Filmsprache

1. Definition

„Film ist keine Sprache, aber er ist wie eine Sprache“. Der Film besteht nicht aus kleinsten Einheiten, etwa wie die Schriftsprache aus Buchstaben besteht, sondern ist ein Bedeutungskontinuum (ähnlich der Realität). Eine Einstellung enthält lediglich so viel Information, wie wir darin lesen wollen oder können. In diesem Sinne hat der Film viel mit Sprache gemein. Menschen, die visuell oder „filmisch“ gebildet sind, sehen mehr als Leute, die selten ins Kino gehen. Ausserdem gibt es kulturelle Unterschiede in der Wahrnehmung und Interpretation von Bildern, so dass es nützlich ist, die Metapher der Sprache zur Beschreibung des Phänomens Film zu verwenden.

Da der Film von kulturellen Konnotationen lebt, ist es wichtig, dass Vergleiche des Teils mit dem Ganzen (Synekdoche) und assoziierter Details mit Ideen (Metonymie) verstanden werden. Der Film ist eine Kunst und ein Medium, das mit Erweiterungen arbeitet. Ein grosser Teil der Bedeutung von Bildern entstammt dem was vorher oder danach kommt (syntagmatische Konnotation) oder entspringt auch oft nicht dem, was wir sehen (oder hören), sondern dem, was wir nicht sehen (paradigmatische Konnotation), oder, genauer gesagt, einem fortlaufenden Prozess des Vergleichs zwischen dem, was wir sehen, und dem, was wir nicht sehen. Dies entbehrt nicht der Ironie, wenn man bedenkt, dass der Film auf den ersten Blick eine Kunst ist, die viel zu augenscheinlich ist, eine Kunst, die oft dafür kritisiert wird, "dass sie nichts der Phantasie überlässt."

2. Elemente der Filmsprache

2. 1. Einstellungsgrössen

Wie auch bei anderen filmsprachlichen Kategorien ist die Einstellungsgrösse ursprünglich eine produktionstechnische Kategorie. Sie bestimmt, wie gross ein Mensch (und sinngemäss übertragen auch Gegenstände und Figuren) auf der Leinwand oder dem Bildschirm zu sehen sind. Sie ist eine zentrale Kategorie für die Lenkung der Wahrnehmung des Zuschauers. Die gezeigten Ausschnitte der Realität erscheinen bei unterschiedlichen Einstellungsgrössen unterschiedlich weit entfernt. Das ist jedoch eine Täuschung. Diese Übertragung von Alltagserfahrung auf die Wahrnehmung von Filmbildern ist zugleich eine Komponente jener Realismusillusion, die der Film beim Rezipienten erzeugen kann.

1. Weit (W)
Häufig als Beginn oder Abschluss einer Handlungssequenz soll die Weiteinstellung Atmosphäre vermitteln, symbolische Bilder entwerfen, eine Handlung gefühlvoll / monumental eröffnen oder beschliessen. (Beispiel: Die Eröffnungseinstellung von Westernfilmen, z.B. ein weites Tal zeigend.)

2. Total (T)
Die Totale hat schon die Möglichkeit, Einzelnes erkennen zu lassen - eingebettet in eine Landschaft etwa. So besitzt sie häufig eine dramaturgische Funktion: Gezeigt wird die Handlung im Gesamtüberblick; der Zuschauer gewinnt Übersicht über das Geschehen, auch räumlich Orientierung. Die Totale ist also - im Gegensatz zur Weiteinstellung - stärker handlungsbezogen.

3. Halbtotal (HT)
Man sieht jetzt Menschen von Kopf bis Fuss, kann ihre Handlungen insgesamt verfolgen; die Körpersprache ist gut zu sehen. Die Umgebung der Handelnden tritt stärker in den Vordergrund.

4. Halbnah (HN)
In der Halbnaheinstellung sieht man Menschen etwa von den Knien an; die Beziehung von Figuren zueinander sind ebenso gut beobachtbar wie die kommunikative Situation.

5. Amerikanisch (A)
Diese in manchen Übersichten weggelassene Einstellungsgrösse zeigt eine Person etwa bis unterhalb der Hüfte. So lässt sich bei Westernhelden das Ziehen des Colts beobachten.

6. Nah (N)
Diese Einstellung entspricht etwa einem Brustbild einer Person. Im Film wird sie häufig dann gewählt, wenn die Aufmerksamkeit auf die Mimik der Personen, oft auch auf die Gestik gelenkt werden soll.

