

Anregungen für den Unterricht – Glossar

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden unbewegliche Gegenstände oder Zeichnungen zum Leben erweckt. Dabei werden diese in Einzelbildern aufgenommen und so aneinander montiert und abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Damit diese Bewegung auch flüssig wirkt, sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig. Es gibt zweidimensionale (z.B. Zeichentrick und Legetrick) und dreidimensionale (z.B. Puppen- und Plastilanimation) Animationen sowie die Computeranimation.

Bildausschnitt

Siehe Einstellungsgrößen

Blende

Die Blende/Überblendung ist die neben dem Schnitt gängigste Form, zwei Szenen miteinander zu verbinden. Zu den verschiedenen Arten der Blende gehören die Aufblende/Weißblende, bei der sich das Bild am Ende einer Szene in eine weiße Fläche auflöst, und die Abblende/Schwarzblende, bei der sich das Bild am Ende einer Szene verdunkelt. Dies kann jeweils auch durch eine Kamerabewegung auf eine dunkle oder helle Fläche erreicht werden. Die Überblendung ist eine Kombination aus Ab- und Aufblende, die einen fließenden Übergang zwischen zwei Szenen möglich macht.

Close-Up

Siehe Einstellungsgrößen

Cut-Out-Animationstechnik

Siehe Legetrick

Detail

Siehe Einstellungsgrößen

Dialogachse

Als Achsen werden die imaginären Linien bezeichnet, auf denen die Bewegungen der Kamera, der Handlung und der Dialoge stattfinden. Das Sehen durch die Kamera erfolgt auf der Kameraachse, die Handlung verläuft auf der Handlungsachse. Die Rolle, die das Verhältnis der verschiedenen Achsen untereinander spielt, wird besonders dann deutlich, wenn die Achsen identisch sind, d.h. aufeinander liegen. So wird eine besonders starke Verbindung zwischen Filmhandlung und Zuschauer erzeugt, wenn Handlungsachse und Kameraachse identisch sind, die Figur im Film dem Zuschauer also zum Beispiel in die Augen sieht.

Dokumentarfilm

Im weitesten Sinne non-fiktionale Filme, die mit Material, das sie in der Realität vorfinden, versuchen, die Wirklichkeit abzubilden. John Grierson, der den Begriff prägte, verlangte von Dokumentarfilmer/innen einen schöpferischen Umgang mit der Realität; d.h. dass versucht werden sollte mit der Kamera eine wahre, aber dennoch dramatisierte Version des Lebens zu erstellen. Allgemein wird mit dem Begriff Dokumentarfilm Authentizität, Wahrheit und ein sozialkritischer Antrieb, oft und fälschlicherweise auch Objektivität verbunden.

Einstellungsgröße

Die Benennung der Einstellungsgröße beschreibt, was im jeweiligen Bildausschnitt zu sehen ist. Dabei orientieren sich die Größen an dem im Bild sichtbaren Ausschnitt einer Person.

Die **Detailaufnahme** umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen und Hände, die **Großaufnahme** (engl.: close-up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab, die **Naheinstellung** erfasst den Körper bis etwa zur Brust („Passfoto“). Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person von der Hüfte (also im Western von der Höhe des Colts) an aufwärts und ähnelt sehr der **Halbnah-Einstellung**, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind. Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung und die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (engl.: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet. Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Farbgebung

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung wie über die Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) erzeugt werden. Signalfarben lenken die Aufmerksamkeit, fahle, triste Farben senken die Stimmung.

Filmmusik

Filmmusik beeinflusst wesentlich das Filmerlebnis. Sie kann Stimmungen untermalen, verdeutlichen oder auch im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen. Eine extreme Form des Untermalens der Stimmung ist die Pointierung, die auch Mickeymousing genannt wird. Dabei werden nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Zusätzlich kann die Musik innerhalb des Films als akustische Klammer fungieren, d.h. Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definieren.

Genre

Genre bezeichnet die Art der Gruppenzuordnung, mit der verschiedene Arten von Kunst nach dem räumlichen und zeitlichen Bezug des künstlerischen Inhalts eingeteilt werden. Zu den Filmgenres gehören unter anderem: Abenteuerfilm, Liebesfilm, Western und Science-Fiction-Film.

Geräusche

Das Geräusch bezeichnet im Film ein Klangereignis. Dies kann ein Soundeffekt sein, bezeichnet aber meistens einen von einem Geräuschemacher (foley artist) erstellten Ton. Z.B.: Schritte, Türknallen, Glas abstellen.

Großaufnahme

Siehe Einstellungsgrößen

Handlung

Die Geschichte, die in einem Film erzählt/gezeigt wird. Auch Plot genannt.

Kameraeinstellung

Siehe Einstellungsgrößen

Legetrick

Eine zweidimensionale Form des Animationsfilms, bei der auf einer Fläche verschiedene Objekte und Figuren platziert und abfotografiert werden.

