



## REIZWECHSEL

Der „Augenkitzel“ fesselnder Bewegungsreize, der „Ohrenkitzel“ alarmierender Geräusche

Zum Gestaltungspotential des Films gehört es, Bewegungen groß ins Bild zu bringen. Wenn eine solche Bewegung sehr schnell ist, sieht man sie nicht nur, sondern spürt sie geradezu in einem Gefühl physischer Erregung. Dieses Gefühl der Aktivierung ist der Grund, warum viele Kameralleute so bereitwillig Bewegungen fotografieren. In einer empirischen Untersuchung stellte Bernward Wember fest, daß Fernsehdokumentationen großteils aus Einstellungen bestehen, in denen Bewegungsreize eine Rolle spielen (Wember 1976). Die Kameraoptik wird mit Vorliebe auf flatternde Fahnen oder auf den Bewegungsreiz gehender Füße in Großaufnahme gelenkt. Von einer schicken Bewegung sprechen Kameralleute, wenn ein Schwenk besonders schnell über die Landschaft wischt, und die Sache hat Drive, wenn eine Sequenz hektisch geschnitten ist und auf diese Weise Bewegung signalisiert. Mit diesen und ähnlichen Methoden soll das Bild „angeheizt“ werden, sagt Wember. Er bezeichnet den Effekt daher treffend als eine Art Augenkitzel. In wahrnehmungspsychologischer Hinsicht handelt es sich nämlich um eine Kaskade an Reflexen, die von der Bewegung ausgelöst werden. Auch akustische Signale sind in der Lage, das Erregungsgefühl dieses Effekts zu verursachen. Trotzdem ist der aktivierende Reizwechsel in erster Linie ein Phänomen der visuellen Filmgestaltung.

Schon in den frühen Stummfilmen gehörten bewegte Objekte zu den bevorzugten Motiven. Lumière filmte 1895 das Menschengewimmel in einer Gruppe von Arbeiterinnen, die seine Fabrik verließen, und die Ankunft eines Zuges am Bahnhof von Ciotat. Sehr knapp fährt der Zug dabei an der Kamera vorbei. Werner Adrian (1975) schreibt über die Wirkung solcher Einstellungen: „What is evident in the early films is, the quicker that things moved, the more exciting it was for the audience. This explains the popularity of the onrushing train and early car and aeroplane.“ Die Filmemacher dieser Tage wollten ihrem Publikum die Attraktion „bewegter Bilder“ bieten. Bei dieser Gelegenheit entdeckten sie die physische Attraktivität der Bewegungsreize.

Durch die ständige Erfahrung mit der Bewegung im Film entwickelten Kameralente und Regisseure mit der Zeit ein Feeling für den Effekt, ein Gefühl dafür, wie die Bewegungen angelegt werden müssen, damit die physische Aktivierung eintritt. Ein wichtiger Faktor war dabei die Weiterentwicklung der Kameratechnik. Der anfänglich starren Kamera folgte eine Version, die mittels zweier Kurbeln horizontal oder vertikal bewegt werden konnte. Später ermöglichte das Schwenkstativ Bewegungen in jede Richtung. Außerdem wurde die Kamera auf bewegliche Wagen gestellt. Griffith war einer der ersten, die die Möglichkeiten von Schwenks und Kamerafahrten nützten. Nun konnten Bewegungsreize auch von der Kamera ausgehen, die über das unbewegte Dekor geführt wurde. Es liegt auf der Hand, daß sich dadurch die Erfahrung mit Bewegungsreizen vervielfachte. Diese Tendenz zeigte sich auch in den Themen der ersten abendfüllenden Spielfilme, die temporeiche Situationen bevorzugten. Rasante Verfolgungsjagden wie in den Melodramen von D. W. Griffith oder der überdrehte Schwung in den *slapstick comedies* von Mack Sennett dominierten den Film. Durch die Anwendung der Zeitraffertechnik wurden die Bewegungen künstlich schneller gemacht, wodurch sich etwa jene unbändige Rasanz ergibt, mit der die chaotische Polizeitruppe *Keystone Cops* ihre Einsätze fährt.

Mit der wachsenden Erfahrung mit aktivierendem Reizwechsel bekamen die Filmemacher den Effekt immer mehr in den Griff, und er wurde immer zielgerichteter und selektiver angewandt. Es entstand ein ganzer Katalog an Gestaltungsstrategien, die auf das aktivierende Gefühl des Reizwechsels abzielen. In Kapitel 1 wurde auf eine Szene in *LAWRENCE VON ARABIEN* (USA 1962, Regie: David Lean) hingewiesen. Sie ist ein gutes Beispiel dafür, wie Bewegungsreize in modern fotografierten Filmen bewußt und exakt kalkulierend angewandt werden. Die Kamera fährt auf Schienen oder einem Kamerawagen (*Dolly*) quer zu Lawrence auf dem Kamel, der nach qualvoller Wüstendurchquerung endlich sein Ziel erreicht. Dabei wurde die Fahrt so angelegt, daß sich knapp vor der Kameraoptik Holzpflocke und Mauerbrocken ins Bild schieben. Sie wischen über die Leinwand und produzieren ein visuelles Sperrfeuer, einen „Augenkitzel“, der die Aufregung des Ereignisses zum Ausdruck bringt. Der Reizwechsel dieser Einstellung ist das Produkt einer durchdachten Konstruktion. Sie basiert auf einem Feeling, das den Gestaltern sagt, wie ein solcher Effekt erzielt werden kann. Die Kamera wird extrem knapp an den Staffagegegenständen vorbeigeführt.

So entwickelte sich aus den anfänglich wohl eher zufälligen Effekten ein wiederkehrendes Element der Filmästhetik. Die Kamera haarscharf an den Objekten vorbeizuführen ist einer der Codes des Reizwechsels. Ein *rasanter Schnitt*, der den Reizwechsel durch die Montage der Einstellungen bewirkt, ist ein anderer Code, der zu einem ähnlichen Ergebnis führt: Es entsteht der charakteristische „Augenkitzel“.

#### Psychologie

Die erregende Wirkung des Reizwechsels ist Ausdruck einer reflexartigen Reaktion des Zuschauers. Dabei handelt es sich um ein entwicklungsgeschichtlich sehr altes Verhaltensmuster, das ursprünglich – in

prähistorischer Vorzeit – dem Überlebenskampf der Individuen diene. Es ermöglichte eine rasche Reaktion auf verdächtige Bewegungen und unerwartete Geräusche. Diese konnten Hinweise auf potentielle Nahrungsquellen (jagdbare Tiere) oder auf die Bedrohung durch andere Lebewesen sein. Reflexartig wandte sich das Individuum diesen Reizen zu, während sein Organismus für den möglichen Ernstfall (Flucht, Angriff) automatisch alle seine Energien aktivierte. Dieser Energiestoß wird als emotionaler Gefühlszustand erlebt. Weil das Verhaltensmuster zu einer blitzschnellen Einschätzung der Situation verhilft, bezeichnen Psychologen es als Orientierungsreflex (Niels Birbaumer, 1973).

In der Gegenwart bewahrt uns der Orientierungsreflex vor den Gefahren des Straßenverkehrs. Wenn ein schnelles Auto am Rande unseres Gesichtsfeldes auftaucht und Anstalten macht, unmittelbar auf uns zuzusteuern, schrecken wir unwillkürlich zusammen, noch bevor es haarscharf an uns vorbeifährt. Dabei können wir spüren, wie die physische Erregung im Körper hochsteigt. Sieht man von solchen Situationen ab, hat der Orientierungsreflex heute kaum noch eine lebensnotwendige Funktion. Weil jedoch der Zusammenhang zwischen Reizwechsel und Aktivierungsanstieg über Jahrtausende bestand, tritt der Reflex trotzdem ein. Er muß auch nicht mehr notwendigerweise mit Angst verbunden sein. Im „sicheren“ Kino, wo man sich den Emotionen auf der Filmleinwand bewußt aussetzt, wird aus dem Gefahrensignal ein als lustvoll erlebter Effekt der Filmsprache.

Der russische Psychologe E. N. Sokolow und andere Wissenschaftler haben den hirnelektrischen Mechanismus, der den Orientierungsreflexen zugrunde liegt, untersucht (Birbaumer 1977). Ihn zu verstehen trägt zum Verständnis bei, unter welchen Voraussetzungen der Reizwechsel tatsächlich zu einem lustvollen Aktivierungsgefühl führt. Demnach besteht die wichtigste Eigenschaft solcher Reize in ihrer relativen Neuheit für den Rezipienten und in ihrem unerwarteten Auftreten. Die sogenannten afferenten Neuronen in der Hirnrinde reagieren auf die

Sinnesreize mit neuroelektrischen Impulsen. Bei Wiederholung eines Reizes – und erst mehrere Wiederholungen aktivieren das Individuum zu stärkerer emotionaler Teilnahme – bildet sich im Gehirn, wie Gray sagt, ein „Neuronenmodell“ des wiederholten Reizes. Drei Neuronenarten (Nervenzellen) arbeiten dabei zusammen: die erwähnten afferenten Neuronen, die als erstes auf die Reize reagieren, die sogenannten extrapolierenden Neuronen, die nur zum Einsatz kommen, wenn Reize mehrmals knapp nacheinander auftreten, und die Vergleichs- oder Neuheitsneuronen, welche die elektrischen Frequenzmuster der beiden anderen Neuronenarten vergleichen. Stimmen die Frequenzmuster nicht überein, so „feuern“, wie sich die Psychologen ausdrücken, die Vergleichsneuronen das Signal „Neuheit“ und lösen damit den Orientierungsreflex aus: Die physische Erregung steigt. Mit anderen Worten: Wir haben vor Millionen von Jahren gelernt, auf die schnellen Bewegungen eines angreifenden Feindes oder Säbelzähntigers und den dabei auftretenden raschen Wechsel der Sinneseindrücke mit einer sofortigen Klärung der Lage und spontaner Mobilisierung aller Kräfte zu reagieren.

