

Station 4 – Tipps für die Filmanalyse mit Beispielen – Methoden der Filmanalyse

Filmanalyse

Bei der Filmanalyse muss nicht der gesamte Film untersucht werden. Man kann sich auch auf einzelne Filmabschnitte, die Sequenzen genannt werden, konzentrieren.

Was untersucht wird, sind folgende Gestaltungselemente des Films: Kamera (Einstellung, Perspektive und Bewegung), Licht/Ton, Montage, und die Geschichte (Genre, Darsteller, Dialoge etc.)

Die Bestandteile des Films: Einstellung, Szene, Sequenz

Als kleinste filmische Einheit wird in der Regel nicht das fotografische Einzelbild gesehen, sondern die Einstellung, also der Filmabschnitt, der zwischen einem Ein- und Ausschalten der Kamera entsteht, oder anders gesagt, zwischen zwei Schnitten liegt. Die Einstellung besitzt eine Einstellungslänge und zeigt, dem Filmformat/Bildschirmformat entsprechend, einen bestimmten Bildausschnitt – die Einstellungsgröße.

Der Begriff Szene bezeichnet einen Teil des Films, der durch Einheit von Ort und Zeit charakterisiert werden kann. Eine Szene kann daher aus mehreren Einstellungen bestehen.

Als Syntagma oder Sequenz bezeichnet man den inhaltlich geschlossenen Abschnitt einer Filmhandlung. Der Unterschied zur Szene besteht darin, dass eine Sequenz auch aus einer Verknüpfung mehrerer Handlungsorte bestehen kann

Analyse der Kamera-Einstellungen

Die Kamera-Einstellung kann nach ihren Einstellungsgrößen untersucht werden. Die Einstellungsgröße bestimmt, was von einer Person oder einem Objekt im Bild zu sehen ist. Somit ist die jeweilige Einstellungsgröße entscheidend für die Wirkung der Bildaussage. Folgende Einstellungsgrößen sind hier zu unterscheiden: (Halb)-Totale, (Halb)-Nah, Detail

Bei der **Totalen** liegt die Bedeutung in der Regel auf der Vermittlung eines Überblicks über den Ort der Handlung und das Handlungsgeschehen. Entsprechend dieser Funktion gibt die Länge ausreichend Zeit zur Aufnahme der Situation.

Die **Halbtotale** zeigt die agierende Person in voller Größe und legt damit den Bedeutungsakzent auf die Aktion, also die ganze Figur.

Ist die Aktion reduziert auf den gestischen (und mimischen) Ausdruck, so eignet sich hierfür insbesondere beim Bildschirmformat von Video die Größe **Halbnah** (oder Amerikanisch) besser, bei der die Figur etwa bis zum Knie abgeschnitten wird. Der Bezeichnung „Amerikanisch“ kommt von den typischen Einstellungen, die im Western gewählt wurden, bspw. bei der Darstellung des klassischen Duells zwischen Sheriff und Outlaw.

Zur Verdeutlichung seelischer Regungen und des am Gesicht ablesbaren Ausdrucks innerer Regungen eignen sich **Nah-** und **Großeinstellung** besser, bei denen die Gestikulation der Hände weitgehend abgeschnitten wird (Brustbild- Kopfbild). Was in den Personen vorgeht, übermitteln sich durch eine Bewegung der Augen, das Zucken eines Muskels. Im Gegensatz zum Theater liegen hier die Stärken von Film und Fernsehen

Detaileinstellungen greifen Einzelheiten groß heraus. Auf die menschliche Figur bezogen, wären ein Auge, ein Ausschnitt der Hand, ein Kleidungsdetail – Format füllende Objekte dieser Einstellungsgröße. Für sich allein schneidet das Detail den Betrachter ab von der Aktion des dargestellten Subjekts. Es weckt im Betrachter die Empfindung, eine Schwelle der persönlichen Intimität überschritten zu haben, und liefert die dargestellte Person den Blicken des Betrachters schonungslos aus. In der Regel wird bei erzählender Kamera das Detail die kürzeste Einstellung bleiben.

