" nur auf nicht-diegetische Musik bezogen.

"Music added to enhance the film's action is the most common type of nondiegetic sound. [...] *movie music* [...] does not issue from the world of the story." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.366)

- ☛ [Punch-Drunk Love](#). Regie u. Drehbuch: Paul Thomas Anderson. USA: Ghouardi Film Company/New Line Cinema/Revolution Studios, 2002. Fassung: DVD-Kaufvideo. Hamburg: Universal Pictures Germany, 2003, 84', 0:06-08.

Nicht-diegetische Erzählerstimme bzw. Nondiegetic Narration

"the so-called omniscient narrator, the disembodied voice that gives us information but does not belong to any of the characters in the film. [...] nondiegetic narration." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.366)

Die Stimme eines »non-character narrator« ist also ebenfalls eine Variante von nicht-diegetischem Ton.

Nondiegetic Sound Effects

Auch Toneffekte können nicht-diegetischer Art sein.

- ☛ [Das Mercury Puzzle](#). Regie: Becker, Harold. Drehbuch: Lawrence Konner u. Mark Rosenthal, n. d. Roman *Simple Simon* v. Ryne Douglas Pearson. USA: Imagine Entertainment/Universal Pictures, 1998. (Orig.: *Mercury Rising*). Fassung: ORF1, 13.4.2001, 101', 0:15f.

Verhältnis von Bild und Ton

Ein weiterer wichtiger Parameter zur filmanalytischen Unterscheidung verschiedener Arten von Ton ist die Frage nach dem Verhältnis von Bild und Ton.

On vs. Off

On/On-Ton bzw. On/Onscreen Sound/Direct Sound

Ton, der von einer im Bild sichtbaren Quelle stammt, z.B. einer im Bild sichtbaren sprechenden Figur.

"**Direct sound.** A motivated, actual sound, whether live or post-synced, whose source is onscreen;" (Kawin, *How Movies Work*, S.543).

On-Ton/onscreen sound/direct sound ist also prinzipiell diegetischer Ton.

Off/Off-Ton bzw. Off/Offscreen/Offscreen Sound

Von diesem Begriff gibt es zwei unterschiedliche Auffassungen:

Auffassungsvariante 1: Off = Indirect Sound

Ton, der von einer nicht im Bild sichtbaren Quelle stammt, die jedoch Teil der aktuellen Szene ist. Diese Art von Ton wird auch als »indirect sound« bezeichnet. Im Sinne dieser Auffassung ist auch »offscreen sound« stets diegetischer Ton:

"**off-screen (OS)** Any character, object, or action not seen on the screen but known to be part of the scene or near the location photographed; or any sound originating from such an area. We might hear an offscreen voice or watch a character viewing an offscreen action." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.273)

Dies scheint die in der Filmpraxis vorherrschende Auffassung von »offscreen sound« zu sein. Ton, der nicht aus der aktuell gezeigten *Szene* stammt, fällt dort üblicherweise in die Kategorie »over« bzw. »sound over« (siehe unten).

Auffassungsvariante 2: Off = jeder Ton, der nicht »On« ist

Bei dieser Auffassungsvariante wird also unter Off-Ton jede Art von Ton verstanden, dessen Quelle nicht im Bild sichtbar ist - unabhängig davon, ob diese Teil der aktuellen Szene ist oder nicht:

"**Off** Für den Ton die Bezeichnung einer hörbaren Geräuschquelle (Stimme, Verkehrslärm o.ä.), die nicht im Bild zu sehen ist, deren Lokalisierung in der Szene aber durch den Kontext gesichert ist. Außerdem ein Ton, der nicht aus der räumlichen Umgebung des von der Einstellung gezeigten Bildraumes stammt, sondern von ihm unabhängig ist (wie Kommentar oder Musik, Filmmusik)." (Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, S.223)