7. Gross (G)
Diese Einstellung zeigt den Kopf eines Menschen bis zum Hals bzw. Schulteransatz - die Wahrnehmung des Zuschauers wird ganz auf die Mimik konzentriert. Insbesondere für die filmische Darstellung von Gefühlen und Empfindungen ist sie von grosser Bedeutung für die Rezeption.

8. Detail (D)
In dieser Einstellung ist ein extrem kleiner Ausschnitt einer Person oder eines Gegenstandes zu sehen - diese erscheint riesig vergrössert, extreme Nähe des Betrachters wird suggeriert. Eingesetzt wird die Detaileinstellung oft zur emotionalen Intensivierung oder Spannungssteigerung.

Abbildung 1: Einstellungsgrössen

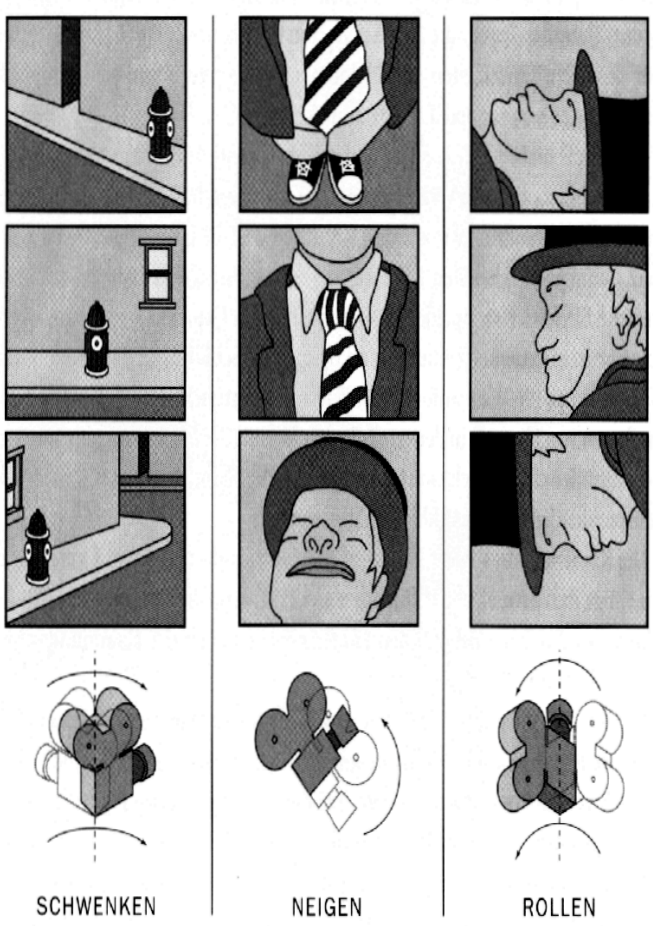


Abbildung 2: Kamerabewegungen

2. 2. Perspektiven

Ein elementares Mittel des Films für die Gestaltung und damit auch für die Wahrnehmungslenkung ist die Perspektive. Sie ist zwar kein genuin filmsprachliches Element, aber in keinem anderen Medium ist seine Bedeutung so gross wie im Film. Die unterschiedlichen Perspektiven haben *drei miteinander zusammenhängende Funktionen*:

1. Sie geben den Blick des Produzenten, des Regisseurs oder Kameramanns auf das Dargestellte wieder.
2. Sie geben dem Dargestellten eine jeweils unterschiedliche Qualität.
3. Sie drängen den Zuschauer - meistens unmerklich, nur bei extremen Perspektiven für ihn sichtbar – in eine Wahrnehmungsrolle. Er sieht mit der Kamera auf die perspektivisch gestaltete Person bzw. das Geschehen und hat - wegen des Filmtempos - auch kaum Zeit, eine Alternative zur angebotenen Perspektive selbst zu entwickeln.

Perspektiven haben - wie alle filmsprachlichen Elemente - keine feste Semantik, keine ein für allemal festgelegte Bedeutungszuweisung. Immer nur die Analyse der Gesamtheit der Komponenten (filmsprachlich, stilistisch, inhaltlich, dramaturgisch) eines Bildes, eines gezeigten Geschehens kann die angemessene Einschätzung der Bedeutung ermöglichen. Man unterscheidet ***drei Grundtypen***, wobei die Extrem-Perspektiven in reiner Form nur selten und bevorzugt in bestimmten Genres vorkommen, z.B. Psychothriller oder Satire. In der Regel haben wie es mit Mischformen zu tun.