Wichtiger als der Name für die Einstellungsgröße ist im Unterricht die Einschätzung der filmischen Absicht. Was soll ins Bild gerückt werden, worauf soll sich der Blick konzentrieren. Wird unsere Neugier gestillt oder der Zeitpunkt dazu hinausgezögert? An eine Erläuterung der Einstellungsgrößen sollte man gemeinsame Übungen anschließen, in denen man gemeinsam die Einstellungen einer Sequenz **zählt, benennt**, ihre **Dauer misst** und die jeweiligen **Absichten** der Regie untersucht.

Die innere Montage : Die 'Gruppierung von Personen und Objekten im Bildraum': "Stellt man eine Person in den Vordergrund, eine andere in den Mittel- und eine dritte in den Hintergrund, so gibt man damit im allgemeinen zu erkennen, dass die erste Person in dieser Szene eine besonders wichtige Rolle spielt." Eine besondere Form ist die des symbolischen Bildes. Die Bildkomposition kann der Art sein, dass sie eine seelische Stimmung verdeutlicht oder sogar versinnbildlicht.

Beispiele für typische Kameraeinstellungen im Film „Station 4“:

1. Totale: TC: 22:08



Jungen spielen draußen Basketball

2. Halbnahe: TC: 21:37



Izan und Miguel führen ein schwieriges Gespräch

3. Nahe: TC: 1:16:24



Miguel redet zum ersten Mal seit langem mit seinem Vater.

4. Detail: 1:18:25



Die Hände von Dani und Gloria

Analyse der Kamera-Perspektive

Normalsicht – Untersicht (Frosch) – Obersicht (Vogel)

Die Kamera lenkt den Blick des Zuschauers durch die Wahl einer bestimmten Perspektive bzw. eines Standpunktes gegenüber dem Geschehen oder den Protagonisten. Als **Normalsicht** empfindet man eine Kamera, die sich etwa auf Augenhöhe der agierenden Personen befindet. Eine **Untersicht** suggeriert Erniedrigung, Unterlegenheit, aber auch Belauern. Die extreme Form der Untersicht nennt man „Froschperspektive“. Die **Aufsicht**, ihre extreme Form nennt man „Vogelperspektive“, lässt den Betrachter über der Sache stehen; sie schafft Überlegenheit bis sachliche Distanz.

Beispiele für typische Kameraperspektiven im Film "Station 4":

1. Normalsicht, TC: 05:23



Die Kamera nimmt die Perspektive der Jungen ein. Die Normalsicht ist deswegen oft auf Höhe des Rollstuhls.

2. Aufsicht, TC: 7:12



Auf dem Sonnendach

3. Untersicht, TC: 1:33:54



Der Basketballkorb aus der Sicht des Spielers

Analyse der Kamera-Bewegung

Schwenk, Fahrt, Zoom, Fokus

Die Bewegung der Kamera ist zu unterscheiden von den Bewegungen, die Bildgegenstände oder Personen im Bild vollziehen. Drehbewegungen der Kamera mit dem Stativ bezeichnet man als **Schwenk**. Bewegungen auf Wagen, Dolly oder mit dem Kran nennt man **Fahrt**. Durch die Entwicklung von **Zoom**objektiven ist es möglich geworden, bei fixer Kamera über die Änderung der Brennweite des Objektivs eine Bewegung in die Bildtiefe (Tele) und umge-

kehrt (Weitwinkel) zu simulieren. Eine solche Bewegungssimulation nennt man **Zoom**. Auch der Wechsel von Unschärf zu Schärf, das **Fokussieren**, wird als Bewegung empfunden, die ein Objekt ins Visier nimmt.

Auch bei der Analyse von Perspektive und Bewegung geht es eigentlich mehr um die Wirkung, die diese beim Zuschauer auslösen können. Denn sie weisen dem Betrachter eine Position zum Handlungsgeschehen zu. Sie beziehen ihn ein, z. B. als Ansprechpartner, sie distanzieren ihn zum Zuschauer, Beobachter, Mitwisser, Vorauswisser etc., sie lassen ihn über seine Position im unklaren oder lösen gezielt Gefühle aus.

