

HANS-JÖRG KAPP

Motion Picture Design



Filmtechnik,
Bildgestaltung
und emotionale
Wirkung

HANSER

HANSER

Hans-Jörg Kapp

Motion Picture Design

Filmtechnik, Bildgestaltung und emotionale Wirkung

Autor:

Hans-Jörg Kapp, Professor für Regie und Dramaturgie an der Hochschule Hannover

Alle in diesem Buch enthaltenen Informationen wurden nach bestem Wissen zusammengestellt und mit Sorgfalt geprüft und getestet. Dennoch sind Fehler nicht ganz auszuschließen. Aus diesem Grund sind die im vorliegenden Buch enthaltenen Informationen mit keiner Verpflichtung oder Garantie irgendeiner Art verbunden. Autor(en, Herausgeber) und Verlag übernehmen infolgedessen keine Verantwortung und werden keine daraus folgende oder sonstige Haftung übernehmen, die auf irgendeine Weise aus der Benutzung dieser Informationen – oder Teilen davon – entsteht.

Ebenso wenig übernehmen Autor(en, Herausgeber) und Verlag die Gewähr dafür, dass die beschriebenen Verfahren usw. frei von Schutzrechten Dritter sind. Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdruckes und der Vervielfältigung des Buches, oder Teilen daraus, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) – auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung – reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2021 Carl Hanser Verlag München