(Sound) Over

"**Over**. A commentative sound or track, not motivated by an onscreen (direct) or diegetic offscreen (off or indirect) source, but laid over the other tracks in the mix; some voice-over tracks, however (e.g., interior monologue), can be considered motivated and diegetic;" (Kawin, *How Movies Work*, S.550)

"Nondiegetic and internal diegetic sounds are often called **sound over** because they do not come from the real space of the scene." (Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.368)

direct vs. off vs. over

"Within the industry, tracks are identified simply as **direct** (motivated onscreen source), **off** (motivated offscreen source), and **over** (laid over the other tracks, like an orchestral score or a voice-over narration, and usually unmotivated)." (Kawin, *How Movies Work*, S.400)

Voice-Over (VO)

Oralsprachliche Äußerungen, die nicht in der im Bild zu sehenden Szene getätigt werden. Nach der oben erwähnten ersten Auffassung von »Off« ist also ein »voice over« keine Variante von »Off-Ton«, nach der zweiten sehr wohl.

"**voice-over (VO)** A voice heard concurrently with a scene but not synchronically belonging to any character talking on the screen." (Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, S.449)

- genauer müßte es 'in the scene' heißen (statt 'on the screen'). Denn eine Äußerung einer Figur, die gerade nicht im Bild zu sehen, also off-screen, aber in der Szene anwesend ist, wird üblicherweise nicht als »voice over« bezeichnet.

☞ [Waterworld](#). Regie: Kevin Reynolds u. Kevin Costner. Drehbuch: Peter Rader u. David N. Twohy. USA: Davis Entertainment/Gordon Company/Licht/Mueller Film Corporation/Universal Pictures, 1995. Fassung: ORF1, 27.10.1998, 121', 0:00.

Synchron vs. Asynchron

Eine Differenzierung, die ebenfalls das Verhältnis von Bild und Ton betrifft, ist diejenige zwischen synchronem und asynchronem Ton. Sie ist im wesentlichen nur für den »diegetischen Ton« von Relevanz.

Synchroner Ton bzw. Synchronous Sound/Simultaneous Sound

Der weitaus häufigste Fall: Ton- und Bildebene sind synchron - wir sehen z.B. einen Darsteller sprechen und hören, was er sagt.

"we hear the sound at the same time as we see the source produce the sound."
(Bordwell/Thompson, *Film Art*, 7. Aufl., S.371)

Bei Ton, auf den das nicht zutrifft, unterscheiden Bordwell & Thompson zwischen "asynchronous sound" bzw. "out-of-sync sound" und "nonsimultaneous sound" (*Film Art*, 7. Aufl., S.371ff):

Asynchronous Sound/Out-of-sync Sound

Bei asynchronous sound werden die zusammengehörenden visuellen und akustischen Ereignisse zwar beide im Plot präsentiert, aber nicht gleichzeitig, z.B.: die Mundbewegungen eines Darstellers sind nicht synchron mit seinen Worten - wir sehen den Darsteller sprechen und hören seine Worte erst etwas später.

Nonsimultaneous Sound

Wie beim »asynchronous sound« beziehen sich auch hier das Bild und der Ton, das/der uns zu einem bestimmten Zeitpunkt im Plot präsentiert wird, auf verschiedene diegetische Zeitabschnitte, aber im Gegensatz zum »asynchronous sound« bekommen wir hier das zum Ton passende Bild nie zu sehen:

Akustische Rückblende bzw. Sonic Flashback/Sound Flashback

Wir hören Ton aus der diegetischen Vergangenheit während wir weiter die diegetische >Gegenwart< sehen.

- ☛ [12 Uhr mittags/Zwölf Uhr mittags](#). Regie: Zinnemann, Fred. Drehbuch: Carl Foreman, n. d. Erzählung "The Tin Star" v. John W. Cunningham. USA: Stanley Kramer Productions/United Artists, 1952. (Orig.: *High Noon*). Fassung: DVD-Kaufvideo. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 1999, 80', 0:15-17.

