

Autor: Hickethier, Knut.

Titel: Lexikon der Grundbegriffe der Film- und Fernsehsprache.

Quelle: Joachim Paech (Hrsg.): Film- und Fernsehsprache. Texte zur Entwicklung, Struktur und Analyse der Film- und Fernsehsprache. Frankfurt a. M./Berlin/München, 2. Auflage., 1978. S. 45-57.

Verlag: Verlag Moritz Diesterweg.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Autors.

Knut Hickethier

Lexikon der Grundbegriffe der Film- und Fernsehsprache

Ein Film besteht aus einer Vielzahl von Einzelbildern, aus deren rascher Abfolge der Eindruck einer Bewegung entsteht. Bei der Film- und Fernsehanalyse gilt jedoch nicht das Einzelbild als kleinste Einheit, von der auszugehen ist, sondern die Einstellung.

Als Einstellung bezeichnen wir die Einheit, die durch zwei Schnitte begrenzt ist oder durch Blenden, und die einen einheitlichen Kamerablick hat.

Die folgenden Kategorien beziehen sich nicht auf die Einstellung allein, sondern auf das Verhältnis des Zuschauers zur Einstellung, weil der Zuschauer nur sieht, was ihm durch die Kamera gezeigt wird. Er sieht nur den Ausschnitt an Wirklichkeit, den ihm die Kamera vorführt. So wie an der Einstellung gezeigt werden kann, welches Verhältnis die Kamera zum Dargestellten hat, kann auch festgestellt werden, was die Absicht des Filmemachers war, was für einen Ausschnitt er dem Zuschauer zeigen will, welche Rolle er ihm zugebracht hat.

Die folgenden Kategorien sind an der Darstellung der menschlichen Person gewonnen.

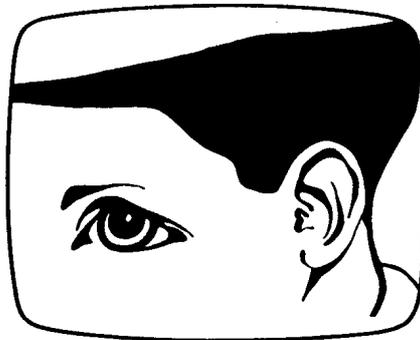
I. Einstellungsgröße

In der Film- und Fernsehanalyse werden acht Einstellungsgrößen unterschieden:

- Detail (D)

- Groß (G)
- Nah (N)
- Amerikanisch (A)
- Halbnah (HN)
- Halbtotal (HT)
- Total (T)
- Weit (W)

1. Detail (D)



- Ein kleiner Ausschnitt eines Gegenstands oder eines Menschen wird gezeigt. Da die Kamera sehr nah an ihren Gegenstand herangeht, vermittelt sie auch dem Zuschauer ein Gefühl der Intimität, der Nähe.
- Sie kann neben positiven Assoziation auch abstoßend wirken; je nach dem Kontext und dem dargestellten Gegenstand (z.B. schwitzende Politiker, oder in Buñuels "Andalusischer Hund", wo ein Messer in einer (D)-Einstellung in einem lebenden Gesicht ein Auge durchschneidet).
- In der (D)-Einstellung sieht man den Gegenstand sehr genau, was aber nicht heißt, daß man ihn auch richtig sehen muß. Dazu muß der Zuschauer auch den Zusammenhang sehen können, erst dann kann er sich wirklich ein "Bild" machen.

2. Groß (G)



- Ein Mensch wird von den Schultern aufwärts gezeigt. (Paßfoto-Größe)
- Häufige Verwendung in Gesprächssituationen, weil sie den "Gesichtskreis", die vielsagende Mimik beim Sprechen zeigt.

3. Nah (N)



- Brustbild. Der Hintergrund, vor dem sich die Person bewegt, ist schon erkennbar.
- Der Kopf beherrscht aber auch hier noch das Bild. Kleidung, Schmuck etc. können ihn charakterisieren.

