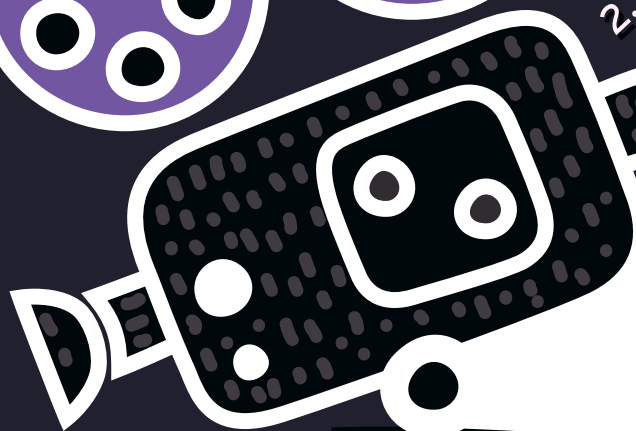
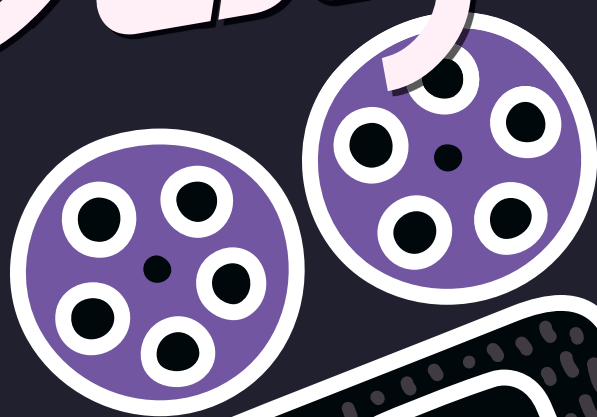


HANS-JÖRG KAPP

Motion Picture Design



2., aktualisierte Auflage

Filmtechnik,
Bildgestaltung
und emotionale
Wirkung

HANSER



Ihr Plus – digitale Zusatzinhalte!

Auf unserem Download-Portal finden Sie zu diesem Titel kostenloses Zusatzmaterial. Geben Sie dazu einfach diesen Code ein:

plus-kmbup-upnnd

plus.hanser-fachbuch.de



Bleiben Sie auf dem Laufenden!

Hanser Newsletter informieren Sie regelmäßig über neue Bücher und Termine aus den verschiedenen Bereichen der Technik. Profitieren Sie auch von Gewinnspielen und exklusiven Leseproben. Gleich anmelden unter

www.hanser-fachbuch.de/newsletter

Herausgeber:

Professor Dr. Ulrich Schmidt

Weitere Bücher der Reihe:

Kai Bruns/Benjamin Neidhold, *Audio-, Video- und Grafikprogrammierung*

Christian Fries, *Mediengestaltung*

Thomas Görne, *Tontechnik*

Arne Heyna/Marc Briede/Ulrich Schmidt, *Datenformate im Medienbereich*

Thomas Petrasch/Joachim Zinke, *Einführung in die Videofilmproduktion*

Hannes Raffaseder, *Audiodesign*

Hans-Jörg Kapp

Motion Picture Design

Filmtechnik, Bildgestaltung und emotionale Wirkung

2., aktualisierte Auflage

HANSER

Über den Autor:

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



Print-ISBN: 978-3-446-47980-7

E-Book-ISBN: 978-3-446-48059-9

E-Pub-ISBN: 978-3-446-48176-3

Alle in diesem Werk enthaltenen Informationen, Verfahren und Darstellungen wurden zum Zeitpunkt der Veröffentlichung nach bestem Wissen zusammengestellt. Dennoch sind Fehler nicht ganz auszuschließen. Aus diesem Grund sind die im vorliegenden Werk enthaltenen Informationen für Autor:innen, Herausgeber:innen und Verlag mit keiner Verpflichtung oder Garantie irgendeiner Art verbunden. Autor:innen, Herausgeber:innen 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:innen, Herausgeber:innen 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 also 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 benützt werden dürften.

Die endgültige Entscheidung über die Eignung der Informationen für die vorgesehene Verwendung in einer bestimmten Anwendung liegt in der alleinigen Verantwortung des Nutzers.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

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

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdruckes und der Vervielfältigung des Werkes, oder Teilen daraus, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung des Verlages in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren), auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung – mit Ausnahme der in den §§ 53, 54 UrhG genannten Sonderfälle –, reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2024 Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, München

www.hanser-fachbuch.de

Lektorat: Dipl.-Ing. Natalia Silakova-Herzberg

Redaktion: Katharina Gerhardt

Herstellung: Eberl & Koesel Studio, Kempten

Covergestaltung: Max Kostopoulos

Titelmotiv: © shutterstock.com/cosmaa

Satz: Eberl & Koesel Studio, Kempten

Druck: CPI Books GmbH, Leck

Printed in Germany

Inhalt

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

1.3.3	Blickführung: Ein- und Ausstiege, Dreieckskomposition, Framing und Schnitt	66
1.3.3.1	Ein- und Ausstiege	66
1.3.3.2	Dreieckskompositionen	68
1.3.3.3	Framing	70
1.3.3.4	Filmschnitt 1: Vom unsichtbaren Schnitt zum Jump Cut ..	72
1.4	Die Fläche filmisch gestalten	80
1.5	Weitere filmsprachliche Aspekte	81
1.5.1	Statische Codes	81
1.5.1.1	Konzentrische vs. exzentrische Bildkomposition	81
1.5.1.2	Expressive Disbalance	82
1.5.2	Dynamische Codes	83
1.5.2.1	Spannungsverlagerung durch Mise en Scène	83
1.5.2.2	Spannungsverlagerung durch Kamerabewegungen	87
1.5.3	Weitere gestalterische Besonderheiten	90
1.6	Szenenanalyse: Grand Budapest Hotel	90
1.7	Nachbemerkung: Die erzählerische Codierung der Bewegungsrichtung im Hollywood-System	94
2	Raum	97
2.1	Raum erleben	97
2.2	Raumwahrnehmung	101
2.2.1	Farbperspektive als Raumtiefenindikator	102
2.2.2	Physiologische Voraussetzungen	104
2.2.2.1	Die Augenbewegung als räumlicher Explorationsvorgang	104
2.2.2.2	Fixieren und fokussieren	105
2.2.3	Anthropologie der Raumwahrnehmung	111
2.2.4	Theorien der Raumwahrnehmung	114
2.2.4.1	Disparität	114
2.2.4.2	Größenkonstanz	116
2.2.4.3	Texturgradienten	117
2.2.4.4	Bewegungsperspektive	121
2.2.4.5	Horizont und Lot	123

