

Filmglossar Deutsch-Englisch

Das folgende Wörterbuch erklärt wichtige Begriffe aus Filmproduktion und Filmanalyse in Deutsch und Englisch.

Bildgestaltung

Einstellungsgrößen

Einstellung: Kleinste bedeutungstragende filmische Einheit zwischen zwei Schnitten, bzw. Blenden. Der Ton kann Einstellungen überlappen.

Shot/ Take: A single run of the camera or the piece of film resulting from such a run.

Einstellungsgröße: Die Größe, die von einem Hauptgegenstand und seiner Umgebung im Bild gezeigt wird. Es kann z. B. nur das Auge einer Person (Detailaufnahme) oder die Person klein in einer ganzen Landschaft (Panoramaeinstellung) gezeigt werden. Man unterscheidet acht unterschiedliche Einstellungsgrößen im Film: Panorama oder Weit-Einstellung, Totale, Halbtotale, Halbnahe, Amerikanische, Nahe, Großaufnahme, Detailaufnahme. Die Einstellungsgröße hängt in der Regel von der Kameradistanz zum Gegenstand ab und wird umso weiter, je weiter entfernt sich die Kamera befindet.

Einstellungsgrößen vermitteln im Film unterschiedliche Bedeutungen und haben unterschiedliche Funktionen. Soll die entscheidende Emotion einer Figur gezeigt werden, wird eher die Großaufnahme gewählt, steht der Bezug der Person zu ihrer Umgebung im Vordergrund, wählt der Regisseur eher eine Totale.

Einstellungsgrößen können sich während einer Einstellung verändern, wenn die Kamera ihre Entfernung zum Hauptobjekt verändert, bzw. die Filmfiguren ihre Distanz zur Kamera verändern.

Shot sizes, field sizes, distance: Size of the main object/subject the filmimage shows in comparison to its surroundings.

Panorama-/Weit-Einstellung: Eigentlicher Bildinhalt ist die Landschaft, in der sich Menschen, Tiere und Objekte fast verlieren. Tiefe und Weite des Raumes, in dem sich Menschen bewegen, werden so erfahrbar. Die Winzigkeit des Menschen in der Natur kann auf diese Weise illustriert werden oder ein Hinweis auf zurückgelegte Entfernungen kann mit dieser Einstellung erfolgen. Wird auch als „Establishing Shot“ benutzt, der am Anfang einer

Sequenz dem Zuschauer Orientierung gibt, in welcher Umgebung sich die Hauptfiguren im Folgenden befinden.

Extreme Long Shot (ELS) – see Establishing shot - : In this type of shot the camera is at its furthest distance from the subject, emphasising the background. **Establishing shot.** Opening shot or sequence, frequently an exterior 'General View' as an Extreme Long Shot (ELS). Used to set the scene.

Totale: Eine oder mehrere Personen sind zu sehen sowie ein größerer Ausschnitt der Umgebung. Dient ebenfalls dem Zuschauer zur Orientierung. Gibt an, wo sich die Akteure befinden, bzw. drückt deren Bezug zu ihrer Umgebung aus.

Long shot (LS): Shot which shows all or most of a fairly large subject (for example, a person) and usually much of the surroundings.

Halbtotale: Eine oder mehrere Personen stehen in voller Größe im Mittelpunkt der Einstellung. Man sieht nur ihre unmittelbare Umgebung. Diese Einstellung kann gewählt werden, um Beziehungen von Personen in einer kleinen Gruppe zu zeigen oder das Verhältnis einer Person zu ihrer nächsten Umgebung.

Medium Long Shot (MLS): In the case of a standing actor, the lower frame line cuts off his feet and ankles. Some documentaries with social themes favour keeping people in the longer shots, keeping social circumstances rather than the individual as the focus of attention.

Halbnahe: Die Personen im Film sind von den Knien bis zum Kopf zu sehen. Wird als Einstellung mit einer, zwei oder drei Filmfiguren gerne in geschlossenen Räumen verwendet. In Western wird eine Form der halbnahen Einstellung verwendet, die als die „Amerikanische“ Einstellung gilt. Die Hauptfiguren werden von ihren Pistolengurten an aufwärts gezeigt.

Medium Shot or Mid-Shot (MS): In such a shot the subject or actor and its setting occupy roughly equal areas in the frame. In the case of the standing actor, the lower frame passes through the waist. There is space for hand gestures to be seen.

Nahe: Der untere Bildrand beginnt zwischen Bauchnabel und Brustbereich. Kann in Einstellungen mit zwei Personen, zum Beispiel in Dialogsituationen, verwendet werden.

Medium Close Shot (MCS): The setting can still be seen. The lower frame line passes through the chest of the actor. Medium shots are frequently used for the tight presentation of

two actors (the two shot), or with dexterity three (the three shot). In a dialogue: head and shoulders.

Groß: Ein Gesicht oder ein Objekt füllt das Bild völlig aus. Wird u. a. verwendet, wenn sich große Emotionen im Gesicht einer Filmfigur ausdrücken, bzw. wenn einer Person oder einem Gegenstand eine herausgehobene Bedeutung im Film zukommt.

Close-up (CU): A picture which shows a fairly small part of the scene, such as a character's face, in great detail so that it fills the screen. It abstracts the subject from a context.

Detail: Bildfüllend wird ein kleiner Ausschnitt aus einem größeren Ganzen gezeigt. Dem gezeigten Objekt wird mit dieser Einstellung eine große Wichtigkeit zugeordnet.

BCU (Big Close-Up), extreme Close-Up, choker Close-up: forehead to chin. Close-ups focus attention on a person's feelings or reactions, and are sometimes used in interviews to show people in a state of emotional excitement, grief or joy. In interviews, the use of BCUs may emphasise the interviewee's tension and suggest lying or guilt. BCUs are rarely used for important public figures; MCUs are preferred, the camera providing a sense of distance. Note that in western cultures the space within about 24 inches (60 cm) is generally felt to be private space, and BCUs may be invasive.

Kameraperspektiven

Kameraperspektive: Der Standort und der Winkel, aus denen die Kamera eine Person oder ein Objekt aufnimmt. Die Kameraperspektive entscheidet darüber, ob eine Kamera eher neutral dokumentiert und abbildet oder eher wertet und Einzelelemente in den Vordergrund spielt. Die *Zentralperspektive* ermöglicht einen eher objektiven Blick auf das abgebildete Geschehen, je stärker die Kamera jedoch im Winkel, in der Brennweite und in der Distanz davon abweicht, umso expressiver kann das Bild werden.

Viewpoint: The apparent distance and angle from which the camera views and records the subject. Not to be confused with point-of-view shots or subjective camera shots. The Camera perspective depends also on the lense, that is used.

