


*Visuelle Reize werden vom Auge automatisch registriert. Da ihr Ausbleiben Langeweile zur Folge haben kann, wird stetiger Reizwechsel als angenehm empfunden.*

## Film und Wahrnehmung

### Die Automatik der Wahrnehmung

Solange sich nichts regt, sind unsere Sinne entspannt, doch im Unbewussten liegen wachsame Instinkte auf der Lauer. Sobald sich etwas bewegt, fassen wir es blitzartig ins Auge.

Dieser Reflex ist bei wachem Bewusstsein nicht abschaltbar, denn es handelt sich um eine Überlebensfunktion. Bei stark konzentrierter Aufmerksamkeit kann es zwar vorkommen, dass uns etwas, das am Rande des Blickfeldes liegt, entgeht; aber prinzipiell ist das Auftreten von visuellen Reizwechseln etwas Erwünschtes. Ähnliches gilt für das Ohr. Jedes neue Geräusch wird sofort wahrgenommen und registriert. Ist die Umgebung zu ruhig, wird es langweilig. Andererseits sorgen uralte Instinkte dafür, dass das völlige Ausbleiben von optischen und akustischen Reizen als Zeichen für lauernde Gefahr gilt. Wenn die Medien uns in dem heutigen Ausmaß mit Bildern und Tönen überschwemmen können, so liegt das daran, dass das Ausbleiben der Reize entweder zur Langeweile oder zur Angst führt.



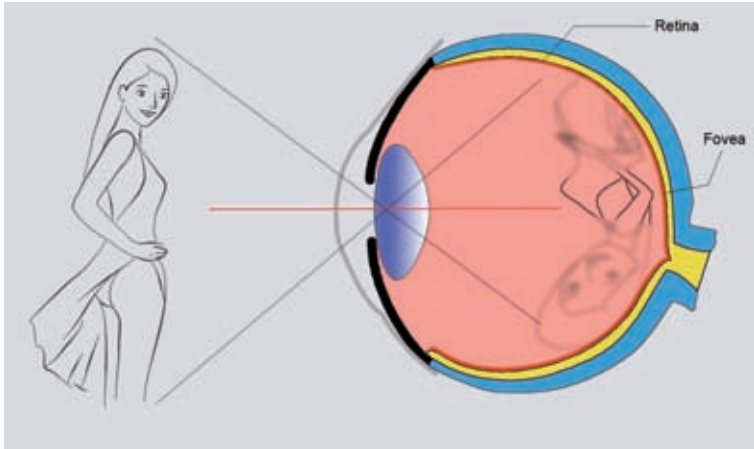
Man könnte nun glauben, dass die Überflutung mit Reizen zu Abwehrreaktionen führt. Sie scheint aber eher eine gewisse Abstumpfung zur Folge zu haben. Die Medien reagieren mit grelleren Farben, schnelleren Schnittfolgen und lauterem Geräuschen, denn der Konkurrenzkampf der Anbieter verlangt die Erregung von Aufmerksamkeit um jeden Preis. Auch Spielfilme (zum Glück nicht alle) bedienen sich dieser Mittel, wenn sie nicht als langweilig abgetan werden wollen.

**Normal ist langweilig** Bei vielen von uns fällt das Normale nicht mehr auf, nur das Exorbitante lässt uns noch aufblicken. Wir sind wie müde Kämpfer, die vom Schlachtenlärm nichts mehr mitbekommen, es sei denn, wir werden angeschrien. Manche Leute meinen deshalb, unsere Wahrnehmungsorgane hätten sich verändert. Das ist aber kaum der Fall, sie funktionieren wie eh und je. Verändert hat sich nur die Art und Weise, wie wir mit den Wahrnehmungen umgehen. Und in bestimmten Phasen der Beruhigung kann auch das Leise und Langsame noch immer seine Wirkung ausüben, auch das wird uns in qualitativ hochwertigen Filmen immer wieder vorgeführt. Wir werden später sehen, dass es ganz einfach ist, die Aufmerksamkeit der Zuschauer auch ohne Lärm und Hektik wach zu halten.

Man muss nur ein wenig über die Zusammenhänge der menschlichen Wahrnehmung Bescheid wissen. Hierbei spielt das Auge zunächst eine Hauptrolle.