Internet: www.hanser-fachbuch.de

Lektorat: Dipl.-Ing. Natalia Silakova-Herzberg

Herstellung: Anne Kurth

Covergestaltung: Max Kostopoulos

Coverkonzept: Marc Müller-Bremer, www.rebranding.de, München

Print-ISBN 978-3-446-44296-2

E-Book-ISBN 978-3-446-44907-7

E-Pub-ISBN 978-3-446-46174-1

Inhalt

Titelei

Impressum

Inhalt

Vorwort

Einleitung

1 Fläche

1.1 Flächenwahrnehmung

1.1.1 Goldener Schnitt und Rule of Thirds

1.1.2 Wahrnehmungsphysiologie

1.1.2.1 Das Gesichtsfeld

1.1.2.2 Die Netzhaut

1.1.2.3 Sakkadische Augenbewegungen

1.1.3 Wahrnehmungspsychologie

1.1.4 Visuelles Gewicht

1.2 Alltägliche Aspekte der Flächenwahrnehmung

1.2.1 Natur- und Stadtraum

1.2.2 Gestaltgesetze und ihre Relevanz für das Kino

1.2.3 Ein Genre: Lotte Reinigers Scherenschnitt-Filme

1.3 Elementare filmsprachliche Mittel

1.3.1 Linien und Achsen

1.3.1.1 x-Horizontale und y-Vertikale

1.3.1.2 Das Seitenverhältnis

1.3.1.3 Symmetrie

1.3.1.4 Blickachsen

1.3.2 Das Objekt

1.3.3 Blickführung: Ein- und Ausstiege,
Dreieckskomposition, Framing und Schnitt

1.3.3.1 Ein- und Ausstiege

1.3.3.2 Dreieckskompositionen

1.3.3.3 Framing

1.3.3.4 Filmschnitt 1: Vom unsichtbaren Schnitt zum Jump Cut

1.4 Die Fläche filmisch gestalten

1.5 Weitere filmsprachliche Aspekte

1.5.1 Statische Codes

1.5.1.1 Konzentrische vs. exzentrische Bildkomposition

1.5.1.2 Expressive Disbalance

1.5.2 Dynamische Codes

1.5.2.1 Spannungsverlagerung durch Mise en Scène

1.5.2.2 Spannungsverlagerung durch Kamerabewegungen

1.5.3 Weitere gestalterische Besonderheiten

1.6 Szenenanalyse: Grand Budapest Hotel

1.7 Nachbemerkung: Die erzählerische Codierung der Bewegungsrichtung im Hollywood-System

2 Raum

2.1 Erleben, im Raum anwesend zu sein

2.2 Raumwahrnehmung

2.2.1 Ein Raumtiefenindikator: Farbperspektive

2.2.2 Physiologische Voraussetzungen

2.2.2.1 Die Augenbewegung als räumlicher Explorationsvorgang

2.2.2.2 Fixieren und fokussieren

2.2.3 Anthropologie der Raumwahrnehmung

2.2.4 Theorien der Raumwahrnehmung

2.2.4.1 Disparität

2.2.4.2 Größenkonstanz

2.2.4.3 Texturgradienten

2.2.4.4 Bewegungsperspektive

2.2.4.5 Raumtheorie 5: Horizont und Lot

2.3 Alltägliche Aspekte der Raumwahrnehmung

2.3.1 Naturräume

2.3.2 Urbane Räume

2.3.3 Zwei Genre: Western und Roadmovie

2.3.3.1 Der Western

2.3.3.2 Kinematografische Landschaften

2.3.3.3 Das Roadmovie

2.4 Elementare filmsprachliche Mittel

2.4.1 Den Raum filmisch eröffnen

2.4.2 Kameraobjektive

2.4.3 Tiefenschärfe

2.4.4 Auf- und Untersicht

2.4.5 Die z-Achse

2.4.6 Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund

2.4.7 Der Raum als Schuhschachtel und vierte Wand

2.4.8 Licht und Schatten

2.5 Den Raum filmisch gestalten

2.6 Weitere filmsprachliche Aspekte

2.6.1 Push-in: Den Raum verdichten

2.6.2 Den Raum hervorheben

2.6.3 Die Horizontlinie

2.6.4 Kranaufwärtsbewegungen (Boom-Bewegungen)

2.6.5 Die planimetrische Einstellung

2.6.6 Dutch Angle

2.6.7 Kameradrehungen

2.6.8 Der Vertigo-Effekt

2.6.9 Fahrt durch den Schwarzaum als Verbindung von Räumen

2.6.10 Aus dem Schwarz herausarbeiten

2.6.11 Raum und Filmtone

2.6.12 Unstrukturierte Tiefe

2.6.13 Desintegrierte Räume

2.7 Szenenanalyse: Raging Bull

3 Figuren und Objekte

3.1 Plastizität

3.2 Figur- und Objektwahrnehmung

3.2.1 Vorbemerkungen

3.2.2 Indikatoren der Figur- und Objektwahrnehmung

3.2.2.1 T-, Y- und Pfeilverbindungen

3.2.2.2 Überlagerung und Verdeckung

3.2.3 Objekttheorie 1: Figur und Grund

3.2.4 Objekttheorie 2: Formkonstanz

3.2.5 Objekttheorie 3: Biologische Bewegung

3.3 Alltägliche Aspekte der Figur- und Objektwahrnehmung

3.3.1 Plastizitätserleben im Naturraum