Grundform I: Normalsicht
Die Kamerahöhe, aus der das Geschehen aufgenommen wird, entspricht etwa der Augenhöhe eines erwachsenen Menschen (ca.1,70m): Das entspricht am ehesten der Normalsicht der alltäglichen Wahrnehmung. Funktion: Die Normalsicht hat häufig die Aufgabe, den Eindruck von Realismus, von Authentizität, von Objektivität der filmischen Darstellung auf filmsprachlicher Ebene zu unterstützen.

Grundform II: Untersicht (extrem als Froschperspektive)
Diese Grundform kennzeichnet eine Kameraperspektive, die von unten auf ein Geschehen, eine Person, eine Figur nach oben blickt. das Abgebildete wird auf diese Weise verzerrt dargestellt, die Proportionen haben sich verschoben, das Bild von Realität kann sich verfremden. Funktion:

a) Die gezeigte Person wird als übermächtig, unerreichbar hochstehend idolisiert.
b) b) Eine Person wird lächerlich gemacht, verspottet, karikiert.
c) c) Eine Person wird bedrohlich, unheimlich wirken lassen.

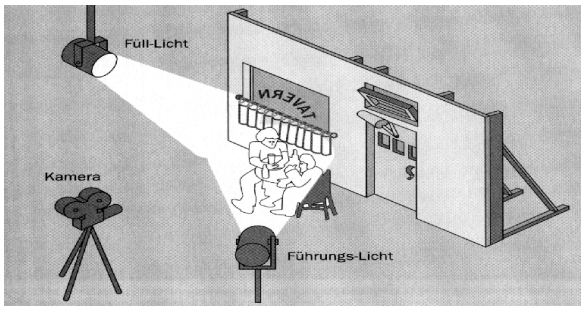
Grundform III: Aufsicht (extrem als Vogelperspektive)
So wird der Kamerablick von oben aus einer erhöhten Position auf das Geschehen, eine Person, eine Figur nach unten bezeichnet. Das kann, wie schon bei der Untersicht, handlungsmässig motiviert sein. Die Aufsicht kann auch als Instrument der Aussage, der Kommentierung der Handlung verwendet werden.

2. 3. Kamerabewegungen

a) ***Kamera neigen:*** Die Kamera hat einen festen Stand und neigt sich in der Vertikalen (lediglich Perspektivenänderung).
b) ***Kamera schwenken:*** Eine Kamera macht einen ***Schwenk*** aus einer festen Position heraus mit einer Drehung in der Horizontalen. (Manchmal sog. "Reiss-Schwenks")
c) ***Kamera rollen:*** Die Kamera dreht sich um die eigene Achse, wobei das ursprüngliche Bild nicht verändert wird.
d) ***Kamerafahrt:*** Die bedeutendste Kamerabewegung stellt die ***Fahrt*** dar. (u.a. Ranfahrt / Parallelfahrt / Verfolgungsfahrt)
e) ***Zoom:*** Beim Sonderfall "Zoom" handelt es sich nicht um eine wirkliche Kamerabewegung, sondern um eine Veränderung der Brennweite. Der gefilmte Gegenstand kommt näher oder rückt weiter weg, die Kamera selbst behält ihre feste Position.
f) ***Subjektive Kamera:*** Bei diesem Sonderfall der Kamerabewegung soll - meist mit einer beweglichen Handkamera - Unmittelbarkeit des Dabeiseins dem Rezipienten durch Kamerabewegung vermittelt werden.

2. 4. Beleuchtung

Ein weiteres wichtiges Element bei der Bildkomposition. Sie ist wesentlich bei der Gestaltung von Atmosphäre und Spannung.



Das Führungslicht, normalerweise aus einem 45 Grad Winkel zur Kamera-Objekt-Achse, liefert die Hauptbeleuchtungsquelle. Das schwächere Füll-Licht hellt den Schatten in dieser klassischen Hollywood-Beleuchtungstechnik auf.