Statische Kamera: Die Kamera wird in keine Richtung gedreht oder bewegt. Sie bleibt die gesamte Szene über starr. Trotzdem können sich durch unterschiedliche Kamerawinkel oder spezielle Linsen verschiedene Kameraperspektiven ergeben. Ist die Kamera starr, spielt

außerdem die Bewegung im Bild eine große Rolle. Bewegt sich ein Subjekt oder eine Gruppe auf die Kamera zu, von ihr weg, von rechts nach links oder von links nach rechts? Wieviel sieht man von einem Ganzen? Wenn es nur angeschnitten ist, kann das die Spannung erhöhen (siehe Kadrierung).

Static Camera: No pan, tilt or any other movement of the camera. During the whole shot it is fixed in its position.

Kamerawinkel: Der Winkel der Kamera, mit der eine Person oder ein Objekt aufgenommen wird. Meist gemeint als vertikaler Winkel auf der zentralen Handlungsachse. Hier ist die Zentral(Normal)perspektive, die Aufsicht und die Untersicht möglich.

Angle of shot, camera angle: The direction and height from which the camera takes the scene.

Zentral-/ Normalperspektive: Die Kamera befindet sich auf Augenhöhe, die imaginäre Blickachse im Bildzentrum. Der Kamerawinkel ist null.

Eye-level: Same axis as the eyes of the main person in the film, respectively same level as the main object. The vertical camera angle in relation to the subject is zero. The convention is that in 'factual' programmes subjects should be shot from eye-level only to show a person or action as neutral as possible.

Aufsicht/Vogelperspektive: Die Kamera blickt von einer erhöhten Position aus. Im extremen Fall nimmt sie die Perspektive eines Vogels ein. Subjekte erscheinen in der Aufsicht klein, manchmal verloren. Die Vogelperspektive gibt einen Überblick über große Szenerien, bzw. macht Bildornamente darin deutlich.

High angle: In a high angle the camera looks down at a character, making the viewer feel more powerful than him or her, or suggesting an air of detachment. An overhead shot is a high-angle-shot made from a position directly above the action.

Untersicht/Froschperspektive: Die Kamera blickt von einer niedrigeren Position zum Bildgegenstand auf. Im extremen Fall nimmt sie die Perspektive eines Frosches ein. Wird häufig verwendet, um Autoritäten, bzw. Hierarchiegefälle zwischen Personen deutlich zu machen.

A **low angle shot** places camera below the character, exaggerating his or her importance.

Over Shoulder: Aufnahme bei der - meist in Schuss-Gegenschuss Sequenzen bei Dialogen - über die Schulter eines Darsteller gefilmt wird. Es wird mit einer halbnahen Einstellung die Person gefilmt, die spricht und im Anschnitt ist die Schulter des Gesprächspartners von hinten zu sehen.

Over Shoulder: The camera films the actor who talks in a mid-shot. The shoulders of his partner in a dialoge are shown.

Subjektive Kamera: Die Kamera nimmt die Position einer Figur im Film ein. Das erhöht die Identifikation des Zuschauers mit dem Helden oder verängstigt den Zuschauer, wenn die Position des Antagonisten eingenommen wird (Der Weiße Hai, Halloween). Auf jeden Fall steigert die subjektive Einstellung die emotionale Beteiligung und nimmt den Zuschauer gefangen. Manchmal werden ganze Filme aus der subjektiven Perspektive des Protagonisten gedreht (z. B. Orson Wells „Die Verwandlung“). Zur Steigerung der Subjektivität wird dabei gerne die Handkamera verwendet.

Point-of-view shot (POV). A shot made from a camera position close to the line of sight of a performer who is to be watching the action shown in the point-of-view shot.

Blickachsenanschluss: Innerhalb des Kontinuitätssystems eines Filmes wird vom logischen Zusammenhang der Blicke ausgegangen, von ihrem Ordnungs- und Sinnzusammenhang. Eine handelnde Person blickt aus dem Bild hinaus, das nächste Bild zeigt dann das Objekt, auf das sich der Blick richtet. Über das Matchen ihrer Blickachsen können Personen in einen Kommunikations- und Handlungszusammenhang gebracht werden, der in der vorfilmischen Realität nicht existierte.

Eyeline Match: Eye line is the direction an actor should look off-screen to match a reverse angle or a P.O.V. shot. It is best to give the actor an actual thing or spot to look at rather than a blank spot on an empty wall or an empty space in mid air.

Schuss-Gegenschuss: Um die Blickachsen zweier Personen aufeinander treffen zu lassen, lässt man auf eine Einstellung aus einer subjektiven Perspektive einen meist gleichartigen Gegenschuss aus der Perspektive der anderen Person folgen. In Dialogen wird die subjektive Kamera so abwechselnd als „Schuss-Gegenschuss“ verwendet: Der Sprechende wird abwechselnd aus der Perspektive des Gesprächspartners gezeigt. Bei der Reaktionseinstellung (reaction shot) sieht man die Reaktion des Zuhörenden, während der Sprecher im Off bleibt.

Shot-Reverse-Shot: Usually filmed in a medium shot. The camera perspective of two people talking changes from one to another.

Kameraachse, Achse, Achsensprung (180° line): Eine wichtige Regel der klassischen Filmmontage: Die Kamera darf eine gedachte Achse zwischen den handelnden Figuren im Bild nicht überspringen, um so für die Zuschauer die räumliche Orientierung, eine Kontinuität der Bewegung von Aufnahme zu Aufnahme und den Bezug der Personen zueinander zu erhalten. Bei der Schuss-Gegenschuss-Aufnahme bedeutet das: Die Kamera wechselt ihre Position, bleibt aber auf der gleichen Seite einer gedachten Blickachse. Wird die Achse übersprungen ist der Zuschauer verwirrt und verliert die Orientierung, dies wird als Achsensprung bezeichnet.

Sight lines, crossing the (sight)lines: Camera people should avoid a violation of the 180° - rule. The axis between two characters shouldn't be crossed in a shot-reverse-shot sequence.

Zweier-Einstellung: Zwei Personen sind im Bild zu sehen, oft im Dialog. Gilt auch als Bezeichnung bei „Einer-„ oder „Dreier-Einstellungen“.

Two-shot. A shot of two people in a picture.

Brennweite: Verschiedene Kameralinsen können eine unterschiedliche Brennweite haben und zeigen deshalb unterschiedlich große Ausschnitte des aufgenommenen Raumes. Die Normalperspektive (Objektiv mit etwa 50 mm Brennweite) zeigt in etwa den Umgebungsausschnitt, den auch das menschliche Auge wahrnimmt. Bei kleinerer Brennweite wird er weiter (extreme Weitwinkel zeigen Umgebungsausschnitte von 180° und mehr), bei größerer Brennweite schmaler (Teleobjektive). Dafür scheinen bei größeren Brennweiten die Gegenstände näher heranzurücken (häufiger Gebrauch von Teleobjektiven bei Tierfilmen).

Focal Length - Simply put, how wide or narrow a view the lens will provide, smaller numbers being wider and larger numbers being narrower.