4. Amerikanisch (A)



- Diese Einstellung zwischen Nah und Halbnah zeigt eine Person bis unterhalb der Hüften, bis dorthin, wo beim Westernhelden der Colt sitzt. Im Showdown (Duell als Höhepunkt des Western) ist die Linie zwischen Blick und Handbewegung vom Colt entscheidend.
- Ohne daß von der Aktion abgelenkt wird, kann hier das Verhältnis zum Gegner, der Umraum dargestellt werden.
- (A)-Einstellung ist charakteristisch für die individuelle Aktion, vor allem für Arme und Hände.

5. Halbnah (HN)



- Zeigt den Menschen etwa von den Knien an aufwärts.
- Sie gibt einen wesentlich mehr räumlich orientierten und im Raum orientierenden Eindruck. Gespräche können gezeigt werden, wobei hier stärker als das Gespräch die Gesprächssituation im Vordergrund steht.

6. Halbtot (HT)



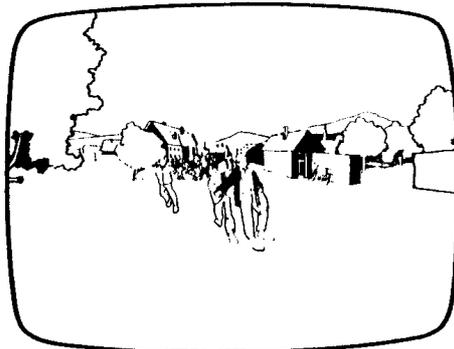
- Der Gegenstand oder die Person ist vom Zuschauer entfernt; eine Distanz zum Geschehen ist hergestellt.
- Die Gestik tritt in den Vordergrund. Menschen oder Gegenstände werden in einer sie und ihre Situation charakterisierenden Umgebung gezeigt.

7. Total (T)



- Ein Überblick wird gegeben, ein Eindruck des Ganzen vermittelt.
- Die Einstellung gibt zu allererst die räumliche Orientierung, die nötig ist, wenn sich die Handlung bald in eine Reihe von (N)-oder (G)-Einstellungen auflösen sollte.
- Die (T)-Einstellung gibt dem Zuschauer den räumlichen Plan vom Geschehen, den er vor Augen haben wird, auch wenn er in den nächsten Einstellungen vom Ort der Handlung nicht mehr viel zu sehen bekommen sollte.

8. Weit (W)



- Während (T) noch die Aufgabe hat, die Übersicht zu zeigen, zeigt (W) Weite, Landschaft an sich, Panorama, Meer, Alpen, Skyline, Sonnenauf- und -untergänge etc.
- Extremstes Gegenstück zur (D)Einstellung, wird häufig mit symbolischer Funktion eingesetzt. z.B. in den Anfangseinstellungen von "Spiel mir das Lied vom Tod".

Übersicht

(D)	symbolische, atmosphärische Aussageebene
(G)	mimische Handlungsebene
(N)	
(A)	gestische Handlungsebene
(HN)	situationsbezogene Handlungsebene
(HT)	
(T)	

(W)	symbolische, atmosphärische Aussageebene
-----	--

II. Einstellungsperspektive

Im allgemeinen werden drei Einstellungsperspektiven unterschieden, die jeweils ein Extrem, bezeichnen:

- Normalsicht (Augenhöhe)
- Froschperspektive (extreme Untersicht)
- Vogelperspektive (extreme Aufsicht)

1. Normalsicht

Da der "Kamerablick" einer bestimmten Sichtweise entspricht, wird als "Normalsicht" zunächst jene gelten, durch die normalerweise die Welt gesehen und dargestellt wird, d.i. die Sicht des normal erwachsenen Menschen. Wie wenig "normal" diese ist, wird z.B. bei Kinderfilmen deutlich, die in dieser "Normalsicht" aufgenommen sind, die jedoch nicht die der Kinder ist.¹

2. Froschperspektive

Kamerablick von unten nach schräg oben. Extrem angewandt, wirkt sie häufig karikierend, sie kann aber auch einen ehrfurchterweckenden, beängstigenden Eindruck vermitteln und den Betrachter so in die Rolle des Unterlegenen drängen.

3. Vogelperspektive

Bei der Aufsicht befindet sich die Kamera immer in einer höheren Position als der dargestellte Mensch, dies bringt eine größere Übersicht, Überlegenheit, mit sich, da die Personen gezwungen sind, zur Kamera aufzublicken. Da die Kamera der Mittler für die Sicht des Zuschauers ist, meint dieser, es werde zu ihm aufgeblickt, so daß sich beim Zuschauer ein Gefühl der Überlegenheit einstellen kann.