2.3	Alltägliche Aspekte der Raumwahrnehmung	127
2.3.1	Naturräume	127
2.3.2	Urbane Räume	129
2.3.3	Zwei Genres: Western und Roadmovie	131
2.3.3.1	Der Western	131
2.3.3.2	Kinematografische Landschaften	134
2.3.3.3	Das Roadmovie	135
2.4	Elementare filmsprachliche Mittel	137
2.4.1	Den Raum filmisch eröffnen	137
2.4.2	Kameraobjektive	140
2.4.3	Tiefenschärfe	146
2.4.4	Auf- und Untersicht	151
2.4.5	Die z-Achse	154
2.4.6	Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund	155
2.4.7	Der Raum als Schuhschachtel und vierte Wand	158
2.4.8	Licht und Schatten	160
2.5	Den Raum filmisch gestalten	164
2.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	168
2.6.1	Push-in: Den Raum verdichten	168
2.6.2	Den Raum hervorheben	170
2.6.3	Die Horizontlinie	171
2.6.4	Kranaufwärtsbewegungen (Boom-Bewegungen)	173
2.6.5	Die planimetrische Einstellung	175
2.6.6	Dutch Angle	177
2.6.7	Kameradrehungen	178
2.6.8	Der Vertigo-Effekt	180
2.6.9	Fahrt durch den Schwarzraum als Verbindung von Räumen	181
2.6.10	Aus dem Schwarz herausarbeiten	183
2.6.11	Raum und Filmtouren	185
2.6.12	Unstrukturierte Tiefe	186
2.6.13	Desintegrierte Räume	187
2.7	Szenenanalyse: Raging Bull	190

3	Figur und Objekt	193
3.1	Plastizität	194
3.2	Figur- und Objektwahrnehmung	197
3.2.1	Vorbemerkungen	197
3.2.2	Indikatoren der Figur- und Objektwahrnehmung	202
3.2.2.1	T-, Y- und Pfeilverbindungen	202
3.2.2.2	Überlagerung und Verdeckung	205
3.2.3	Objekttheorie 1: Figur und Grund	206
3.2.4	Objekttheorie 2: Formkonstanz	212
3.2.5	Objekttheorie 3: Biologische Bewegung	216
3.3	Alltägliche Aspekte der Figur- und Objektwahrnehmung	219
3.3.1	Plastizitätserleben im Naturraum	219
3.3.2	Architektur und Urbanität	220
3.3.3	Körper und Körperkultur	224
3.3.4	Der physische Körper und das Kino	227
3.3.5	Filmgenre und Plastizität: Der Bergfilm	230
3.4	Elementare filmsprachliche Mittel	233
3.4.1	Licht, Schatten, Textur	234
3.4.2	Rückprojektion	243
3.4.3	Viertel-, Halb- und Dreiviertelansicht	245
3.4.4	Prägnanz	249
3.4.5	Langsame Parallel- und Halbkreisfahrten	250
3.4.6	Auf- und Untersicht: Lastende Bauten, groteske Körper	252
3.4.7	Biologische Bewegung: Aliens, Animationen, Motion Capturing	254
3.5	Plastizität filmisch gestalten	255
3.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	260
3.6.1	Ganz einfach: Dämmerung und tiefer Sonnenstand	260
3.6.2	Tiefenstaffelung	260
3.6.3	Anschneiden	262
3.6.4	Überdimensionierte Objekte	263
3.6.5	Gegenlicht	264
3.6.6	Slow Motion und Flow Motion	265

3.6.7	Bokeh-Effekt	266
3.6.8	Dezentrierungen der Figur	267
3.7	Szenenanalyse: North by Northwest	269
4	Licht und Farbe	279
4.1	Das Kino als Licht- und Farbspiel	279
4.2	Licht- und Farbwahrnehmung	283
4.2.1	Optische Grundlagen	283
4.2.1.1	Sichtbares Licht, Tageslicht, Farbentstehung	283
4.2.1.2	Reflexion und spektrale Reflektanz	285
4.2.2	Physiologie	286
4.2.2.1	Transduktion	286
4.2.2.2	Nachtsehen	288
4.2.2.3	Tagsehen	290
4.2.3	Farbtheorie: Gegenfarben	292
4.2.3.1	Ewald Herings Konzept der Gegenfarben	292
4.2.3.2	Zur Verschaltung der Farbkanäle	293
4.2.3.3	Gegenfarben und dynamische Spannungs- und Balancereaktionen	295
4.2.4	Farbpsychologie: Helligkeitskonstanz, Farbkonstanz und chromatische Adaption	296
4.3	Alltägliche Aspekte der Licht- und Farbwahrnehmung	298
4.3.1	Lichtwirkung und Tag- und Nacht-Rhythmus	299
4.3.2	Farbmischungen	300
4.3.3	Ein Genre: Licht und Farbe im Cinéma du Look	303
4.4	Elementare filmsprachliche Aspekte	304
4.4.1	Grundqualitäten des Filmlichts	305
4.4.2	Licht- und Körperfarben im Kino	306
4.4.3	Zur Technikgeschichte des Farbfilms	308
4.4.4	Farbkontraste	311
4.4.4.1	Hell-Dunkel-Kontrast	311
4.4.4.2	Kalt-Warm-Kontrast	312
4.4.4.3	Simultankontrast	313
4.4.4.4	Sukzessivkontrast	314

4.4.4.5	Komplementärkontrast	315
4.4.4.6	Farbe-an-sich-Kontrast	316
4.4.5	Filmlooks	317
4.4.6	Hautfarbe im Film	319
4.4.7	Schwarzweißgestaltung	322
4.4.8	Aktivierung durch Licht und hochgesättigte Farben	323
4.5	Licht und Farbe filmisch gestalten	324
4.5.1	Mit Farben emotionalisieren	324
4.5.2	Mit Farbkontrasten dramaturgisch gestalten	326
4.5.3	Mit Farben sortieren und gliedern	327
4.5.4	Mit Farben hierarchisieren und hervorheben	328
4.5.5	Mit Farbmischungen komponieren	329
4.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	332
4.6.1	Ganz einfach: Morgen- und Abendlicht	332
4.6.2	Pathologisches Licht	333
4.6.3	Magie selbstleuchtender Objekte	334
4.6.4	Überhöhung von Alltagsräumen	334
4.6.5	Farbwischer	335
4.6.6	Farbwelten und Bewusstseinsgrenzen	336
4.6.7	Farbliche Desintegration	336
4.7	Szenenanalyse: Eyes Wide Shut	337
4.8	Nachbemerkung: Available Light	343
5	Bewegung	345
5.1	Einleitung	345
5.2	Bewegungswahrnehmung	349
5.2.1	Voraussetzungen des filmischen Bewegungssehens	349
5.2.1.1	Bewegungssillusion	350
5.2.1.2	Bewegung und Aufmerksamkeit	351
5.2.1.3	Die stroboskopische Bewegung als erste Voraussetzung des Bewegungssehens	355
5.2.1.4	Das Nachbild als ergänzende Voraussetzung des Bewegungssehens	356
5.2.2	Theorien des Bewegungssehens	358