2. 5. Mise en scène (Inszenierung)

Der Begriff im engeren Sinne ist ein filmkritischer Ausdruck für die bildkompositorische Inszenierung eines Films, für die räumliche Anordnung der Figuren und Dinge im Bild - im Gegensatz zur zeitlichen Anordnung der Bilder durch Montage. Im weiteren Sinne kann Mise en scène heissen: Schauspielerführung, Lichtgestaltung, Kameraführung u.a.m.

2. 6. Wort - Bild -Ton Beziehungen

Wesensmerkmal der audiovisuellen Textsorte Film besteht in dem Zusammenspiel der drei unterschiedlichen Zeichensysteme Bild, Sprache und Ton, die in der Filmrezeption als Einheit erlebt werden und zum Teil in komplizierten Beziehungen zueinander stehen.

a) Sprache und Ton
On-Ton: Die Tonquelle ist im Bild gleichzeitig sichtbar.
Off-Ton: Die Tonquelle ist nicht sichtbar.

b) Einheit von Wort und Bild oder Wort-Bild-Schere
Der Ton-Bild-Teppich, so wurde oben schon gesagt, wird in der Regel vom Zuschauer als Einheit erlebt und als integrierte Aussage verstanden. Bisweilen jedoch klaffen Bild und Ton oder Wort auseinander und es entsteht eine sogenannte Wort-Bild-Schere. (Beispiel: Tagesschau)

c) Musik
Neben der Sprache ist die Musik das wichtigste Element des Zeichensystems "Ton". 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 Filmwerbung.

Man spricht des öfteren vom sogenannten „Hollywood-Ton-Stil“. Dabei haben sich musikalische Muster gebildet, die durch ständige Wiederholung zum Klischee erstarrt und zum Stereotyp geworden sind.

d) Geräusche
In der Filmtheorie wird den Geräuschen im Film eine grosse Bedeutung beigemessen. In der Regel dienen Geräusche der Intensivierung der Realismusillusion des Films. Häufig werden sie im Studio synthetisch beigemischt. Wenn Originalton – der so genannte O-Ton oder Direct-Sound – direkt bei den Dreharbeiten aufgenommen wird, soll er meist besonders authentisch wirken. Im Spielfilm müssen die im Original-Ton aufgenommenen Dialoge oft im Studio nachsynchronisiert werden.

2. 7. Bedeutung filmischer Aussagen (Denotation und Konnotation)

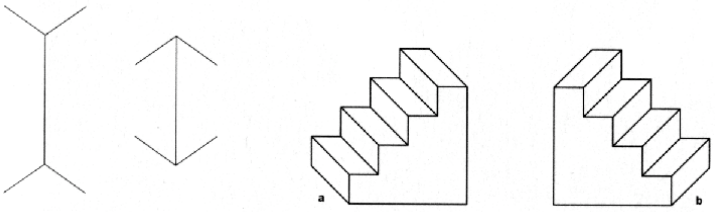
a) Denotation
Denotation heisst erst einmal ganz einfach formuliert: Die mit dem Zeichen (Wort, Bild) gemeinte Sachbezeichnung, die direkte, unmittelbare Bedeutung eines Wortes, Satzes oder Textes.

b) Konnotation
Sie geht über die unmittelbare Bedeutung filmischer Aussagen hinaus und bezeichnet das darüber hinaus Mitgemeinte, die zusätzliche, häufig symbolträchtige Bedeutung. Die symbolische Aufladung eines Bildes mit konnotativer Bedeutung kann sich aus verschiedenen Quellen speisen: Es kann schon im Horizont kultureller Konvention konnotativ erweitert sein. So ist ein Fensterkreuz, nur Nah gezeigt, in vielen Filmen mehr als sein Denotat: Es verweist gleichzeitig auf christliche Symboltradition und kann dann zusätzlich "Leid", "Opfer" oder ähnliches bedeuten.

2. 8. Bedeutung der Bildteile

Da Menschen aus der westlichen Kultur dazu neigen von links nach rechts zu lesen, hat das Bild schon Bedeutung zugeschrieben bekommen, bevor das gefilmte Bild erscheint. Unten ist „wichtiger“ als oben,

links kommt vor rechts, unten ist fest und oben ist beweglich. Horizontale Linien haben mehr Gewicht als vertikale Linien.



Linke Figur :
Müller-Lyer-Illusion

Rechte Figur :
Treppauf-treppab-Illusion

2. 9. Montage

Dieser für den Film zentrale Begriff meint in allgemeinster Form die Verknüpfung von mindestens zwei Einstellungen eines Filmes durch Schnitt oder Blende, die Organisation der Bilder in der Zeit.