3.3.2 Architektur und Urbanität

3.3.3 Körper und Körperkultur

3.3.4 Der physische Körper und das Kino

3.3.5 Filmgenre und Plastizität: Der Bergfilm

3.4 Elementare filmsprachliche Mittel

3.4.1 Licht, Schatten, Textur

3.4.2 Rückprojektion

3.4.3 Viertel-, Halb- und Dreiviertelansicht

3.4.4 Prägnanz

3.4.5 Langsame Parallel- und Halbkreisfahrten

3.4.6 Auf- und Untersicht: Lastende Bauten, groteske Körper

3.4.7 Biologische Bewegung: Aliens, Animationen, Motion Capturing

3.5 Plastizität filmisch gestalten

3.6 Weitere filmsprachliche Aspekte

3.6.1 Ganz einfach: Dämmerung und tiefer Sonnenstand

3.6.2 Tiefenstaffelung

3.6.3 Anschneiden

3.6.4 Überdimensionierte Objekte

3.6.5 Gegenlicht

3.6.6 Slow Motion und Flow Motion

3.6.7 Bokeh-Effekt

3.6.8 Dezentrierungen der Figur

3.7 Szenenanalyse: North by Northwest

4 Licht und Farbe

4.1 Das Kino als Licht- und Farbspiel

4.2 Licht- und Farbwahrnehmung

4.2.1 Optische Grundlagen

4.2.1.1 Sichtbares Licht, Tageslicht, Farbentstehung

4.2.1.2 Reflexion und spektrale Reflektanz

4.2.2 Physiologie

4.2.2.1 Transduktion

4.2.2.2 Nachtsehen

4.2.2.3 Tagsehen

4.2.3 Farbtheorie: Gegenfarben

4.2.3.1 Ewald Herings Konzept der Gegenfarben

4.2.3.2 Zur Verschaltung der Farbkanäle

4.2.3.3 Gegenfarben und dynamische Spannungs- und Balancereaktionen

4.2.4 Farbpsychologie: Helligkeitskonstanz, Farbkonstanz und chromatische Adaption

4.3 Alltägliche Aspekte der Licht- und Farbwahrnehmung

4.3.1 Lichtwirkung und Tag- und Nacht-Rhythmus

4.3.2 Farbmischungen

4.3.3 Ein Genre: Licht und Farbe im Cinéma du Look

4.4 Elementare filmsprachliche Aspekte

4.4.1 Grundqualitäten des Filmlichts

4.4.2 Licht- und Körperfarben im Kino

4.4.3 Zur Technikgeschichte des Farbfilms

4.4.4 Farbkontraste

4.4.4.1 Kontrast 1: Hell-Dunkel-Kontrast

4.4.4.2 Kontrast 2: Kalt-Warm-Kontrast

4.4.4.3 Kontrast 3: Simultankontrast

4.4.4.4 Kontrast 4: Sukzessivkontrast

4.4.4.5 Kontrast 5: Komplementärkontrast

4.4.4.6 Kontrast 6: Farbe-an-sich-Kontrast

4.4.5 Filmlooks

4.4.6 Hautfarbe im Film

4.4.7 Schwarzweißgestaltung

4.4.8 Aktivierung durch Licht und hochgesättigte Farben

4.5 Licht und Farbe filmisch gestalten

4.5.1 Mit Farben emotionalisieren

4.5.2 Mit Farbkontrasten dramaturgisch gestalten

4.5.3 Mit Farben sortieren und gliedern

4.5.4 Mit Farben hierarchisieren und hervorheben

4.5.5 Mit Farbmischungen komponieren

4.6 Weitere filmsprachliche Aspekte

4.6.1 Ganz einfach: Morgen- und Abendlicht

4.6.2 Pathologisches Licht

4.6.3 Magie selbstleuchtender Objekte

4.6.4 Überhöhung von Alltagsräumen

4.6.5 Farbwischer

4.6.6 Farbwelten und Bewusstseinsgrenzen

4.6.7 Farbliche Desintegration

4.7 Szenenanalyse: Eyes Wide Shut

4.8 Nachbemerkung: Available Light

5 Bewegung

5.1 Einleitung

5.2 Bewegungswahrnehmung

5.2.1 Voraussetzungen des filmischen Bewegungssehens

5.2.1.1 Bewegungsillusion

5.2.1.2 Bewegung und Aufmerksamkeit

5.2.1.3 Die stroboskopische Bewegung als erste Voraussetzung des Bewegungssehens

5.2.1.4 Das Nachbild als ergänzende Voraussetzung des Bewegungssehens

5.2.2 Theorien des Bewegungssehens

5.2.2.1 Theorie 1: Induzierte Eigenbewegung durch optische Fließmuster

5.2.2.2 Theorie 2: Bewegungsinduktion durch Reafferenz

5.3 Alltägliche Aspekte der Bewegungswahrnehmung

5.3.1 Kinderzimmer und Kino

5.3.2 Schaukel, Akrobatik, Achterbahn

5.3.3 Sport und Tanz

5.3.4 Ein Genre: Die Verfolgungsjagd

5.4 Elementare filmsprachliche Aspekte

5.4.1 Vorfilmische Bewegung

5.4.2 Bewegungsunschärfe

5.4.3 Die Kamerabewegungen: Schwenk und Kamerafahrt

5.4.3.1 Dem Auge Halt bieten

5.4.3.2 Schwenkbewegungen

5.4.3.3 Kamerafahrten

