

Inhalt

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

1.3.3	Blickführung: Ein- und Ausstiege, Dreieckskomposition, Framing und Schnitt	66
1.3.3.1	Ein- und Ausstiege	66
1.3.3.2	Dreieckskompositionen	68
1.3.3.3	Framing	70
1.3.3.4	Filmschnitt 1: Vom unsichtbaren Schnitt zum Jump Cut ..	72
1.4	Die Fläche filmisch gestalten	80
1.5	Weitere filmsprachliche Aspekte	82
1.5.1	Statische Codes	82
1.5.1.1	Konzentrische vs. exzentrische Bildkomposition	82
1.5.1.2	Expressive Disbalance	83
1.5.2	Dynamische Codes	83
1.5.2.1	Spannungsverlagerung durch Mise en Scène	83
1.5.2.2	Spannungsverlagerung durch Kamerabewegungen	87
1.5.3	Weitere gestalterische Besonderheiten	90
1.6	Szenenanalyse: Grand Budapest Hotel	90
1.7	Nachbemerkung: Die erzählerische Codierung der Bewegungsrichtung im Hollywood-System	94
2	Raum	97
2.1	Erleben, im Raum anwesend zu sein	97
2.2	Raumwahrnehmung	101
2.2.1	Ein Raumentiefenindikator: Farbperspektive	102
2.2.2	Physiologische Voraussetzungen	104
2.2.2.1	Die Augenbewegung als räumlicher Explorationsvorgang	104
2.2.2.2	Fixieren und fokussieren	105
2.2.3	Anthropologie der Raumwahrnehmung	111
2.2.4	Theorien der Raumwahrnehmung	114
2.2.4.1	Disparität	114
2.2.4.2	Größenkonstanz	116
2.2.4.3	Texturgradienten	117
2.2.4.4	Bewegungsperspektive	121
2.2.4.5	Raumtheorie 5: Horizont und Lot	123

2.3	Alltägliche Aspekte der Raumwahrnehmung	127
2.3.1	Naturräume	127
2.3.2	Urbane Räume	129
2.3.3	Zwei Genre: Western und Roadmovie	131
2.3.3.1	Der Western	131
2.3.3.2	Kinematografische Landschaften	134
2.3.3.3	Das Roadmovie	135
2.4	Elementare filmsprachliche Mittel	137
2.4.1	Den Raum filmisch eröffnen	137
2.4.2	Kameraobjektive	140
2.4.3	Tiefenschärfe	147
2.4.4	Auf- und Untersicht	152
2.4.5	Die z-Achse	154
2.4.6	Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund	156
2.4.7	Der Raum als Schuhschachtel und vierte Wand	158
2.4.8	Licht und Schatten	160
2.5	Den Raum filmisch gestalten	164
2.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	168
2.6.1	Push-in: Den Raum verdichten	168
2.6.2	Den Raum hervorheben	170
2.6.3	Die Horizontlinie	171
2.6.4	Kranaufwärtsbewegungen (Boom-Bewegungen)	173
2.6.5	Die planimetrische Einstellung	175
2.6.6	Dutch Angle	177
2.6.7	Kameradrehungen	178
2.6.8	Der Vertigo-Effekt	180
2.6.9	Fahrt durch den Schwarzraum als Verbindung von Räumen	181
2.6.10	Aus dem Schwarz herausarbeiten	183
2.6.11	Raum und Filmtone	184
2.6.12	Unstrukturierte Tiefe	186
2.6.13	Desintegrierte Räume	187
2.7	Szenenanalyse: Raging Bull	190