Analyse des Film-Tons: Geräusche und Musik

Der Ton ist entweder Originalton, Untermalung, kommt von einer im Bild sichtlichen Quelle (On screen) oder von einer Quelle außerhalb des Sichtfeldes der Einstellung (Off screen). Musikalische Akzentuierung und Bildschnitt wirken sehr eng zusammen, Lautstärke, Crescendo und Decrescendo sind in ihrer Wirkung mit der Standzeit einer Einstellung verknüpft. Neben der Sprache ist die Musik das wichtigste Element des Zeichensystems Ton. Musik kann unterschiedlich starken Einfluss nehmen, je nachdem ob sie nur eine die Bilder verstärkende oder auch diese interpretierende und kommentierende Funktion hatte. Folgende Gestaltungselemente der Musik können unterschieden werden:

Musik illustriert bzw. kommentiert den Handlungsablauf des Films und die Gefühle seiner Hauptfiguren, dies schließt mögliche Kontrapunktierung und Leitmotivik ein.

Musik etabliert Raum und Zeit des Films. Musik emotionalisiert die Rezipienten des Films.

Musik strukturiert den Film, verdeutlicht Zäsuren bzw. Kontinuität in der Handlung. Musik dient – insbesondere als Titellied – der Film-Werbung und Kanonisierung.

*Beispiele für **Musik** im Film „Station 4“:*

Die Musik im Film besteht aus drei verschiedenen Teilen, die jeweils unterschiedliche Funktionen haben: Die eigens zum Film komponierte Musik (1), Musik des bekannten spanischen Duos „Estopa“ (3), Beatboxing von Alfredo (3): Beim Beatboxing werden mit dem eigenen Mund Töne, Klänge und Geräusche zu einem Ganzen verschmolzen.

- 1. Das musikalische Hauptmotiv des Films zum Anhören: TC: 0:47-1:16*
- 2. Songs von „Estopa“. Hier hören die Jungen einen Song aus dem Radio und singen mit TC: 24:01-24:21*
- 3. Beispiel für Beatboxing: TC: 1:25:14-1:25:36*

Analyse des Lichts

Jede Raumdarstellung ist durch das Licht geprägt. Ohne Licht entsteht keine Plastizität des Gezeigten. Auch für die Darstellung des Menschen im Raum spielt das Licht eine entscheidende Rolle, weil die Beleuchtung unterschiedliche Stimmungen erzeugt und diese als Eigenschaften einer Situation oder auch eines Charakters verstanden werden. Die *Ausleuchtung des Raums* setzt Stimmungen, schafft Atmosphäre. Sie gibt vor, was wir von diesem Raum sehen, sie verändert ihn. Vor die real gebaute Raumarchitektur schiebt sich die Architektur des Lichts. Sie verändert, modifiziert den Raum.

Analyse der Film-Montage

Die Verbindung zweier Einstellungen erfolgt durch Schnitt entweder *hart*, d. h. nahtlos oder *weich* durch Blende (ein- bzw. ausblenden) oder Überblendung. Letztere ist im Film eher die Ausnahme und vor allem als Überleitung zwischen zeitlich oder räumlich auseinanderliegenden Handlungsbereichen im Gebrauch.

Unter **Plansequenz** versteht man die ungeschnittene Sequenz eines Films. Gemeint ist eine "autonome" Einstellung, eine Handlungseinheit, die den "Status" einer Sequenz besitzt.

Meistens versucht der Begriff "Plansequenz" eine lange Einstellung zu beschreiben, wobei in der ununterbrochenen Einstellung Bewegung und Dynamik nicht durch die Montage erzeugt werden.

Die Montage bezeichnet die unterschiedlichen dramaturgischen Formen der Schnitt-Technik, die wiederum spezifische Wirkungen beim Zuschauer erzielen. Die „**lineare**“ oder „**erzählende**“ **Montage** ist die gebräuchlichste Form, einen Film zu gestalten. Sie orientiert sich an den Wahrnehmungsgewohnheiten und Bewegungen der Menschen. Die Szenen werden so aneinander geschnitten, dass sich das Auge an das Geschehen und die Personen annähern kann. So wird zuerst mit einer „Totalen“ oder „Halbtotale“ der gesamte Handlungsort mithilfe eines Überblicks vorgestellt. Die Details, auf die der Zuschauer achten soll, und die handlungsentscheidend sind, werden vorgestellt. Danach folgt eine Annäherung an die handlungsrelevanten Personen („Halbnahe“ Einstellungen). Dann erst schließen sich Nah- und Großaufnahmen an. Mithilfe von Überblickseinstellungen wird dem Zuschauer immer wieder eine Gesamtorientierung ermöglicht.