### Physiologische Wahrnehmung

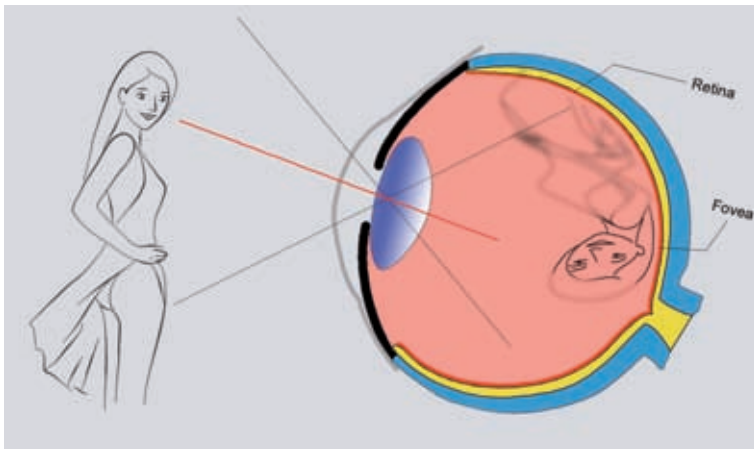
Man sagt, das menschliche Auge funktioniere wie eine Kamera, aber das stimmt nur zum Teil. Die fotografische Kamera projiziert das Bildfeld des Objektivs in verkleinerter Form auf den Film und zwar gleichzeitig und in seiner Gesamtheit, mit nahezu gleichbleibender Schärfe entsprechend der Einstellung des Objektivs. Nicht so das Auge. Das Auge hat zwar wie die Kamera ein Objektiv, nämlich die Pupille, und es hat auch eine Projektionsfläche, die dem Film in der Kamera entspricht, nämlich die Retina (die in ihrer Arbeitsweise allerdings eher dem Sensor in der Digitalkamera entspricht). Auf dieser Retina entsteht wie in der Digitalkamera eine Projektion der Sehobjekte, aber die Abbildung ist längst nicht so vollkommen. Es gibt im menschlichen Auge nur eine Stelle, die sogenannte Fovea, an der das Bild vollkommen scharf ist. Wenn wir also einen Punkt „ins Auge fassen“, zum Beispiel das Gesicht



*Die im Blickfeld befindlichen Objekte werden zwar auf die Retina projiziert, aber nur im Bereich der Fovea erfolgt eine scharfe Abbildung.*

der jungen Dame in der Abbildung, dann müssen wir dafür sorgen, dass es genau auf den scharf abbildenden Bereich der Fovea projiziert wird.

Das Auge ist daher ständig in Bewegung, um nacheinander jeden Punkt des Blickfeldes scharf erfassen zu können. Diese Bewegungen sind untersucht worden. An dem berühmten Beispiel mit dem Bild der ägyptischen Königin Nofretete ist gut zu erkennen, wie das Auge die attraktivsten Punkte mehrmals abtastet, während andere, nicht so wichtige Details nur flüchtig fixiert werden. Das Auge macht dabei sprunghafte Bewegungen, die Sakkaden genannt werden und ungefähr je 1/20



*Das Auge muss die Stelle, die scharf gesehen werden soll, so anvisieren, dass ihre Abbildung im Bereich der Fovea liegt.*

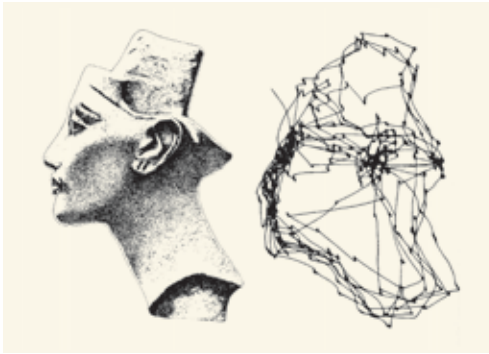


Diagramm der Augenbewegungen (Sakkaden) beim Betrachten der Büste der Königin Nofretete. (Aus: *Eye Movements and Visual Perception*, David und Norton Stark, 1971). <sup>1)</sup>

Sekunde dauern. Daraus ergibt sich, dass eine gewisse Zeit vergehen muss, bis ein bestimmter Bildraum komplett erfasst wird.