In Experimenten haben Psychologen noch eine andere Eigenschaft dieses hirnelektrischen Systems herausgefunden. Registrieren die Vergleichsneuronen mehrmals hintereinander eine Übereinstimmung in den Frequenzen der afferenten und der extrapolierenden Neuronen – was der Fall ist, wenn immer nur der gleiche Reiz auftritt –, dann stellen die Vergleichsneuronen ihre Tätigkeit ein, und die Orientierungsreaktion bleibt schließlich aus. Psychologen wie Birbaumer sehen darin einen einfachen Lernprozeß des Organismus. Er beendet die Orientierungsreaktion, weil er gelernt hat, daß in diesem Fall der Reflex überflüssig geworden ist. Der Organismus gibt „Entwarnung“. Wenn sich ein und derselbe Umweltreiz ständig wiederholt und dabei keineswegs mit einer körperlichen Attacke verbunden ist, interpretiert man die Situation bereitwillig als nicht mehr gefährlich. Der Organismus kann nämlich nicht über eine längere Zeitspanne unter dem Streß der Orientierungsreflexe

stehen. Daher stumpft er nach kurzer Zeit gegenüber sich wiederholenden Reizen ab. Das ist der Effekt, den jene einfallslos gestalteten Musikvideoclips auslösen, die sich immer desselben Reizwechselcodes bedienen. Der Zuschauer fühlt sich bald wie ein emotionsleerer Zombie, der den Blick zwar nicht vom zappelnden Bild wenden kann, zugleich aber nicht mehr emotionalisiert ist.

Aus dem Dargestellten folgen zwei Voraussetzungen für die Verwendung des Effektes im Film.

1. Die optischen oder akustischen Reize sollten möglichst unerwartet auftreten. Im vorher erwähnten Beispiel aus LAWRENCE VON ARABIEN wischen die Holzpflocke und Mauerbrocken urplötzlich von außerhalb des Bildes auf die Leinwand.
2. Die Reize müssen ständig variiert werden, soll das Erregungsgefühl einige Sekunden hindurch andauern. Andernfalls gewöhnt man sich sofort an die Reize, und der Entlastungsmechanismus kommt zum Tragen. Die „Neuheit“ des Reizbombardements muß also ständig erhalten werden. Im günstigsten Fall wechseln die audiovisuellen Reize einander ununterbrochen in bezug auf ihre Intensität, die Art des Reizes oder die Häufigkeit ihres Auftretens ab. Bei der Szene aus LAWRENCE äußert sich dieses Charakteristikum, indem die Gegenstände in unregelmäßigen Abständen über die Leinwand wischen.

Der Psychologe Lynn beschreibt zwei weitere Bedingungen (Birbauer 1977). Die Intensität der Auslösereize muß in einem bestimmten mittleren Reizbereich liegen. Zu schwache Reize rufen keine Reflexe hervor, zu starke lösen „defense reactions“, Verteidigungsreaktionen, aus, die man als unangenehm empfindet. Beispielsweise ist das grelle Licht eines starken Scheinwerfers, der direkt ins Gesicht leuchtet, gar nicht angenehm. Andererseits bewirkt schwaches Licht keine emotionalen Empfindungen, es erscheint neutral.

Die vierte Voraussetzung betrifft die Signifikanz der Reize. Für jedes Lebewesen gelten andere Umweltreize als Signale für potentielle Ge-

fahren. Beim Menschen sind das kurze, schnelle Bewegungen im visuellen Bereich und, wie Werner van Appeldorn feststellt, leise, wechselnde Geräusche (Appeldorn 1972). Rascheln oder Knacken waren ursprünglich wohl Hinweise auf schleichende Feinde und Tiere, etwa wenn unter ihnen die Zweige des Unterholzes knackten. Kurz angespielte, schnell laufende Töne ergänzen das akustische Potential des Reizwechsels.

„Die Aktivität der Gehirnvorgänge soll bei intensiven und biologisch wichtigen, potentiell gefährlichen Reizen ansteigen“, umschreibt Birbauer die Funktion, für die sich das System entwickelt hat. Der Film bedient sich dieses Mechanismus und drückt somit einen tief verwurzelten Faktor des menschlichen Empfindens aus. In jener Phase der Evolution, in der sich die höheren biologischen Mechanismen unseres Körpers entwickelten, war das Leben ständig mit intensiven Körperempfindungen verbunden. Man jagte und kämpfte, um zu überleben. Erregende Emotionen waren ein häufiger Bestandteil des Daseins. Im Zuge der gesellschaftlichen Organisation des Zusammenlebens (Ackerbau, Viehzucht, soziale Gemeinschaften) ging dieser gefährliche, aber auch lustvolle Faktor des Lebens verloren. Trotzdem blieb, wie tiefenpsychologische Untersuchungen zeigen, das menschliche Bewußtsein an intensive Körpergefühle gebunden. So sind wir biologisch und physisch „gebaut“ – nicht als reine Verstandesmenschen.

Weil nun aber der Überlebenskampf in der modernen Gesellschaft meist andere Fähigkeiten als körperliche Jagd und Kampf erfordert, treten bestimmte Bereiche des sogenannten Freizeitverhaltens an deren Stelle. Der Sport und manche Künste und Medien, wie der Film, können starke Körpergefühle vermitteln. Man spürt wieder seine Existenz, die auch eine körperliche ist. Kameraleute und Regisseure sprechen unbewußt einen teilweise verschütteten Aspekt unserer Seele an, wenn sie Reizwechsel als Mittel zur physischen Aktivierung gebrauchen. Verschiedene Bereiche des Körpers werden von dieser Erregung erfaßt.

Die Herzfrequenz steigt, ebenso die elektrische Mikro vibration der Muskeln. Auch in Kontraktionen der Fingergefäße oder der Erhöhung der Hautleitfähigkeit kommt die Erregung zum Ausdruck. Durch die Kopplung jener Bereiche im Gehirn, welche die Aktivierung steuern, mit jenen, die lustvolle Gefühle ermöglichen, empfindet man den Zustand als anregende Emotion.

Das Erbe der Vorzeit manifestiert sich auch im Rezeptionsverhalten. Im Kino wird der Zuschauer an die Leinwand „gefesselt“. So wie der urzeitliche Mensch dem jagdbaren Tier wendet er sich der Reizquelle mit größter Aufmerksamkeit zu. Unbewegt verharret er vor dem bewegten Bild, das ihn sich selbst spüren läßt.

## Gestaltung

Vier Bedingungen müssen Umweltreize erfüllen, um die beschriebenen Reaktionen auszulösen. Sie sollen deutlich als Signale einer möglichen Bedrohung erkennbar sein, wie das schnelle Bewegungen und leise Geräusche sind. Weiters dürfen sie weder zu stark noch zu schwach ausfallen, sollen unerwartet auftauchen und sich ständig verändern, so daß man den Reizen gegenüber nicht abstumpft.

Diese Voraussetzungen werden von den Filmemachern ganz unwillkürlich erfüllt. Sie kommen zum Tragen, weil sie Eingang in die gebräuchliche Verwendung bestimmter Codes gefunden haben. Eine „Sprache des aktivierenden Reizwechsels“ hat sich herausgebildet, die jene erwähnten Bedingungen berücksichtigt. Durch Erfahrung haben Kameraleute und Regisseure diese visuellen oder auch akustischen Gestaltungsstrategien in den Griff bekommen, haben ein Feeling für sie entwickelt.

## Dinge wischen durchs Bild

Bei dieser Gestaltungsstrategie werden unmittelbar vor dem Kameraobjektiv schnelle Bewegungseindrücke erzeugt. Entweder die Objekte selbst bewegen sich und die Kamera nimmt sie groß ins Bild, oder die Kamera ist es, die sich bewegt und dabei knapp an den abzubildenden Gegenständen vorbeizieht. In beiden Fällen entsteht für die Zuschauer im Kino derselbe Eindruck: Die Objekte wischen blitzschnell über die Leinwand.

Wenden wir uns vorerst der Variante mit bewegten Gegenständen zu. Häufig bringt ihr Reizwechsel die Rasanz einer Szene zum Ausdruck. Das ist nicht verwunderlich, denn der Mechanismus war, wie beschrieben, ursprünglich immer mit Situationen wie Jagd, Kampf oder Flucht verbunden. In einer Szene aus dem Fantasy-fiction-Film EXCALIBUR (USA 1981, Regie: John Boorman, Kamera: Alex Thomson) kämpft König Artus mit dem jungen Ritter Lanzelot. Der wilde Zweikampf selbst liefert das Material für den Reizwechsel, der es den Rezipienten im Kinosaal ermöglicht, den Kampf geradezu körperlich mitzuerleben. Die Kamera geht nahe an die Kämpfenden heran, bringt ihre raschen Bewegungen groß ins Bild. Abrupte Körperdrehungen, das Zurückweichen und das Zuschlagen der Kämpfer, äußern sich daher auf der Leinwand als großflächige „Wischer“, die unsere Reflexe auslösen. Man spürt den Kampf als eine Abfolge von Energiestößen. Das ist das physische Kino, bei dem die Rasanz einer Filmszene in unserem eigenen Körper ein zweites Mal entsteht.

Anhand dieser Szene kann man deutlich erkennen, wie der Code die wahrnehmungspsychologischen Bedingungen erfüllt. Die Bewegungsreize des Kampfes nützen sich nie ab. Es ist nicht vorauszusehen, welche Bewegung die beiden Männer als nächstes machen werden. So bleibt die Situation ständig neu und man selbst aktiviert. Da die Bewegungen auch kurz und hastig ausgeführt werden, empfindet man sie als potentielle Gefahrensignale; eine weitere Voraussetzung.

Abb. 135 bis 137 stammen aus der berühmten Verfolgungsjagd in BRENNPUNKT BROOKLYN, in der Gene Hackman im Auto unter den Stützen der Hochbahn einem Zug nachjagt. Dabei wurde die Kamera so auf dem Kühler montiert, daß Lichtreflexionen auf der Windschutzscheibe ständig wechselnde Lichtmuster bilden, die über Hackmans Gesicht wischen. So gelang es Regisseur Friedkin, selbst starre close-up-Einstellungen durch Reizwechsel mit zusätzlicher Spannung zu versehen. Die Abbildungen belegen, mit welcher Rasanz sich die Lichtmuster ändern müssen, um den Orientierungsreflex auszulösen: Sie dokumentieren einen Zeitraum von weniger als einer halben Sekunde.