Alle hier angeführten Bedeutungszuweisungen gelten mir ungefähr, als grobe Richtungen, sie werden genau bestimmt durch den Kontext in dem sie verwendet werden, durch den Inhalt den sie vermitteln. Sie dürfen deshalb nie nur formal, sondern immer mir in Bezug zum Inhalt gesehen werden.

¹ Vgl. dazu den Bericht von Rainer Döring, Elisabeth Spethmann, Wolfgang Stritter: Schülerladen- und Obdachlosenkinder filmen eine Tankstelle. Beobachtungen zum Problem schichtenspezifischer Wahrnehmung. In: Ästhetik und Kommunikation 6 (1975), Heft 20, S.75-80.

III. Kamerabewegungen

Die bisherigen Begriffe bezogen sich auf das Bild, dessen Kamerablick relativ unverändert im Rahmen bestimmter Grenzen blieb. Das "Filmische" bestellt aber auch gerade darin, daß mit der Kamera Bewegungen von Personen oder Gegenständen gezeigt werden, denen die Kamera mitunter auch folgt oder die sich vor der Kamera bewegen.

Daß die Kamera bewegt werden kann, bedeutet, daß das Zuschauen zu einer Art Aktion werden kann. Dem Zuschauer bleibt nichts anderes übrig, als scheinbar - die Kamerabewegungen mitzumachen, er wird in das Handlungsgeschehen einbezogen.

1. Kamerabewegung: Stand

Die Kamera nimmt ein Objekt aus ein und derselben Perspektive, in ein und derselben Größe auf. Keine Bewegung.

2. Kamerabewegung: Schwenk

Eine Kamerabewegung analog zur Bewegung mit dem Kopf. Bei jedem Schwenk verändert sich der Ausschnitt, den die Kamera zeigt.

3. Kamerabewegung: Fahrt

Hier ist die Kamerafahrt mit einer Bewegung des ganzen Körpers vergleichbar, sie kann auch den Eindruck erwecken, mit einem Fahrzeug zu fahren. Dementsprechend gibt es verschiedene Fahrten: Zufahrt oder auch Ranfahrt, Rückfahrt, Parallelfahrt, Aufzugsfahrt, Verfolgungsfahrt.

- Sonderfall: Zoom. Durch eine Veränderung der Brennweite des Objektivs kann erreicht werden, daß der zu filmende Gegenstand größer bzw. kleiner wird, wodurch der Eindruck größerer Nähe oder Entfernung entsteht. Die Kamera verläßt dabei jedoch ihren Platz nicht.
- Sonderfall: "subjektive Kamera". Der Kameramann nimmt dabei keine Rücksichten auf gezielt ausgewählte Einstellungsgrößen oder Perspektiven. Er geht mit einer Kamera auf der Schulter genauso durch die Gegend, als habe er gar keine vor Augen. Dadurch entsteht ein hektischer Eindruck. Spannende Massenszenen, Demonstrationen etc. werden oft so gefilmt. Der Zuschauer soll den Eindruck gewinnen, er sei am Geschehen unmittelbar beteiligt.

IV. Objektbewegungen

Drei Grundmöglichkeiten der Objektbewegung vor der Kamera:

- die Bewegung führt in das Bild hinein (vom Zuschauer weg)
- sie führt nach vorn aus dem Bild heraus (auf den Zuschauer zu)
- sie verläuft parallel zum unteren Bildrand, von rechts nach links und umgekehrt (am Zuschauer vorbei).

Die Bewegungen der Kamera und der handelnden Personen können als Bewegungen auf Achsen beschrieben werden: Das Sehen durch die Kamera geschieht auf (der Kameraachse, die Handlung verläuft auf der Handlungsachse.

Die Rolle, die das Verhältnis von Handlungsachse und Kameraachse spielt, wird am deutlichsten, wenn beide identisch sind, beide auf einer Achse liegen. Das ist z. B. dann der Fall, wenn die Ansagerin oder der Tagesschausprecher den Zuschauern tief in die Augen blickt. Ihre Handlungsachse (Blickrichtung) liegt auf derselben Ebene wie die des Zuschauers; die Blicke scheinen sich zu begegnen, wir fühlen uns direkt angesprochen, direkt in ihre Handlung einbezogen.