Das menschliche Auge ist also weit entfernt davon, seine Umgebung zu jedem Zeitpunkt als Gesamtheit in gleichmäßiger Schärfe erfassen zu können. Es kann nicht einmal wie eine Videokamera langsam über die Szene schwenken, sondern nur von Punkt zu Punkt springen. Dabei macht es *Serien von punktuellen Einzelaufnahmen*, die im Gehirn zu einem Gesamtbild zusammengesetzt werden. Wenn Sie diesen Text lesen, wird Ihnen vielleicht bewusst werden, dass Ihre Augen von

<sup>1)</sup> Aufgezeichnet von Alfred L. Yarbus am Institut für Fragen der Informationsübertragung, Moskau. (Aus: *„Eye Movements and Visual Perception“*, David und Lawrence Stark, Juni 1971.) © 1971 by Scientific American

Wort zu Wort oder an schwer lesbaren Stellen sogar von Buchstabe zu Buchstabe springen. Das Auge kann nicht über die Seite „gleiten“ und gleichzeitig alles scharf erfassen. Aus diesem Grunde sind auch Kameraschwenks mit eng gefasstem Bildwinkel nur dann für die Übermittlung visueller Informationen geeignet, wenn sie so langsam sind, dass das Auge in jeder Phase über das Bild springen kann.

Das menschliche Auge gleitet nicht über das Blickfeld, sondern es tastet seine Umgebung in einzelnen Schritten ab, indem es schnell von Punkt zu Punkt springt.





Diese Tatsache lässt sich sehr leicht an einem kleinen Experiment beweisen. Sicher haben Sie schon einmal versucht, einen bestimmten Namen im Telefonbuch zu finden (zumindest als man noch Telefonbücher benutzte). Dabei wird Ihnen aufgefallen sein, dass man die Reihe der senkrecht untereinander stehenden Namen nicht einfach „abschwenken“ kann. Wenn man das tut, ist die Lesefähigkeit stark eingeschränkt, eigentlich kann man gar nichts richtig lesen. Will man einen einzelnen Namen erfassen, muss man bei der betreffenden Zeile anhalten. Auch das sogenannte „diagonale“ Lesen, erfunden von Leuten, die keine Zeit haben, ein Dokument von Anfang bis Ende zu lesen, kann nur dann brauchbare Informationen liefern, wenn man ein langes Training im schnellen Auffinden von Stichworten hat.

Während das Auge sich bewegt, findet kein Informationstransfer zum Gehirn statt, das heißt, wir sehen eigentlich immer nur dann etwas, wenn das Auge kurz stillsteht. Auch das lässt sich durch ein kleines Experiment belegen. Stellen Sie sich vor einen Spiegel und schauen Sie konzentriert auf Ihr linkes Auge. Blicken Sie dann hinüber zu Ihrem rechten Auge. Sie werden nicht sehen, wie Ihre Augen sich bewegen. Die Sehleistung wird während der Augenbewegung unterdrückt. Wäre es anders, würden wir vorwiegend Bewegungsunschärfen sehen, und unser Weltbild wäre ständig verwischt.

Unterdrückte  
Sehleistung

Das ruhende Auge erfasst einen Blickwinkel von ca.  $45^\circ$ ; als es noch keine Zoomobjektive gab, wurde eine Brennweite, die bei einem Objektiv diesen Bildwinkel ergab, als Normalbrennweite bezeichnet – bei Kleinbildkameras waren das (nicht ganz den  $45^\circ$  entsprechend) 50 Millimeter. Durch die horizontale Bewegung der Augäpfel erweitert sich der menschliche Blickwinkel auf fast  $180^\circ$ , durch Drehen des Kopfes erfassen wir – je nach Beweglichkeit – einen erheblich größeren Bereich, der bis zu  $360^\circ$  gehen kann.

Filmische Anfänger sind oft der Meinung, man könne die schnellen Bewegungen des Auges mit der Kamera nachahmen (es gibt auch selbst ernannte „Fachleute“, die das propagieren). Das ist aber falsch, denn das Filmbild wird ja auf einem Bildschirm oder einer Leinwand präsentiert und bietet sich dem Auge ebenso als Betrachtungsobjekt dar wie die normale Welt, das heißt, wir versuchen unausweichlich, diese Bilder auf die gewohnte Weise Stück für Stück abzutasten. Der Unterschied besteht nur darin, dass die „normale Welt“, die wir im Leben vor uns

Bewegte Bilder  
sind schwer  
zu erfassen



*Jedes Bild vermittelt eine Botschaft. Durch die Bildgestaltung kann man beeinflussen, wie diese beim Betrachter ankommt.*

## Die Geheimnisse der Bildsprache

Obwohl es in der Allgemeinheit nicht durchgehend bekannt ist, wissen die Fachleute sehr wohl, dass ein Film in seiner vorführfertigen Form erst bei der Nachbearbeitung entsteht. Also in erster Linie beim Schnitt und dann bei der Tonbearbeitung. Hinzu können zahlreiche weitere Eingriffe kommen, zum Beispiel Farbkorrektur, Videotricks, Verfremdungen, Musik, Kommentar und zum Schluss die Titel.