Ton-Überlappung bzw. Sound Bridge/Overlap(ping) Sound/Sound Overlap

Vorgezogener Ton

Der Ton der folgenden Szene wird >vorgezogen<, man hört also bereits in den letzten Sekunden der aktuellen Szene den Ton der folgenden. Genau genommen handelt es sich bei vorgezogenem Ton also um eine »akustische Vorausblende«, sofern die beiden Szenen auch in der Diegese nacheinander stattfinden.

- ☛ [Wilbur Wants to Kill Himself](#). Regie: Scherfig, Lone. Drehbuch: Lone Scherfig u. Anders Thomas Jensen. DK/GB/SE/FR: Zentropa Entertainments/Wilbur Ltd./Scottish Screen/Sigma Films Ltd./TV2 Danmark/Glasgow Film Office/Sveriges Television/Palisades Pictures Entertainment Group, 2002. Fassung: DVD-Kaufvideo. Leipzig: Kinowelt Home Entertainment, 2004, 100', 0:11.

Nachgezogener Ton

Dies kann auch in umgekehrter Weise geschehen - man hört während der ersten Sekunden einer Szene noch immer den Ton der vorhergehenden. Hier handelt es sich dementsprechend genaugenommen um eine »akustische Rückblende«, sofern die zweite Szene auch in der Diegese nach der ersten stattfindet.

- ☛ [Das Schweigen der Lämmer](#). Regie: Demme, Jonathan. Drehbuch: Ted Tally, n. d. Roman v. Thomas Harris. USA: Orion Pictures Corporation, 1991. (Orig.: *The Silence of the Lambs*), 0:21.