5.2.2.1	Theorie 1: Induzierte Eigenbewegung durch optische Fließmuster	359
5.2.2.2	Theorie 2: Bewegungsinduktion durch Reafferenz	365
5.3	Alltägliche Aspekte der Bewegungswahrnehmung	367
5.3.1	Kinderzimmer und Kino	367
5.3.2	Schaukel, Akrobatik, Achterbahn	371
5.3.3	Sport und Tanz	373
5.3.4	Ein Genre: Die Verfolgungsjagd	377
5.4	Elementare filmsprachliche Aspekte	379
5.4.1	Vorfilmische Bewegung	380
5.4.2	Bewegungsunschärfe	385
5.4.3	Die Kamerabewegungen: Schwenk und Kamerafahrt	386
5.4.3.1	Dem Auge Halt bieten	386
5.4.3.2	Schwenkbewegungen	388
5.4.3.3	Kamerafahrten	392
5.4.4	Die bewegungsrelationale Sequenzeinstellung	395
5.4.5	Integrierende Handkamerasequenzen	398
5.5	Bewegung filmisch gestalten	400
5.5.1	Die bewegte Figur	400
5.5.2	Emotionalisierungsgrad und Grad der Bewegungsinduktion	401
5.5.3	Ständiger Bewegungsfluss	402
5.5.4	Tücke des Objekts: Bewegung und Komik	403
5.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	403
5.6.1	Ganz einfach 1: Aus dem Zug oder Auto filmen	403
5.6.2	Ganz einfach 2: Nah an Flächen vorbeigleiten	404
5.6.3	Die romantische Bewegungssequenz	406
5.6.4	Den Geschwindigkeitsrausch bändigen durch Center Framing ...	408
5.6.5	Sounddesign und Bewegungserleben	411
5.6.6	Rotationsbewegungen	412
5.6.7	Komplexe Bewegungen durch Motion Control	414
5.6.8	Die Kamera als bewegter Akteur	417
5.6.9	Gerechnete Bewegungen	417
5.6.10	Enter the Void: Bewegung als außerkörperliche Erfahrung	419

5.7	Szenenanalyse: Gravity	422
5.8	Nachbemerkung: Aufmerksamkeit durch Stillstand bei Aki Kaurismäki	428
6	Visuelle Schocks	429
6.1	Das Unstrukturierte gestalten	429
6.2	Visuelle Schocks wahrnehmen	434
6.2.1	Vorbemerkung 1: Arousal, Angstlust und Sensation Seeking	434
6.2.2	Vorbemerkung 2: Zur Psychophysik bei Weber und Fechner	436
6.2.3	Zur Wahrnehmungstheorie der Orientierungsreaktion	438
6.2.3.1	Auslösung der Orientierungsreaktion	438
6.2.3.2	Die Reizdynamik des Orientierungsreflexes	439
6.2.4	Schock und Trauma: Überstarke Reaktionen	441
6.3	Alltägliche Aspekte in Bezug auf visuelle Schocks	442
6.3.1	Der Jahrmarkt als Ort des Thrill-Erlebens	442
6.3.2	Naturereignisse	445
6.3.3	Ein Genre: Film noir – wie das Formlose wirkt	447
6.4	Elementare filmsprachliche Mittel	450
6.4.1	Wischer	451
6.4.2	Reizschockschnitt: Jump Cuts statt Continuity Editing	456
6.4.3	Flash und Strobe	458
6.4.4	Störungen und Glitches	461
6.5	Visuelle Schocks gestalten	464
6.5.1	Vorbemerkung: Reizchock als Augenkitzel oder als Herausforderung?	464
6.5.2	Reizchockabfolgen: Auslösende Reize und Reizvariationen	465
6.5.3	Gestaltung von Schock und Trauma	467
6.5.4	Gestaltungsstrategien gegen die Reizüberforderung	469
6.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	471
6.6.1	Ganz einfach: Kamerawackler	471
6.6.2	Reißschwenk	472
6.6.3	Schnelle Zoom-ins	473
6.6.4	Shocking Close	474
6.6.5	Traumatische Störungen: Seh- und Höreinschränkungen	475

6.7	Szenenanalyse: Die Bourne-Verschwörung	476
6.8	Nachbemerkung: Die Dogma-95-Bewegung und Reizabstinenz	479
7	Rhythmus	483
7.1	Was ist der Rhythmus eines Films?	483
7.2	Rhythmuswahrnehmung	486
7.2.1	Vorbemerkung: Chronobiologie und mütterlicher Herzschlag	486
7.2.2	Induktion von Hirnarealen durch äußere Rhythmen	489
7.2.3	Subjektive Rhythmisierung eines unstrukturierten Pulses	490
7.2.4	Rhythmuserleben: Die drei Weisen der Synchronisation	490
7.2.4.1	Synchronisation des motorischen Areals mit vorgegebenen Rhythmen im Sinne der Sensory-Motor Theory	491
7.2.4.2	Steigerung des Rhythmuserlebens durch Bild-Ton- Synchronisierung	493
7.2.4.3	Die Synchronisierung von Körpern mit erlebten Rhythmen als soziales Phänomen	496
7.2.5	Pathologisches Rhythmuserleben: Ohrwurm und fixe Idee	497
7.3	Alltägliche Aspekte der Rhythmuswahrnehmung	497
7.3.1	Rhythmus im Alltag	497
7.3.2	Der Rhythmus der Großstadt als Erfahrungsqualität der Moderne	501
7.3.3	Ein Genre: Das Martial-Arts-Kino aus Hongkong	502
7.4	Elementare filmsprachliche Mittel	505
7.4.1	Tag-Nacht-Rhythmik als Strukturprinzip der filmischen Großform	505
7.4.2	Filmischer Groove? Es gibt keinen rhythmischen Schnitt	506
7.4.3	Bildinterner und bildexterner Rhythmus	508
7.4.3.1	Frühe Bewegungssequenzen mit bildinternem Rhythmus	508
7.4.3.2	Das Zusammenspiel von Zwischentitel und Einstellung als bildexterner Rhythmus im Stummfilm	512
7.4.3.3	Das Continuity Editing mit den vier elementaren filmischen Codes	512
7.4.3.4	Zwischenfazit: Continuity Editing und unsichtbarer Schnitt synthetisieren den bildinternen und bildexternen Rhythmus	522