Achsensprung

In einer Gesprächssituation ist die Kamera so aufgebaut, daß der Zuschauer sich senkrecht zur Handlungs-(Gesprächs-)Achse befindet. Auf diese Weise kann er klar feststellen, wer rechts und wer links sitzt, und den Sprechenden identifizieren. Plötzlich ist es jedoch genau umgekehrt die Seiten sind vertauscht, weil die Kamera ihren Standort vertauscht hat. Sie blickt zwar wieder senkrecht auf die Gesprächsgruppe, diesmal jedoch von der anderen Seite, d. h. sie hat die Handlungsachse übersprungen. Der Zuschauer ist dadurch gezwungen, sich wieder neu im Raum zu orientieren. Geschieht das öfter und sehr schnell, kann es zur Verwirrung des Zuschauers beitragen und dadurch Spannung erhöhen.

In suggestiven Bildszenen kann der Zuschauer auf diese Weise auch zwischen die Gesprächspartner eingeklemmt werden, er befindet sich so scheinbar wirklich mitten im Geschehen.

V. Montage

Entscheidend dafür, ob die einzelne Einstellung eigenes Gewicht bekommt, ist die Länge der Einstellungen. Sie gibt auch dem Film einen bestimmten Rhythmus. Im allgemeinen gilt, daß ein häufiger Wechsel von Einstellungen mit kurzer Dauer eher einer subjektiven Darstellungsweise zuzurechnen ist, während wenige lange Einstellungen dem Betrachter mehr Zeit geben, genauer hinzusehen und sich ein "Bild" zu machen.

Als Möglichkeit der Verbindung von Einstellungen bestehen der Schnitt und die Blende. Beim Schnitt setzt eine Einstellung unmittelbar an der anderen an. Bei der Blende gibt es verschiedene Möglichkeiten, einen weichen, vermittelten Übergang zwischen den Einstellungen herzustellen, z. B. Abdunkeln, doppelt belichten etc.

Als Montage bezeichnet man die Verknüpfung von mindestens zwei Einstellungen durch Schnitt oder Blende. Montage ist die "Organisation der Bilder in der Zeit" (Bazin). Die Geschichte des Films hat zwei große Tendenzen der Verwendung der Montage hervorgebracht:

1. Der sogenannte unsichtbare Schnitt

Gemeint ist ein möglichst unmerkbarer Schnitt. Er wird heute in den meisten Unterhaltungsfilmern als gewöhnliches und hauptsächlichstes Schnittprinzip angewendet.

Er wurde vor allem in den Kinofabriken Hollywoods besonders gepflegt. Die Montage wurde hier von Cuttern besorgt, die bei den großen Filmkonzernen festangestellt waren; die Regisseure hatten hier kaum Einfluß auf den Schnitt. Der Schnitt wurde hier nicht als ein bewußtmachendes Mittel eingesetzt, sondern er hatte nur den Fluß der Erzählung zu fördern. Das US-Kino ist dementsprechend ein Erzählkino. Die Montagenormen der einzelnen Firmen waren nur von ganz geringer Unterschiedlichkeit, es entstand dadurch ein Einheitsstil.

2. Montage als Ausdrucksmittel

Sie wurde vor allem in den 20er Jahren kultiviert. Die durch den Schnitt möglichen Aussagen und Aussageveränderungen haben Theoretiker und Praktiker immer wieder fasziniert. Vor allem die großen Filmregisseure Eisenstein, Pudowkin, Vertov, Kuleschow, Griffith, Gance usf. haben sich um die neuen Ausdrucksmöglichkeiten der Montage bemüht.

Montagetheorien wurden von den verschiedensten Theoretikern formuliert. prinzipiell lässt sich keine vollständige Liste von Unterscheidungen voll Montageformen aufstellen. Arnheim unterscheidet 4 Montageformen, Pudowkin 5, Timoschenko 15. Kämmerling hat durch die Anwendung rhetorischer Kategorien 12 Grundtypen aufzustellen versucht.