Bibliographie

- Abbott, H. Porter. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge Univ. Pr., 2002.
- Abrams, M. H.. *A Glossary of Literary Terms*. 7. Aufl. Fort Worth: Harcourt Brace College Publishers, 1993. (Orig.: N.Y.: Rinehart, 1957).
- Aristoteles. *Poetik: Griechisch / Deutsch*. Übs. u. hg. v. Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam, 1982. (Orig.: *Peri Poietikes*. ca. 335 v. Chr.).
- Armer, Alan A.. *Writing the Screenplay: TV and Film*. 2. Aufl.. Belmont, CA: Wadsworth Publishing, 1993. (Orig.: 1988).
- Balázs, Béla. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Mit e. Nachw. v. Helmut H. Diederichs u. zeitgenössischen Rezensionen v. Robert Musil, Andor Kraszna-Krausz, Siegfried Kracauer u. Erich Kästner. Ffm: Suhrkamp, 2001. (Orig.: Wien/Leipzig: Deutsch-Österreichischer Verlag, 1924).
- Baldick, Chris. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. 2. Aufl. Oxford: Oxford Univ. Pr., 2004. (Orig.: 1990).
- Bazin, André. "Die Entwicklung der kinematographischen Sprache". *Was ist Kino? Bausteine zu einer Theorie des Films*. Übs. Barbara Peymann, hg. Hartmut Bitomsky, Harun Farocki u. Ekkehard Kaemmerling, m. e. Vorw. v. Eric Rohmer u. e. Nachw. v. Francois Truffaut. Köln: M. DuMont Schauberg, 1975. S.28-44. (Orig.: "L'évolution du langage cinématographique". *Qu'est-ce que le cinéma? Tome I: Ontologie et langage*. Paris: Les Editions du Cerf, 1958).
- Beaver, Frank E.. *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Analysis*. Rev. Ed.. N.Y.: Twayne Publishers, 1994. (Orig.: N.Y.: McGraw-Hill, 1983).
- Bittkowski, Harry. *Das große Filmfehler-Buch: Alle Pannen, Irrtümer und Ungereimtheiten in 50 Movie-Welterfolgen*. Wien: Ueberreuter, 2003.
- Blandford, Steve, Barry K. Grant u. Jim Hillier. *The Film Studies Dictionary*. London: Arnold, 2001.
- Bordwell, David u. Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. 5. Aufl.. N.Y.: McGraw-Hill, 1997. (Orig.: Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1979).
- Bordwell, David u. Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. 6. Aufl., with free Film Viewer's Guide. N.Y.: McGraw-Hill Higher Education, 2001. (Orig.: Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1979).
- Bordwell, David u. Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. 7. Aufl.. N.Y.: McGraw Hill, 2004. (Orig.: Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1979).
- Bordwell, David, Janet Staiger u. Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. Reprint. London: Routledge, 1994. (Orig.: N.Y.: Columbia Univ. Pr., 1985).
- Bordwell, David. *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. Berkeley, Calif.: Univ. of California Press, 2005.
- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wisconsin: Univ. of Wisconsin Pr., 1985.
- Bordwell, David. *Visual Style in Cinema: Vier Kapitel Filmgeschichte*. Hrsg. u. eingel. v. Rost, Andreas. Aus d. Amerik. v. Mechthild Ciletti. Ffm: Verlag der Autoren, 2001. (Orig.: N. e. Vorlesungsreihe im Münchener Arri-Kino, Sommer 1999).
- Bordwell, David. "His Girl Friday". *Moderne Film Theorie*. Hg. Jürgen Felix. Übs. Theo Bender. Mainz: Bender, 2002. S.217-221.
- Brauneck, Manfred u. Gérard Schneilin (Hg.). *Theaterlexikon: Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*. 3., vollst. überarb. u. erw. Neuausg.. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1992. (Orig.: 1986).
- Brown, Blain. *Cinematography: Theory and Practice. Imitation for Cinematographers, Directors & Videographers*. Boston: Focal Press, 2002.
- Campbell, Joseph. *Der Heros in tausend Gestalten*. Übs. Karl Koehne. Ffm: Suhrkamp, 1978. (Orig.: *The Hero with a Thousand Faces*. N.Y.: Bollingen Foundation, 1949).
- Carroll, Noël. *Mystifying Movies: Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*. N.Y.: Columbia Univ. Pr., 1988.
- Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca/London: Cornell Univ. Pr., 1978.