7.4.4	Rhythmische Montage	523
7.4.5	Montagerhythmus und Tonspur	525
7.4.6	Mickey Mousing	527
7.4.7	Pacing	530
7.4.8	Underscoring	533
7.4.9	Filmmusical-Choreografien	534
7.4.10	Bewegungsrelationale Musikschnittsequenzen (BRMS)	537
7.4.11	Zur Rhythmik der Split-Screen-Choreografie	544
7.5	Rhythmus filmisch gestalten	546
7.5.1	Figuren einen Rhythmus verleihen	546
7.5.2	Durch Rhythmus integrieren	547
7.5.3	Rhythmisch verdichten	548
7.5.4	Rhythmus und Komik	549
7.5.5	Rhythmus als Metagliederungsprinzip komplexer filmischer Abläufe	550
7.6	Weitere filmsprachliche Aspekte	552
7.6.1	Rasante Flow-Schnitte	552
7.6.2	Metrische Montage	554
7.6.3	Obsessive Wiederholungen	555
7.6.4	Gespannte Ruhe vor dem Kampf, Langeweile und Monotonie	556
7.6.5	Entfesselte rhythmische Montage bei Gaspar Noé	557
7.6.6	Rhythmische Desintegration: Antonionis „Deserto Rosso“	558
7.7	Szenenanalyse: Tom Tykwers „Lola rennt“	559
7.8	Nachbemerkung: Rhythmus und Reizwechsel als dominierende zeitbasierte Parameter	563

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

Resümee	565
Übersicht der Filmbeispiele	567
Literaturverzeichnis	573
Index	579

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. Ein besonderer Dank gilt meinem Hamburger Filmemacher*innen-Netzwerk Abbildungszentrum, dem ich zahlreiche erhellende Hinweise zur ersten Auflage zu verdanken habe. Stellvertretend seien hier Anke Wiesenthal, Kirill Lorenz und Jörn Staeger genannt. Schließlich danke ich besonders meiner Frau Katharina Gerhardt für ihren unverzichtbaren publizistischen Rat sowie meinen Söhnen Arthur und Joachim Kapp für ihre Nachsicht.

An dieser Stelle noch ein Anliegen: es geht um Mansplaining am Filmset. Leider ist auch heute noch an Filmsets zu erleben, dass männliche Kollegen die Filmtechnik als Vehikel zur Abwertung von jüngeren und weniger erfahrenen Personen, vor allem von Frauen, einsetzen. Es ist dringend erforderlich, dass dieses Verhalten aufhört. Filmtechnik ist nicht per se männlich, sie war nur zu lange in Händen männlich dominierter Film-Netzwerke. Wenn diese Publikation dazu beitragen könnte, der Filmtechnik die Hybris des Spezialistentums zu nehmen und das Kino weiblicher, vielfältiger und basisdemokratischer zu machen, wäre das erfreulich.

Hamburg, März 2024

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 haben. Müdigkeit und Krankheit können die Wahrnehmung verändern und das Auftreten von Scheinwahrnehmungen begünstigen. Doch genau diese Fehl- und Scheinwahrnehmungen sind äußerst hilfreich, wenn es darum geht, die Funktionsweise des menschlichen Wahrnehmungsapparats zu verstehen. Denn der menschliche Wahrnehmungssinn bildet Wirklichkeit nicht einfach nur ab, sondern konstruiert sie im mentalen Apparat nach.

Das Kino ist ein hochtechnisiertes Medium. Dem Publikum, das sich entspannt im Kinositz rektet, steht auf Produktionsseite eine komplexe technische Apparatur gegenüber, die die Wahrnehmung ständig herausfordert und mit ihr spielt: Objekte fallen scheinbar in Richtung des Publikums, als würden sie gleich die Leinwand durchbrechen; Sonnenlicht erhellt während einer rasend schnellen Verfolgungsjagd auf dem Motorrad wild flackernd den Kinosaal. Um einer solchen, nur wenige Sekunden lang dauernden Filmsequenz exakt diese Gestalt zu geben, haben die

mit der Filmmontage befassten Personen viele Stunden experimentiert, betrachtet, verworfen und nochmals neu montiert. Das Kino, so wie es sich vor allem in den USA und dabei insbesondere in Hollywood ab den 1910er-Jahren entwickelt hat, verbindet Tempo mit größtmöglicher Präzision. Und noch heute ist Kino in den meisten Fällen vor allem ein rasend schnelles Medium. Das affektive Erleben steht beim Betrachten dieser hochverdichteten Sequenzen im Vordergrund. Das Verstehen geschieht dann immer erst einige Millisekunden später.



Das Kino wirkt schneller, als es verstanden wird: Gal Gadot in Wonder Woman (USA 2017).¹

Wie aber muss eine Filmsequenz gemacht sein, damit sie dem Publikum unter die Haut geht? Filmschaffende reden gern davon, dass ein bestimmtes Gesicht, ein Auto oder eine Landschaft echt „filmisch“ seien. Was aber genau macht das Filmische an dieser oder jener Einstellung aus? *Eine gelungene filmische Einstellung sollte neurologische Reizmuster, wie sie im mentalen Apparat vorgeprägt sind, entschieden und eindeutig abrufen.* Das vorliegende Buch unternimmt den Versuch, diese Wirkungsweisen systematisch zu erhellen. Dabei bietet *Motion Picture Design* einige zentrale Arbeitsbegriffe an, die dazu beitragen sollen, die Wirkungsweise einer Filmsequenz genau beschreiben zu können.

Die Wirkung einer Filmsequenz ist auch deshalb recht schwierig zu beschreiben, da das Kino parallel Auge und Ohr adressiert und dabei sowohl auf dem visuellen als auch auf dem akustischen Kanal sendet. Um dieser Komplexität beizukommen, ist es erforderlich, die Totalität des Wahrnehmungsvorgangs in seine Bestandteile zu zerlegen. Deshalb nimmt dieses Buch in sieben Kapiteln jeweils einen einzigen *filmischen Gestaltungsparameter* genauer in den Blick. Die sieben Gestaltungsparameter repräsentieren dabei jeweils eine Dimension der raum- oder zeitbasierten Filmwahrnehmung, die sich so auch in den Verarbeitungsmodi des mentalen Apparats wiederfinden. Denn auch unser Gehirn zerlegt das Netzhautbild in einzelne visuelle Datenströme, die in unterschiedlichen Arealen im Gehirn verarbeitet und

¹ TC 01:14:51:00.

dann wieder zusammengefügt werden: *Der Sehvorgang separiert die wahrgenommene Welt in einzelne Wahrnehmungsfragmente und setzt diese im Gehirn in einem Prozess synthetisierender Mustererkennung wieder zu einem Gesamtbild zusammen.*