Montage

Mit Schnitt oder Montage bezeichnet man die Anordnung und Zusammenstellung der einzelnen Bildelemente eines Filmes von der einzelnen Einstellung über die Auflösung einer Szene bis zur Szenenfolge und der Anordnung der verschiedenen Sequenzen. Die Anordnung ist ausgerichtet nach narrativen Gesichtspunkten und filmdramaturgischen Wirkungen. Die Montage macht den Film zur eigentlichen Kunstform, da sie maßgeblich über die Wirkung des Filmes entscheidet und theoretisch unendlich viele Möglichkeiten bietet. Durch die Montage lassen sich verschiedene Orte und Räume, Zeit- und Handlungsebenen so miteinander verbinden, dass ein einheitlicher Gesamteindruck entsteht. Je nachdem, wie die Montage durchgeführt wird, können diese Übergänge sehr unauffällig gestaltet sein oder den künstlichen Charakter des Films betonen.

Nahaufnahme

Siehe Einstellungsgrößen

Off

Ist die Quelle des Tons nicht im Bild zu sehen spricht man vom Off-Ton (im Gegensatz zum On-Ton, bei dem die Quelle im Bild sichtbar ist). Beim Off-Ton ist zu unterscheiden, ob die Geräusche, Sprache, Musik zur logischen Umgebung einer Szene gehören (Türschließen, Dialog, Radiomusik), oder ob sie davon unabhängig eingesetzt werden wie ein Erzähler-Kommentar (Voice-Over) oder eine eingespielte Filmmusik.

Panorama

Siehe Einstellungsgrößen

Plot

Siehe Handlung

Realfilm

Im Gegensatz zum Animations- oder Zeichentrickfilm wird der Realfilm innerhalb der Realität, im Falle des fiktionalen Films in einer konstruierten Realität (Handlung, Szene) gefilmt.

Schuss-Gegenschuss

Eine Form der Montage bei der jeweils eine Person aus der Perspektive der anderen gezeigt und die besonders bei Dialogen angewendet wird. Die Einstellungsgröße und der relative Winkel der Augenblickrichtung zur Kamera bleiben hierbei für gewöhnlich gleich.

Showdown

Die abschließende Auseinandersetzung zwischen den Hauptfiguren eines Filmes. Als klassische Showdowns werden die mit Revolvern ausgetragenen Entscheidungskämpfe in Western betrachtet.

Slow Motion

Siehe Zeitlupe

Spiel im Spiel

Auch ‚Geschichte in Geschichte‘. Hierum handelt es sich, wenn eine Geschichte durch eine Rahmengeschichte umschlossen wird, beziehungsweise innerhalb einer Geschichte eine weitere Geschichte (von einer der Figuren der ersten Geschichte) erzählt wird.

Storyboard

Ein Storyboard besteht aus kleinen Zeichnungen, die jede Einstellung erklären und so die spätere Inszenierung des Filmes skizzieren. Insbesondere für den Kameramann sind sie hilfreich, ebenso um Szenenanschlüsse zu diskutieren. Kamerabewegungen werden durch Pfeile außerhalb einer Zeichnung erkennbar gemacht.

Subjektive Kamera

Mit der subjektiven Kamera, auch Point of View Shot genannt, wird der Blickwinkel des Erzählenden oder eines Protagonisten nachgeahmt. Man sieht damit die Welt aus der subjektiven Sichtweise der jeweiligen Figur. Diese Kameraperspektive stellt eine Erweiterung der beschreibenden Außensicht dar und erleichtert den Zuschauenden das Sich-Einfühlen in Charaktere.

Totale

Siehe Einstellungsgrößen

Überblendung

Siehe Blende

Voice-Over

Beim Voice-Over vermittelt eine Erzählerstimme auf der Tonspur Informationen, die der Zuschauende zum besseren Verständnis der Geschichte benötigt und die mitunter auch Ereignisse zusammenfassen, die nicht im Bild zu sehen sind. Häufig tritt der Off-Erzähler als retrospektiver Ich-Erzähler auf.

Zeichentrick

Animationsfilm der mit gezeichneten Bildern erstellt wird.

Zeitlupe/Zeitraffer

Die Zeitlupe dehnt die reale Zeit, wodurch Bewegungsabläufe verlangsamt dargestellt werden. Sie wird besonders bei entscheidenden dramatischen Höhepunkten eingesetzt, um Spannung zu intensivieren. Der Zeitraffer verkürzt die Zeit sichtbar und stellt Bewegungsabläufe beschleunigt dar. Sie kann als komisches Element eingesetzt werden und kommt im zeitgenössischen Kino besonders zur Hervorhebung von Zeitabläufen zum Einsatz. Zeitlupe und Zeitraffer heben die Raum-Zeit-Illusion des klassischen Erzählkinos auf und dienen deshalb auch zur Aufmerksamkeitslenkung.

Quellen

<http://www.kinofenster.de/materialundfortbildung/glossar/>

<http://www.vierundzwanzig.de/glossar>

http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hickethier_grundbegriffe/hickethier_grundbegriffe.html

Copyright: Brigitte Zeitlmann / Kirsten Taylor