- Corrigan, Timothy. *A Short Guide to Writing about Film*. 3. Aufl.. N.Y.: Longman, 1998. (Orig.: Glenview, Ill.: Scott, Foresman, 1989).
- Criswell, Evans A.. *Film Formats*. Internet: http://hsvmovies.com/static_subpages/formats/shooting_formats.html, 1998, Zugriff: 10.5.2004.
- Dadek, Walter. *Das Filmmedium: Zur Begründung einer allgemeinen Filmtheorie*. München/Basel: Reinhardt, 1968.
- Deleuze, Gilles. *Das Bewegungs-Bild: Kino 1*. Übs. Ulrich Christians u. Ulrike Bokelmann, durchges. v. Karsten Witte. Ffm: Suhrkamp, 1989. (Orig.: *Cinéma I: L'image-mouvement*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1983).
- Demtschyna, Michael. *PAL's 4% Speedup*. <http://www.michaeldvd.com.au/Articles/PALSpeedUp/PALSpeedUp.asp>, 2.11.1999.
- Diederichs, Helmut H. "Zur Entwicklung der formästhetischen Theorie des Films". *Geschichte der Filmtheorie: Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim*. Hg. Helmut H. Diederichs. Ffm: Suhrkamp, 2004. S.9-27.
- Dogme 95. "The Vow of Chastity". *The Official Dogme 95 - Website*. Kopenhagen, 1995. Internet: http://www.dogme95.dk/the_vow/vow.html . Zugriff: 21.6.2004.
- Drosdowski, Günther et al.. *Duden: Bd.7: Etymologie: Herkunftswörterbuch der deutschen Sprache*. 2., völlig neu bearb. u. erw. Aufl.. Mannheim/Wien/Zürich: Dudenverlag, 1989.
- Eisenstein, Sergej M.. "Montage der Attraktionen: Zur Inszenierung von A. N. Ostrovskijs 'Eine Dummheit macht auch der Gescheiteste' im Moskauer Proletkult". *Texte zur Theorie des Films*. Hg. Franz-Josef Albersmeier. Übs. Karla Hielscher. Um e. Nachw. erw. u. bibliogr. erg. Ausg.. Stuttgart: Reclam, 1995. S.46-57. (Orig.: "Montaz attrakcionov". *Lef* 3 {1923}: 70-75).
- Eisenstein, Sergej M.. "Montage der Filmattraktionen". *Das dynamische Quadrat: Schriften zum Film*. Übs. u. hg. Oksana Bulgakova u. Dietmar Hochmuth. Leipzig: Reclam, 1988. S.17-45. (Orig.: 1924).
- Field, Syd. "Das Drehbuch". *Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film: Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis*. Hg. Andreas Meyer u. Gunther Witte. Übs. Carl-Ludwig Reichert, gekürzt. München/Leipzig: List, 1987. S.11-120. (Orig.: "Screenplay: The Foundations of Screenwriting". N.Y.: Dell Publishing Co., 1979.).
- Fuxjäger, Anton. *Deadline/Time Lock/Ticking Clock und Last Minute Rescue: Zur Dramaturgie von Fristen und Zeitdruck im populären Film*. Diss. Universität Wien: Fakultät für Human- und Sozialwissenschaften, Nov. 2002. <http://homepage.univie.ac.at/anton.fuxjaeger/texte/dissertation.pdf>.
- Fuxjäger, Anton. "Deadlines in Verfolgungsjagden: Der dramaturgische Fristbegriff als erzählanalytisches Instrument". *Theater Kunst Wissenschaft: Festschrift für Wolfgang Greisenegger zum 66. Geburtstag*. Hg. Edda Fuhrich u. Hilde Haider. Wien: Böhlau, 2004. S.175-187. <http://homepage.univie.ac.at/anton.fuxjaeger/texte/verfolgungsjagden.pdf>.
- Fuxjäger, Anton. "Der MacGuffin: Nichts oder doch nicht?: Definition und dramaturgische Aspekte eines von Alfred Hitchcock angedeuteten Begriffs". *Maske und Kothurn* 52/2 (2006): 123-154.
- Fuxjäger, Anton. "Dolly ≠ Zoom, ergo Dolly-Zoom: Zur Technik und Semantik eines speziellen filmischen Effekts". *Online-Festschrift für Thomas Kuchenbuch*. Hg. Stephen Lowry u. Hans J. Wulff. Internet: <http://www.hdm-stuttgart.de/festschrift/Grusstexte/Fuxjaeger/GrusstextFuxjaeger.htm>, 2005.
- Fuxjäger, Anton. "Falsche Fahrten: Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt". *Maske und Kothurn* 53/2-3 (2007).
- Fuxjäger, Anton. "Was zum Teufel ist ein 'Plot Point'? : Zur filmwissenschaftlichen Anwendbarkeit eines Begriffs von Syd Field". *Maske und Kothurn* 43/1-3 (o.J. [1999]): 149-162. <http://homepage.univie.ac.at/anton.fuxjaeger/texte/field.pdf>.
- Genette, Gérard. *Die Erzählung*. Übs. Andreas Knop, hg. u. m. e. Vorw. v. Jürgen Vogt. München: Fink, 1994. (Orig.: "Discours du récit: Essai de méthode". *Figures III*. Paris, 1972. S.65-282; "Nouveau discours du récit". # 1983).
- Hant, Peter. *Das Drehbuch: Praktische Filmdramaturgie*. Waldeck: Felicitas Hübner, 1992.
- Hartmann, Britta, "Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten falscher Fahrten im Film", *Maske und Kothurn* 53/2-3, 2007.
- Kawin, Bruce F.. *How Movies Work*. Berkeley, Calif.: Univ. of California Pr., 1992. (Orig.: N.Y.: Macmillan, 1987).