Weitwinkelperspektive: Die menschliche Normalperspektive wird überdehnt. Mehr Raum wird aufgenommen, als normalerweise vom menschlichen Auge beim Blick in eine Richtung wahrgenommen werden kann. Das führt zu Verzerrungen des Raumes und der Figuren darin in der Bildwiedergabe.

Wide-angle shot. A shot of a broad field of action taken with a wide-angle lens.

Reduzierte Schärfentiefe: Der Vordergrund ist scharf eingestellt, der Hintergrund verschwommen oder umgekehrt.

Selective focus. Split-focus shot. Rendering only part of the action field in sharp focus through the use of a shallow depth of field.

Schärfentiefeverlagerung: Vordergrund und Hintergrund werden einmal wechselnd scharf, bzw. verschwommen gestellt. So kann ein Schnitt vermieden werden und eine Szene elegant verbunden bleiben.

Rack focus: A shift of focus from foreground to background or vice versa is called rack focus.

Weichzeichner: Die Linienschärfe wird durch diesen Kameraeffekt aufgehoben, was dem Motiv ein romantisches, weiches Flair verleiht (zum Beispiel bei jungen Mädchen oder Prinzen auf dem weißen Pferd). Da der Effekt schnell kitschig wirkt, wird er häufig ironisch verwendet.

Soft focus. An effect in which the sharpness of an image, or part of it, is reduced by the use of an optical device.

Verkantete Perspektive: Die Kamera ist nicht mehr wie üblich auf eine waagerechte und senkrechte Ebene eingestellt, sondern in ihrer eigenen Achse gedreht. Dadurch wird die abgebildete Wirklichkeit verzerrt. Sie scheint aus den Fugen geraten zu sein.

Dutch Shot or Tilted Shot. When the camera is tilted on its axis so that normally vertical lines appear slanted to the left or right, ordinary expectations are frustrated. Such shots are often used in mystery and suspense films to create a sense of unease in the viewer.

Zoom: Objektiv, bei dem durch Linsenverschiebungen eine stufenlose Veränderung der Brennweite möglich ist. Bei einer 16mm-Kamera wird mit einer Brennweite von 12 bis 120 Millimeter der Weitwinkel- bis Telebereich abgedeckt. Ein Ran- oder Zurückzoomen imitiert eine Kamerafahrt, wobei jedoch die relative Größe der Subjekte und Objekte die gleiche bleibt, weil sich die Kameraposition nicht verändert. Ein Zoom erscheint deshalb im Vergleich zur Fahrt künstlich, heute werden Fahrten als authentischer bevorzugt. In den siebziger Jahren wurde das Zoomen noch inflationär in Filmen verwendet. Bei einem Heranzoomen wird auf einen Gegenstand aufmerksam gemacht, das Zurückzoomen zeigt das Subjekt oder Objekt in einem größeren Kontext.

Zoom. In zooming in the camera does not move; the lens is focussed down from a long-shot to a close-up whilst the picture is still being shown. The subject is magnified, and attention is concentrated on details previously invisible as the shot tightens (contrast tracking). It may be used to surprise the viewer. Zooming out reveals more of the scene (perhaps where a character is, or to whom he or she is speaking) as the shot widens. Zooming in rapidly brings not only the subject but also the background hurtling towards the viewer, which can be disconcerting. Zooming in and then out creates an ugly 'yo-yo' effect.

Kamerabewegungen/ Cameramovements

Horizontalschwenk: Die Kamera bleibt in ihrer Position auf dem Stativ und wird in horizontaler Richtung nach links oder rechts um die eigene Achse gedreht. Die Kamera kann aus einer statischen Einstellung heraus schwenken oder ihr Schwenk kann in einer statischen enden. Der Kameramann kann die Schwenkgeschwindigkeit erhöhen (bis zum Reißschwenk) oder in kontinuierlicher Geschwindigkeit schwenken.

Pan. A horizontal camera move on an axis, from right to left or left to right. In a pan the camera is turning on an axis rather than across space, as in a dolly shot. Not to be confused with tilt, technically it is not correct to say “pan up” or “pan down,” when you really mean tilt. A pan is also called „crab“, since the camera moves (crabs) right or left.

Vertikalschwenk: Die Kamera bleibt in ihrer Position auf dem Stativ und schwenkt nach oben oder unten. Das stellt die Verbindung zwischen oben und unten her (auch in höherem Sinne, z. B. zu Gott), kann aber auch einfach nur in eine Sequenz einführen, bzw. aus ihr herausführen.

Tilt. A vertical movement of the camera - up or down- while the camera mounting stays.

Verfolgungsschwenk: Die Kamera folgt einem bewegten Subjekt mit einem Schwenk durch die Szenerie.

Following pan. The camera swivels (in the same base position) to follow a moving subject. A space is left in front of the subject: the pan 'leads' rather than 'trails'. A pan usually begins and ends with a few seconds of still picture to give greater impact. The speed of a pan across a subject creates a particular mood as well as establishing the viewer's relationship with the subject.

Übersichtsschwenk: Die Kamera schwenkt eine Szenerie ab, zum Beispiel ein Zimmer oder eine Gartenparty, ohne eine bestimmte Person zu begleiten. Wichtig für die Bedeutung der Einstellung kann sein, auf welchem Subjekt/Gegenstand die Kamera stoppt.

Surveying pan. The camera slowly searches the scene: may build to a climax or anticlimax.

Kamerafahrten: Bei Kamerafahrten bewegt sich die Kamera selbst. Sie rufen den Bildeindruck eines kontinuierlichen Gleitens hervor. Bei Fahrtaufnahmen wird die Kamera entweder auf Schienen gesetzt, auf einen speziellen Kamerawagen mit weich gefederten Gummireifen (Dolly), oder auf andere Fahrzeuge montiert (Auto, Flugzeug, Helikopter, Eisenbahn). Im Gegensatz zum Zoom bringt die Veränderung der Kameraposition im Raum eine Veränderung der Objekt- und Subjektrelationen zueinander mit sich.

Tracking (dollying). Tracking involves the camera itself being moved smoothly towards or away from the subject (contrast with zooming). The speed of tracking may affect the viewer's mood. Rapid tracking (especially tracking in) is exciting; tracking back relaxes interest.

Ranfahrt: Die schnelle Ranfahrt hat Zeige- und Hinweischarakter. Die Umgebung gerät gegenüber dem Hauptinhalt aus dem Blickfeld.

Tracking in (like zooming): Draws the viewer into a closer, more intense relationship with the subject. In a dramatic narrative we may sometimes be drawn forward towards a subject against our will.

Rückfahrt: Der Kontext von Bilddetails wird in den Blick genommen, das größere Umfeld und dessen Bedeutung für das Einzelsubjekt oder –objekt wird sichtbar.

Tracking back: tends to divert attention to the edges of the screen. Moving away tends to create emotional distance.