Durch den Kameraabstand wird die Intensität des Reizwechsels bestimmt, die in einem gewissen mittleren Bereich liegen muß. Seine Erfahrung, sein inneres Feeling, sagt dem Kameramann, wie nahe er an bewegte Objekte herangehen soll, damit sie angenehm stimulierend wirken.

Man weiß, daß die Entfernung zu einem bewegten Gegenstand einen wesentlichen Einfluß darauf hat, als wie schnell man seine Geschwindigkeit empfindet. Ein Radfahrer, der scharf an einem vorbeifährt, wirkt sehr schnell, ein Flugzeug, das in beträchtlicher Höhe über einen hinwegschwebt, empfindet man subjektiv als langsam.

Auf gleiche Weise reguliert die Kamera die Intensität einer Bewegung. Relativ schwache Bewegungsreize, wie die Körperbewegungen in der Kampfszene aus EXCALIBUR, werden verstärkt. Der Kameramann geht nach Gefühl so nahe heran (oder bringt uns mit dem Teleobjektiv ans Geschehen), daß der Reizwechsel jene angenehme mittlere Intensität erreicht. Ebenso werden ursprünglich sehr intensive Bewegungsreize abgeschwächt, indem die Kamera sie mehr auf Distanz abbildet, gerade so, daß sich dadurch der optimale Reizbereich ergibt.

Aus wesentlich größerer Entfernung als beim Kampf aus EXCALIBUR fotografiert die Kamera daher die Bewegung eines Helikopterrotors, der in einem anderen Film großflächig durchs Bild wischt. In einer

Szene aus Francis Ford Coppolas Vietnam-Film APOCALYPSE NOW (USA 1979) bringt ein Helikopter eine Girl-Tanzgruppe in ein entlegenes Camp der GIs im Dschungel. Unter dem Gejohle der Soldaten steigen die Girls zu einer Truppenbetreuungsshow aus der Maschine. Dabei erfaßt die Kamera aus tiefer Position eines der Mädchen, während über ihr die auslaufenden Rotorflügel schwingen. So entsteht aktivierender Reizwechsel, der die aufgeputschte Atmosphäre der Situation zum Ausdruck bringt. Jede Annäherung eines Flügels an die Kamera löst einen Orientierungsreflex aus, jede Umdrehung heizt das Bild weiter an.

Im selben Film gibt es ein weiteres interessantes Beispiel für eine aktionsbetonte Szene, die durch Reizwechsel physisch spürbar gemacht wird. Während eines Angriffs laufen die Soldaten anscheinend planlos über das Feld. Die Aufmerksamkeit des Zuschauers konzentriert sich auf den Bildhintergrund, wo die Haupthandlung abläuft. Gleichzeitig queren die Soldaten aber blitzschnell das Bild knapp vor der Kamera. Dabei löst jeder von ihnen einen Orientierungsreflex aus und läßt uns so die Aufregung der Szene miterleben. Wie in den Beispielen zuvor verstärkt der geringe Abstand zwischen der Kamera und den bewegten Objekten den Reizwechsel. Geschickt erfüllt Coppola auch die psychologische Bedingung, wonach die Reize für eine gewisse Zeit den Charakter des Neuen, Unerwarteten haben müssen. Der Regisseur schickt immer abwechselnd einen Soldaten von links und einen von rechts über die Szene und vermeidet durch diese rhythmische Variation, daß man gegenüber den Bewegungen abstumpft.

Physische Stimulierung mit Hilfe sehr knapp an der Kamera vorbeigeführter Objekte ist eine typische Technik des amerikanischen Actionfilms. Oft sieht man bei Verfolgungsjagden, wie Autos unmittelbar vor der Optik vorbeirasen. Diese Handhabung bewegter Objekte läßt noch deutlich den ursprünglichen Zusammenhang zwischen emotionaler Stimulierung und unerwarteter Gefahrensituation erkennen. Eigentlich imitieren die schnellen Autos, indem sie scharf vor uns das Blickfeld

passieren, das wilde Tier, das uns angreift. Daher ist es nicht verwunderlich, daß man diese Situationen als dramatisch oder aggressiv empfindet. Man benennt und „spürt“ sie unwillkürlich auf diese Weise, sie enthalten Signale für Angriff, Kampf oder Jagd. Das gilt im Prinzip für alle bisher beschriebenen Beispiele: den aktionsreichen Kampf aus EX-CALIBUR, das aggressive Schwingen des Helikopterrotors in APOCALYPSE NOW und das aufgeregte Durcheinanderlaufen der Soldaten. Die Bewegungsreize gelten als unmittelbarer Ausdruck von Action oder Aufregung.

Es zeigt sich jedoch, daß der aktivierende Reizwechsel nicht nur in Actionszenen Verwendung finden kann. Sobald Filmemacher die Technik einer Gestaltungsstrategie verinnerlicht haben, sind sie in der Lage, den Code auch unabhängig von seinem ursprünglichen thematischen Umfeld zu gebrauchen. Wenn man sozusagen ein Gefühl für den stimulierenden Reizwechsel eines Kampfes hat, kann man diese Wirkung auch herstellen, ohne tatsächlich einen Kampf zu zeigen. In diesem Fall wird die schnelle Bewegung so angelegt, daß vom Reizwechsel zwar die physische Aktivierung zum Tragen kommt, diese aber gleichzeitig von Actionsignalen frei ist. Dazu ein Beispiel aus Francis Ford Coppolas APOCALYPSE NOW.

Auf einem Patrouillenboot sieht sich Martin Sheen Fotos von Marlon Brando an, den er im Auftrag der US-Army liquidieren soll. Im Off hört man dazu seine Gedanken zu Brandos Werdegang in der Armee. Die Kamera ist groß auf seinen Händen, als er die Fotos eilig durchgeht. Er steckt das jeweils oberste zuunterst und verursacht mit dieser rhythmischen Bewegung ständigen Reizwechsel: „Augenkitzel“ ohne Action.

Coppola versteht also eine im Grunde gar nicht sehr aktionsbetonte Einstellung mit physisch spürbarer Körperlichkeit. Auf leise Art aufregend sein zu können gehört mit zu den speziellen Fähigkeiten der Filmsprache. Während die Situation offensichtlich vollkommen unspektakulär ist – ein Mann macht sich Gedanken über einen anderen, von dem

er Fotos betrachtet –, stellt die Großaufnahme seine Handbewegungen deutlich heraus, so daß deren Reizwechsel zum Tragen kommt. Kaum eine andere Kunstform ist in der Lage, trotz derartiger Zurückhaltung physisch präsent zu sein. Dafür braucht der Film nicht notwendigerweise tatsächlich Action zu arrangieren. Schon das Flimmern des Mondlichts in einem See kann das Bild auf sanfte Art erregend machen. Mit einem Terminus des Filmtheoretikers Bela Balazs könnte man das Phänomen als die Fähigkeit des Films zur „Mikro-Dramatik“ bezeichnen (Balazs 1924). Welche Möglichkeiten ergeben sich daraus für den Film, seine Geschichten zu erzählen? Das soll an Hand eines anderen Codes vor Augen geführt werden.

Einen Gegenstand über die Leinwand wischen lassen kann man auch, indem das Objekt selbst stillsteht, während sich die Kamera schnell und sehr knapp an ihm vorbeibewegt. So entsteht aktivierender Reizwechsel. In Francesco Rosis gesellschaftskritischem Film DREI BRÜDER (I 1981) verläßt in einer der Einführungsszenen ein alter Bauer seinen Hof, um im Dorf ein Telegramm an seine Söhne aufzugeben. Es soll sie vom Tod der Mutter benachrichtigen. Die Kamera ist auf einem Kran und erfaßt den alten Mann aus einigen Metern Höhe. Wie er näher kommt, fährt sie auf dem Kran nach unten, wobei sich unerwartet das Gitter des großen Hoftores vom unteren Bildrand auf die Leinwand schiebt. Großflächig wischt es ins Bild. Der Bauer sperrt es auf, geht ins Dorf.

Zweifellos soll die sparsam dosierte Stimulierung die unpathetische, stille Szene filmisch machen, ihr physische Präsenz verleihen. Das emotional Spürbare steht dabei unabhängig neben dem, was die Szene zeigt: die Verlassenheit eines abgeklärten alten Mannes, der sich auf den Weg ins Dorf macht. Man spürt die physische Präsenz der Einstellung, wie man einen sanften Windhauch auf der Haut spürt oder die angenehme Wärme der Herbstsonne. Diese Empfindungen stehen für sich, sie tragen unmittelbar keine Bedeutungssignale. Rosi benutzt den Reizwechsel nicht auf dramatische, sondern auf visuelle Weise. Wie bei

der Bildkomposition oder dem dekorativen Design des Bildes (Schatten, angeschnittene Objekte ...) ist das eher eine Möglichkeit, um die ästhetische Aufbereitung der Bilder zu bewältigen. Weil sie, anders als die davor beschriebene, noch ursprünglichere Verwendungsart, nicht durch Actionssignale in die Handlung eingreift, eignet sich diese Form, um auch thematisch ruhigere Szenen, etwa im eher intellektuellen, gesellschaftskritischen Film, physisch präsent zu machen, sie einer lustvollen Rezeption zuzuführen.

Aber auch im hauptsächlich auf Unterhaltung abgestimmten Genrefilm hat die Verwendung des Reizwechsels als leise Stimulanz ihren Platz. Behutsam werden ansonst wenig spektakuläre Kameraeinstellungen filmisch gemacht. Beispielsweise trifft das auf einen Schwenk aus Blake Edwards' Film *DER ROSAROTE PANTHER KEHRT ZURÜCK* (USA 1974) zu, der bloß die Aufgabe hat, einen neuen Schauplatz einzuführen. Die Szene spielt in einem Nachtclub eines feudalen Schweizer Hotels. Gäste betreten den Klub und gehen durch den Raum. Die Kamera schwenkt mit ihnen mit. Dabei kommen zwischen den Personen und dem Objektiv verschiedene Gegenstände ins Bild. Ganz im Vordergrund fliegen Blumenarrangements, Kerzen, Säulen und andere Gäste an ihren Tischen am Kinopublikum vorbei, verursachen den „Augenkitzel“.