Aber eines kann man bei der Nachbearbeitung nicht mehr ändern, und das ist die Bildkomposition, die Art, wie man eine Szene aufgenommen hat. Amateurfilme bestehen oft aus langen Passagen, voll von verwackelten Schwenks und Zooms, die dann im Schnittprogramm – womöglich noch automatisch – aneinandergehängt werden. Gut gemachte Filme bestehen aus vielen einzelnen Einstellungen, von denen oft jede für sich geplant und nach ästhetischen Gesichtspunkten komponiert wurde. Natürlich ist dies nicht in jeder Situation möglich, aber man sollte es anstreben.



### *Die Kamera spricht eine Sprache*

So wie in einem Roman die Wirkung auf den Leser durch Satzbau und Wortwahl beeinflusst wird, so wird die Wirkung eines Films mitbestimmt durch die Art der Kameraarbeit. Auch der beste Cutter kann nur mit dem arbeiten, was der Kameramann aufgenommen hat. Daher sollte jeder, der eine Kamera in die Hand nimmt, die wichtigsten Grundregeln der Bildkomposition kennen.

#### Die Bildsprache hat Regeln

Im Laufe der Zeit haben sich Regeln entwickelt, die in der Anwendung das darstellen, was man als *Bildsprache* bezeichnet. Diese ist – wie jede lebende Sprache – gelegentlichen Änderungen unterworfen, man erkennt das daran, dass alte Filme uns visuell irgendwie anders vorkommen als moderne. In den Abschnitten zur Nachbearbeitung werden wir sehen, dass auch die Schnittmethoden sich verändern, ebenso wie die Behandlung von Ton und Musik.

Doch zunächst wollen wir uns mit den wichtigsten Regeln der Bildsprache befassen, damit Sie in die Lage versetzt werden, Ihre eigenen Aufnahmen bewusst zu gestalten und damit auf dem Weg vom Amateur zum Fachmann ein gutes Stück weiterkommen. Sie werden feststellen, dass es keineswegs ausreicht, wenn man nur die Kamera gerade hält und versucht, nicht zu wackeln. Die Wirkung eines Bildes wird – abgesehen vom konkreten Inhalt – einerseits durch grafische Elemente bestimmt und andererseits durch eine gewisse unterschwellig vorhandene Symbolik. Damit meinen wir nicht die Art von Symbolen, wie sie im Kapitel über Film und Wahrnehmung besprochen wurden. Dort wurde gesagt, dass bestimmte Objekte sich im Laufe der Zeit zu Sinnbildern entwickeln, die für etwas Umfassenderes stehen, zum Beispiel Bauwerke, die am Anfang einer Szene im Bild erscheinen und den Zuschauer in kürzester Zeit über den Schauplatz informieren. Es gibt noch eine tiefer liegende Ebene der Bildsymbolik, die in den meisten Bildern wirksam ist, und die man als

#### Unterschwellige Symbolik

Filmemacher kennen sollte. So ist es zum Beispiel bei einer Landschaftstotalen nicht gleichgültig, ob wir den Horizont oben, in der Mitte oder unten ansiedeln, da sowohl grafische als auch symbolische Kriterien davon berührt werden.

Doch zunächst einiges Wissenswertes über die Bildformate bei Film und Fernsehen.



## Die Seitenverhältnisse

Welches Format man als Filmmacher wählen sollte, ist heute keine Frage mehr: Industrie und Fernsehen haben für Videokameras das Format 16:9 (= 1,78:1) durchgesetzt. Damit könnte die Formatfrage ein für alle Mal geklärt sein, doch so einfach ist es nicht. Denn erstens liegen noch überall Aufnahmen im alten 4:3-Format in den Regalen, zweitens gibt es immer noch Fernsehsender, die noch nicht auf 16:9 umgestellt haben und drittens arbeitet die Spielfilmproduktion nach wie vor mit eigenen Formaten.

16:9 wurde Anfang der 1980er Jahre als neues Fernsehformat vorgeschlagen, weil 4:3 als veraltet erkannt wurde. Man brauchte ein neues Bildschirmformat, in dessen Rahmen alle bis dahin existierenden Kinoformate möglichst bildfüllend, also mit geringstmöglichen schwarzen Balken, darstellbar waren. Da war 16:9 ein idealer Kompromiss.