5.4.4 Die bewegungsrelationale Sequenzeinstellung

5.4.5 Integrierende Handkamerasequenzen

5.5 Bewegung filmisch gestalten

5.5.1 Die bewegte Figur

5.5.2 Emotionalisierungsgrad und Grad der Bewegungsinduktion

5.5.3 Ständiger Bewegungsfluss

5.5.4 Tücke des Objekts: Bewegung und Komik

5.6 Weitere filmsprachliche Aspekte

5.6.1 Ganz einfach 1: Aus dem Zug oder Auto filmen

5.6.2 Ganz einfach 2: Nah an Flächen vorbeigleiten

5.6.3 Die romantische Bewegungssequenz

5.6.4 Geschwindigkeitsrausch vs. Center Framing

5.6.5 Sounddesign und Bewegungserleben

5.6.6 Rotationsbewegungen

5.6.7 Komplexe Bewegungen durch Motion Control

5.6.8 Die Kamera als bewegter Akteur

5.6.9 Gerechnete Bewegungen

5.6.10 Enter the Void: Bewegung als außerkörperliche Erfahrung

5.7 Szenenanalyse: Gravity

5.8 Nachbemerkung: Aufmerksamkeit durch Stillstand bei Aki Kaurismäki

6 Visuelle Schocks

6.1 Das Unstrukturierte gestalten

6.2 Visuelle Schocks wahrnehmen

6.2.1 Vorbemerkung 1: Arousal, Angstlust und Sensation Seeking

6.2.2 Vorbemerkung 2: Zur Psychophysik bei Weber und Fechner

6.2.3 Zur Wahrnehmungstheorie der Orientierungsreaktion

6.2.3.1 Auslösung der Orientierungsreaktion

6.2.3.2 Die Reizdynamik des Orientierungsreflexes

6.2.4 Schock und Trauma: Überstarke Reaktionen

6.3 Alltägliche Aspekte in Bezug auf visuelle Schocks

6.3.1 Der Jahrmarkt als Ort des Thrill-Erlebens

6.3.2 Naturereignisse

6.3.3 Ein Genre: Film noir – wie das Formlose wirkt

6.4 Elementare filmsprachliche Mittel

6.4.1 Wischer

6.4.2 Reizchockschnitt: Jump Cuts statt Continuity Editing

6.4.3 Flash und Strobe

6.4.4 Störungen und Glitches

6.5 Visuelle Schocks gestalten

6.5.1 Vorbemerkung: Reizchock als Augenkitzel oder als Herausforderung?

6.5.2 Reizchockabfolgen: Auslösende Reize und Reizvariationen

6.5.3 Gestaltung von Schock und Trauma

6.5.4 Gestaltungsstrategien gegen die Reizüberforderung

6.6 Weitere filmsprachliche Aspekte

6.6.1 Ganz einfach: Kamerawackler

6.6.2 Reißschwenk

6.6.3 Schnelle Zoom-ins

6.6.4 Shocking Close

6.6.5 Traumatische Störungen: Seh- und Höreinschränkungen

6.7 Szenenanalyse: Die Bourne-Verschwörung

6.8 Nachbemerkung: Die Dogma-95-Bewegung und Reizabstinenz

7 Rhythmus

7.1 Was genau ist der Rhythmus eines Films?

7.2 Rhythmuswahrnehmung

7.2.1 Vorbemerkung: Chronobiologie und mütterlicher Herzschlag

7.2.2 Induktion von Hirnarealen durch äußere Rhythmen

7.2.3 Subjektive Rhythmisierung eines unstrukturierten Pulses

7.2.4 Rhythmuserleben: Die drei Weisen der Synchronisation

7.2.4.1 Synchronisation des motorischen Areals mit vorgegebenen Rhythmen im Sinne der Sensory-Motor Theory

7.2.4.2 Steigerung des Rhythmuserlebens durch Bild-Ton-Synchronisierung

7.2.4.3 Die Synchronisierung von Körpern mit erlebten Rhythmen als soziales Phänomen

7.2.5 Pathologisches Rhythmuserleben: Ohrwurm und fixe Idee

7.2.6 Rhythmus aktiviert und strukturiert

7.3 Alltägliche Aspekte der Rhythmuswahrnehmung

7.3.1 Rhythmus im Alltag

7.3.2 Der Rhythmus der Großstadt als Erfahrungsqualität der Moderne

7.3.3 Ein Genre: Das Martial-Arts-Kino aus Hongkong

7.4 Elementare filmsprachliche Mittel

7.4.1 Tag-Nacht-Rhythmik als Strukturprinzip der filmischen Großform

7.4.2 Filmischer Groove? Es gibt keinen rhythmischen Schnitt

7.4.3 Bildinterner und bildexterner Rhythmus

7.4.3.1 Frühe Bewegungssequenzen mit bildinternem Rhythmus

7.4.3.2 Das Zusammenspiel von Zwischentitel und Einstellung als bildexterner Rhythmus im Stummfilm

7.4.3.3 Das Continuity Editing mit den vier elementaren filmischen Codes

7.4.3.4 Zwischenfazit: Continuity Editing und unsichtbarer Schnitt synthetisieren den bildinternen und bildexternen Rhythmus