VI. Sequenzen

Als Sequenz bezeichnet man den Teil des Films, dessen Einstellungen in einem örtlichen oder gedanklichen Zusammenhang miteinander bestehen. Malraux nennt die Sequenz eine "Handlungseinheit".

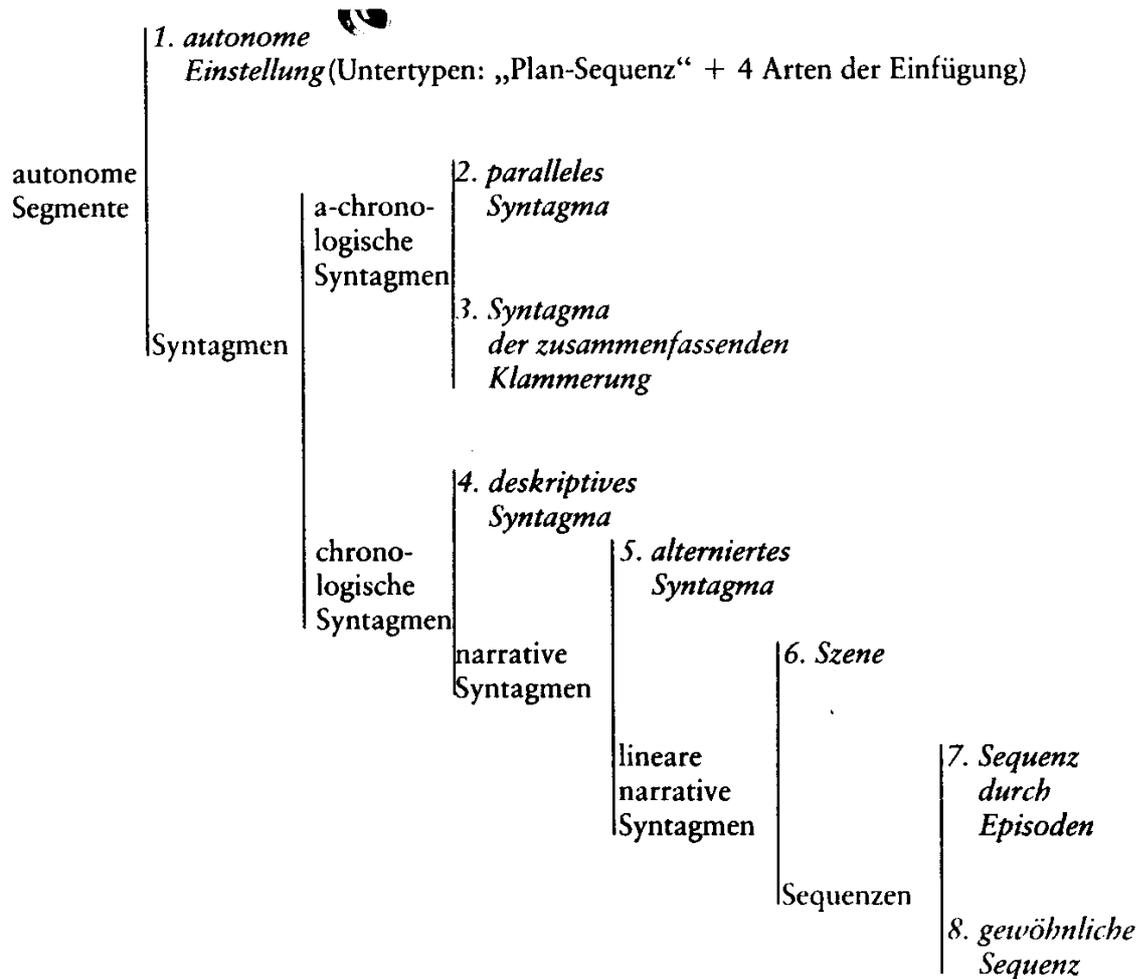
Zur Unterscheidung von verschiedenen Möglichkeiten der Sequenzen hat sich in der Filmliteratur die Klassifikation von Christian Metz als die brauchbarste eingebürgert. Sie soll in ihren Grundbestandteilen hier kurz skizziert werden.