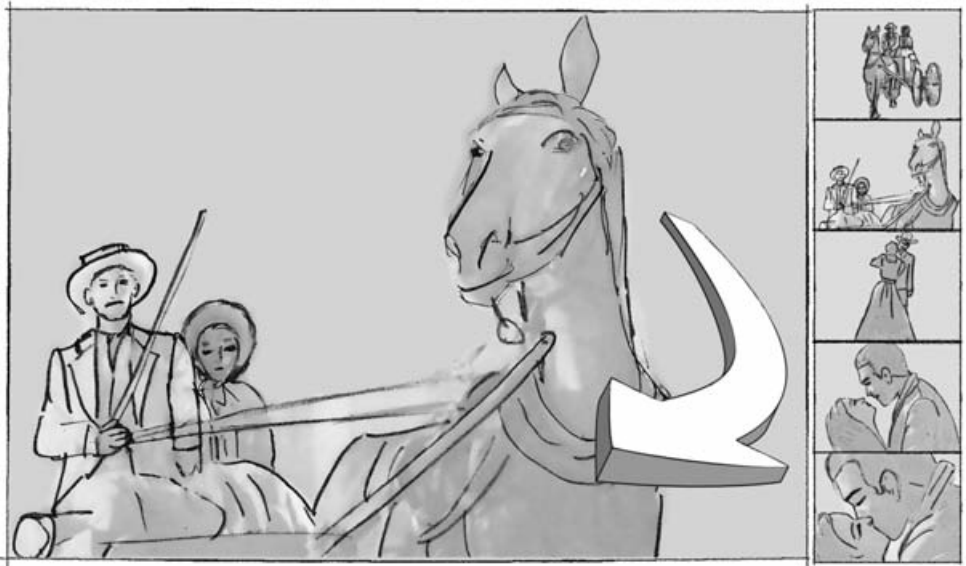
Schon früh begann die Industrie, Fernsehgeräte im Format 16:9 herzustellen, ein Problem für die Verbreitung waren jedoch die übergroßen Geräte und das hohe Gewicht der Bildröhren aus Glas. Erst mit der Einführung der Flachbildschirme begann der Siegeszug des neuen Formates in den privaten Haushalten. Das Fernsehen hatte schon Mitte der 1990er Jahre begonnen, Spielfilme und Dokus in 16:9 zu drehen, obwohl das Sendeformat weiterhin 4:3 war. Erst ab 2007 beschlossen die Fernsehsender nach und nach, das Ausstrahlungsformat auf 16:9 umzustellen.

16:9 – der ideale Kompromiss

### *Nicht ohne Kompromisse*

Als das Fernsehen noch im alten 4:3-Bildschirmformat sendete (und es gibt viele Sender, die das heute noch tun), wurden Breitbildfilme, also auch die 16:9-Eigenproduktionen, mit schwarzen Balken oben und unten gesendet. Diese Art der Darstellung wurde „Letterbox“ genannt, weil das breite Bild, zumal bei CinemaScope, auf dem 4:3-Fernseher wie ein Briefkastenschlitz aussah. Es gab aber auch die Möglichkeit, die breiten Kinoformate bildfüllend auf dem 4:3-Fernseher darzustellen, indem einfach links und rechts etwas vom originalen Breitbild weggeschnitten wurde (siehe Bild auf Seite 76). Auch bei der VHS- und DVD-Vermarktung wurde das gemacht. Man konnte also einen Spielfilm im Letterbox-Format oder seitlich auf 4:3 gestutzt bekommen. (Man sollte daher auch



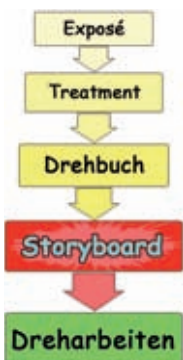


## Das Storyboard

Dem amerikanischen Autor Steven D. Katz<sup>1)</sup> zufolge wurde das Storyboard in den 1930er Jahren erfunden, und zwar von einem gewissen Webb Smith, der Trickfilmzeichner bei Walt Disney war. Er scheint als Erster auf die Idee gekommen zu sein, fortlaufende Handlungsskizzen auf einer Wandtafel zu präsentieren, wo sie vom Team diskutiert werden konnten. Im Laufe der Zeit wurde das Storyboard zu einem wichtigen Element in der Produktionsvorbereitung. Das Storyboard ergänzt die narrative Darstellung des Drehbuchs durch Zeichnungen und wird so – parallel zum Drehbuch – zu einer Arbeitsvorlage für die Dreharbeiten.