7.4.4 Rhythmische Montage

7.4.5 Montagerhythmus und Tonspur

7.4.6 Mickey Mousing

7.4.7 Pacing

7.4.8 Underscoring

7.4.9 Filmmusical-Choreografien

7.4.10 Bewegungsrelationale Musikschnittsequenzen (BRMS)

7.4.11 Zur Rhythmik der Split-Screen-Choreografie

7.5 Rhythmus filmisch gestalten

7.5.1 Figuren einen Rhythmus verleihen

7.5.2 Durch Rhythmus integrieren

7.5.3 Rhythmisch verdichten

7.5.4 Rhythmus und Komik

7.5.5 Rhythmus als Metagliederungsprinzip komplexer filmischer Abläufe

7.6 Weitere filmsprachliche Aspekte

7.6.1 Rasante Flow-Schnitte

7.6.2 Metrische Montage

7.6.3 Obsessive Wiederholungen

7.6.4 Gespannte Ruhe vor dem Kampf, Langeweile und Monotonie

7.6.5 Entfesselte rhythmische Montage bei Gaspar Noé

7.6.6 Desintegration des Rhythmus: Antonionis „Deserto Rosso“

7.7 Szenenanalyse: Tom Tykwers „Lola rennt“

7.8 Nachbemerkung: Rhythmus und Reizwechsel als dominierende zeitbasierte Parameter

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

Resümee

Übersicht der Filmbeispiele

Literaturverzeichnis

Vorwort

Wie gelingt es einem Film, dem Publikum unter die Haut zu gehen? Und wie lässt sich diese Wirkung in angemessener Weise beschreiben? Diese beiden Fragen bilden den Ausgangspunkt des vorliegenden Buches. Von Anfang an hat das Kino seine Besucherinnen und Besucher mit seiner unmittelbaren emotionalen Wucht in den Bann gezogen: die mitreißende Verfolgungsjagd, die atemlose Montage, die beeindruckende Architektur oder das betörende Spiel von Licht und Schatten auf dem Gesicht des Stars haben Frauen wie Männer gebannt auf die zweidimensionale Leinwand starren lassen.

Warum reißt aber die eine Montagesequenz die Zuschauenden aus den Sitzen, wohingegen die andere das Publikum kalt lässt? *Motion Picture Design* unternimmt den Versuch, die Antwort auf diese Frage aus Vorgängen im menschlichen Wahrnehmungsapparat abzuleiten. Das Buch zeichnet nach, was beim Filmbetrachten im kognitiven Apparat geschieht, um auf diese Weise genauer bestimmen zu können, warum eine Filmsequenz das Publikum emotionalisiert.

Jeder kann heute Filme machen – die digitalen Möglichkeiten der Produktion und Distribution erlauben ganz andere Herstellungsweisen als jene, die zu Beginn des Kinos zur

Verfügung standen. Das vorliegende Buch stellt begriffliche Werkzeuge zur Verfügung, damit aus Filmideen wirklich gelungene Filme werden. Um gut gestalten zu können, ist es unabdingbar, dass im Filmteam eine intensive Auseinandersetzung mit Gestaltung stattfindet – bei der Drehvorbereitung, während der Dreharbeiten und später in der Postproduktion.

Leider ist die Diskussion am Filmset mitunter zäh und mühsam. Wenn der Regisseur äußert, ihm gefalle die Bildkomposition so nicht, die Kamerafrau aber auf dem Standpunkt steht, die Einstellung sei gut, ist das nicht immer produktiv. Das vorliegende Buch bietet deshalb Arbeitsbegriffe an, die die qualitative Diskussion am Set unterfüttern sollen: Was genau stimmt an dieser Bildkomposition oder an jener Lichtwirkung nicht? Warum passt diese Untersicht nicht zum beabsichtigten Ausdruck der Einstellung? Warum wäre ein weniger intensives Rot die passendere Farbe zum farblich in sich stimmigen Filmset? Diese vielfältigen qualitativen Eindrücke lassen sich in gestalterische Argumente packen. Ohne das gemeinsame Ringen um gelungene Gestaltung entstehen keine überzeugenden Filme, auch wenn sich dadurch die ohnehin schon kurzen Nächte des Filmteams noch weiter verkürzen.