Eine interessante Anwendung hat sich im klassischen Hollywoodfilm ergeben, der hauptsächlich in großen Studiobauten entstand. Die künstlichen Dekorationen, wie es sie auch heute noch gibt, haben manchmal zusammenhängende Räume mit Türen, Korridoren, Treppenhäusern, so daß man in ihnen herumgehen kann wie in einem überdimensionalen Puppenhaus. Jerry Lewis hat etwa für *THE LADIES' MAN* (USA 1961) eine riesige Studiodekoration bauen lassen, die auf vier Stockwerken über ein Dutzend nebeneinander- und übereinanderliegender Räume verband. Aus dieser ökonomisch-technischen Situation heraus entwickelte sich eine Methode, die den Dialogpassagen ein filmisches Ele-

ment hinzufügt. Wenn ein Schauspieler durch die Tür eines solchen künstlichen Raumes in den angrenzenden geht, fährt die Kamera parallel zu ihm mit, und zwar so, daß der Querschnitt der künstlichen Dekorationswand als dunkler, vertikaler Strich quer durchs Bild wischt. Eine ganze Kaskade solcher Bewegungsreize läßt sich erzielen, wenn der Schauspieler einige Stockwerke eines Dekorationstreppenhauses nach unten läuft und die Kamera quer zu den Fußböden mit ihm nach unten schwebt.

Im allgemeinen zielt die Kamerafahrt durch die Dekorationswände auf visuellen „Augenkitzel“ ab, der zwar das Bild physisch interessant macht, jedoch keine dramatischen Signale trägt, die in die Handlung eingreifen. Es ist aber vorstellbar, daß der Code auch in dramatischer Weise Verwendung findet. Wenn jemand nach einem Streit sichtlich wütend das Zimmer verläßt, die Kamera parallel zu ihm energisch durch die Kulissenwand fährt oder schwenkt, mag der Wischer auf der Leinwand wie das aggressive Zuschlagen der Türe aufgenommen werden. Der optische Reflex ersetzt dabei den Knall.

Was für die Kamerabewegung gilt, trifft auf viele Codes zu, die Reizwechsel verursachen. Sie können entweder als rein visuelles Gestaltungsmittel angelegt sein, oder als ein dramatisches, das unmittelbar mit einem bestimmten Ausdruckscharakter („Action“ ...) verbunden ist. Wie es scheint, beschreiben diese beiden Verwendungsformen die dramaturgischen Möglichkeiten der emotionalen Filmsprache überhaupt. Denn auch im vorangegangenen Kapitel über emotionales Design (und den noch folgenden) ist diese Polarität feststellbar.

Es macht einen großen Unterschied, ob sich der Schatten bedrohlich über das Gesicht legt oder ob er die Gesichtsform eher unauffällig nachzeichnet. Nicht einerlei ist es ebenso, ob das bewegte Objekt drohend auf die Kamera zurast und der Energiestoß seines Vorbeiwischens aggressiv wie der Angriff eines Tieres ausfällt oder ob die Objekte in der behaglichen Atmosphäre eines Klubs wie nebenbei durchs Bild wi-

schen. Kameraleute und Regisseure müssen bei der Handhabung der Codes die Konsequenzen aus ihrer Rezeption genau beachten. Soll die Gestaltungsstrategie nur zu physischen Empfindungen führen, oder soll das emotional Spürbare auch expressive Signale enthalten, die aktiv in den Verlauf der Handlung eingreifen? Im Jargon des Filmemachens wird manchmal vom „präzisen Arbeiten“ am Film gesprochen: die dramaturgischen Auswirkungen müssen bedacht werden.

#### Schicke Bewegung/Reißschwenk/power zoom/freie Kamera

In einer Szene aus dem Kriminalfilm HARRY MIT DEN LANGEN FINGERN sieht man, wie ein Team von professionellen Taschendieben gerade ein großes Reitstadion erreicht. Das Stadion, in dem ein Turnier stattfindet, ist an diesem Tag die Arbeitsstätte der Trickdiebe, doch auch die Polizei hat ihre Vorkehrungen getroffen. Schließlich wird der Chef der Bande (James Coburn) beim Diebstahl ertappt. Als das Team zu Beginn der Einstellungsfolge vor dem Stadion eintrifft, ahnt man schon die bevorstehenden Ereignisse. Ein rasanter, kraftvoller Schwenk von den Dieben auf das Stadion führt den schicksalhaften Schauplatz mit dem Knalleffekt eines Orientierungsreflexes ein. Durch die überaus rasche Bewegung stürzt die ganze Landschaft seitwärts durchs Bild. Der 180-Grad-Schwenk verbindet in seinem Anfangs- und Endpunkt das Team mit dem Gebäude in einer Art assoziativer Klammer. Auf Grund des sprunghaften Erregungsanstiegs versteht man sofort den Zusammenhang: ein unheilvolles „Achtung, aufgepaßt!“, ein aggressives Signal.

Die spezielle Handhabung des Schwenks entspricht einer Gestaltungsstrategie, die den Reizwechsel mit überaus schnellen Bewegungen verursacht. Dabei wird das ganze Bildfeld in Bewegung versetzt und wischt über die Leinwand. Wenn ein weit entfernter Hintergrund als Bewegungsreiz zum Tragen kommen soll, muß die Bewegung ganz besonders schnell ausfallen, um die große Distanz auszugleichen. Mit ei-

ner Ausnahme (der freien Kamera) ergeben sich so Codes, die zwangsläufig überaus dramatische Signale aussenden. Denn nur in Augenblicken höchster Aufregung, etwa bei einem Sturz, erlebt man es, daß sich die ganze Umwelt um einen dreht. Deshalb sind diese Codes von vornherein fast ausschließlich auf die dramatisch-expressive Form der dramaturgischen Verwendung festgelegt. Im konkreten Fall des schnellen Schwenks aus dem Kriminalfilm entsteht Reizwechsel, den man als aggressiv empfindet.

Bernward Wember (1976) sagt über solche Schwenks: „Der Bildinhalt, um den es doch gehen sollte, wird nur als Material benutzt, mit dem sich Augenkitzel herstellen läßt ... In Fachkreisen nennt man so was (...) die Bewegung ist ‚chic‘.“ Schicke Kameraschwenks dienen also nicht dem Zweck, die abgeschwenkten Gegenstände zu zeigen, sondern sollen die physische Stimulierung des Rezipienten bewirken. Die Bewegung dabei ist so schnell, daß man die vorbeifliegende Landschaft nur schemenhaft erkennen kann.

Beim sogenannten Reißschwenk (auch Rißschwenk) ist es überhaupt nur mehr ein abstraktes Muster, das über die Leinwand wischt. Die Kamera wird mit hoher Geschwindigkeit von einer Standszene in die nächste Einstellung herumgerissen. Eine statische Aufnahme geht in einen schnellen Schwenk über, der zu jenem Augenkitzel des dahinwischenden, undefinierbaren Lichtmusters führt. Daran wird entweder hart die nächste Einstellung geschnitten, oder, ohne daß man es bemerkt, das Wischmuster eines zweiten Schwenks, der darauf in einer anderen Handlungssituation zum Stehen kommt. Auf diese Weise sollen zwei Orte als miteinander verbunden gezeigt werden.

Reizwechsel kann nicht nur von der Bewegung der Kamera ausgelöst werden, sondern auch durch die simulierte Bewegung des Zoomobjektivs. Der Zoom (auch Transvokator oder Gummilinse) ist eine spezielle Optik, bei der sich die Brennweite kontinuierlich verändern läßt. Dadurch wird das ganze Bildfeld frontal auf den Betrachter zu- oder von

ihm wegbewegt. Ist die Zoombewegung, etwa beim Vorwärtszoom, sehr schnell, so stürzt das Bild unter heftigem Reizwechsel auf den Rezipienten ein. Der Energiestoß der näher schnellenden Objekte trifft einen wie ein Keulenschlag. Deshalb werden im Filmjargon solche kraftvollen Pfeilschnellen Verlagerungen der Brennweite als **power zoom** bezeichnet.

Es ist nicht verwunderlich, daß der aggressive **power zoom** gerade im Italowestern, jenem Genre der ästhetischen Stilisierung von Gewalt, besonders häufig Verwendung fand. Der Zoom kann wie ein Ausrufungszeichen sein und mit dem sprunghaften Erregungsanstieg eine plötzliche Entdeckung oder Erkenntnis unterstreichen. Dafür läßt sich in **HARRY MIT DEN LANGEN FINGERN** ein charakteristisches Beispiel finden.

Einer der jungen Leute in jenem Team von Trickdieben wird von einem erfahrenen alten Mitglied der Gruppe in der Technik des Taschendiebstahls unterrichtet. Der Anfänger muß versuchen, eine eigens konstruierte Puppe zu bestehen. Bei der geringsten spürbaren Berührung läuten jedoch an der Puppe angebrachte Glöckchen. Nun zeigt eine Sequenz von Einstellungen, wie er über einen längeren Zeitraum hindurch vergeblich die Aufgabe zu lösen versucht. Doch eines Tages schafft er es. Darauf schneidet der Cutter auf den alten Lehrer, und das Bild schnell durch den **power zoom** auf das Gesicht des Mannes. Der Energiestoß unterstreicht den unerwarteten Erfolg, bringt ihn durch die physisch spürbare Aktivierung überhaupt erst zur Geltung. „Er hat es geschafft!“ scheint das Bild dem Zuschauer zuzurufen.

Ein anderer Code, der das gesamte Bildfeld in Bewegung setzt, ist die **freie Kamera** (auch entfesselte Kamera). Wenn Filmkameras ohne Stativ, aus der Hand, geführt werden, entstehen unregelmäßige, eckige Bewegungen und leicht verwackelte Bilder, die Orientierungsreflexe auslösen. Da bei diesem Code im Gegensatz zur schicken Bewegung oder zum **power zoom** keine extrem schnellen Bewegungen Verwen-

dung finden, sind die physischen Empfindungen, die er verursacht, nicht zwangsläufig mit dramatischen Signalen verbunden. Die ständige Richtungsänderung beim dosierten Verwackeln des Bildes führt auch so zur Aktivierung des Rezipienten. Allerdings darf der Effekt nur sehr kurz angewandt werden. Andernfalls übersteigt der Reiz jenen Intensitätsbereich, den man als angenehm empfindet.