Gelungenes Kino ruft entspannt und präzise genau jene kognitiven Muster ab, die für das emotionale Erleben einer Sequenz vonnöten sind. Filmgestaltung ist genau dann gut, wenn sie alles weglässt oder in den Hintergrund rückt, was nicht dringend erforderlich ist. Mikunda hat in seinem Buch dafür den Begriff des emotionalen Designs geprägt.² Eine gute filmische Einstellung setzt Akzente, gibt eine Richtung vor und setzt den Fokus auf vielleicht ein, zwei oder drei Bildelemente. Nicht zu unterschätzen ist dabei, dass das Kino in den letzten 130 Jahren *visuelle Codes* ausgeprägt hat, die sich zu effektiven Gestaltungsmustern verdichtet haben. Vermutlich lässt sich die Filmgeschichte sogar ganz triftig als ein Prozess beschreiben, dem es immer besser gelingt, Wahrnehmungsabläufe nachzukonstruieren. Die visuellen Codes aus der Art und Weise abzuleiten, wie der kognitive Apparat Bewegtbilder decodiert, ist die zentrale Aufgabe der vorliegenden Publikation.

Noch ein Wort zur Methodik: Im Zentrum dieses Buches stehen zahlreiche Analysen von Filmsequenzen und Szenen, die dazu dienen, die Wahrnehmungstheorien zu versinnbildlichen. Dieses Vorgehen entspricht in wissenschaftlicher Hinsicht der sogenannten *Bottom-up-Vorgehensweise*: Zahlreiche kleinteilige Einzelfallanalysen fügen sich dabei induktiv zu einer Gesamtschau derzeit vorherrschender filmsprachlicher Mittel zusammen. Aufgrund dieser methodischen Beschränkung finden sich hier keine Analysen einzelner Filme wie auch kaum filmwissenschaftliche oder stilistische Diskussionen. Denn diese folgen dem gegenteiligen Ansatz im Sinne der *Top-down-Methode*, bei der einzelne Filme oder Genres genauer erforscht werden.

Zu guter Letzt: Das vorliegende Buch kann als Werkzeugkiste dienen, um sich genau jene Information herauszugreifen, die für die filmische Gestaltung gerade benötigt wird. Besonders erfreulich wäre es, wenn sich die angebotenen Arbeitsbegriffe in den Diskussionen am Set wiederfänden. Denn Film ist ein kollaboratives Medium. Und Kollaboration braucht Debatten, die wiederum nicht ohne Begriffe auskommen. Machen wir uns also an die Arbeit ... oder, um es im Jargon des Actionfilms zu sagen: „Go, go, go!“

² Mikunda 2002, S. 103 ff.

1

Fläche

Am Samstagnachmittag kommt es in der Vierer-WG zu kleineren Spannungen. Zunächst waren alle glücklich, auf der neuen Online-Marktplattform einen günstigen, großen Spiegel für den Flur gefunden zu haben. Beim Aufhängen gab es aber unterschiedliche Meinungen: Layla möchte den Spiegel am liebsten mittig über dem Schuhschrank anbringen, wohingegen Tom den Spiegel gern weiter links und höher befestigen würde - als Gegengewicht zur Garderobe rechts. Benny wiederum findet, dass ein so schmaler Spiegel überhaupt nur auf die andere Seite des Flurs passe. Bennys Freundin Marie, die gerade zur Tür hereinkommt, meint spontan, dass der Spiegel genau so, wie er jetzt an die Wand gelehnt ist, ideal platziert sei. Sie würde ihn einfach dort stehen lassen, der Platz sei wirklich interessant.

Alle Diskussionen drehen sich um ein Thema: *Proportion*. Auch der künstlerisch ungeübteste Mensch verfügt über ein Proportionsempfinden. Diese Wahrnehmungsqualität kann sich in vielerlei Lebensbereichen artikulieren: beim Verfassen einer Geburtstagskarte, beim Beschneiden einer Gartenhecke, beim Einparken, bei der Platzwahl im Konzert oder im Bus, beim Betrachten einer Bergsilhouette, beim Einsäen von Setzlingen im Gemüsegarten, beim Kleiderkauf oder beim Ziehen eines Lidstrichs. Es gibt wohl kein Subsystem des Lebens, in dem nicht an irgendeinem Punkt Fragen der Proportion auftauchen. Gelungene Proportionen springen dem einen mehr, dem anderen weniger ins Auge - egal, ob es sich um den idealen Platz für das neue Schraubenschlüssel-Set auf der Werkbank, die Gestaltung des Icons der neuen Lieblings-App oder die mit Können und Geld neu geformte Oberlippe des Hollywood-Sternchens der Saison handelt.

Beschäftigt man sich mit der visuellen Spannung einer zweidimensionalen Fläche, so finden sich bereits in der Alltagssprache zahlreiche Hinweise auf wahrnehmungstheoretische Prinzipien. So spricht man etwa davon, dass auf einer Fotografie oder einem Gemälde die Beziehung von Gegenständen zueinander „nicht stimmig“ sei, dass der eine Gegenstand „irgendwie aus dem Bild kippt“ und der andere zu dominant sei. Woher kommt das Empfinden, dass eine Komposition ausgeglichen ist oder auf angenehme Weise eine visuelle Dynamik in sich trägt, wohingegen eine andere Bildkomposition vollkommen unausgeglichen wirkt? Dies sind die Leitfragen des vorliegenden Kapitels.

Das Medium Film ist in elementarer Weise ein Flächenmedium. Bei der Filmvorführung werden Bewegtbilder auf eine zweidimensionale Fläche projiziert. Aus diesem Grund ist der Umgang mit Proportionen von entscheidender gestalterischer Bedeutung. Mindestens so wichtig wie die Schauspielführung ist die Frage, in welchem Bildausschnitt die Figur später im Film zu sehen sein wird. Für die Arbeit am Filmset hat das zur Folge, dass neben der Schauspielführung auch die Kameraarbeit im Zusammenspiel mit dem Setdesign zum kreativen Kernteam gehört. Nicht umsonst hat sich in den vergangenen Jahrzehnten die Erstellung und eingehende Diskussion von *Storyboards* zu einer eigenen Produktionsphase entwickelt.

Sicher, es gibt nach wie vor Filme, die in erster Linie vom darstellenden Spiel leben, wie etwa **Birdman** (USA 2014) oder **Victoria** (D 2015). Betrachtet man jedoch Filme der letzten Jahre, wie etwa **Gravity** (USA 2013), **Interstellar** (USA 2014), **Blade Runner 2049** (USA 2018) oder **Parasite** (KOR 2019) etwas genauer, so wird rasch deutlich, dass das Filmset und die Kameraarbeit mit ein Grund für die starke Emotionalisierung des Publikums sind. Dasselbe gilt in fast noch stärkerer Weise für das Action- und Spektakelkino, das von einer präzise im Storyboard vorgeformten, effektgeleiteten Bilderflut lebt.