Parallelfahrt: Bei einer Parallelfahrt fährt die Kamera horizontal neben dem sich in gleicher Richtung bewegenden gefilmten Objekt, einer laufenden Person beispielsweise. Wird häufig bei Verfolgungsjagden verwendet.

Parallel camera movement: Camera movement parallel to a moving subject permits speed without drawing attention to the camera itself.

Kreisfahrt: Ein Subjekt kann von einer Kamera im 360°-Winkel umkreist werden, was seine besondere Bedeutung oder eine besondere Intimität herausstellen kann.

Circle tracking: The camera tracks around a subject in a circle. It can be examined like an item in a museum.

Kranfahrt: Kranfahrten erlauben, vertikale und horizontale Bewegungen frei zu kombinieren. Vertikale Kranfahrten werden in Hollywoodfilmen gerne als Übersichtseinstellungen am Anfang oder Schluss einer Sequenz verwendet, weil so intensiver noch als bei Ran- oder Rückfahrten eine Verbindung zwischen dem Einzelnen und der Umgebung hergestellt wird. Horizontale Kranfahrten werden oft in Konzerten oder Talkrunden verwendet. Die freie, auch diagonale Bewegung im Raum „entfesselt“ zwar die Kamera, gibt der Aufnahme aber auch etwas Künstliches, da solche Bewegungen frei im Raum durch den Menschen nicht möglich sind.

Crane Shot: Using a crane to shoot the scene from overhead, sometimes with a sweeping motion to give a real "bird's eye view."

Plansequenz: Kameraschwenks oder -fahrten können Schnitte ersetzen, indem sie gleitend zu anderen Orten oder Personen überleiten und so eine große Unmittelbarkeit erzielen. Bei einer Plansequenz ist diese Möglichkeit auf die Spitze getrieben. Sie ist eine meist sehr lange Einstellung in einem Film, in der eine abgeschlossene Handlung ohne Schnitt gezeigt wird. Eines der berühmtesten Beispiele für eine Plansequenz ist der Anfang von Orson Welles' „Touch of Evil - Im Zeichen des Bösen“ oder die vierminütige Fahrt zu Beginn von Robert Altmans „The Player“. Plansequenzen, die mit starrer Kamera aufgenommen werden, wirken wie eine Guckkastenbühne im Theater (z. B. in Hitchcock's „Cocktail für eine Leiche“). Die Handlung wird dementsprechend allein durch die Mise-en-Scene bestimmt.

Sequence shot: Extreme long take, mostly combined with excessive tracking, without any editing.

Handkamera: Ohne Stativ, Kamera wird auf der Schulter gehalten. Die Handkamera macht alle Körperbewegungen des Menschen mit und erzeugt eine direkte, dokumentarische Atmosphäre, ähnlich einer Amateur-Videoaufnahme. Allerdings erscheinen die Aufnahmen oft nicht professionell. Die Kamera wackelt, das Licht ist nicht perfekt, Reißschwenks versuchen eine neue Aktion einzufangen oder der Kameramann „verliert“ das zu filmende Subjekt und sucht es von neuem. Die Handkamera ist ein bevorzugtes Mittel des „Direct-Cinema“ bzw. des „Cinema-verité“ im Dokumentarfilmbereich und findet im fiktiven Bereich häufig Verwendung in „Dogma“-Filmen (Das Dogma einiger dänischer Regisseure lautete

„möglichst authentisch“, z. B. kein künstliches Licht, keine Spezialeffekte, viele Handkameraaufnahmen).

Hand-held camera. A hand-held camera can produce a jerky, bouncy, unsteady image which may create a sense of immediacy or chaos. Its use is a form of subjective treatment.

Steadycam: Tragegestativ, das mit der Handkamera ruhige Bilder aus der Bewegung heraus erlaubt. Ein Gewicht gleicht die Bewegungen des Kameramannes aus.

Steadycam: Device, that allows steady images while the camera person is in motion.

Montage/ Editing Techniques

Schnitt/Montage: Einmal wortwörtlich der Scherenschnitt durch 16 oder 35 mm-Filmstreifen, dann aber natürlich die Anordnung der entstandenen Filmschnipsel zu einem längeren Film (Montage). Im Film ist der Schnitt als abrupter Übergang von einer Einstellung zur nächsten zu sehen. Die Montage organisiert die Filmzeit, die Abfolge der Handlung und den Rhythmus des Geschehens. Dramaturgie und Chronologie eines Filmes hängt von der Montage ab. Die raum-zeitliche Verknüpfung, zum Beispiel expandierte Zeit in Parallelhandlungen oder komprimierte Zeit in Ellipsen, wird durch den Schnitt hergestellt.

Schnitte können durch Blenden ersetzt werden, denen meist eine bestimmte Bedeutung zufällt. Überblendungen verweisen z. B. traditionell auf zeitlich weit auseinanderliegende Handlungen.

Cut/ Editing. Montage/montage editing. In its broadest meaning, the process of cutting up film and editing it into the screened sequence. However, it may also be used to mean intellectual montage - the juxtaposition of short shots to represent action or ideas - or (especially in Hollywood), simply cutting between shots to condense a series of events. It's the sudden change of shot from one viewpoint or location to another. On television cuts occur on average about every 7 or 8 seconds. Cutting may:

- change the scene;
- compress time;
- vary the point of view; or
- build up an image or idea.

There is always a reason for a cut, and you should ask yourself what the reason is. Less abrupt transitions are achieved with the fade, dissolve, and wipe.

Unsichtbarer Schnitt, weicher Schnitt: Er stellt den unmerklichen Übergang zwischen zwei unterschiedlichen Einstellungen her. Die Kontinuität wird oft durch die Gleichartigkeit der Bewegungsrichtung und –geschwindigkeit eines Subjekts hergestellt. Häufig wird in eine Bewegung geschnitten, die in der nächsten Einstellung weiter fortsetzt. Oder ein Setting bleibt gleich, während sich nur die Kameraperspektive ändert (siehe Cut-In, Cut-Out). Der unsichtbare Schnitt wird vornehmlich im klassischen Erzählkino verwendet, um den Fluss der Handlung zu wahren.

'Invisible editing'. This is the omniscient style of the realist feature films developed in Hollywood. The vast majority of narrative films are now edited in this way. The cuts are intended to be unobtrusive except for special dramatic shots. It supports rather than dominates the narrative: the story and the behaviour of its characters are the centre of attention. The technique gives the impression that the edits are always required are motivated by the events in the 'reality' that the camera is recording rather than the result of a desire to tell a story in a particular way. The 'seamlessness' convinces us of its 'realism', but its devices include:

- the use of matched cuts (rather than jump cuts);
- motivated cuts;
- changes of shot through camera movement;
- long takes;
- the use of the sound bridge;
- parallel development.

The editing isn't really 'invisible', but the conventions have become so familiar to visual literates that they no longer consciously notice them.