Nachdem Ende der fünfziger Jahre die 35-mm-Arriflex-Kamera entwickelt worden war, die so leicht und klein war, daß sie aus der Hand geführt werden konnte, entstanden neue Möglichkeiten der Bewegung im Film. Die Vertreter der französischen Nouvelle Vague (Truffaut, Chabrol, Godard ...) verwendeten als erste systematisch den Code der **freien Kamera**. Sie durchsetzten ihre Filme mit dem Effekt der verwackelten Bilder. Dadurch entstand der Eindruck großer Authentizität. Gleichzeitig erzielte man physische Stimulanz, die zu den realistischen Handlungsabläufen, da ohne Actionssignale, auf Distanz blieb. Auf Grund dieser Eigenschaft ist der Code auch heute noch ein wichtiges Stilmittel des engagierten Dokumentarfilms, der im Cinéma Vérité, ebenfalls in den sechziger Jahren, seine Wurzeln hat.

Oliver Stone benützte in seinem Schlüsselfilm **JFK (USA 1992)** über die Ermordung John F. Kennedys diesen akzeptierten Zusammenhang – verwackelte Kamera ist gleich authentische Wirklichkeit – um nachgedrehte Szenen dokumentarisch erscheinen zu lassen. Zum Beispiel zeigt ein Augenzeuge in einem dieser schwarzweißen „Dokumentarfilme“ mit ausgestrecktem Arm auf den Ort, von dem die Schüsse kamen, und schon schwenkt die Kamera wackelnd dem Handzeichen nach und gleich wieder zurück auf den Interviewten, wie das jeder Kameramann in einer Interviewsituation machen würde. Oder die Kamera sucht in scheinbar unsicheren Bewegungen den Tatort ab, als ob der Kameramann das Gerät einfach weiterlaufen ließe, um nichts zu versäumen, während er nach dem nächsten Motiv Ausschau hält. Schließlich erlebt der Zuschauer die Liveübertragung der Ermordung Lee Harvey Os-

sehen erweitert, verringert er gleichzeitig die ästhetische Attraktivität des Bildes. Einzelne spektakuläre Effekte konnten diesen Mangel an visueller Eindringlichkeit nicht wettmachen.

## Gestaltung

Verformung, Schrägheit und die Methode der Auslassung sind Strategien visueller Darstellung, deren Reiz sich aus einer Abweichung von einer scheinbar grundlegenden oder ursprünglichen Stellung ergibt. Deshalb muß neben dem Verzerrten, Schrägen und Unvollständigen selbst auch der Charakter des Abweichenden deutlich zum Ausdruck kommen:

- Schnittstellen von nur teilweise im Bild liegenden Gestalten sollten so angelegt sein, daß sie zur Ergänzung der Figur anregen.
- Im Falle einander überdeckender Gegenstände kann man die Impulse zur Ergänzung des nicht sichtbaren Bereichs durch eine besonders flache Fotografie auslösen.
- Von schrägen Figuren soll deutlich erkennbar sein, daß sie üblicherweise nicht in schräger Raumlage anzutreffen sind. Perspektivische Schrägen sollen isoliert wirken, das heißt, sie sollen nicht so ohne weiteres als Teil einer räumlichen Situation identifiziert werden können.
- Die visuelle Spannung in verformten Gegenständen tritt nur dann auf, wenn trotz der Verzerrung bestimmte Merkmale auf die unverzerrte Form schließen lassen.

So gehen also von diesen Faktoren an die Kameraleute Forderungen aus. Wie sich von selbst versteht, werden diese Anforderungen nicht erfüllt wie eine Gebrauchsanweisung, sondern indem Kameramänner einer kinematographischen Bildsprache nachkommen, in der die Konsequenzen aus den Forderungen bereits enthalten sind. Diese Bildsprache

che emotionalen Designs hat sich aus der permanenten Berücksichtigung der wahrnehmungspsychologischen Ansprüche herausgebildet. Erfahrene Filmemacher bekommen sie mit der Zeit in den Griff. Sie sind in der Lage, sie unwillkürlich und der Situation entsprechend zu handhaben.

Im psychologischen Sinn kann man diese Fähigkeit als besondere Geschicklichkeit, als Kunstfertigkeit, betrachten, die Möglichkeiten des Films optimal zu nützen. So wie der Tennisspieler die verschiedenen Schlagvarianten beherrscht, dabei durchaus seinen eigenen Stil finden kann, weiß der erfahrene Kameramann spontan, worauf er bei der Zusammenstellung des Bildes zu achten hat. Kognitive Schemata, das Vermögen, verinnerlichten Kategorien zielgerichtet und unwillkürlich Ausdruck zu geben, leiten ihn dazu an. Wie am Beispiel der Bildkomposition ausführlich gezeigt wurde, sind diese steuernden Schemata durchaus nicht starr. Sie beginnen als vage Vorstellung des zu erzielenden Eindrucks und konkretisieren sich im Laufe des Gestaltungsprozesses, bis der Kameramann das Gefühl hat, daß das Bild so nun „stimmt“.

Es besteht also die Bildsprache des emotionalen Designs aus jenen Gestaltungskriterien, in denen sich die technischen Möglichkeiten des Mediums Film mit den psychologischen Forderungen des wahrnehmungspsychologischen Phänomens optimal verbinden. Kameraleute haben ein Feeling entwickelt, wie sie die kinematographischen Ausdrucksmittel, die Codes, in bezug auf den angestrebten Effekt verwenden sollen.

## Three-quarter angling/cross-lighting

Welche Codes sind nun in der Lage, verformte und deshalb mit Spannung erfüllte Figuren ins Bild zu setzen?

Zum grundlegenden Potential der Filmfotografie gehört die Fähigkeit der Kamera, den Winkel zum abzubildenden Objekt beliebig zu wählen.

Aus dieser scheinbar simplen Tatsache hat sich eine Reihe grundlegender Gestaltungsstrategien ergeben. Es ist beispielsweise nicht einerlei, ob man dem Schauspieler auf der Leinwand direkt in die Augen blickt oder ob er knapp an einem vorbeischaut.

Wenn die Kamera einen leicht schrägen Annäherungswinkel einnimmt, sind sowohl Teile der Vorderfront als auch Teile der Seite der abgebildeten Gestalt sichtbar. Dabei werden gleichzeitig Schrägseite und Vorderseite verzerrt. Aus regelmäßigen Umrißlinien, wie Rechtecken, werden Trapeze, aus Kreisen werden Ellipsen. Es entsteht so jene figurale Spannung, die verzerrten Formen eigen ist. Im Jargon der amerikanischen Filmbranche bezeichnet man diese Strategie als *three-quarter angling*, weil das Objekt in einem Winkel von annähernd 45 Grad fotografiert wird.

Für die Großaufnahme von Personen ist das *three-quarter angling* neben dem *Luftgeben* die am häufigsten verwendete Methode, um den visuellen Reiz des Bildes zu erhöhen (Abb. 104). Die ursprünglich ovalrunde Form des Gesichtes wird seitlich ein klein wenig zusammengedrückt, so daß eine schlanke Ellipse entsteht. Aus der Tendenz, sie zur wohlbekannteren Ovalform zu entzerren, entsteht die emotionale Spannung. Ein Vergleich zwischen einer frontalen Großaufnahme (Abb. 105) und dem schrägen *close-up* von Abb. 104 zeigt anschaulich den Vorzug des letzteren.

Oft wird der Effekt durch spezielle Lichtführung, im Jargon *cross-lighting* genannt, verstärkt. Unterschiedlich helle Scheinwerfer beleuchten das Gesicht aus verschiedenen Richtungen, so daß ein Schatten entsteht, der an den Backenknochen ansetzt und die Seitenhälfte des Gesichtes überzieht (Abb. 104). Dieses wird gewissermaßen herausmodelliert, erscheint außerordentlich plastisch. Gleichzeitig trennt der Schatten die schlanke Ellipse der vorderen Gesichtshälfte von der seitlichen. Die induzierte Spannung tritt dadurch stärker zutage. Selbst in frontal fotografierten Großaufnahmen kann der Effekt der spannungs-



Abb. 104



Abb. 105

vollen Schmälerung des Gesichtes auf diese Weise in Ansätzen hervorgerufen werden (Abb. 105).

Besonders intensiv äußert sich die Verformung eines Gegenstandes, wenn sie durch eine Bewegung verändert wird. Die Kamera fährt um das Objekt herum oder umfliegt es sogar im Helikopter. Ständig ändert sich dadurch der Annäherungswinkel zwischen Kamera und Gegenstand, und ständig ändert sich daher auch das Ausmaß der Verformung. Da andauernd ein neues Spannungsmuster entsteht, ist dieses sehr intensiv. Manchmal sieht man in Dokumentarfilmen über Museen, wie die Kamera in dieser Art um ein Objekt, etwa eine antike Statue, herumfährt. Die ständige Änderung im figuralen Spannungsgerüst läßt das Objekt außerordentlich präsent, suggestiv und fast wie lebendig er-

scheinen. Solch eine innere Kraft und Bewegtheit wird auch spürbar, wenn die virtuelle Helikopterkamera das Modell der TITANIC im gleichnamigen Film (USA 1997, Regie: James Cameron) umfliegt. Der Bug dreht sich gewissermaßen durchs Bild, der Mythos des Schiffes, die Begeisterung für die Seereise kommen auf physisch erfahrbare Art zum Ausdruck.

Eine besondere Form des Drehscheibeneffekts war erstmals im Film THE MATRIX (USA 1999, Regie: Andy und Larry Wachowski) zu sehen. Darin gibt es mehrere Szenen, in denen die Kamera die agierenden Darsteller umkreist, während die Zeit unendlich verlangsamt abzulaufen scheint. Ein und derselbe Augenblick wird gewissermaßen aus mehreren Blickwinkeln gleichzeitig sichtbar, wie Abb. 84 bis 89 belegen. Keanu Reeves fällt in dieser Einstellung zu Boden, während er Pistolenkugeln ausweicht. Die Szene zeigt einen extrem kurzen Augenblick, der verlangsamt und zugleich durch eine physikalisch unmögliche Kamerafahrt dramatisch verstärkt wird. Dieser eindrucksvolle Effekt erscheint unmöglich, da keine Kamera so schnell um ein bewegtes Objekt herumfahren kann. Die Kamera müßte sich gleichzeitig an verschiedenen Positionen befinden. Der Trick funktioniert im Grunde recht einfach: Eine beträchtliche Anzahl von 35-mm-Fotokameras wird in einer kreisförmigen Bahn um die betreffende Szene herum aufgestellt und miteinander verkabelt. Nun genügt ein Knopfdruck, um die Kameras gleichzeitig oder um wenige Sekundenbruchteile versetzt auszulösen. Ein und derselbe Moment im Bewegungsablauf der Akteure wird gleichzeitig von allen Seiten aufgenommen. Danach werden die einzelnen Bilder der Kameras aneinandergelagert und auf Film kopiert. Spielt man nun den Film ab, sieht es so aus, als stammten die Bilder von nur einer Kamera, die sich um einen „frozen moment“, eine Szene, in der die Zeit stillsteht, bewegt.