Ist die Wahrnehmung von Proportionen aber nicht einfach eine Angelegenheit höchst subjektiver Intuition? In Gestaltungsbelangen beziehen sich Künstlerinnen und Künstler gern auf ein Gefühl des „So und nicht anders“. Was aber ist ein guter Bildaufbau, was ist eine gut proportionierte Einstellung? Und was macht die Person hinter der Kamera, wenn sich ihre Intuition nicht mit der Intuition der Regisseurin, der Oberbeleuchterin oder des Setdesigners deckt? Ist es eine Lösung, das Proportionsgefühl des anderen herabzusetzen? Sicher nicht. Viel besser ist es, Argumente für oder wider die eine oder andere gestalterische Lösung zu finden. Dieses Kapitel hat zum Ziel, möglichst viele Kriterien für eine entsprechende Diskussion zur Verfügung zu stellen.



Filmisches Bild und filmischer Raum – zwei Begriffsklärungen

Vor der genaueren Auseinandersetzung mit den Wahrnehmungstheorien ist es sinnvoll, zwei zentrale Filmbegriffe zu klären: Was ist das Bild, und was ist der filmische Raum?

Die Einstellung als zentrale sinntragende Einheit

In vielen Zusammenhängen wird gern vom Kino und seinen Bildern gesprochen. Doch wie genau benennt man am besten das auf dem Set aufgenommene Bild bzw. sein nachher im Kinosaal projiziertes Abbild? Die Schwierigkeit besteht dabei darin, dass der mentale Apparat im Kino ja nicht einzelne Bilder wahrnimmt, sondern einen Bewegungsfluss. Spricht man also von einem bestimmten Bild, so ist damit in der Regel ein bestimmter hervorgehobener Augenblick innerhalb einer

filmischen Einstellung gemeint. Diese Einstellung wiederum besteht ja tatsächlich aus rasend schnell projizierten Einzelbildern, den einzelnen *Frames*. Dabei sind jedoch diese Frames bei der Filmvorführung niemals direkt, also einzeln, sichtbar. Die Filmwissenschaft hat sich aus diesem Grund dafür entschieden, die *Einstellung* zur zentralen sinntragenden Einheit des Kinos zu definieren, also jene kontinuierliche Abfolge einzelner Frames, die an einem bestimmten Ort in einem bestimmten Zeitintervall aufgenommen wurden. Oder noch einfacher gesprochen: Die Einstellung ist das Zeitintervall zwischen jenem Moment, an dem die Kamera zu filmen begonnen hat, und dem zweiten Augenblick, an dem sie die Aufnahme wieder stoppt. Eine Einstellung kann insofern nur wenige Sekundenbruchteile dauern oder aber bis zu 12 Minuten beim analogen 35-mm-Film, 33 Minuten beim analogen 16-mm-Film sowie bei digitalen Aufnahmeverfahren auch durchaus einmal 140 Minuten. In der Regel findet jedoch niemals eine von Anfang bis Ende gefilmte Einstellung Eingang in einen Film. Denn dann würde man etwa zu Beginn einer Einstellung aus einem Kinofilm noch die Filmklappe sehen und die entsprechende Ansage der Regieassistenten.

Die Problematik um die Bildhaftigkeit des Kinos hat auch etwas mit der Bildsprache der vorliegenden Publikation zu tun. Bei den hier verwendeten Abbildungen handelt es sich in diesem Sinn um besondere Frames, die aus einer Einstellung ausgewählt wurden, da sich ja in einem Buch keine Bewegtbilder adäquat darstellen lassen. Die Abbildungen sind insofern nur als Hinweise auf die entsprechende Bewegtbildsequenzen zu verstehen. Bei komplexen Sequenzeinstellungen oder rhythmischen Montageformen sei deshalb empfohlen, sich die entsprechenden Sequenzen ergänzend auch als Bewegtbildabfolgen anzusehen.

Der filmische Raum als vorfilmische Realität

Mit der Diskussion um die filmische Einstellung eng verbunden ist eine zweite Problematik: Was genau ist eigentlich der filmische Raum? Ist der filmische Raum vielleicht das Set, in dem der Film aufgenommen wird? Oder ist der filmische Raum der imaginäre Raum, der im Kopf des Publikums entsteht, wenn es eine Filmsequenz betrachtet?

Die Filmwissenschaftlerin Eva Hohenberger hat für dieses Problem eine sinnvolle Definition gefunden: Sie definiert als zentrale räumliche Einheit des Kinos die sogenannte *vorfilmische Realität*¹. Dieser Begriff benennt genau jenen Teil der Wirklichkeit, den die Kamera aufnimmt und der sich innerhalb des durch die Kameraoptik begrenzten Rahmens befindet. Innerhalb der vorfilmischen Realität spielt sich das *vorfilmische Geschehen* ab, das entweder inszeniert oder dokumentarisch sein kann. Wenn im Folgenden der *filmische Raum* thematisiert wird, so meint dieser Begriff jenen Raum, der Teil der vorfilmischen Realität ist.

¹ Hohenberger 1988, S. 28.

■ 1.1 Flächenwahrnehmung

Die theoretischen Grundlagen der Flächenwahrnehmung sind gut erforscht. Bevor jedoch die zentrale Wahrnehmungstheorie erläutert wird, die erklärt, warum der menschliche Blick eine visuelle Spannung in der Fläche wahrnimmt, sollen zunächst zwei traditionelle Proportionsregeln genauer untersucht werden. Dabei sei angemerkt, dass zahlreiche kulturwissenschaftliche, kulturhistorische und kultursoziologische Theorien existieren, die sich mit dem Wahrnehmungsvorgang des Filmbildes befassen.² Da die vorliegende Publikation das Ziel verfolgt, Kriterien für die gestalterische Arbeit am Filmbild aufzuzeigen, werden diese Theorien nur am Rande gestreift.