3	Figuren und Objekte	193
3.1	Plastizität	194
3.2	Figur- und Objektwahrnehmung	197
3.2.1	Vorbemerkungen	197
3.2.2	Indikatoren der Figur- und Objektwahrnehmung	202
3.2.2.1	T-, Y- und Pfeilverbindungen	202
3.2.2.2	Überlagerung und Verdeckung	205
3.2.3	Objekttheorie 1: Figur und Grund	206
3.2.4	Objekttheorie 2: Formkonstanz	212
3.2.5	Objekttheorie 3: Biologische Bewegung	216
3.3	Alltägliche Aspekte der Figur- und Objektwahrnehmung	219
3.3.1	Plastizitätserleben im Naturraum	219
3.3.2	Architektur und Urbanität	220
3.3.3	Körper und Körperkultur	224
3.3.4	Der physische Körper und das Kino	227
3.3.5	Filmgenre und Plastizität: Der Bergfilm	230
3.4	Elementare filmsprachliche Mittel	234
3.4.1	Licht, Schatten, Textur	235
3.4.2	Rückprojektion	244
3.4.3	Viertel-, Halb- und Dreiviertelansicht	246
3.4.4	Prägnanz	250
3.4.5	Langsame Parallel- und Halbkreisfahrten	251
3.4.6	Auf- und Untersicht: Lastende Bauten, groteske Körper	253
3.4.7	Biologische Bewegung: Aliens, Animationen, Motion Capturing	255
3.5	Plastizität filmisch gestalten	256
3.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	260
3.6.1	Ganz einfach: Dämmerung und tiefer Sonnenstand	260
3.6.2	Tiefenstaffelung	261
3.6.3	Anschneiden	263
3.6.4	Überdimensionierte Objekte	264
3.6.5	Gegenlicht	264
3.6.6	Slow Motion und Flow Motion	265

3.6.7	Bokeh-Effekt	267
3.6.8	Dezentrierungen der Figur	268
3.7	Szenenanalyse: North by Northwest	270
4	Licht und Farbe	281
4.1	Das Kino als Licht- und Farbspiel	281
4.2	Licht- und Farbwahrnehmung	285
4.2.1	Optische Grundlagen	285
4.2.1.1	Sichtbares Licht, Tageslicht, Farbentstehung	285
4.2.1.2	Reflexion und spektrale Reflektanz	287
4.2.2	Physiologie	288
4.2.2.1	Transduktion	288
4.2.2.2	Nachtsehen	290
4.2.2.3	Tagsehen	292
4.2.3	Farbtheorie: Gegenfarben	294
4.2.3.1	Ewald Herings Konzept der Gegenfarben	294
4.2.3.2	Zur Verschaltung der Farbkanäle	295
4.2.3.3	Gegenfarben und dynamische Spannungs- und Balancereaktionen	297
4.2.4	Farbpsychologie: Helligkeitskonstanz, Farbkonstanz und chromatische Adaption	298
4.3	Alltägliche Aspekte der Licht- und Farbwahrnehmung	300
4.3.1	Lichtwirkung und Tag- und Nacht-Rhythmus	301
4.3.2	Farbmischungen	302
4.3.3	Ein Genre: Licht und Farbe im Cinéma du Look	305
4.4	Elementare filmsprachliche Aspekte	306
4.4.1	Grundqualitäten des Filmlichts	307
4.4.2	Licht- und Körperfarben im Kino	308
4.4.3	Zur Technikgeschichte des Farbfilms	310
4.4.4	Farbkontraste	313
4.4.4.1	Kontrast 1: Hell-Dunkel-Kontrast	314
4.4.4.2	Kontrast 2: Kalt-Warm-Kontrast	314
4.4.4.3	Kontrast 3: Simultankontrast	315
4.4.4.4	Kontrast 4: Sukzessivkontrast	316

4.4.4.5	Kontrast 5: Komplementärkontrast	317
4.4.4.6	Kontrast 6: Farbe-an-sich-Kontrast	318
4.4.5	Filmlooks	319
4.4.6	Hautfarbe im Film	321
4.4.7	Schwarzweißgestaltung	324
4.4.8	Aktivierung durch Licht und hochgesättigte Farben	325
4.5	Licht und Farbe filmisch gestalten	326
4.5.1	Mit Farben emotionalisieren	326
4.5.2	Mit Farbkontrasten dramaturgisch gestalten	328
4.5.3	Mit Farben sortieren und gliedern	329
4.5.4	Mit Farben hierarchisieren und hervorheben	330
4.5.5	Mit Farbmischungen komponieren	331
4.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	334
4.6.1	Ganz einfach: Morgen- und Abendlicht	334
4.6.2	Pathologisches Licht	335
4.6.3	Magie selbstleuchtender Objekte	336
4.6.4	Überhöhung von Alltagsräumen	336
4.6.5	Farbwischer	337
4.6.6	Farbwelten und Bewusstseinsgrenzen	337
4.6.7	Farbliche Desintegration	338
4.7	Szenenanalyse: Eyes Wide Shut	339
4.8	Nachbemerkung: Available Light	345
5	Bewegung	347
5.1	Einleitung	347
5.2	Bewegungswahrnehmung	351
5.2.1	Voraussetzungen des filmischen Bewegungssehens	351
5.2.1.1	Bewegungssillusion	351
5.2.1.2	Bewegung und Aufmerksamkeit	353
5.2.1.3	Die stroboskopische Bewegung als erste Voraussetzung des Bewegungssehens	357
5.2.1.4	Das Nachbild als ergänzende Voraussetzung des Bewegungssehens	358
5.2.2	Theorien des Bewegungssehens	360