- Koebner, Thomas (Hg.). *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam, 2002.
- Konigsberg, Ira. *The Complete Film Dictionary*. 2nd Ed.. N.Y.: Penguin, 1997. (Orig.: N.Y.: New American Library, 1987).
- Kuchenbuch, Thomas. *Filmanalyse: Theorien - Methoden - Kritik*. 2. Aufl. Wien: Böhlau, 2005. (Orig.: *Filmanalyse: Theorien, Modelle, Kritik*. Köln: Prometh, 1978).
- Liptay, Fabienne u. Yvonne Wolf (Hg.). *Was stimmt denn jetzt?: Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München: Edition Text + Kritik, 2005.
- Lucey, Paul. *Story Sense: Writing Story and Script for Feature Films and Television*. N.Y.: McGraw-Hill, 1996.
- Martinez, Matias u. Michael Scheffel. *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C. H. Beck, 1999.
- Mehnert, Hilmar. *Das Bild in Film und Fernsehen*. Leipzig: Fotokinoverlag, 1986.
- Millerson, Gerald. *Lighting for Television & Film*. 3. Aufl. Boston: Focal Press, 1999. (Orig.: *The Technique of Lighting for Television and Motion Pictures*. N.Y.: Hastings House, 1972).
- Monaco, James. *Film und Neue Medien: Lexikon der Fachbegriffe*. Übs. Hans-Michael Bock. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2000. (Orig.: *The Dictionary of New Media*. N.Y.: Harbor Electronic Publishing, 1999).
- Monaco, James. *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien ; mit einer Einführung in Multimedia*. Dt. Fassung hg. v. Hans-Michael Bock., übs. von Brigitte Westermeier u. Robert Wohlleben, überarb. u. erw. Neuausg.. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2000. (Orig.: *How to Read a Film*. London: Oxford University Press, 1977).
- Moore, Frank L. u. Mary Varchaver. *Dictionary of the Performing Arts*. Lincolnwood, Ill.: NTC Contemporary Publishing Company, 1999.
- Mukarovský, Jan. "Die Zeit im Film". *Poetik des Films: Deutsche Erstausgabe der filmtheoretischen Texte der russischen Formalisten*. Hg. Wolfgang Beilenhoff. Übs. Wolfgang Beilenhoff. München: Wilhelm Fink, 1974. S.131-138. (Orig.: "Cas ve filmu". *Studie z estetiky*. Prag, 1966. 179-183).
- Münsterberg, Hugo. "Das Lichtspiel: Eine psychologische Studie". Hugo Münsterberg. *Das Lichtspiel: Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino*. Hg., übs. u. m. e. Vorw. v. Jörg Schweinitz. Wien: Synema, 1996. S.27-103. (Orig.: "The Photoplay: A Psychological Study". N.Y/London: D. Appleton and Company, 1916).
- Nash, Constance u. Virginia Oakey. *The Screenwriter's Handbook: What to Write, How to Write It, Where to Sell It*. N.Y.: HarperCollins Publishers,, 1978. (Orig.: N.Y.: Barnes and Noble, 1978).
- Nusser, Peter. *Der Kriminalroman*. 2., überarb. u. erw. Aufl. Stuttgart: J. B. Metzler, 1992. (Orig.: 1980).
- Pearson, Roberta E. u. Philip Simpson (Hg.). *Critical Dictionary of Film and Television Theory*. London: Routledge, 2001.
- Pfister, Manfred. *Das Drama: Theorie und Analyse*. 7. Aufl.. München: Wilhelm Fink, 1988. (Orig.: 1977).
- Platon. *Der Staat*. Übs. u. hg. v. Karl Vretska. Stuttgart: Reclam, 1982. (Orig.: *Politeia*. 409-405 v. Chr.).
- Prince, Gerald. *A Dictionary of Narratology*. Reprint. Lincoln: Univ. of Nebraska Press, 1989. (Orig.: 1987).
- Roesler, Alexander u. Bernd Stiegler (Hg.). *Grundbegriffe der Medientheorie*. Paderborn: UTB/Fink, 2005.
- Rother, Rainer (Hg.). *Sachlexikon Film*. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1997.
- Samlowski, Wolfgang. "Die Terminologie des Filmlichts: Ein Glossar". *Medienwissenschaft / Kiel: Berichte und Papiere* 9 (1999). <http://www.uni-kiel.de/medien/berlicht.html>. Zugriff: 12.05.2004.
- Schanze, Helmut, unter Mitarb. v. Susanne Pütz (Hg.). *Metzler Lexikon Medientheorie - Medienwissenschaft: Ansätze - Personen - Grundbegriffe*. Stuttgart: J. B. Metzler, 2002.
- Schaudig, Michael. "Abbildungsvariable: Beschreibungsinventar zur Produktionstechnik von audiovisuellen Medien und ihrer Wahrnehmungsfunktion". Klaus Kanzog. *Einführung in die Filmphilologie*. München: Schaudig, Bauer, Ledig, 1991. S.163-183.
- Seger, Linda. *Making a Good Script Great*. 2. Aufl.. Hollywood: Samuel French Trade, 1994. (Orig.: N.Y.: Dodd, Mead, 1988).