Anschlusschnitt: Anschlusschnitte verbinden zwei Einstellungen durch unterschiedliche Elemente wie Musik, Bewegungsrichtung oder Farben oder in rein formalem, grafischen Sinn, wenn grafische Formen sich in zwei disparaten Einstellungen überlappen. Berühmtes Beispiel aus der Filmgeschichte ist ein Schnitt in „2001-Odysee im Weltraum“: Der von einem Steinzeitmenschen hochgeworfene Knochen behält Bewegungsrichtung und –geschwindigkeit bei und wird in der nächsten Einstellung zu einem Raumschiff. Zwischen dem Schnitt liegt die gesamte Menschheitsgeschichte.

Match cut. In a 'match cut' a familiar relationship between the shots may make the change seem smooth:

- continuity of direction;
- completed action;*

- a similar centre of attention in the frame;
- a one-step change of shot size (e.g. long to medium);
- a change of angle (conventionally at least 30 degrees).

*The cut is usually made on an action (for example, a person begins to turn towards a door in one shot; the next shot, taken from the doorway, catches him completing the turn). Because the viewer's eye is absorbed by the action he is unlikely to notice the movement of the cut itself.

Heransprung/Rücksprung: Der Heransprung versetzt den Zuschauer mit einem Schnitt von einer relativ totalen Einstellung in die bessere Position einer relativ nahen Einstellung. Der Rücksprung ist die Umkehrung des Cut-In. Geschnitten wird von der Naheinstellung in eine totalere Einstellung, die die Umgebung, den Kontext erkennen lässt.

Cut In: The camera remains in the same position, but after the cut you see a closer part of the picture, possibly after zooming in. **Cut Out**: After the cut you see a bigger part of the picture, possibly the camera has zoomed out.

Harter Schnitt: Das Gegenteil eines unsichtbaren Schnittes. Die neue Einstellung „haut“ ins bisherige Geschehen und bringt eine völlig neue Handlung, ein neues Setting, neue Figuren und einen neuen Ton. Wird meist eingeleitet mit einer Detailaufnahme und verwendet beim Übergang von einer Sequenz zu einer völlig unterschiedlichen anderen, bzw. ist die Anwendung künstlerisch motiviert, um den Kontinuitätsschnitt aufzubrechen.

Wird im Englischen auch als Jump Cut bezeichnet. Jump Cut wird in Deutschland allerdings eher im Sinne Jean Luc Godards als Sprung in einer kontinuierlichen Handlung verstanden. Jemand geht zum Beispiel eine Treppe hinunter und ist nach dem Schnitt plötzlich fünf Stufen weiter.

Jump cut. Abrupt switch from one scene to another which may be used deliberately to make a dramatic point. Sometimes boldly used to begin or end action. Alternatively, it may be result of poor pictorial continuity, perhaps from deleting a section.

Motivationsschnitt: Der Motivationsschnitt resultiert in einer Einstellung, die dem Blick oder der Reaktion einer Person auf eine Handlung außerhalb des Bildausschnittes folgt und damit einen neuen Raum für die nächste Einstellung eröffnet. Der Motivationsschnitt erklärt dem Zuschauer den Grund für diesen Blick – zum Beispiel die Ursache eines Geräusches, das vorher zu hören war.

Motivated cut. Cut made just at the point where what has occurred makes the viewer immediately want to see something which is not currently visible (causing us, for instance, to accept compression of time). A typical feature is the shot/reverse shot technique (cuts coinciding with changes of speaker). Editing and camera work appear to be determined by the action. It is intimately associated with the 'privileged point of view' (see narrative style: objectivity).

Reaktionseinstellung: Die inhaltliche Verbindung zwischen den Schnitten wird durch die Reaktion auf ein vorangehendes Ereignis hergestellt. Ein Monster erscheint, in der nächsten Einstellung schreien Menschen und laufen weg.

Reaction shot. Any shot, usually a cutaway, in which a participant reacts to action which has just occurred.

Zwischenschnitt: Der Zwischenschnitt ist eine Einstellung, die in eine kontinuierliche Szene eingeschnitten wird. Er kann zahlreiche Funktionen haben: informieren, erklären, eine Auslassung kaschieren. Man unterscheidet zwei Versionen: Beim Cutaway kann der Blick eines Handelnden den Zwischenschnitt begründen. Ein U-Boot-Kommandant schaut in den Himmel, daraufhin sieht man Wolken und Sonnenuntergang. In der nächsten Einstellung wieder der U-Boot-Kommandant, jetzt aber in der Nacht. Beim Insertschnitt wird oft ein Detail zwischengeschnitten um häßliche Sprünge zu vermeiden. Bei einem Interview werden bsw. die Hände des Befragten gezeigt, um einen Bildsprung im Interviewfluss zu verbergen, der durch einen Tonschnitt entstehen würde. Der Insertschnitt ist nicht zu verwechseln mit den Inserts, also den erklärenden Texteingfügungen in Spiel- oder Dokumentarfilmen.

Cutaway/cutaway shot (CA). A bridging, intercut shot between two shots of the same subject. It represents a secondary activity occurring at the same time as the main action. It may be preceded by a definite look or glance out of frame by a participant, or it may show something of which those in the preceding shot are unaware. (See narrative style: parallel development) It may be used to avoid the technical ugliness of a 'jump cut' where there would be uncomfortable jumps in time, place or viewpoint. It is often used to shortcut the passing of time.

Insert Shot. A bridging close-up shot inserted into the larger context, offering an essential detail of the scene (Sort of like a cutaway without the “-away” aspect.)

Parallelmontage: Bei der Parallelmontage wird abwechselnd hin- und hergeschnitten zwischen zwei Handlungselementen. Hierdurch werden die verschiedenen Stränge zu einem simultanen Geschehen verflochten. Dadurch wird Zeit gedehnt und die Spannung gesteigert. Die Parallelmontage wird unter anderem angewandt bei der Rettung in letzter Minute und beim Showdown.

Cross-cut. A cut from one line of action to another. Parallel development/parallel editing/cross-cutting means an intercut sequence of shots in which the camera shifts back and forth between one scene and another. Two distinct but related events seem to be happening at approximately the same time. A chase is a good example. Each scene serves as a cutaway for the other. Adds tension and excitement to dramatic action.

Schnittfrequenz: Die durchschnittliche Dauer der Einstellungen. Langsame, elegischen Filme zeigen meist lange Einstellungen von weit über zehn Sekunden, bei Musikvideos dauern die Einstellungen oft nur eine Sekunde. Um Aufmerksamkeit zu gewinnen oder aufregende Handlungen im Film zu betonen, wird bei rasanten Handlungsabschnitten, z. B. Verfolgungsjagden, die Schnittfrequenz in einem Spielfilm erhöht (siehe Schnittrhythmus). Sehr regelmäßige Schnittfrequenzen können künstlich und damit irritierend wirken.

Cutting rate. Frequent cuts may be used as deliberate interruptions to shock, surprise or emphasize.