Übung: Proportionen vor der Haustür

Nimm dir eine halbe Stunde Zeit für eine Erkundung vor deiner Haustür und frage dich: Welchen Weg zum nächsten Supermarkt oder zur U-Bahnstation nehme ich lieber? Welche Abschnitte des Weges beengen mich eher, welche Abschnitte sind mir zu weiträumig, und welche Abschnitte fühlen sich genau passend an? Gehe ich eher am Rand oder in der Mitte eines Weges? An welcher Stelle halte ich mich gern auf, und wo gehe ich lieber weiter? Gibt es angenehme oder unangenehme Übergänge von einem Abschnitt zum anderen? Und erinnere dich: Nehme ich andere Wege, wenn es mir sehr gut geht oder wenn ich bedrückt bin? Wo genau verläuft mein Fußweg bei Regen und wo bei starker Mittagssonne im Hochsommer? Ergibt sich aus diesen Erkenntnissen ein Muster über meine persönlichen Vorlieben in Bezug auf Proportionen?

1.1.1 Goldener Schnitt und Rule of Thirds

Es existieren zwei traditionelle Proportionsregeln für die Flächengestaltung: der *Goldene Schnitt* sowie die *Rule of Thirds*, die auf Deutsch Drittel- oder Zweidrittelregel genannt wird. Beide Analysemethoden ordnen die zweidimensionale Fläche nach Prinzipien der Mathematik, und sie haben beide antike Wurzeln.

² An dieser Stelle sei zum einen auf Grundlagentexte etwa von Siegfried Kracauer oder Walter Benjamin aus den 1920er und 1930er-Jahren verwiesen sowie zum anderen auf aktuellere filmwissenschaftliche Texte von Forscherinnen und Forschern wie etwa Gertrud Koch, Thomas Elsaesser, David Bordwell, Kristin Thompson oder Lorenz Engell.

Goldener Schnitt

Der *Goldene Schnitt* (lat. *sectio aurea*) besteht aus einem mathematischen Proportionsverhältnis. Diese Relation besagt, dass ein kürzeres Streckensegment b zu einem längeren Streckensegment a im selben proportionalen Verhältnis steht, wie das längere Segment a zur Gesamtstrecke, die sich aus der Addition der Segmente a und b ergibt. Die Formel für das Teilungsverhältnis des Goldenen Schnitts lautet dabei:

$$\frac{a+b}{a} = \frac{a}{b}$$

Diese Relation nähert sich dem proportionalen Verhältnis von 0,382 zu 0,618.

Das Streckenverhältnis des Goldenen Schnitts lässt sich auch als *Goldene Spirale* darstellen, wie sie in Bild 1.1 zu sehen ist. Dabei wird ein *Goldenes Rechteck* in einzelne Quadrate unterteilt. Eine Kurve verbindet die in der Diagonale gegenüberliegenden Ecken eines Quadrats und setzt sich in einem kleineren Quadrat fort. Nachdem die Kreislinie fünf Quadrate durchlaufen hat (hier: blau, rot, grün, gelb, orange), verbleibt ein kleineres, ebenfalls Goldenes Rechteck, innerhalb dessen sich eine um 90° gekippte erneute Abfolge von weiteren fünf Quadraten konstruieren lässt. Nach deren Durchlauf verbleibt wiederum erneut ein goldenes Rechteck, weshalb sich der nach fünf Quadraten immer erneut einsetzende Teilungsprozess als infinitesimal beschreiben lässt.

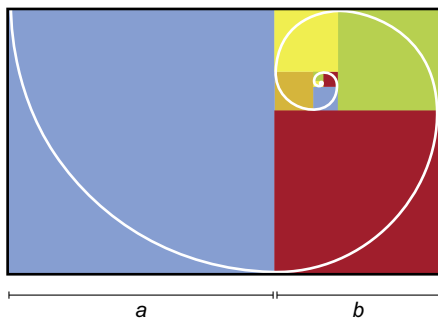


Bild 1.1

Goldener Schnitt als Linien- und Flächenproportion mit *Goldener Spirale*

Das Prinzip des Goldenen Schnitts hat eine lange kulturelle Vorgeschichte. So findet sich die erste Formulierung des Goldenen Schnitts bei dem griechischen Mathematiker Euklid. Im Mittelalter und der Renaissance stand der Goldene Schnitt für die Idee einer göttlichen Proportion. Die Entwicklung des Buchdrucks ist stark von der Idee des Goldenen Schnitts geprägt. So wird etwa der *Satzspiegel*, der die bedruckte Fläche der Buchseite von den Rändern unterscheidet, oftmals nach Prinzipien des Goldenen Schnitts errechnet.

Doch auch in biologischen Kontexten finden sich Wachstumsprozesse und Strukturen, wie etwa Blütenstände von Pflanzen, die dem Prinzip des Goldenen Schnitts sehr nahekommen. Seit einigen Jahrzehnten untersuchen Mathematik und Philosophie derartige Strukturen unter dem Begriff der *Selbstähnlichkeit*.

Das Filmbeispiel in Bild 1.2 wendet den Goldenen Schnitt in seiner Ausformung als Goldene Spirale auf eine Einstellung in Ang Lees Wuxia-Film **Tiger and Dragon** (TW, USA, CHN 2000) an. Dabei zeigt sich, dass Ang Lees Bildkomposition, die augenscheinlich Stärke und Souveränität vermitteln soll, deutlich mit dem Kompositionsprinzip des Goldenen Schnitts in Deckung zu bringen ist. Doch bleibt dabei die Frage ungeklärt, ob eine Bildkomposition, die sich am Goldenen Schnitt orientiert, auch zwangsläufig zu einem guten Bild führt.

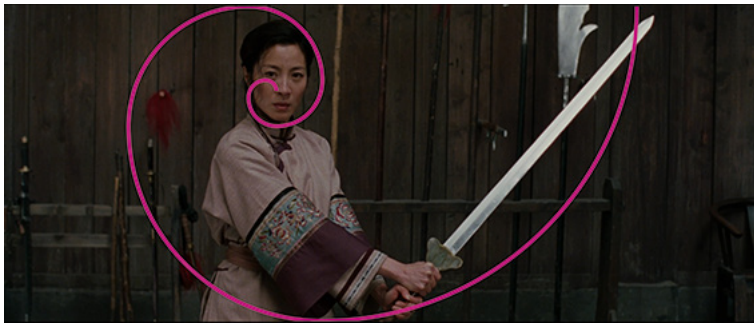


Bild 1.2 Die Goldene Spirale, angewendet auf eine Einstellung aus Ang Lees **Tiger and Dragon**³

Rule of Thirds

Für Kameraleute gehört die *Rule of Thirds* zum täglichen Brot der Bildkomposition, wie etwa auch das kompositorische Prinzip *Vordergrund-Mittelgrund-Hintergrund*. Die Rule of Thirds basiert darauf, dass ein Rechteck in 3×3 gleich große Segmente geteilt wird. Eine gelungene Komposition gemäß dieser Regel ist so strukturiert, dass sich das zentrale Objekt an einem oder zwei der dabei entstehenden vier Schnittpunkte orientiert. Tabu sind bei der Anordnung des Objekts die Bildmitte sowie die Positionierung in nur einem der Segmente an den vier Ecken des Rechtecks. Im Beispiel in Bild 1.3 wird eine Vertikale genutzt, die virtuell bei der Drittelung des Bildraumes entsteht. Zahlreiche andere Beispiele, die nach dem Prinzip der Drittelregel komponiert sind, platzieren das zentrale Motiv der Bildkomposition auch um einen der vier Schnittpunkte. Insbesondere der Schnittpunkt rechts oben ist häufig das Zentrum des Bildaufbaus.