Auf ähnliche Effekte spezialisiert hat sich der österreichische Fotograf und Kameramann Georg Riha (Abb. 106). Mit eigens für diese



Abb. 106

Zwecke konstruierten Kamerakränen, Seilbahnen und adaptierten Luftschiffen gelang es ihm, große Objekte wie Häuser oder Berge in bislang unerreichter Perfektion durch das Bild „gleiten“ zu lassen. Dabei fährt die Kamera etwa Fassaden bekannter Gebäude entlang in die Höhe und umkreist diese dann von oben. In einer „Universum“-Dokumentation über den Wiener Stephansdom „schwebt“ die Kamera in einer einzigen Einstellung vom Altar des Domes hinauf durch ein Loch in der Decke bis in die Spitze des Dachstuhles. Die Perfektion der in Rihas Aufnahmen entstehenden „gleitenden Spannungsmuster“ sowie die ungewöhnlichen, neuen Blickwinkel auf bekannte Objekte machen den Reiz seiner Bilder aus. Er schafft es gewissermaßen, eine ganze Stadt auf eine Drehscheibe zu stellen. Inzwischen kommen seine Geräte und sein Know-how, die Möglichkeit, bewegte Bilder aus ungewöhnlichen Perspektiven zu liefern, immer öfter auch bei Liveveranstaltungen wie Schi- und Pferderennen zum Einsatz.

### Low angle/high angle

Aus der Möglichkeit, den Annäherungswinkel beliebig zu wählen, ergeben sich zwei weitere Gestaltungsstrategien. Die Kamera wird in diesem Fall vertikal geneigt. Wenn sie aus der Froschperspektive an einem Objekt emporblickt, erscheint dieses als kontinuierlich nach oben hin zusammengedrückt. Wenn die Kamera jedoch aus einer erhöhten Position am Gegenstand hinabblickt, wird dieser nach unten hin zusammengedrückt. Den ersten Code bezeichnet man im Jargon als **low angle**, den zweiten als **high angle**. Weil diese beiden Einstellungstypen einen vehementen Eingriff in die abgebildeten Formen bewirken, verändert sich dadurch deren Ausdruck beträchtlich. Das ist beim **three-quarter angling**, das die Formen nur seitlich ein wenig zusammengedrückt, nicht der Fall.

Abb. 107 führt diese Eigenschaft am Beispiel eines **low-angle shot** aus **LAST TRAIN FROM GUN HILL** (USA 1959, Regie: John Sturges) deutlich vor Augen. Kirk Douglas spielt einen Sheriff, dessen Frau vergewaltigt und ermordet wurde. Mit Entschlossenheit sucht und stellt er den Mörder. Die Untersicht signalisiert hier, wie in den allermeisten Fällen, daß Gewalt im Spiel ist, macht sie durch die dynamische Verfor-



Abb. 107

mung spürbar. Diese kommt in erster Linie durch die Verschiebung der Proportionen zwischen den übergroßen Wagenrädern und dem Pferd einerseits und der Gestalt der beiden Männer andererseits zur Geltung.

Extrem tiefe oder hohe Kamerablickwinkel können also bestimmte Handlungscharakteristika visualisieren. Da die Verformung nicht nur den Ausdruck des Gegenstandes festlegt, sondern ihn gleichzeitig mit visueller Spannung erfüllt, macht sie aus der inhaltlichen Mitteilung etwas geradezu physisch Spürbares. Das Dominante von Pferd und Wagen ist keine abstrakte Information, sondern sinnlich präsent, eine reelle Sache. Mit dem visuellen Reiz des **low** oder **high angle** ist jedesmal eine Veränderung des Ausdrucks verbunden. Der Entschluß, einen dieser Codes zu verwenden, muß daher notwendigerweise beide Konsequenzen für den Wahrnehmungseindruck berücksichtigen.

Wie schon der russische Theoretiker Pudowkin feststellte, ist die Dominante eine Art grundlegende Ausdruckseigenschaft der extremen Untersicht. Der Handlungskontext bestimmt dann, wie der Eindruck konkret interpretiert wird.

Abb. 108 zeigt einen der zahlreichen **low-angle shots** aus **CITIZEN KANE**. Angeblich wollte der damals gerade vom Theater abberufene



Abb. 108

Orson Welles mit der Wahl dieser Perspektive dem Publikum das Gefühl vermitteln, es säße in der ersten Reihe und müsse zu den Schauspielern aufschauen. Was auch immer der Grund gewesen sein mag, die Eindringlichkeit, die von diesen Einstellungen ausgeht, ist unübersehbar. Vermutlich ist der Eindruck der Dominanz, der irgendwie immer von der Untersicht ausgeht, eine Folge ihrer Eigenschaft, die abgebildeten Objekte zu strecken, sie größer erscheinen zu lassen.

Im Gegensatz dazu machen **high angles** alle Gegenstände kleiner. Robert de Niro wirkt in einer Einstellung aus TAXI DRIVER (USA 1976, Regie: Martin Scorsese) nach unten etwas zusammengestaucht. Die Umrissse seines Körpers streben nach oben hin dynamisch auseinander. Abb. 109 belegt, wie auf diese Weise eine gleichsam eruptive visuelle Spannung entsteht, die seine Aggression zum Ausdruck bringt.



Abb. 109

#### Angle plus angle/wide angle

Der Code des **angle plus angle** kombiniert die Verzerrungseigenschaften von Ober- bzw. Untersicht mit den Eigenschaften des **three-quarter angling**. Mascelli (1965) definiert: „An angle-plus-angle shot is filmed with a camera angled in relation to the subject (gemeint ist ein

schräger Annäherungswinkel), and tilted either upward or downward. Such double angling will (...) deliver the most forceful linear perspective and produce a third dimensional effect.“

Am Beispiel von Abb. 90, einem **low three-quarter angle**, erkennt man, wie der Wolkenkratzer sowohl nach oben als auch von den Seiten zusammengedrückt wird. Szenen, die in einem Zug spielen, werden häufig mit einem solchen **low three-quarter angle** eingeleitet, der den Zug von schräg unten erfaßt (Abb. 110). Dabei verengt sich die Zuggaritur energisch in die Tiefe. In Agatha Christies 16 UHR 50 AB PAD-DINGTON (GB 1961) muß Miss Marple, die schrullige Amateurdetektivin, hilflos mit ansehen, wie im überholten Zug gegenüber eine Frau erwürgt wird. Dieser Szene geht eine Einstellung in schräger Untersicht



Abb. 110

voran, in der die Lokomotive machtvoll auf die Kamera zuwächst: „A three-quarter low angle (...) adds illusion of tremendous speed and power to moving vehicles“, weiß Mascelli zu berichten. „Such movement should approach the camera, so that it becomes larger as it advances.“ Zweifellos verstärkt dabei auch die Bewegung den Eindruck der visuellen Spannung.

Angle-plus-angle shots sind sehr häufig. Gemeinsam mit den Strategien emotionaler Bildkomposition schaffen sie eine durchgehende visuelle Attraktivität, überziehen die Leinwand – meist unmerklich – mit visueller Spannung. Auf diese Weise ergibt sich gewissermaßen eine körperliche Präsenz des Films, die dazu beiträgt, die Personen und Objekte der Filmhandlung zu etwas unmittelbar Gegenwärtigem zu machen. Indem man die visuelle Spannung der Gegenstände auf der Leinwand eindringlich wahrnimmt, gewinnt ihre scheinbare Realität an Überzeugungskraft.

An besonderen Angelpunkten der Handlung wird die Dramatik der Situation außer durch Ausdruckssignale – die entsetzt aufgerissenen Augen der Miss Marple – häufig auch durch verstärkte visuelle Spannung zum Ausdruck gebracht: der verformte Zug. Zu diesem Zweck kann die Verzerrung des angle plus angle mit einem Weitwinkelobjektiv intensiviert werden. So addieren sich die Verzerrungseigenschaften aller beteiligten Codes zu einem packenden Gesamtbild.

Wenn eine starke Weitwinkeloptik verwendet wird (beim 35-mm-Film eine Brennweite von 28 mm), stellen sich die charakteristischen Verformungen des wide angle ein. Die sogenannte lineare Verzerrung krümmt alle geraden Linien.

Außerdem erscheinen die Objekte in der Tiefenebene gestreckt. In Abb. 111 äußert sich diese Tiefenverzerrung in einer Wölbung der Karosserie nach vorne. Der Effekt des wide angle stößt damit an die Grenzen des gerade noch als spannungsgeladen Wahrzunehmenden. Wenn nämlich ein extrem starkes Weitwinkelobjektiv (das „Fischauge“) zur Verwendung kommt, wird die Verzerrung so stark, daß man nur mehr deformierte Fratzen und alptraumartig verbogene Dekorationen sieht. Der Impuls zur Entzerrung muß daher ausbleiben.

Ähnliches gilt für wide angles, die Bewegungen zeigen. Bei der Schloßfassade, die solcherart abgeschwenkt wird, erscheint ihre Wölbung in ständiger Bewegung. Dieser Eindruck liegt außerhalb unserer



Abb. 111

Erfahrung und läßt daher die Merkmale der unverzerrten Gestalt nicht mehr erkennen. So muß man die bisher beschriebenen Codes als jene begreifen, die sich zur Herstellung der visuellen Spannung gegenüber anderen Möglichkeiten, etwa der Verwendung von Zerrobjektiven, als besonders adäquat erwiesen haben. Sie verformen die Gegenstände, ohne sie zu deformieren.