Schnittrhythmus: Rhythmisierung kann durch eine höhere oder geringere Schnittfrequenz erreicht werden, meist kombiniert mit näheren oder weiteren Einstellungsgrößen. Der Rhythmus in einem erzählenden Spielfilm wechselt meist. Auf rasante Action-Sequenzen folgen ruhigere Passagen mit langsamerem Rhythmus, damit der Zuschauer „Luft holen“ kann. Dominiert Musik in einer Sequenz, sollte auf deren Rhythmus geschnitten werden.

Cutting rhythm. A cutting rhythm may be progressively shortened to increase tension. Cutting rhythm may create an exciting, lyrical or staccato effect in the viewer.

Attraktionsmontage: Der Schnitt wird als eigenständiger künstlerischer Ausdruck verwendet, der nicht allein dem reibungslosen Erzählen einer Handlung dient. In der Assoziationsmontage werden verschiedene Bilder miteinander verbunden, um beim Zuschauer Assoziationen zu wecken. Die Maden im Fleisch werden beim kommunistischen Regisseur Sergej Eisenstein mit dem dekadenten Bourgeois in Verbindung gebracht. Assoziativ können auch eingestreute Trickelemente sein, wie ein steinerner Löwe, der sich

während einer Revolution erhebt. Außerdem kann ein assoziativer Schnitt Stimmungen über verschiedene Bilder eines Schauplatzes herstellen, ohne eine bestimmte Handlung zu zeigen. In der Kontrastmontage, zum Beispiel durch Bilder von hungernden Kindern gefolgt von dekadenten Adligen im nächsten Schnitt, können bestimmte Emotionen geweckt und Botschaften vermittelt werden.

Intellectual montage. The term is used to consciously convey subjective messages through the juxtaposition of shots which are related in composition or movement, through repetition of images, through cutting rhythm, detail or metaphor. Montage editing, unlike invisible editing, uses conspicuous techniques which may include: use of close-ups, relatively frequent cuts, dissolves, superimposition, fades and jump cuts. Such editing should suggest a particular meaning.

Auf-/Abblenden, Überblenden: Weiche Übergänge zwischen Einstellungen. Heute werden Blenden meist bei der elektronischen Montage im Mischer eingefügt. Klassisch ist das Auf- und Abblenden aus/in Schwarz oder Weiß oder das Überblenden zweier Bilder. Blenden signalisieren meist: Hier wird das Raum-Zeit-Kontinuum unterbrochen, ein Zeit- oder Ortsprung folgt. Blenden, in denen das Bild langsam verschwimmt und zur neuen Einstellung überleitet, werden oft bei Rückblenden oder Traumsequenzen benutzt.

Fade, dissolve (mix). Both fades and dissolves are gradual transitions between shots. In a fade the picture gradually appears from (fades in) or disappears to (fades out) a blank screen. A slow fade-in is a quiet introduction to a scene; a slow fade-out is a peaceful ending. Time lapses are often suggested by a slow fade-out and fade-in. A dissolve (or mix) involves fading out one picture while fading up another on top of it. The impression is of an image merging into and then becoming another. A slow mix usually suggests differences in time and place. Defocus or ripple dissolves are sometimes used to indicate flashbacks in time.

Wischblende: Eine der vielen technischen Möglichkeiten von einem zum nächsten Bild überzuleiten. Ein Bild wird vom nächsten beiseite geschoben oder es wird wie in einem Buch umgeblättert. Wegen der Aufmerksamkeit, die diese Technik erzeugt, werden solche Trickblenden in erzählenden, nicht komödiantischen Filmen wenig eingesetzt.

Wipe. An optical effect marking a transition between two shots. It appears to supplant an image by wiping it off the screen (as a line or in some complex pattern, such as by appearing to turn a page). The wipe is a technique which draws attention to itself and acts as a clear marker of change.

Split screen: Auf der Leinwand, bzw. dem Bildschirm, sind verschiedene Einstellungen gleichzeitig zu sehen.

Split screen. The division of the screen into parts which can show the viewer several images at the same time (sometimes the same action from slightly different perspectives, sometimes similar actions at different times). This can convey the excitement and frenzy of certain activities, but it can also overload the viewer.

Hintergrundprojektion: Eine Aktion wird vor einer leeren Leinwand aufgenommen, auf die von hinten Bilder projiziert werden können. In alten Filmen bei Autofahrten oder Bootstouren zu sehen, die im Studio aufgenommen wurden.

Process shot. A shot made of action in front of a rear projection screen having on it still or moving images as a background.

Archivmaterial: Altes Filmmaterial, das zum Beispiel für historische Dokumentarfilme genutzt werden kann und in das neu gedrehte Dokumentarfilmmaterial eingebaut wird.

Footage: Old filmmaterial from the archive.

Erzählstruktur / Narrative structure

Einstellung: Kleinste bedeutungstragende filmische Einheit zwischen zwei Schnitten, bzw. Blenden. Der Ton kann Einstellungen überlappen.

Shot/ Take: A single run of the camera or the piece of film resulting from such a run.

Szene: Aus der Theatersprache entlehnt. Beschreibt einen kurzen Handlungsmoment aus einer oder mehreren Einstellungen innerhalb einer Sequenz. Die Szene wird als Einheit von Ort, Handlung, Personal und Zeit definiert. Spielt zum Beispiel eine Sequenz eines Films in der Bar eines Hauses, kann es dort zu einer Szene zwischen Gast und Hausherrin kommen und zu einer zwischen Gast, Hausherrin und deren Ehemann.

Scene: A dramatic unit composed of several shots. A scene usually takes place in a continuous time period, in the same setting and involves the same characters.

Sequenz: Grundelement des Films, das aus mehreren Einstellungen oder Szenen besteht und einen gedanklichen oder formalen Zusammenhang bildet, der oft durch gleichbleibende

Filmfiguren, gleichbleibende Zeit und Handlung oder einen gleichbleibenden Schauplatz hergestellt wird. Die Sequenz ist Baustein der Story und ihrer dramaturgischen Konstruktion.

Sequence. All scenes in the sequence are linked together by their emotional and narrative momentum.

Akt: Die größten Einheiten, in die sich eine Filmhandlung gliedern lässt. Abgegrenzt durch Plot Points. Nach dem Drehbuchguru Syd Field gibt es normalerweise drei Akte. Eine Exposition, die mit dem Schnüren des Hauptkonfliktes beginnt, einen Hauptteil mit einem Höhe- oder Tiefpunkt etwa in der Mitte des Filmes und schließlich das Finale nach einem Plot Point im letzten Drittel des Filmes. Es gibt aber auch Einteilungen in fünf Akte wie beim klassischen Drama (z. B. in „Die Brücke“, die eine klassische Tragödienstruktur zeigt).

Act: An act is composed by several sequences. In a Hollywood-movie there are normally three acts: exposition, conflict, final act and solution.