5.2.2.1	Theorie 1: Induzierte Eigenbewegung durch optische Fließmuster	361
5.2.2.2	Theorie 2: Bewegungsinduktion durch Reafferenz	367
5.3	Alltägliche Aspekte der Bewegungswahrnehmung	369
5.3.1	Kinderzimmer und Kino	369
5.3.2	Schaukel, Akrobatik, Achterbahn	373
5.3.3	Sport und Tanz	375
5.3.4	Ein Genre: Die Verfolgungsjagd	380
5.4	Elementare filmsprachliche Aspekte	382
5.4.1	Vorfilmische Bewegung	383
5.4.2	Bewegungsunschärfe	387
5.4.3	Die Kamerabewegungen: Schwenk und Kamerafahrt	389
5.4.3.1	Dem Auge Halt bieten	389
5.4.3.2	Schwenkbewegungen	390
5.4.3.3	Kamerafahrten	394
5.4.4	Die bewegungsrelationale Sequenzeinstellung	397
5.4.5	Integrierende Handkamerasequenzen	400
5.5	Bewegung filmisch gestalten	402
5.5.1	Die bewegte Figur	402
5.5.2	Emotionalisierungsgrad und Grad der Bewegungsinduktion	403
5.5.3	Ständiger Bewegungsfluss	404
5.5.4	Tücke des Objekts: Bewegung und Komik	404
5.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	405
5.6.1	Ganz einfach 1: Aus dem Zug oder Auto filmen	405
5.6.2	Ganz einfach 2: Nah an Flächen vorbeigleiten	406
5.6.3	Die romantische Bewegungssequenz	408
5.6.4	Geschwindigkeitsrausch vs. Center Framing	410
5.6.5	Sounddesign und Bewegungserleben	412
5.6.6	Rotationsbewegungen	413
5.6.7	Komplexe Bewegungen durch Motion Control	416
5.6.8	Die Kamera als bewegter Akteur	418
5.6.9	Gerechnete Bewegungen	418
5.6.10	Enter the Void: Bewegung als außerkörperliche Erfahrung	420

5.7	Szenenanalyse: Gravity	423
5.8	Nachbemerkung: Aufmerksamkeit durch Stillstand bei Aki Kaurismäki	428
6	Visuelle Schocks	429
6.1	Das Unstrukturierte gestalten	429
6.2	Visuelle Schocks wahrnehmen	433
6.2.1	Vorbemerkung 1: Arousal, Angstlust und Sensation Seeking	434
6.2.2	Vorbemerkung 2: Zur Psychophysik bei Weber und Fechner	436
6.2.3	Zur Wahrnehmungstheorie der Orientierungsreaktion	438
6.2.3.1	Auslösung der Orientierungsreaktion	438
6.2.3.2	Die Reizdynamik des Orientierungsreflexes	439
6.2.4	Schock und Trauma: Überstarke Reaktionen	441
6.3	Alltägliche Aspekte in Bezug auf visuelle Schocks	442
6.3.1	Der Jahrmarkt als Ort des Thrill-Erlebens	442
6.3.2	Naturereignisse	445
6.3.3	Ein Genre: Film noir – wie das Formlose wirkt	447
6.4	Elementare filmsprachliche Mittel	450
6.4.1	Wischer	450
6.4.2	Reizschockschnitt: Jump Cuts statt Continuity Editing	457
6.4.3	Flash und Strobe	459
6.4.4	Störungen und Glitches	462
6.5	Visuelle Schocks gestalten	465
6.5.1	Vorbemerkung: Reizchock als Augenkitzel oder als Herausforderung?	465
6.5.2	Reizchockabfolgen: Auslösende Reize und Reizvariationen	466
6.5.3	Gestaltung von Schock und Trauma	468
6.5.4	Gestaltungsstrategien gegen die Reizüberforderung	469
6.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	471
6.6.1	Ganz einfach: Kamerawackler	471
6.6.2	Reißschwenk	472
6.6.3	Schnelle Zoom-ins	474
6.6.4	Shocking Close	475
6.6.5	Traumatische Störungen: Seh- und Höreinschränkungen	476