Metz benutzt für die Bezeichnung der Handlungseinheit den Begriff "Syntagma" (in der Sprachwissenschaft: syntaktisch gefügte Wortgruppe - Satz).

1. Autonome Einstellung - Plansequenz

Die Plansequenz ist eine Sequenz, die nur aus einer Einstellung besteht. Eigentlich ist sie kein Syntagma dem Wortsinn nach, weil sie nichts miteinander verknüpft, sondern weil sie nur aus einem Segment besteht. Die Einstellung vermag hier eine Handlungsepisode darzustellen. Beispiel: Warhol-Filme, die nur aus einer Einstellung bestehen.

A-chronologische Syntagmen:



2. Paralleles Syntagma

Hier werden mehrere Themen oder Aktionen so miteinander verbunden, daß sie einen Sinnzusammenhang eingehen, unabhängig von ihren lokalen und zeitlichen Eigenheiten. Im Sinne eines "geflochtenen Zopfes": Bilder aus dem Leben der Reichen, Bilder aus dem Leben der Armen, Bilder aus dem Leben ... usf.

3. Syntagma der zusammenfassenden Klammerung

Es umfaßt mehrere Einstellungen ohne einen durch die Zeit hergestellten Zusammenhang. Dieser wird auch nicht durch einen Parallelismus hergestellt, sondern durch einen Tatbestand, den die einzelnen Einstellungen aspektieren, illustrieren, den sie andeuten und auf den sie von verschiedenen Standorten aus verweisen.

Zahlreicher sind die chronologischen Syntagmen:

4. Deskriptives Syntagma

Ist das Verhältnis zwischen allen Motiven mehrerer Einstellungen das der Gleichzeitigkeit, hat man es mit einem beschreibenden chronologischen Segment zu tun. Es wird auf unbewegte Gegenstände, Umgebungen angewendet.

Beispiel: Hollywood: Eine leere Goldgräberstadt aus Holz, Kleister und Pappe. Ein Stück windige Straße / Eingang zum Saloon / Giebel, Dächer / usf.

5. Alterniertes Syntagma

Durch den Wechsel in der Montage werden zwei oder mehrere Ereignisse so dargestellt, daß innerhalb jeder Serie die Beziehungen der Nachfolge eingehalten werden, aber zwischen den Serien Gleichzeitigkeit herrscht. (Wechsel der Bilder = Gleichzeitigkeit der Tatsachen).

6. Szene

In ihr folgen die Ereignisse kontinuierlich aufeinander (Ähnlichkeit mit Szenen im Theater oder im alltäglichen Leben). Die Einheit von Ort, Zeit und Aktion wird nicht gestört.

Beispiel: "Frühschoppen" (ARD).

7. Die gewöhnliche Sequenz

Werden für die erzählte Geschichte weniger interessante Vorgänge übersprungen, ist daher die zeitliche Diskontinuität relativ unregelmäßig, wird voll einer gewöhnlichen Sequenz gesprochen.

Jedes Bild bedeutet genau das, was es darstellt, nämlich den Teil der nicht übersprungenen Handlung.

Beispiel: Die Cutterin: Jeden Morgen macht sie sich schön / Verläßt die Siedlung pünktlich / Fährt ihr kleines Auto über die Straßen / im Verkehr der Werktätigen / vorbei an Fabriken / vorbei an Baustellen / Schnitt / Schneiderraum: die Tür wird geöffnet, herein tritt die Cutterin.

8. Sequenz (durch Episoden)

Zwischen den einzelnen Einstellungen liegen größere Zeiträume. Dadurch werden Entwicklungen gezeigt, meist durch eine Blende getrennt: z. B. bei der Darstellung einer

Gerichtsverhandlung, wo Aussagen zu einem Thema in ihrer Veränderung über einen längeren Zeitraum (die gesamte Prozeßdauer) veranschaulicht werden sollen.

VII. Zeichensysteme im Bild

Im Bild selbst sind neben den durch die Bedingungen des Films und die dadurch provozierte Wahrnehmungsstruktur verschiedene Codes oder Kodier- bzw. Mitteilungsebenen vorhanden, die für eine bestimmte Mitteilung benutzt werden können.