Ganz im Gegensatz zur „erzählerischen“ Montage arbeitet die „**Kontrastmontage**“, die auch charakteristisch ist für das gesteigerte Tempo in der filmischen Erzählweise und den Veränderungen der Sehgewohnheiten. Bei einer Kontrastmontage werden gegensätzliche Einstellungen oder Motive montiert. Überblickseinstellungen oder das langsame Hinführen auf eine thematische oder zeitliche Veränderung fallen weg. Sehr anschaulich lässt sich die Kontrastmontage bspw. bei Musicclips aufzeigen. Hier arbeitet man auch mit der „rhythmischen“ Montage. Der Rhythmus der Filmmusik wird auf den Filmschnitt übertragen.

Durch das **cross-cutting**, des „kreuzweisen“ Hin- und Herschneidens verschiedener Einstellungen (Entsprechung von Zeit und/oder Raum), wird dem Bedürfnis nach Abwechslung und Wiederholung gleichermaßen entsprochen. Ein Beispiel wäre hier eine Verfolgungsjagd. Eine weitere häufig vorkommende Montageform ist die Verknüpfung von zwei zeitlich oder räumlich getrennten Handlungsabläufen, die man **Parallelmontage** nennt und z. B. zum Aufbau von Spannung verwendet werden.

Unter der **Ellipse** als Montageform versteht man die Kunst der Auslassung bzw. wenn alles, was nicht zum Grundverständnis der Szene benötigt wird, weggeschnitten wurde. Auch das *cross-cutting* ermöglicht die Montage von Teilereignissen, wenn beispielsweise jeweils nur die informativsten und spannendsten Momente einer Verfolgungsjagd gezeigt werden.

Match-cuts sind eine Sonderform der kontinuierlichen Bewegungsmontage. Meistens bewegt sich dabei eine Figur kontinuierlich durch mehrere Einstellungen hindurch bzw. über mehrere Schnitte hinweg, während hinsichtlich der Räume und damit auch der Zeit große "Sprünge" stattfinden. Der **jump-cut** ist das Gegenteil des *match-cuts*.

Unter dem **Zwischenschnitt** oder der **insertiven Montage** versteht man das "Dazwischen- oder Unterschneiden" von Inserts wie Zeitungsüberschriften, Briefen, Landkarten, Dokumenten, manchmal auch das Einfügen von Zwischentiteln. Meist hat der Zwischenschnitt die Funktion, ein Geschehen "als-ob-kontinuierlich" zu zeigen, wobei in Wirklichkeit bei den Dreharbeiten Pausen, Auslassungen oder Veränderungen passierten. Oft kommt der Zwischenschnitt bspw. bei dokumentarischen Genres vor.

Beispiele für zwei typische Montagearten im Film „Station 4“:

1. *Zwischenschnitt: Die Jungs liegen auf dem Sonnendach und sehen zum Fenster auf der gegenüberliegenden Hausseite. Der Zwischenschnitt zeigt die Hausfassade mit dem Fenster.*

TC: 7:15 (Die Jungen)

TC: 7:19 (Das Fenster)

TC: 7:27 (Die Jungen)

TC: 7:47 (Das Fenster)



2. *Cross-Cutting*: Diese Schnittform ist meist dann im Film zu erkennen, wenn ein Gespräch zwischen zwei oder mehreren Personen dargestellt werden soll (Charakterisierung der Personen, Reaktion der einzelnen Figuren auf das Gesagte, auf die anderen ...), dieses Beispiel zeigt die Visite der Ärzte bei Miguel

TC: 16:53 (Dr. Marcos) – TC: 16:56 (Miguel) – TC: 17:04 (Die Gruppe der Ärzte und Schwestern)



Methoden der Filmanalyse

Analyse Kamera:

Das Filmprotokoll: Mit Hilfe des **Filmprotokolls** lassen sich **Filmsequenzen**, das sind Handlungsabschnitte, als Folge von Einstellungen zeichnerisch darstellen, ein Verfahren, das in der Filmproduktion als **Pictureboard/Storyboard** für die filmische Vorbereitung angewendet wird. Die Wiedergabe einer Einstellung kann entweder durch eine Skizze oder durch ein Standbild (Screenshot) erfolgen. Beide sollen die wesentlichen Elemente der **Bildkomposition** (Bildausschnitt, Gegenstände, räumliche Anordnung, Horizont, Hell/Dunkel) und damit die Bedeutung tragenden Bildmittel erfassen. Letztere sind je nach Einstellungsgröße verschieden.