#### Schräge Objekte/perspektivische Schrägheit

Manchmal kann man in Filmen sehen, wie in einer besonders dramatischen Szene ein schräges Objekt groß durchs Bild ragt. Abb. 112 zeigt eine Einstellung aus BLACKBOARD JUNGLE (USA 1955, Regie: Richard Brooks). Man spürt geradezu, daß die hitzige Auseinandersetzung zwischen Glenn Ford, dem Lehrer, und einem seiner kritischen schwarzen Schüler (Sidney Poitier) durch die Schrägheit des Treppengeländers aufgeheizt wird. Die visuelle Spannung in der Schrägheit, die auf die Horizontale drängt, erhöht die Intensität der Szene und somit die emotionale Anteilnahme des Publikums. Dabei ist die Gestaltungsstrategie einfach: Ein an und für sich bereits schräges Objekt wird bildfüllend auf die Leinwand gebracht. In wahrnehmungspsychologischer Sicht ist die relative Isolation des Geländers vom Rest der Treppe und



Abb. 112

der Dekoration bemerkenswert. Diese Isolation verhindert, daß man die Schrägheit als eine natürliche Eigenschaft des Treppengeländers auffaßt und sie daher unwillkürlich ausgleicht. Als gewissermaßen graphisches Element umgeht sie diese Verarbeitung. Die Tendenz zur Horizontalität hin kommt verstärkt zum Tragen.

Auf die Mobilität der Filmkamera, ihre Fähigkeit, bestimmte Wirklichkeitsausschnitte vorinterpretiert ins Bild zu bringen, geht auch die folgende Gestaltungsstrategie zurück. Wenn die Kamera einen objektiv geraden Gegenstand in schräger Perspektive abbildet, erscheint dieser auf der Leinwand als schräg (Abb. 114). In unserem Beispiel aus LABYRINTH wird die scheinbar schräge Raumlage der Frau verwendet, um die Großaufnahme im Gegensatz zur vorangegangenen halbnahen Einstellung (Abb. 113) auch formal eindringlicher zu machen. Der Schnitt bringt uns näher an die Szene heran (cut-in shot). Unsere erhöhte Beteiligung am Geschehen erklärt sich dabei sowohl aus der Reaktion auf die Mimik der Schauspielerin, die in der nahen Einstellung stärker zum Tragen kommt, als auch aus der visuellen Spannung durch das Schräge. Ein Element der erzählenden Filmsprache (cut-in shot) wird von einem Element der emotionalen Filmsprache (schräge Perspektive) mit sinnlicher Eindringlichkeit versehen.



Abb. 113



Abb. 114

#### Dutch-tilt angle

Gehen wir die Möglichkeiten der Kamera weiter durch. Die beiden zuletzt vorgestellten Strategien bewirken den Eindruck des Schrägen, indem sie es sozusagen auffinden und auf Grund der Kamerabeweglichkeit herausstreichen.

Beim Dutch-tilt angle wird das Schräge durch das seitliche Kippen der Kamera künstlich hergestellt. Diese Technik geht auf den expressionistischen Stummfilm in Deutschland zurück. Deshalb bezeichnen amerikanische Kameraleute sie heute noch – eigentlich fälschlicherweise – als Dutch-tilt angle (Mascelli).

Diese totale Schrägheit des Gesamtbildes wird als Signal des Fallens und somit der höchsten Erregung aufgefaßt. In formaler Hinsicht entspricht diesem Eindruck die sprunghaft verstärkte Bildspannung. Orson Welles, der stark vom Expressionismus beeinflusst war, bediente sich in *CITIZEN KANE* des Dutch angle auf eher manieristische Weise, wie Abb. 115 dokumentiert.



Abb. 115

Wie kaum ein anderer beherrschte Hitchcock die Filmsprache. In seinem Film *SABOTEURE* (USA 1942) unterstützt die Attraktion eines Dutch angle eine seiner typischen Suspense-Szenen voll Angst, Lust und Spannung. Der Dutch-angle shot ist nahtlos in eine Schnittfolge integriert, die den Kampf zweier Männer auf der Spitze der Freiheitsstatue zeigt. Einer der Kämpfenden droht zu fallen, hält sich mit letzter Kraft am Daumen der Statue fest. In Großaufnahme sieht man, wie die Naht an seinem Ärmel aufreißt. Dann schneidet Hitchcock aus der unmittelbaren Szenerie hinaus in die Totale (cut-away shot), und zwar auf eine Einstellung der schräg ins Bild ragenden Freiheitsstatue, wie sie die gekippte Kamera aufgenommen hat (Abb. 116). Die beiden Abbildungen lassen nachvollziehen, wie das Signal der Schrägheit, die sprunghaft



Abb. 116



Abb. 117

erhöhte Bildspannung, den Suspense verstärkt und den Absturz gleichsam ankündigt. Hitchcock schneidet zurück, der Agent stürzt in die Tiefe (Abb. 117).

Die Panik, die in der Schrägheit des Dutch angle zum Ausdruck gebracht wird, ist in gewissem Sinn symptomatisch für den oftmals betont expressiven Charakter emotionalen Designs. Dutch angles oder etwa extreme low und high angle shots, also alle jene Gestaltungsstrategien, die das Spannungsgerüst der Formen stark verändern, beeinflussen immer auch den Ausdruckscharakter der abgebildeten Figuren. Man

könnte sogar sagen, daß darin ihre Hauptaufgabe besteht und die verstärkte visuelle Spannung ihre Ausdrucksfunktion bloß unterstützt.

Sie unterscheiden sich von Codes wie dem *three-quarter angling*, die keinen Einfluß auf den Ausdruckscharakter nehmen, durch die dramaturgische Stellung in der Filmhandlung. Während die eher expressiven Codes direkt im Dienste der Filmerzählung stehen, die Handlung durch gezielte Ausdruckssignale voranbringen, greifen die eher dekorativen Codes nicht selbst in die Handlung ein. Sie verleihen dem Erzählmaterial bloß eine gewisse physisch spürbare Unmittelbarkeit, die für sich steht.

Ein Vergleich zwischen dem *low-angle shot* von Abb. 108 und dem *three-quarter shot* von Abb. 104 macht den Unterschied deutlich. Die visuelle Spannung der Untersicht ist unmittelbar mit dem Eindruck des Dominanten und Übermächtigen gekoppelt. Das Gesicht in der Großaufnahme erscheint zwar auch als mit visueller Spannung erfüllt, aber der Eingriff in die figurale Spannungsstruktur hat keinen bestimmten Ausdruckscharakter zur Folge. Natürlich kann diese rein physische Attraktivität auf ihre spezielle Art ein ebenso ausschlaggebender Faktor des Filmgeschehens sein, obgleich sie keine bestimmten Inhalte trägt. Dazu gehört die dramaturgische Pointierung im dramatischen Spannungsbogen der Handlung. Kameraeinstellungen, die eine höhere visuelle Spannung tragen als die vorangegangenen, werden dadurch im Rahmen der Szene besonders herausgestellt. So ergibt sich die Möglichkeit einer inhaltlich bedeutsameren Einstellung innerhalb einer Schnittfolge durch auffällig verstärkte Bildspannung besonderen Nachdruck zu verleihen.

### Schatten

Gezielte Lichtführung kann Schatten erzeugen, die sich über die abgebildeten Gegenstände legen. Wenn diese Schatten die Figuren nur teilweise überdecken, entsteht eine visuelle Spannung, die danach

drängt, den verdeckten Anteil der Form zu ergänzen. Dabei sind, wie bei den zuvor beschriebenen Codes, sowohl expressiv als auch dekorativ erscheinende Codes feststellbar.

In Orson Welles' *CITIZEN KANE* gibt es eine Einstellung, in der Kanes massiger Körper einen bedrohlichen Schatten über das Gesicht seiner Frau wirft (Abb. 118). Auf diese Weise kommt seine aggressiv beherrschende Stellung gegenüber Susan zum Ausdruck. Man spürt deutlich, wie der Schatten gewissermaßen in die Gesichtsform einbricht. Er zerstört einen Teil der Form und wirkt deshalb so bedrohlich und aggressiv. Daher ist es nicht verwunderlich, daß diese Art von Schattenüberlagerung vor allem in Psychothrillern, Horrorfilmen oder Melodramen wie *CITIZEN KANE* zu finden ist. In Robert Aldrichs *HUSH, HUSH, SWEET CHARLOTTE* (Wiegenlied für eine Leiche, USA 1964) beispielsweise liegen in einem Großteil der Einstellungen besitzergreifende Schatten über Gesichtern, Körpern oder Türen. Der Film handelt von einer alternden Frau, die von ihrer Cousine beinahe in den Wahnsinn getrieben wird. Wie so viele Gestaltungsstrategien des emotionalen Designs hat diese Form der Lichtführung im expressionistischen Stummfilm ihren Ursprung.



Abb. 118

Ein ganz anderer Eindruck entsteht, wenn die Schattenüberlagerungen mit einer gewissen Unauffälligkeit gehandhabt werden. In realistisch fotografierten Filmen und in Filmen im klassischen Hollywoodstil, der nach einer gleichmäßigen, glatten Ausleuchtung strebt, tritt die Ausdruckswirkung zugunsten des visuellen Reizes zurück. Die Schatten greifen nicht so sehr in die Form der Gegenstände ein. Abb. 119 aus DER DRITTE MANN zeigt deutlich, wie der Schatten über Wangen und Mund die Gesichtsförmigkeit eher nachzeichnet, aber mit einer kleinen Abweichung von der erkennbaren tatsächlichen Rundung. Daraus entstehen der Impuls zur Vervollständigung der Form und die visuelle Spannung der Figur. Arnheim (1978) schreibt dazu: „Es (das Licht) regt den Gesichtssinn an, wenn es vertraute Formen spielerisch entstellt, und reizt ihn durch gewaltsame Kontraste.“



Abb. 119

Im Zusammenhang mit den wahrnehmungspsychologischen Grundlagen haben wir festgestellt, daß die figurale Spannung nur dann eintritt, wenn die einander überdeckenden Formen fast in einer Ebene liegen. Man muß das Gefühl haben, daß zwischen der darunterliegenden Figur und dem überlagernden Formelement kein Luftraum bleibt.

Schatten erfüllen diese Bedingung in idealer Weise. Sie liegen unmittelbar auf den Figuren auf.