Die hier verwendeten Codes sind meist vorfilmische Codes. Das heißt aber nicht, daß bestimmte Kodierungen nicht durch ihre immer wiederholte Präsentation durch Film und Fernsehen verstärkt und verfestigt werden und dadurch die vorhandenen Kodierungen außerhalb des Films wiederum beeinflussen. Es können aber auch neue eingeführt werden (als Varianten bestehender) und so Vorurteile, Meinungen, Haltungen etc. beeinflussen.

Die hier gemeinten Stereotypen (feste, schematische und im allgemeinen unrichtige Vorstellungen) und stereotype Verhaltensmuster (Handlungen, die mit festen Bedeutungen besetzt, immer wieder eingesetzt und verwendet werden) konstituieren sich zu einem wesentlichen Bestandteil ans diesen Bedeutungs- und Mitteilungsebenen im Bild.

1. Mimik

Der Gesichtsausdruck, die Art des Sprechens, aber auch Ausrufe etc. bestimmen ganz wesentlich die Interpretation dessen, was gesagt wird. Sie werden in Film und Fernsehen immer dann quasi automatisch mitgeliefert, wenn der Sprechende selbst im Bild zu sehen ist.

Aber auch wenn er nicht im Bild ist, können die mimischen Reaktionen des Angesprochenen die Aussage interpretieren. Besonders häufig wird die "Sprache" der Mimik eingesetzt, um Emotionen auszudrücken: Angst, Entsetzen, Freude, Zufriedenheit usf.

2. Gestik

Ähnlich die "Sprache" der Gestik, der Gebärde. Auch hier interpretieren die Gesten das Gesprochene.

Daneben gibt es eine Reihe von Gesten, Handlungen, die relativ feste Bedeutungen haben: etwa zivile Grußgesten (Handkuß, Shake-hands, Kniefall, Arbeiterfaust), militärische oder paramilitärische Ehrenbezeugungen und Befehlsformen, aber auch Verständigungsgesten (Kopfnicken als Zustimmung, Kopfschütteln als Ablehnung).

Bei Tierfilmen, Lassie, Flipper usf., wird die Vermenschlichung der Tiere dadurch erreicht, daß Aufnahmen der Tiere so geschnitten werden, daß sie als analoge zur menschlichen Gestik und Mimik erscheinen.

Eine weitere Gruppe visueller Kodierungen bilden die Zustände (Sein, Bleiben, Liegen), die Vorgänge (Fallen, Wachsen) und die Tätigkeiten (Hauen, Laufen, Werfen). Sinn und Bedeutung fixieren Situation und Kontext (so impliziert der Wurf ein Ziel, das von Situation zu Situation verschieden präzisiert werden kann).

3. Zeigebilder

Auf der Ebene der visuellen Kodes (aber auch In Verbindung mit Ton, Geräuschen und Musik) werden von Knilli/Reiss verschiedene Gruppen von Zeigebildern (Demonstrativa) unterschieden.

- Zeigebilder (Blicke, Gesten, Aktionen), die auf dem Fernseh- oder Kinobild selbst präzisiert werden. Es ist aus dem Bild selbst zuerkennen, wer gemeint ist, wer wen anblickt, wer was zeigt.
- Zeigebilder, die erst im Zuschauerbereich eingelöst werden. Erst der Zuschauer kann feststellen, auf wen die Fernsehansagerin blickt, worauf sie unter Umständen verweist. Z. B. der Pop-Finger, der direkt aus dein Bild auf den Betrachter verweist. Wenn Pater Galli in der Sendung "Das Wort zum Sonntag" frontal dem Zuschauer in die Augen blickt und sagt: es hängt alles einzig vorn Menschen ab", dann spricht er zwar ohne verbalen Verweis, aber durch den Blick direkt den "Menschen" im Zuschauer an.
- Zeigebilder, die durch Stimmen, Geräusche oder Musik, im OFF präzisiert werden. Eine Reaktion einer Figur, ein visueller Verweis im Bild wird erst durch ein Geräusch erklärt. Die Darstellung der Tennisspieler bei Antonioni, wo nur die Reaktionen der Zuschauer gezeigt werden, die mit den Köpfen den Ballbewegungen folgen, wird durch die Geräusche des Ballaufschlags, der Stimme des Schiedsrichters usf. erst deutlich.
- Die visuellen Verweise können auch durch die nachfolgenden Einstellungen präzisiert werden, oder durch eine innere Veränderung der Einstellung durch Zoom oder Schwenk usf.
- Zeigebilder können aber auch in einem Phantasieraum, der durch Bild und Ton errichtet wird, präzisiert werden. Hier muß der Zuschauer durch Wissen, Erinnerung und Erfahrung die visuelle Aktion präzisieren.