Die Bewegungen von Bildobjekten oder Personen können mit farbigen Richtungspfeilen im Bild markiert werden. Kamerabewegungen sind mit farbigen Richtungspfeilen außerhalb des Bildes zu kennzeichnen. Bei langen Schwenks oder auch bei Einstellungen, in denen sich das Bild stark verändert, sollten Ausgangs- und Endbild dargestellt werden.

Übung „Filmaufnahmen – Kameraeinstellungen“: Jede Gruppe überlegt sich eine Filmszene. Mittels eines Storyboards wird diese in einzelne Einstellungen aufgelöst und die Größe/Perspektive, Bewegung und evtl. Symbolik der Einstellungen vorher festgehalten. Dann wird gefilmt. Eine Szene kann auch mehrmals gefilmt werden, wobei die Einstellungsarten variieren sollten. Im Vergleich können so bei der Sichtung die Wirkungsweisen herausgearbeitet werden.

Analyse Ton/Musik

Szenen-Sequenzanalyse: Eine Szene oder eine Sequenz wird drei Mal vorgespielt. Das zweite Mal wird das Bild ausgeblendet, bzw. die Schüler/innen schließen die Augen. Nach jeder Sichtung wird in einem Szenenprotokoll der Ton/Musikeinsatz skizziert und charakterisiert: Welche Funktion hat er in der filmischen Erzählung? Welche Wirkung hat er auf den Zuschauer.

Übung „Geräuschkoffer“: Eine Filmszene wird stumm gespielt. Der Gruppe stehen unterschiedliche Objekte und Instrumente zur Vertonung zur Verfügung. Die Gruppe verfasst ein Storyboard, in dem die gewünschten Töne und ihre erhoffte Wirkung bestimmt werden. Die Objekte/Instrumente werden verteilt und die Szene beim nochmaligen Ansehen „life“ vertont.

Analyse: Montage/Schnitt

Szenen-Sequenzanalyse/AB: Eine Szene oder eine Sequenz wird mehrere Male vorgespielt. Dabei sollen die einzelnen Montagetechniken charakterisiert werden: Kommen autonome Einstellungen vor? Welche? Lassen sich die Schnitte als „harte“ oder „weiche“ Schnitte erkennen? Welche Montageformen sind in der Dramaturgie der Schnitte erkennbar? Welche Funktion haben sie für die Erzählung? Wie werden Zeit, Raum und Handlung durch die Montage miteinander verbunden (oder nicht)? Welche Wirkung soll beim Zuschauer erzielt werden?

Übung Schnitttechnik und Montageformen: Hier ist der Zugriff auf Schnitt-Software (Digitalschnitt) oder Schnittplatz (analog) erforderlich. Die Gruppe erhält die Aufgabe eine Geschichte filmisch so umzusetzen, dass sie dabei bewusst bestimmte Montagetechniken einsetzt. Auch hier soll zuerst ein Storyboard verfasst werden, in dem die beabsichtigte Montagetechnik bereits festgehalten wird.

Beispiele für Sequenzprotokolle:

Arbeitsauftrag: Storyboard – Kamera-Einstellungen, Perspektive, Bewegung

Skizze der Abfolge der Einstellungen	Beschreibung der Einstellungsart (Größe, Perspektive, Bewegung, Symbolik)	Wirkung

Arbeitsauftrag: Storyboard – Ton/Musik

Skizze der Abfolge der Einstellungen	Beschreibung der Dialoge, Geräusche, Musik, Wahl der Objekte, Instrumente	Wirkung

Arbeitsauftrag: Storyboard – Schnitt/Montage

Skizze der Abfolge der Einstellungen	Beschreibung der Einstellungsart (Größe, Perspektive, Bewegung, Symbolik)	Wirkung