6.7	Szenenanalyse: Die Bourne-Verschwörung	477
6.8	Nachbemerkung: Die Dogma-95-Bewegung und Reizabstinenz	480
7	Rhythmus	483
7.1	Was genau ist der Rhythmus eines Films?	483
7.2	Rhythmuswahrnehmung	486
7.2.1	Vorbemerkung: Chronobiologie und mütterlicher Herzschlag	486
7.2.2	Induktion von Hirnarealen durch äußere Rhythmen	489
7.2.3	Subjektive Rhythmisierung eines unstrukturierten Pulses	490
7.2.4	Rhythmuserleben: Die drei Weisen der Synchronisation	490
7.2.4.1	Synchronisation des motorischen Areals mit vorgegebenen Rhythmen im Sinne der Sensory-Motor Theory ...	491
7.2.4.2	Steigerung des Rhythmuserlebens durch Bild-Ton-Synchronisierung	493
7.2.4.3	Die Synchronisierung von Körpern mit erlebten Rhythmen als soziales Phänomen	496
7.2.5	Pathologisches Rhythmuserleben: Ohrwurm und fixe Idee	497
7.2.6	Rhythmus aktiviert und strukturiert	497
7.3	Alltägliche Aspekte der Rhythmuswahrnehmung	498
7.3.1	Rhythmus im Alltag	498
7.3.2	Der Rhythmus der Großstadt als Erfahrungsqualität der Moderne	501
7.3.3	Ein Genre: Das Martial-Arts-Kino aus Hongkong	502
7.4	Elementare filmsprachliche Mittel	505
7.4.1	Tag-Nacht-Rhythmik als Strukturprinzip der filmischen Großform	505
7.4.2	Filmischer Groove? Es gibt keinen rhythmischen Schnitt	507
7.4.3	Bildinterner und bildexterner Rhythmus	508
7.4.3.1	Frühe Bewegungssequenzen mit bildinternem Rhythmus	509
7.4.3.2	Das Zusammenspiel von Zwischentitel und Einstellung als bildexterner Rhythmus im Stummfilm	512
7.4.3.3	Das Continuity Editing mit den vier elementaren filmischen Codes	512
7.4.3.4	Zwischenfazit: Continuity Editing und unsichtbarer Schnitt synthetisieren den bildinternen und bildexternen Rhythmus	522

7.4.4	Rhythmische Montage	522
7.4.5	Montagerhythmus und Tonspur	524
7.4.6	Mickey Mousing	526
7.4.7	Pacing	529
7.4.8	Underscoring	531
7.4.9	Filmmusical-Choreografien	533
7.4.10	Bewegungsrelationale Musikschnittsequenzen (BRMS)	536
7.4.11	Zur Rhythmik der Split-Screen-Choreografie	542
7.5	Rhythmus filmisch gestalten	544
7.5.1	Figuren einen Rhythmus verleihen	544
7.5.2	Durch Rhythmus integrieren	545
7.5.3	Rhythmisch verdichten	546
7.5.4	Rhythmus und Komik	547
7.5.5	Rhythmus als Metagliederungsprinzip komplexer filmischer Abläufe	548
7.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	551
7.6.1	Rasante Flow-Schnitte	551
7.6.2	Metrische Montage	552
7.6.3	Obsessive Wiederholungen	553
7.6.4	Gespannte Ruhe vor dem Kampf, Langeweile und Monotonie	554
7.6.5	Entfesselte rhythmische Montage bei Gaspar Noé	555
7.6.6	Desintegration des Rhythmus: Antonionis „Deserto Rosso“	556
7.7	Szenenanalyse: Tom Tykwers „Lola rennt“	557
7.8	Nachbemerkung: Rhythmus und Reizwechsel als dominierende zeitbasierte Parameter	561

8 Tiefere visuelle Wahrnehmungsprozesse siehe plus.hanser-fachbuch.de

Resümee	563
Übersicht der Filmbeispiele	565
Literaturverzeichnis	571
Index	577