Kino spüren heißt ein wegweisendes Buch des österreichischen Publizisten Christian Mikunda, das in den 1990er Jahren entstand und dem die vorliegende Publikation Wesentliches zu verdanken hat. Mikunda hat erstmals den Versuch unternommen, die Wirkung des Kinos systematisch auf Basis psychologischer, physiologischer und neurologischer Wahrnehmungstheorien zu begründen. Mikunda kommt zu dem Schluss, dass das Kino zwar Wirklichkeit abbilde, dessen besondere Wirkungsmacht allerdings darin begründet liege, dass es kognitive

Wahrnehmungsmuster auszulösen vermag. Die Beschäftigung mit Vorgängen der Mustererkennung, die sich im Gehirn lange vor den Verstehensprozessen abspielen und die das Kino mit seiner ihm eigenen Präzision abrufen kann, stehen im Zentrum von *Motion Picture Design*.

Dieses Buch hat einen Komplizen im Geiste: Thomas Görne, mein Filmsound-Kollege an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW), Professor für Sounddesign und Kinoenthusiast, ist der Geburtshelfer dieser Publikation. Sein brillantes Buch *Sounddesign* ist lange vor diesem Buch entstanden. Ihm gebührt an dieser Stelle der erste herzliche Dank. Daneben danke ich dem gesamten Kollegium der HAW, insbesondere Wolfgang Willaschek und Ulrich Schmidt, die meine Lehre und Forschung immer mit Interesse und offenen Ohren begleitet haben. Zu danken habe ich den zahlreichen Medientechnik- und Media-Systems-Studierenden der HAW, die mit ihrer Begeisterung, ihrem Filmwissen und ihrem genauen Blick sehr viel zum Gelingen dieses Buches beigetragen haben.

Ein besonders herzlicher Dank gilt dem Team des Hanser-Fachbuch-Verlags, das mit beständigem fachlichem Rat und unendlicher Geduld das Buchmanuskript bis zur Publikationsreife begleitet hat. Daneben danke ich allen Kolleginnen und Kollegen, die mich in den vergangenen Jahren ermutigt haben – an der Hochschule Hannover und im Hamburger Abbildungszentrum. Schließlich danke ich besonders meiner Frau Katharina Gerhardt für ihren unverzichtbaren publizistischen Rat sowie meinen Söhnen Arthur und Joachim Kapp für ihre Nachsicht.

Zu guter Letzt und aus Fairnessgründen möchte ich aber auch bekennen: Ohne die Video-Sharing-Plattform YouTube wäre

dieses Buch nicht das geworden, was es ist. Unter den vielen Terabyte an täglich hochgeladenen Bewegtbildern finden sich bei genauerer Suche doch echte Schätze an Filmlisten, Detailanalysen oder einfach erhellenden Montagesequenzen, die bei der Ordnung des vorliegenden Materials sehr hilfreich waren. Der internationalen und zerstreuten Filmschwarmintelligenz gilt deshalb also ein letzter Dank.

Hamburg, Februar 2021

Hans-Jörg Kapp

Einleitung

Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht? So lautet der Titel eines Buches, das seit Jahren die Filmschaffenden in Begeisterung versetzt und das der französische Regisseur François Truffaut Anfang der 1960er Jahre veröffentlicht hat. Was Truffauts Buch zwar nicht behandelt, aber stillschweigend voraussetzt, ist Alfred Hitchcocks Wissen um die Wirkung der kinematographischen Bilder. Zur Frage nach dem Wie gesellt sich in diesem Buch deshalb noch ein zweites Thema: die Frage nach dem Warum der Gestaltung. So könnte der Untertitel von *Motion Picture Design* ebenfalls heißen: *Herr Hitchcock, Frau Coppola, Herr Villeneuve, warum haben Sie das denn genau so gemacht?*

Wie funktioniert visuelle Wahrnehmung? Seit etwa 200 Jahren erforschen Disziplinen wie Psychologie und Neurologie dieses Terrain systematisch. Ein sinnvoller Einstieg in das Thema kann vielleicht eine Alltagserfahrung sein: Man sitzt im Zug und glaubt, dass der Zug bereits losfährt, doch tatsächlich fährt ein Zug auf dem Nachbargleis in die Gegenrichtung ab. Man fährt nachts durch einen Tunnel, dessen Beleuchtung das Farbspektrum völlig verschiebt: die eigene Jacke sieht plötzlich ganz anders aus. Dennoch sagt unsere Erfahrung, dass die Farbkontraste auf der Jacke nur mit der anders gearteten Beleuchtung zu tun