In filmischer Hinsicht werden die meisten Schatteneffekte durch das „Tor“ hergestellt. Das ist ein waagrechtes oder senkrechtes Abdeckblech, das den Effektlichtscheinwerfern vorgeschaltet wird. Es ist beweglich, so daß der Verlauf des Schattens präzise eingestellt werden kann. Eine andere Technologie erlaubt ganze Schattenmuster. Dabei werden speziell angefertigte Schablonen vor die Scheinwerfer gestellt. Man nennt sie „Cucaloris“ oder auch „Cookies“.

In unzähligen Studiofilmen Hollywoods kann man derartig hergestellte Schatten sehen: als Abbilder von Laubwerk oder dem schmiedeeisernen Gitter in einer marokkanischen Bar. Sie tragen zur Atmosphäre der Szene bei und schaffen durch Überlagerungen oft auch visuelle



Abb. 120

Spannung. Hitchcock verwendet eine solche Schattenwirkung in einer Kameraeinstellung aus PSYCHO (USA 1960). Ein Schattengitter, das von einer Jalousie stammen soll, legt sich über die Gesichter des jungen Paares (Abb. 120). Die Schatten schneiden tief in die Gesichtsförmigkeiten ein; Vorzeichen der künftigen schrecklichen Ereignisse. Mit sol-

chen Mitteln, dem „kleinen Suspense“, wie Hitchcock sagt, schafft er eine Atmosphäre des Schreckens im Alltag, das Umfeld, in dem sich thrill entfalten kann. Man spürt: Wem Schatten das Gesicht derart zerschneiden, der ist schon verloren.

#### Teleüberlagerung

Auch reale Gegenstände, die hintereinander liegen, können die visuelle Spannung von Überlagerungen auslösen. Wie erwähnt, dürfen die Objekte jedoch nicht als räumlich voneinander abgesetzt erscheinen. Eine flache Fotografie, die zu eher graphisch ornamentalen Bildern führt, begünstigt die Entstehung der induzierten Spannung. Wenn die Überlagerung optimal zur Geltung kommen soll, muß die Flachheit, die bei den Schatten von vornherein gegeben ist, durch fotografische Mittel besonders herausgestrichen werden. Dazu eignen sich Kameraobjektive mit extrem langer Brennweite (200 mm und darüber). Diese Teleobjektive haben die Eigenschaft, die Tiefenwahrnehmung zu unterdrücken, weil sie nur einen sehr kleinen Bildausschnitt zeigen.

Abb. 121 aus dem Film HENRY V (GB 1944) führt diese Eigenschaft und ihre Wirkung deutlich vor Augen. Es macht den Eindruck, daß die Helme der Soldaten die überdeckten Teile des jeweils sich dahinter befindenden Helms aus der Form sozusagen herausstanzen. Soweit die Helme im Schärfenbereich liegen, entsteht dabei eine intensive Bildspannung. Unser Wahrnehmungssystem trachtet danach, die einzelnen Formen räumlich voneinander abzusetzen, und induziert daher um so stärkere Spannungsimpulse, je mehr die gewohnten Faktoren des natürlichen, dreidimensionalen Tiefensehens reduziert sind.

Kameraleute schätzen es, wenn eine ganze Kaskade von Überlagerungen ins Bild zu bringen ist. Auf diese Weise kann die gesamte Leinwandfläche mit visueller Spannung erfüllt werden. In Dokumentarfilmen sind es daher vor allem die Anhäufungen von Objekten und Menschen, die Kameraleute veranlassen, nach dem „Tele“ zu greifen (auch, weil



Abb. 121

man die entfernten Massen aus einem übersichtlichen Abstand groß ins Bild bekommt). Ob Fahrzeuge im Straßenverkehr oder die Menschenmassen auf der Fifth Avenue, es ergeben sich spannungsvolle Bilder aus bewegten Ornamenten: einander überschneidende Köpfe und Objekte in einer flachen Welt.

#### Mit der Kamera anschneiden

Es macht einen visuell reizvollen Eindruck, wenn Gegenstände derart fotografiert werden, daß Teile der Form nicht mehr ins Bild kommen. Die Objekte werden dabei vom Bildrand gewissermaßen angeschnitten. Bei ästhetisch geschickter Handhabung entstehen dadurch in unserem Wahrnehmungssystem Impulse zur Ergänzung der Form, woraus sich die visuelle Spannung des Bildes erklärt. Sie verleiht der Kameraeinstellung von Abb. 122 aus HIGH NOON von Fred Zinnemann ihre physische Eindringlichkeit. Die Einstellung ist Teil jener berühmten Schnittfolge, in der Sheriff Kane sich auf das Duell mit den Banditen vorbereitet, während die drei Gesetzlosen am Bahnhof ihren Anführer erwarten.

Weil der Bildrand tief in die Gesichtsförmigkeit der Männer vordringt, entsteht beim Betrachter der Eindruck archaischer Stilisierung. In gewissem Sinn ist deshalb die Einstellung trotz ihrer Intensität für die Gestal-

tungsstrategie untypisch. Meist verlaufen die begrenzenden Schnitte am Rande der Formen, die dann eben nur „angeschnitten“ werden. Wie eine zusätzliche, aber ästhetisch nicht unwesentliche Verzierung folgen sie im Gestaltungsprozeß den erzählenden Codes der Filmsprache nach.

So ist das Anschneiden etwa ein fixer Bestandteil von extremen Großaufnahmen, den *choker close-ups*. Mascelli definiert sie als Kameraeinstellungen, bei denen die Bildbegrenzung oberhalb der Augen und/oder unterhalb des Mundes verläuft. Stirn oder Kinn der Schauspieler werden dabei angeschnitten. Die visuelle Spannung ist die Folge der Rundung beider Gesichtspartien, die Impulse auslöst, die Form nach oben bzw. unten zu schließen. In Abb. 123 ist es die Rundung des Haaransatzes, die bei Grace Kelly angeschnitten wird. Auch das kreisrunde Zifferblatt der Uhr erscheint im *choker close-up* (Abb. 124). Deutlich spürt man, wie die angeschnittenen Formen darauf drängen, geschlossen zu werden. Beide geradezu prototypischen Einstellungen stammen aus derselben Sequenz in *HIGH NOON* wie die angeschnittenen Köpfe der drei Männer von Abb. 122, jener intensiven, nur von Musik begleiteten Schnittfolge, in der Gary Cooper, von allen im Stich gelassen, sein Testament macht und den Banditen entgegentritt. Der *choker close-up* verleiht dabei den Personen und Objekten eine große Eindringlichkeit.

Der *over-the-shoulder close-up* ist ein anderer Code der erzählenden Filmsprache, zu dessen Bestandteilen häufig das Anschneiden gehört. Im Montagestil Hollywoods ist die Kameraeinstellung „über die Schulter“ eine typische Methode, um Dialoge aufzulösen (Abb. 125, 126), Monaco (1980) berichtet: „Normalerweise beginnen wir mit einer Einstellung der beiden Sprecher (eine einführende Zweier-Einstellung), dann bewegen wir uns weiter zu einer Montage von Einer-Einstellungen, wobei jeder Teilnehmer abwechselnd spricht und zuhört. Das sind oft Aufnahmen über die Schulter, eine interessante Anwendung des



Abb. 122



Abb. 123



Abb. 124



Abb. 125



Abb. 126

Codes, da er den Blickpunkt des Sprechers andeutet, aber physisch gleichzeitig von ihm getrennt ist. Die Aufnahme der ersten Person von (ungefähr) dem Blickpunkt der zweiten aus wird im allgemeinen Gegenschuß genannt. Die Rhythmen dieser vorsichtigen, insistierenden und intimen Schuß-Gegenschuß-Technik sind oft betörend. Wir umgeben das Gespräch.“

Diese Verdichtung setzt sich zumeist auch formal fort, indem der Kameramann den Bildrahmen so eng wie möglich um das Dialogpaar legt. Daß dabei Teile der Körper ohnehin nicht ins Bild gelangen, wird zum Anlaß genommen, die Schulterpartien, Arme oder den Hinterkopf derart

anzuschneiden, daß sich visuelle Spannung ergibt. Dazu ist ein gewisses Maß an Fingerspitzengefühl nötig. Die Körperrundung unmittelbar vor der Bildbegrenzung muß eine Verlängerung der Form nahelegen. Wenn die Begrenzung etwa vertikal genau über das Schultergelenk verläuft, bleibt der Impuls zur visuellen Spannung aus. Er stellt sich jedoch ein, wenn der Schnitt entweder davor, über die Schulter, oder danach, über den Arm, geht. Außerdem läßt uns die visuelle Spannung wahrnehmen, daß sich der Körper außerhalb des Bildes fortsetzt, so daß er uns als angeschnitten, aber nicht als abgeschnitten erscheint.

Unter Berücksichtigung dieser Voraussetzungen bieten alle jene Kameraeinstellungen die Gelegenheit zum Anschneiden, in denen Objekte nahe an den seitlichen oder oberen Bildrand heranreichen und bei denen der Bildgestalter das Gefühl hat, er möchte so nahe wie möglich an das Objekt herangehen, ohne dessen Erkennbarkeit zu beeinträchtigen.

#### Kulturelle Vernetzung

Als grundlegende Voraussetzung für die Wirksamkeit „angeschnittener“ Figuren nannten wir den Verlauf der Umrißlinien, der eine wahrnehmungspsychologische Weiterführung der Form nahelegen muß. Erfahrene Kameraleute haben ein Gespür dafür entwickelt, wenn das der Fall ist. Wenn etwa die Gesichtsform vom oberen Bildrand angeschnitten werden soll, ist die figurale Spannung an der Stelle der stärksten Wölbung – nahe am Scheitel – besonders effektiv. Die Spannung ist gleich null, wenn dort angeschnitten wird, wo die Wölbung am geringsten ist, nämlich an den Schläfen. Es sind die Umrißlinien dort fast parallel, der Kopf sieht aus wie abgeschnitten (vgl. Abb. 127).

Bei der Festlegung des Bildausschnitts wird der Bildrahmen prüfend über die anzuschneidende Figur geführt. Dabei wird das Bild sozusagen einjustiert, bis der Punkt erreicht ist, an dem die Bildspannung op-