- ***Einstellungen*** werden durch Schnitt oder Blende begrenzt, d.h. aber auch miteinander verbunden. Eine Folge von Einstellungen, die in einem inhaltlichen, räumlichen oder zeitlichen Zusammenhang stehen, nennt man ***Sequenz***.
- ***Schnitt und Blende*** als teilende bzw. zusammenfügende Instrumente des Films sorgen nicht nur dafür, dass eine Handlung im Sinne einer bestimmten Intention weitergeführt wird, sondern legen auch den Rhythmus, die "Interpunktion" des Films fest. Dabei haben Schnitt und Blende unterschiedliche Interpunktionsqualitäten.
- Der ***harte Schnitt*** - zwei Einstellungen unterschiedlichen Inhalts, unterschiedlicher Perspektive, Einstellungsgrösse, Beleuchtung usw. werden direkt aneinander montiert.
- Der ***weiche Schnitt*** - zwei Einstellungen ähnlichen Inhalts, etc. werden direkt aneinander montiert. Er lässt vergessen, dass überhaupt geschnitten wurde.
- Der ***unsichtbare Schnitt*** verbindet zwei Einstellungen auf eine Weise, dass er selbst als Schnitt kaum bemerkt wird. Erreicht wird dieser Effekt des "weichen Schnitts" durch verschiedene Möglichkeiten. Voraussetzung für den unsichtbaren Schnitt ist weniger die bildinhaltliche Kontinuität als vielmehr die Kontinuität der Kameraführung: gleichbleibende Einstellungsgrösse und Perspektive lassen die Handlung als organisch erscheinen, thematisieren keinen Wechsel...

1. Narrative Montageformen

a) Szenische Montage
Der Film verknüpft die Einstellungen und Sequenzen so, als ob sie von einem Augenzeugen miterlebt würden. Die Einheit von Raum, Zeit und Handlung ist hier bestimmend.
b) Erzählende Montage
Der Film fügt verschiedene Einstellungen bzw. Sequenzen zusammen, die zwar zeitlich und gelegentlich auch räumlich auseinanderliegen, aber doch eine inhaltliche Einheit, einen zusammenhängenden Prozess bilden, etwa die Entwicklung einer Person, einer Handlung u.ä. darstellen.

2. Deskriptive Montagefom

c) Beschreibende Montage
Die einzelnen Einstellungen sind deutlich dem Ziel untergeordnet, einen Ort, ein Haus o.ä., das für Handlung und Problemdarstellung wichtig ist, vorzustellen.
d) Metonymische Montage
Montagen, die einen Gedanken, einen gesellschaftlichen Begriff formulieren, ohne dass dieser explizit genannt wird. (Beispiel: Elendsviertel: stillstehende Fabrikräder / Schlangen vor den Einkaufsläden: Wirtschaftskrise / Schneewehen, Eiszapfen, verschneite Autobahnen: Winter.
e) Vergleichende Montage
Zwei filmische Einstellungen werden pointiert aneinander geschnitten und so miteinander verbunden. Dabei kann es sich um Parallelisierung von Handlungssträngen handeln.
f) Symbolische Montage
Solche - häufig in narrative Teile - eingeschnittenen symbolischen Einstellungen werden oft erst durch den umgebenden Kontext in ihrer symbolischen Bedeutung festgelegt. (Beispiel: Uhr als Symbol vergehender Zeit)

2. 10. Leitmotive

Das Leitmotiv ist ein gestalterisches Element, welches im deutschen Sprachraum geprägt wurde und selbst im amerikanischen und französischen Kino ohne Übersetzung als "Leitmotiv" bezeichnet wird. Im Verlauf einer Story oder eines Filmes wiederkehrende Elemente sind in beinahe allen Filmwerken zu finden. Das Leitmotiv transportiert nicht nur Inhalte, sondern es verbindet, vereint die Struktur einer literarischen, filmischen oder musikalischen Komposition. In der Musik wird häufig Richard Wagner als Namensgeber der Leitmotive benannt, musikalische Erinnerungsmotive, die bereits Geschehenes beim Zuhörer erneut ins Bewusstsein rufen. Aber auch in Kompositionen von Hector Berlioz, Carl Maria von Weber oder Franz Liszt finden sich Leitmotive. In der Literatur hat das Leitmotiv eine vergleichbare Funktion, es ruft dem Leser – durchaus auch in Variationen – bestimmte Ereignisse, Situationen oder Personen wieder ins Gedächtnis. Unter Leitmotiv versteht man beim Film ein Thema, **ein Motiv, welches mit einer bestimmten Filmfigur, einer Örtlichkeit oder einer Idee verbunden ist** und unter dramaturgischen Aspekten innerhalb eines Filmwerks wiederholt wird. Dabei erfährt es eine Verstärkung und wird für den Zuschauer eindringlicher. Dabei kann sich dieses Leitmotiv auf vielfältige Weise ausprägen:

- Als **Einstellung**: Etwa wenn durch verkantete Kamera klaustrophobische Gefühle oder durch eine wankende Handkamera der Einfluss von Alkohol, Halluzinationen etc. herbeizitiert werden. Wenn in "Vertigo" der Detektiv John "Scottie" Ferguson (James Stewart) Höhenangst bekommt.

- Als **Tonelement**: Eine Filmfigur ist in der Nähe eines Bahngleises aufgewachsen, sodass das wiederkehrende Geräusch eines vorbeipolternden Güterzuges an die Kindheit der Figur erinnert. Gleichermassen kann der vorbeifahrende Krankenwagen an den Verlust eines guten Freundes erinnern etc.

- Als **Dialogteil**: Eine Filmfigur wurde durch bestimmte Sätze moralisch erniedrigt. Diese Formulierungen werden von einer anderen Person zu einem späteren Zeitpunkt wieder verwendet.

- Als **Musik**: Unser Filmheld war in der Vergangenheit unsterblich verliebt. Seine Jugendliebe hat er aber aus den Augen verloren. Der Filmkomponist hat dieser Liebe jedoch ein musikalisches Motiv gewidmet, welches im Verlauf des Filmes immer wieder auftaucht, wenn der Held sich an seine alte Liebe erinnert, nach ihr sucht, oder sie sich ihm sogar zeigt, er die "Unbekannte" aber zunächst nicht wiedererkennt. Im Film "Der dritte Mann" steht die Zither-Musik von Anton Karas stellvertretend für Harry Lime (Orson Welles) oder bei "Krieg der Sterne" (Musik: John Williams) Skywalkers "Anakin's Theme" – eine bezaubernde Melodie – für Anakins Abkehr vom Bösen.

- Als **thematische Verknüpfung:** Innerhalb eines Filmes geschehen bestimmte Ereignisse stets zu bestimmten Daten (immer an Feiertagen, Geburtstagen, immer an Weihnachten, an Halloween etc.) oder eine Filmfigur wird immer wieder von ihrer Vergangenheit eingeholt.

- Als **Orte**: An bestimmten Orten tritt etwas wiederkehrend ein. In Historien- und Fantasyfilmen werden gerne bestimmte Orte mit Eigenschaften belegt, an denen sich irgendein Geschehen wiederholt, so zum Beispiel auf Schlachtfeldern oder Turnierplätzen.

- In der **Ausstattung**. Bestimmte Requisiten oder stilistische Elemente können andere Zusammenhänge symbolisieren. In "Endloser Abschied" findet sich das fortschreitende Krankheitsbild einer Alzheimer-Patientin in einer verfremdeten Wohnwelt wieder. Für kurze Momente scheinen Alltagsgegenstände, ja sogar die ganze Zimmereinrichtung mit einer Art Rauhputz überzogen. Ein Sinnbild für die Krankheit.

- Als **Farbe**: In den Filmen „Bleu, Blanc und Rouge" (Kieslovski) werden die Farben blau, weiss und rot als Leitmotiv genutzt. In "Franta" taucht ein bestimmtes Blauviolett als Wagenspuren im Sand, in der Uniform Frantas und in der Kleidung der Flüchtlingsfamilie wiederkehrend auf.

- Als **poetisches Motiv:** Die Zeit (Lebenszeit, Zeitdruck, Uhren) oder Gegensätze, Entfernung etc. tauchen in Variationen, die sich aufeinander beziehen, auf.

Quelle: Monaco, James: Film verstehen. Reinbek bei Hamburg 1995.
Gast, Wolfgang: Film und Literatur. Grundbuch. Einführung in die Begriffe und Methoden der Filmanalyse. Frankfurt 1993.