In Kombination mit den Zeigebildern, aber auch einzeln, können ebenso auch Zeigewörter (Verweise wie: dieser, jener, der da, Anreden usw.) eingesetzt werden.

4. Weitere visuelle Kodierungen

Neben der Mimik und der Gestik wird im Bild noch mit einer Reihe weiterer Mitteilungsebenen gearbeitet: Kodierung durch die Kostümierung, durch Requisiten, Dekoration bis hin zur Architektur und Natur.

Am deutlichsten wird ihre Verwendung bei historischen Filmen, wo das historische Moment vielfach nur über die Kostümierung und die Dekoration transportiert wird. Ober die Ausstattung wird vor allem auch die soziokulturelle Zuordnung transportiert. Einrichtungen, Kleidungen, Requisiten verweisen auf die Zugehörigkeit von bestimmten sozialen Gruppen, verweisen auf das soziale Prestige ihrer Besitzer und werden so als Argumentation im Film eingesetzt.

VIII. Wort-Bild-Verbindungen

Grundsätzlich wird zwischen ON-Ton und OFF-Ton unterschieden. Gemeint ist: on the screen (im Bild) und: off the screen (außerhalb des Bildes). Die Begriffe stellen fest, ob die Geräuschquelle im Bild zu sehen ist (dazu gehört auch die Person, die etwas sagt) oder nicht, wie z. B. in der Regel die Filmmusik.

1. ON-Ton

Alles Hörbare ist im ON, wenn seine Ursache im Bild zu sehen ist. Der Zusammenhang zwischen Bild und Ton ist besonders wichtig, wenn im Text mit Verweisen gearbeitet wird.

Beispiel: Man sieht den Lehrer mit dem Rücken zur Klasse, er sagt: "Du da in der dritten Reihe, steh mal auf", und man sieht, wie Fritz sich allmählich erhebt. Die Beziehung zwischen Lehrer und Schüler und die Begründung der Handlung von Fritz geht nur aus dem Text und dessen Aufforderung an Fritz hervor.

Daß man die Quelle von Geräuschen oder gesprochenen Texten sieht, ist wichtig zur Charakterisierung von Geräuschen. Große Worte werden oft viel kleiner, wenn man ihren Ursprung sieht, andererseits können Sympathie und Antipathie beim Anblick des Sprechers das Verständnis des Textes oder die Bereitschaft, sich der vorgetragenen Meinung anzuschließen oder sie abzulehnen, beeinflussen.

2. OFF-Ton

Der OFF-Ton behauptet gegenüber dem Bild eine größere Eigenständigkeit. So wie die Filmmusik eine Szene interpretiert, kann auch ein im OFF gesprochener Text die einzelnen Szenen kommentieren und ihre Sehweise beeinflussen.

Gerade wegen ihrer relativen Selbständigkeit sind Geräusche und Texte ans dem OFF oft mit mehr Autorität ausgestattet als im ON.

Geisterstimmen haben es an sich, unsichtbar zu bleiben, quietschende Türen, langsame Schritte im OFF sind so unheimlich, weil nicht zu sehen ist, woher diese Geräusche kommen. Auch ähnliche ON-Geräusche (wenn nur die Füße zu sehen sind) zeigen ja eigentlich nicht, wer da geht.

3. Verknüpfung von Einstellungen durch ON und OFF

Verknüpfungen durch ON-Ton haben Verweischarakter. Der OFF-Ton kann sehr unterschiedliche Einstellungen miteinander verbinden und ihnen einen einheitlichen Charakter geben, kann zu Steigerungen, Spannungsanstiegen oder -abfällen führen, ohne daß in den Einstellungen Entsprechungen vorhanden sind.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.