Haupthandlung: Der zentrale Handlungsstrang, der mit der Auslösung des zentralen Konfliktes beginnt und mit dessen Auflösung endet. Er thematisiert die Auseinandersetzung des Protagonisten mit der antagonistischen Kraft und konzentriert sich dabei auf die Darstellung von Handlungen. Handlung entsteht durch ein Bedürfnis und Ziel des Protagonisten, dem Mächte oder Gegenspieler im Wege stehen. Ziel kann auch die Beibehaltung des Status Quo sein.

Plot: Path of the hero in the film. Main conflict.

Nebenhandlung: Handlungsstrang neben der Haupthandlung, der die Beziehung des Helden zu einer Nebenfigur darstellt oder das Thema des Films in einer Nebenhandlung variiert.

Subplot: Shorter and less important than the main plot. Shows a love affair or the story of a friend of the main character.

Wendepunkt: Hauptwendepunkte liegen dort, wo der Hauptkonflikt geschnürt wird, bzw. dort, wo die finale Entscheidung beginnt. Dazwischen kann es allerdings unendlich viele andere Wendepunkte in der Handlung geben.

Plot point: The story turns into another direction.

Filmzeit: Die Zeit, die im Film vergeht. Zu unterscheiden von der gefilmten Zeit. Die Filmhandlung, also die Filmzeit, kann drei Tage dauern. Zu sehen sind allerdings nur zehn

Minuten gefilmte Zeit. In diesem Fall wird die Zeit im Film auf zehn Minuten komprimiert. In der Regel komprimiert man Zeit durch Schnitte, die Auslassungen erzeugen. Kommt es dabei zu wichtigen Auslassungen in der Haupthandlung spricht man von Ellipsen. Sehe ich zum Beispiel einen Mann, der einen anderen mit einem Messer attackiert und in der nächsten Einstellung die Leiche des zweiten Mannes, handelt es sich um eine Ellipse. Der Mord wurde ausgelassen.

Zeit kann allerdings im Film auch über die Filmzeit hinaus ausgedehnt werden. Das ist bei Parallelmontagen oder Split Screens der Fall. Fünf Minuten Filmzeit können durch die Darstellung simultaner Handlungen auf zehn Minuten gefilmte Zeit gestreckt werden.

Screen time: A period of time represented by events within a film (e.g. a day, a week). With editing it is possible to compress time. The compression of time works between sequences or scenes, and within scenes. This is the most frequent manipulation of time in films: it is achieved with cuts or dissolves. In a dramatic narrative, if climbing a staircase is not a significant part of the plot, a shot of a character starting up the stairs may then cut to him entering a room. The logic of the situation and our past experience of medium tells us that the room is somewhere at the top of the stairs. Long journeys can be compressed into seconds. Time may also be compressed between cutaways in parallel editing. More subtle compression can occur after reaction shots or close-ups have intervened. The use of dissolves was once a cue for the passage of a relatively long period of time.

The depiction of simultaneous actions can expand time in a movie. Events in different places can be presented as occurring at the same moment, by parallel editing or cross-cutting, by multiple images or split-screen. The conventional clue to indicate that events or shots are taking place at the same time is that there is no progression of shots: shots are either inserted into the main action or alternated with each other until the strands are somehow united. Slow motion may also expand time. Action which takes place on the screen at a slower rate than the rate at which the action took place before the camera. This is used: a) to make a fast action visible; b) to make a familiar action strange; c) to emphasize a dramatic moment. It can have a lyric and romantic quality or it can amplify violence.

Rückblende: Eine Filmfigur ruft sich ein Ereignis in der Vergangenheit vor Augen. Wird oft durch eine Überblendung eingeleitet.

Flashback. A break in the chronology of a narrative in which events from the past are disclosed to the viewer. Formerly indicated conventionally with defocus or ripple dissolves.

Filmfigur: Nicht die Schauspielerpersönlichkeit, sondern die Filmrolle, die er oder sie spielt.

Character: Person in the story, represented by the main actor or a supporting actor.

Ton/ Use of Sound

Direktton: Bei der Bildaufnahme aufgezeichnete Geräusche. Vom Originalton spricht man, wenn es sich dabei um gesprochene Sprache, Geräusche oder Töne handelt, die beim Drehen aufgenommen wurden. Atmo bezeichnet den atmosphärischen Ton, der an jedem Schauplatz unterschiedlich sein kann (Rauschen, Rattern ect. im Hintergrund).

Direct sound. Live sound. This may have a sense of freshness, spontaneity and 'authentic' atmosphere, but it may not be acoustically ideal.

Synchronon: Im Studio nachträglich eingefügte Geräusche werden als synchronisierter Ton bezeichnet.

Studio sound. Sound recorded in the studio to improve the sound quality, eliminating unwanted background noise ('ambient sound'), e.g. dubbed dialogue. This may be then mixed with live environmental sound. Involves also **Selective sound**: The removal of some sounds and the retention of others to make significant sounds more recognizable, or for dramatic effect - to create atmosphere, meaning and emotional nuance. Selective sound (and amplification) may make us aware of a watch or a bomb ticking. This can sometimes be a subjective device, leading us to identify with a character: to hear what he or she hears. Sound may be so selective that the lack of ambient sound can make it seem artificial or expressionistic.

Synchrondialoge: Die Schauspieler sprechen im Studio ihre Texte zwecks einer besseren Tonqualität noch einmal. In Deutschland bedeutet Synchronsprache allerdings in der Regel die lippengleiche Übersetzung eines fremdsprachlichen Films ins Deutsche. Solche Synchronisationen werden im Englischen als „Dubbing“ bezeichnet.

Dubbed dialogue. Post-recording the voice-track in the studio, the actors matching their words to the on-screen lip movements. Not confined to foreign-language dubbing.

Off-Ton: Bei Tonfilmaufnahmen Bezeichnung für einen gesprochenen Text, dessen Sprecher im Bild nicht zu sehen ist. Kommentare in Dokumentarfilmen sind klassische Off-Töne im Vergleich zu den O(riginal)-Tönen der Sprecher(innen) im Bild. Off-Töne sind aber nicht nur

Kommentare, sondern auch Geräusche oder Töne, die ihre Quelle nicht im Bild haben. Wurden sie trotzdem in der vom Film erschaffenen Welt erzeugt, spricht man von einem diegetischen Ton. Die Musik aus einem Radio, das der Protagonist im Film anschaltet, erzeugt einen On-Ton, ist das Radio nicht mehr zu sehen, sondern nur zu hören, einen diegetischen Ton. Handelt es sich allerdings um von außen dem Film zugefügte Filmmusik, spricht man von einem Off-Ton.

Off: The source of the sound is external. It's not part of the story's world.

Filmmusik: Filmmusik kann an markanten Punkten der Geschichte emotionalisieren. Sie deckt sich atmosphärisch meist mit der Handlung und ist unauffällig, kann aber auch einen Kontrapunkt setzen oder als Motiv den Film durchziehen („Spiel mir das Lied vom Tod“, James Bond Filme). Sie kann Einstellungen und Szenen verbinden.