Souriau, Etienne. "Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie". Übs. Frank Kessler. *montage/av* 6/2 (1997): 140-157. (Orig.: "La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie". *Revue internationale de filmologie* 2/7-8 {1951}: 231-240).

Suerbaum, Ulrich. "Der gefesselte Detektivroman: Ein gattungstheoretischer Versuch". *Poetica: Zeitschrift für Sprach- und Literaturwissenschaft* 1 (1967): 360-374.

Thompson, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1999.

Timoschenko, S.. "Filmkunst und Filmschnitt". Wsewolod I. Pudowkin. *Filmregie und Filmmanuskript*. Übs. Georg u. Nadja Friedland. Berlin: Verlag der Lichtbildbühne, 1928. S.147-204. (Orig.: "Iskusstvo kino i montaz fil'ma". Leningrad, 1926).

Tomasevskij, Boris V.. *Theorie der Literatur. Poetik*. Nach d. Text d. 6. Aufl. (Moskau - Leningrad 1931) hrsg. u. eingeleitet von Klaus-Dieter Seemann, übs. Ulrich Werner. Wiesbaden: Harrassowitz, 1985. (Orig.: 1925).

Truffaut, Francois u. Helen G. Scott. *Hitchcock*. Revised Ed. N.Y.: Simon & Schuster, 1985. (Orig.: *Le cinéma selon Hitchcock*. Paris: Edition Robert Laffont, 1966).

Truffaut, Francois. *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*. 18. Aufl., übs. Frieda Grafe. München: Heyne, 1995. (Orig.: *Le cinéma selon Hitchcock*. Paris: Edition Robert Laffont, 1966).

Vogler, Christopher. *Die Odyssee des Drehbuchschreibers: Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. 2., aktualis. u. erw. Aufl. übs. Frank Kuhnke. Ffm: Zweitausendeins, 1998. (Orig.: *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1992).

Wilpert, Gero von. *Sachwörterbuch der Literatur*. 8., verb. u. erw. Aufl. Stuttgart: Kröner, 2001. (Orig.: 1955).

Wulff, Hans J. u. Theo Bender (Hg.). *Lexikon der Filmbegriffe*. Internet: <http://lexikon.bender-verlag.de>, 2003ff.