Storyboards bestehen aus Zeichnungen, auch Scribbles genannt, deren Inhalt sich am Handlungsablauf des Drehbuches orientiert. Das Drehbuch ist ja eigentlich nur die narrative Vorlage für einen Film. Es erzählt die Handlung, enthält Schauplatzbeschreibungen und Dialoge, aber keine Bilder. Die Worte im Drehbuch lassen jedoch viele Interpretationen beim Übersetzen in die Bildsprache zu. Mit dem Storyboard legt man nun fest, wie die Geschichte in Bildern aufgelöst aussieht.

<sup>1)</sup> Steven D. Katz: *Die richtige Einstellung (Shot by Shot)*, 2001, Frankfurt.



Das professionelle Storyboard im Produktionsablauf.

Storyboard-Techniken werden auch anderswo angewandt, zum Beispiel in Powerpoint-Präsentationen. Storyboardskizzen können dem, der sie anfertigt, auch helfen die kreative Arbeit in Gang zu bringen und Ideen in ihrem Kern zu erfassen. Wenn man nicht gelernt hat figurlich zu zeichnen, kann man Strichmännchen malen. Wenn man vorzeigbare und verkaufsfähige Ergebnisse haben möchte, benutzt man eine Software, die das fehlende Zeichentalent ersetzen kann.


Was soll ein Storyboard für Informationen enthalten, damit das Filmteam es als Arbeitsgrundlage benutzen kann? Man hält nicht nur fest, wie ein Mann eine Frau küsst, sondern auch, wie der Zuschauer das sehen soll. Ein Storyboard sollte also folgende Fragen beantworten:

- Wie sehen die Schauplätze aus?
- Wie wird eine Szene in Einstellungen aufgelöst?
- Welche Größe und Perspektive soll eine Einstellung haben (ggf. mit Kameraabstand und Brennweite)?
- Wo steht die Kamera bzw. wo stehen Hauptkamera und Nebenkameras?
- Wie sind Figuren und Objekte arrangiert?
- Wie bewegen sich die Figuren und Objekte?
- Wie bewegt sich die Kamera?
- Welche Lichtstimmung herrscht vor?

Der Urheber des Storyboards in der Filmproduktion ist im Allgemeinen der Regisseur, der mit dem betreffenden Projekt beauftragt wurde. Dieser setzt sich mit seinem Kameramann und gegebenenfalls dem Produktionsdesigner zusammen. Oft sind professionelle Storyboardzeichner mit von der Partie.


Das Übersetzen eines Drehbuches in die Bildsprache nennt man *Prä-visualisieren* oder im englischen Fachjargon *Previz*. Auch wenn vielfach immer noch von Hand gezeichnet wird, sind die Computerprogramme doch überall auf dem Vormarsch, vom einfachen Zeichenprogramm bis hin zu komplexen Lösungen, die es erlauben, ganze Szenenabläufe mit animierten 3D-Figuren zu erzeugen. Dass diese inzwischen im Begriff sind, die echten Schauspieler zu ersetzen, ist ein anderes Thema.

Nicht jede einzelne Szene des Drehbuchs muss in Storyboard-Bilder umgesetzt werden, manchmal begnügt man sich damit, nur die Höhepunkte zu skizzieren und geht immer dann ins Einzelne, wenn es um komplizierte Abläufe geht, wie z. B. bei Autojagden oder Kampfszenen.




**1 Halbnah Restaurant**  
Also, was möchten Sie von mir?

Camera Height: 1,20m | Focal Length: 16mm | Angle of View: 25°



**2 Halbnah Restaurant**  
Soll ich erst einmal etwas zum Essen bestellen?

Camera Height: 1,24m | Focal Length: 16mm | Angle of View: 24°



**3 Ü/S Restaurant**  
Tut mir leid, in Ihrer Gegenwart kann ich nichts essen.

Camera Height: 1,27m | Focal Length: 35mm | Angle of View: 12°

Eine Storyboard-Seite, erzeugt mit dem Programm FrameForge. \*)  
Die Kameradaten können direkt beim Drehen umgesetzt werden.

\*) Eingetr. Warenzeichen der Fa. Innoventive Software