Music. Music helps to establish a sense of the pace of the accompanying scene. The rhythm of music usually dictates the rhythm of the cuts. The emotional colouring of the music also reinforces the mood of the scene. Background music is asynchronous music which accompanies a film. It is not normally intended to be noticeable. Conventionally, background music accelerates for a chase sequence, becomes louder to underscore a dramatically important action. Through repetition it can also link shots, scenes and sequences. Foreground music is often synchronous music which finds its source within the screen events (e.g. from a radio, TV, stereo or musicians in the scene). It may be a more credible and dramatically plausible way of bringing music into a programme than background music (a string orchestra sometimes seems bizarre in a Western).

Gestaltung im Bild

Mise-en-scène: Der Begriff 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, Farben, Kulisse und Requisiten, Rahmung der Figuren und Handlungen im Bild, Kostüme und Schauplätze.

Wie die Elemente der Bildkomposition für die Organisation der Wahrnehmung wirksam sind und Bedeutung aufbauen, muß bei der Diskussion des jeweiligen Filmausschnitts unter Einbeziehung des Inhalts analysiert werden. Mit Hilfe dieser Kategorie soll auf die häufig komplizierte Codierung eines Bildes aufmerksam gemacht werden, die durch Fixierung des

Rezipienten auf die Handlung von diesem oft gar nicht bemerkt wird, dennoch wirkungsrelevant ist.

Mise-en-scene. 'Realistic' technique whereby meaning is conveyed through the relationship of things visible within a single shot (rather than, as with montage, the relationship between shots). An attempt is preserve space and time as much as possible; editing or fragmenting of scenes is minimised. Composition is therefore extremely important. The way people stand and move in relation to each other is important. Long shots and long takes are characteristic.

Kadrierung: Die exakte Komposition eines von einem Kameraobjektiv aufgenommenen Bildes, einschließlich der Bestimmung der Bildgrenzen und der Position von Figuren und Gegenständen.

Die offene Bildkomposition (angeschnittene Kadrierung) legt Wert auf eine eher lockere, weniger kontrolliert erscheinende Anordnung der Bildelemente. In der angeschnittenen Kadrierung reichen die Bildelemente oft über den Bildrand hinaus, als habe die Kamera sie eben erst entdeckt. Sie ist deshalb charakteristisch für Dokumentarfilme und vermittelt den Eindruck größerer Authentizität.

Die geschlossene Bildkomposition bevorzugt eine in sich geschlossene , sorgfältig arrangierte Bildgestaltung, in der alles Wichtige im Bild enthalten ist.

Cadrage: Part of a picture that is shown and the way the picture is composed.

Anschluss: Wenn eine Szene in mehreren Einstellungen gedreht wird, muss ein Schauspieler jeweils das gleiche Kostüm tragen, die Requisite muss stimmen und das Bühnenbild. Sonst kommt es zu Anschlussfehlern bzw. zu so berühmten wie beliebten Filmfehlern. In Pretty Woman z.B. zieht Julia Roberts Richard Gere ein Hemd aus, was er in der nächsten Einstellung wieder an hat. (Nicht zu verwechseln, mit dem gleichnamigen Berufsbild)

Continuity: Continuity is a job of a person, who makes sure, there is no errand or mistake between the shots. An actor has to wear the same shirt like in the take before and the same car must be in the background, even if the shot is filmed three days later than the first one.

Licht/ Lighting

Weiches und hartes Licht: Weiches Licht ergibt wenig Kontrast und wirkt flach, z. B. bei frontaler Lichtgebung. Hartes Licht ist kontrastreicher und erzeugt Schattenflächen.

Soft and harsh lighting. Soft and harsh lighting can manipulate a viewer's attitude towards a setting or a character. The way light is used can make objects, people and environments look beautiful or ugly, soft or harsh, artificial or real. Light may be used expressively or realistically.

High-Key und Low-Key Lichtstil: Starke Ausleuchtung, oft auch als Frontlicht von vorne, erzeugt viele helle Töne und kaum Schatten. Es wird in der Filmsprache auch als high key lighting bezeichnet, durch das eine helle, glückliche Stimmung entsteht. Beim low key lighting wird dagegen wenig ausgeleuchtet, große Schattenflächen entstehen und dunkle Töne, die eine bedrohliche Atmosphäre ergeben.

High Key and Low Key lighting style: High Key lighting creates a happy, light atmosphere, low key lighting conveys a rather dark and threatening impression.

Gegenlicht: Blendet, verwäscht Details, erzeugt Unsicherheit/Bedrohung, kann dämonisieren oder glorifizieren.

Backlighting. A romantic heroine is often backlit to create a halo effect on her hair.

Unterlicht: Licht kommt von unten, wirkt bei Beleuchtung einer Figur bzw. eines Gesichtes dämonisierend.

Below light: Gives a character a demonizing look.

Quellen:

Quellen Internet

Chandler, Daniel (1994); The Grammar of television and film,
<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html>, gefunden 28. November 2005

Heidelberg, Oliver (1996/2005); The Online Film Dictionary,
http://home.snafu.de/ohei/ofd/moviedict_e.html, gefunden am 26. November 2005

Schlemowitz, Joel (1999); A Glossary of Film Terms,
http://homepage.newschool.edu/~schlejoj/film_courses/glossary_of_film_terms/glossary.html#c, gefunden am 18. November 2005

AIG online Service (1996); Film related Terms,
<http://www.aigcorp.com/CallBoard/members/filmtv/actterms.cfm>, gefunden 28. November
2005

Freshfilms, Filmbegriffe, Begriffe aus dem Film,
<http://www.freshfilms.de/sites/begriffe2.shtml#10>, gefunden 26. November 2005,
empfehlenswert

Abtei-Gymnasium Erft (2003); Filmlexikon, <http://www.erft.de/schulen/abtei-gym/unterricht-online/htm/home1.htm>, gefunden am 25. November 2005, ***empfehlenswert***

Gymnasium der Stadt Warstein (2001), <http://www.learn-line.nrw.de/angebote/argost/download/glossar.pdf>, gefunden am 30. November 2005

Quelle DVD

Steinmetz, Rüdiger (2005); Filme sehen lernen – Grundlagen der Filmästhetik, Verlag
Zweitausendeins, ISBN 3-86150-637-8, ***empfehlenswert***

Quelle Bücher

- Hildebrand, Jens (2001); Film: Ratgeber für Lehrer, Aulis Verlag, ***empfehlenswert***
(mit eigenem, bebilderten deutsch-englischen Glossar)
- Bordwell, David & Kristin Thompson (1993); Film Art: An Introduction. New York:
McGraw Hill, ***empfehlenswert***
- Izod, John (1984); Reading the Screen (York Handbooks). Harlow: Longman
- Monaco, James (1981); How to Read a Film. New York: Oxford University Press (auch in
Deutsch erschienen: „Film verstehen“)

Herbert Weber, 30. November 2005