³ TC 01:29:41:00.

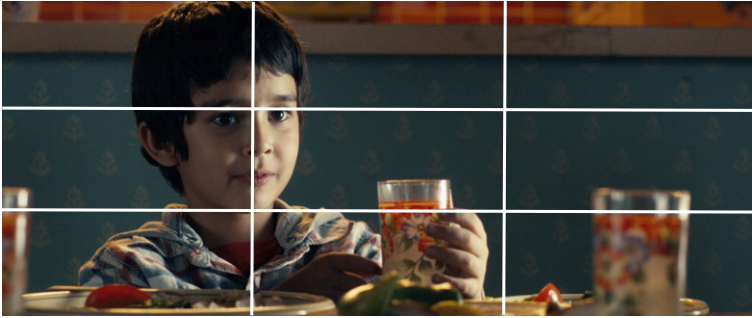


Bild 1.3 Rule of Thirds, angewendet auf eine Einstellung aus Nicolas Winding-Refns **Drive** (USA 2011)⁴

Diskussion der Proportionsregeln Goldener Schnitt und Rule of Thirds

Beachtet man die Kompositionsprinzipien der Rule of Thirds oder des Goldenen Schnitts, entgeht man sicherlich grundsätzlich der Gefahr eines allzu statischen Bildaufbaus. Diese mathematischen Prinzipien als Orientierungshilfe im Hinterkopf zu haben, wenn man eine Einstellung kadriert, ist mit Sicherheit nicht von Nachteil. Sind diese Prinzipien aber tatsächlich hinreichend, um gute Bilder bzw. Einstellungen zu komponieren? Wie bei allen Regeln besteht auch im Fall dieser beiden Prinzipien die Gefahr des Schematismus. Beide Gestaltungsregeln stehen in einer antiken Denktradition. Sie rekurren also auf Epochen, in denen das Nachdenken über Kunst generell durch die Mathematik geprägt war.

Aus gestalterischer Perspektive gibt es drei Argumente gegen eine allzu starke Fixierung auf derartige Regelsysteme:

1. Mathematische Prinzipien und Gestaltungsqualitäten stehen nicht grundsätzlich miteinander im Einklang. Ein sehr gutes Beispiel hierfür sind etwa die Tonhöhen der europäischen „temperierten Stimmung“, die der aus ganzen Tönen bestehenden Tonleiter zugrunde liegt. Diese temperierte Stimmung ist eine kulturelle Konvention der westlichen Neuzeit, die stark von den Oberönen der Naturtonreihe abweicht.

Sicherlich ist es verführerisch, auf der Basis vektoriell exakter Maße Flächen berechnen und auch Grafiken erstellen zu können. Ob allerdings der Goldene Schnitt mit seinem proportionalen Verhältnis von 0,618 zu 0,382 oder aber die proportionalen Verhältnisse der Zweidrittelregel mit 0,667 zu 0,333 passender sind für eine Bildkomposition, ist nicht wirklich objektiv zu klären.

2. Mögen die mathematischen Prinzipien auch gute Hilfsmittel bei der Komposition sein, so ist es am Ende zumeist doch erforderlich, das Augenmaß entscheiden zu lassen, um die einzelne Bildkomposition nochmals anzupassen. Das

⁴ TC 00:45:47:00.

konkrete Hier und Jetzt der spezifischen Gestaltung ist am Ende von entscheidender Relevanz für das Gelingen der gestalterischen Arbeit.

3. Die Bildkomposition enthält zahlreiche Gestaltungsparameter, die sich immer auch in Relation zueinander verhalten. So sind die proportionalen Flächenaspekte immer auch beeinflusst von Farb-, Bewegungs- oder Raumaspekten. Auch aus diesem Grund kann eine isolierte Betrachtung eines Parameters immer nur am Anfang einer Bildkomposition stehen bzw. nur ein Kriterium einer Komposition neben zahlreichen anderen darstellen.

Zwischen dem konkreten und prozessorientierten Gestalten und dem regelgeleiteten Berechnen, das deduktiv das Detail von der Gesamtheit ableitet, bleibt also immer eine unüberbrückbare Differenz. Dieses Phänomen kann ebenso formuliert werden als Unterschied zwischen erlebter Qualität und errechneter Quantität.

In den folgenden Abschnitten soll nun aufgezeigt werden, ob bzw. in welchem Maß jüngere Forschungsdisziplinen, wie etwa die Wahrnehmungsphysiologie, die Psychologie und die Neurologie, in der Lage sind, einen wesentlichen Beitrag zum Thema der Bildkomposition und der Flächengestaltung zu leisten.

1.1.2 Wahrnehmungsphysiologie

Zu Beginn sollen zunächst einige einfache, elementare Fragen zum Sehvorgang geklärt werden: Wie genau entschlüsselt das Auge eine Bildfläche und ein darin abgebildetes Objekt? Auf welche Art und Weise erschließt sich der menschliche Blick die visuellen Informationen innerhalb des Gesichtsfeldes?

1.1.2.1 Das Gesichtsfeld

Das *Gesichtsfeld* ergibt sich aus der Addition der Sehbereiche unserer beiden Augen: Es ist jener sichtbare Bereich der visuellen Welt, der

„(...) mit unbewegten Augen und unbewegtem Kopf gesehen werden kann“⁵.

Das Gesichtsfeld ist nicht so leicht zu vermessen wie das auf die Filmleinwand projizierte Bild. Es ist asymmetrisch und nähert sich der elliptischen Form. Einen mittigen, annähernd kreisförmigen Bereich von etwa 60° um den Fixationspunkt können beide Augen gleichermaßen erfassen. Zusätzlich können das linke Auge etwa 30° in einem linken Sehbereich und das rechte entsprechend 30° im rechten Objekt erkennen. Das gesamte Gesichtsfeld ergibt sich aus der Addition aus etwa 55° oberhalb der vertikalen Achse und etwa 65° unterhalb jener Achse sowie links und rechts etwa 90°. Insgesamt ergibt sich so das sogenannte binokulare Gesichtsfeld zwischen 120° und 130° vertikal sowie 180° und 200° horizontal, was unge-

⁵ Guski 1996, S. 82.