

Filmanalyse

»» *Schauen wir heute was an?*

»» *Bei richtigen Filmen oder guten Serien wird nichts dem Zufall überlassen.*

»» *So genau macht das im Kino auch keiner.*

Wer Filme und die eigenen Empfindungen beim Schauen verstehen will, muss sich mit den Mitteln des Films und seiner Sprache auseinandersetzen. Diese Methode hilft dir, auf einige filmische Gestaltungsmittel genauer zu achten und Szenen zu deuten.

KAMERAPERSPEKTIVEN

Die Kamera ahmt den Blick der Betrachtenden nach und weist ihnen dadurch eine Rolle zu: Sind sie z. B. neutrale Beobachtende, Mitwissende oder Voraussetzende, die die Hauptperson am liebsten warnen würden? Je nachdem, wie ein Ort bzw. eine Person gezeigt wird, spricht man von einer **Normalsicht** (man befindet sich sozusagen auf Augenhöhe), einer **Untersicht** (man blickt von unten auf die Szene, wodurch z. B. etwas als groß und mächtig erscheinen oder als Belaue-rungssituation empfunden werden kann) und einer **Auf- oder Draufsicht** (Blick von oben, wodurch etwas z. B. kleiner, hilfloser, einsamer erscheint oder wodurch man eine gute Beobachterposition erhält, was Überlegenheit oder auch Distanz erzeugt). Wenn die Kamera den Blick einer Person nachahmt, spricht man von **subjektiver Kamera**.

KAMERABEWEGUNGEN

Drehbewegungen der Kamera von einem Standpunkt aus bezeichnet man als **Schwenk**. Er verschafft z. B. einen Überblick oder zeigt Zusammenhänge und Beziehungen auf.

Bei einer **Kamerafahrt** bewegt sich die Kamera selbst durch den Raum, z. B. mit Kran, Kamerawagen (Dolly) oder als Steadicam (einem tragbaren Stativ, das ruckel-freie Bilder ermöglicht). Dadurch scheint es, als würde man selbst den Raum erschließen oder Personen begleiten können. Zudem kann die Fahrt z. B. Dynamik und Spannung erzeugen.

Auch das Heran- oder Weg-**Zoomen** und das **Fokussieren**, also der Wechsel von unscharf zu scharf, wird meist als (unechte) Bewegung empfunden.

EINSTELLUNGSGRÖSSEN

Was und wie viel von den Schauspielern, Objekten und Handlungsorten zu sehen ist, entscheidet mit über die Wirkung einer Szene. So gibt die Umgebung eines Ortes Orientierung über die Vorgänge, Personenkonstellationen und Handlungsmöglichkeiten. Stehen dagegen Beziehungen und Gefühle im Vordergrund, muss die Kamera den Handelnden sehr viel näher kommen. Und manchmal ist der Blick auf ein Detail entscheidend.

Super Totale / Panorama und **Totale** geben einen Überblick über eine ganze Landschaft bzw. Örtlichkeit.

Halbtotale (Menschen oder ein Objekt sind vollständig zu sehen): Sie kann eine Person einführen und lenkt den Blick auf ihre Aktionen.

Amerikanisch (Menschen von Kopf bis Knie, vgl. Western-Duell-Szenen): Auch hier steht der gestische Ausdruck im Vordergrund.

Halbnah (Menschen von Kopf bis Hüfte): Hier sind innere Regungen schon erkennbar; feinere Handlungsunterschiede werden deutlich.

Nah (Menschen vom Kopf bis max. Bauchnabel): Zeigt sehr genau, was in Personen vor sich geht.

Groß bzw. Portrait (Close-Up) zeigt nur den Kopf und erlaubt noch größere Annäherung an eine Figur.

Detail (Extreme Close-Up): Deutliche Fokussierung auf einen Gegenstand oder auf innere Zustände und Emotionen.

SOUNDDESIGN UND LICHT UND FARBE

Ein großer Teil der Wirkung eines Films wird durch dessen Ton erzeugt. Auch die Licht- und Farbgestaltung können bedeutungstragend sein, indem z. B. negative Figuren mit Schatten auf dem Gesicht gezeigt werden.

ZUM VORGEHEN

Betrachtet eine Sequenz zunächst entweder unvoreingenommen oder überlegt euch vorher, wie ihr den dortigen **Inhalt** umsetzen würdet und vergleicht dann.

Achtet auf den **Inhalt** (Was wird erzählt?) und auf die **Art der Umsetzung** (Wie, also mit welchen filmischen Mitteln wird es erzählt?). **Deutet** dann den Abschnitt hinsichtlich einer möglichen Wirkungsabsicht oder Botschaft: Wie wird z. B. ein Konflikt oder eine Beziehung durch die Gestaltung zum Ausdruck gebracht? Was steht im Mittelpunkt? Wie ist die Raumaufteilung? Welche Rollen spielen Licht und Ton?