LANDSCHAFT & FILM

INHALT

Orte - theoretisch **3**
Wissen über Landschaften 3
Handlungen und Orte 3
Landschaften im Spielfilm 3
Landschaft und Realismus 3
Autobiografische Landschaften 3
Konstruktion von Landschaft 4
Bedeutungszuweisungen **4**
Topologisches **10**
menschenfeindlich 10
gefährlich 10
Einöde 10
urwüchsig 11
exotisch 11
arkadisch 12
parkähnlich 12
ernährend 12
Strukturelles **13**
Filmische Mittel **13**
Weit 13
Totale 13
Halbtotale 14
Halbnah 14
Nah 15
Groß 15
Detail 15
Perspektiven **16**
Normalsicht 16
Froschperspektive 16
Vogelperspektive 17
Über-Kopf-Perspektive 17
Kamerabewegungen 18
Beleuchtung 19
Mise en scène 21
Wort - Bild -Ton Beziehungen 23
Bedeutung filmischer Aussagen 23
Schnitt und Montage 26
Grundtypen **28**
Erzählerische Montageformen 28
Szenische Montage 28
Erzählende Montage 28
Deskriptive Montageform 29
Beschreibende Montage 29
Metonymische Montage 29
Vergleichende Montage 29
Symbolische Montage 30
Assoziative Montage 30
Leitmotivische Montage 31

Leitmotivische Montage

An prominenten Stellen des Films (z.B. Ende) werden die Hauptthemen wieder aufgegriffen. Zum Beispiel Ausgangspunkt, Konflikt, Resultat - mit inhaltlichen Leitmotiven (gleiche Motive in der Veränderung).

Schafe als Leitmotiv vom Anfang bis zum Ende

HDR - zwei Handlungen

Symbolische Montage
Eingeschnittene symbolischen Shots werden durch den umgebenden Kontext in ihrer symbolischen Bedeutung festgelegt. (Beispiel: Uhr als Symbol vergehender Zeit)

Symbol für Reise

Assoziative Montage
Hiermit sind Einstellungen gemeint, die durch eine Auswahl von Shots eine „Stimmung“ wiedergeben sollen.

unheimlicher Wald 2X

ORTE - THEORETISCH

Wissen über Landschaften
Spielfilme überliefern Informationen aus und über alle Orte dieser Erde, erschaffen und vermitteln einen Großteil unseres Wissens über dieselben.
Sie kreieren und stabilisieren aber ebenso Stereotype sowie Vorurteile, geben Einblicke in unterschiedliche Kulturen der Erde und können die kulturellen Identität der Menschen beeinflussen.

Handlungen und Orte
Filme können plausible Geschichten erzählen, wenn sie auch die dazugehörige Orte präsentieren, denn Handlungen sind immer an Orte gebunden. Die Orte selbst kennen wir allerdings zumeist aus medialen Repräsentationen.

Landschaften im Spielfilm
Spielfilme erfinden Landschaftsformen, weil hier Orte nur genau definierte Ausschnitte thematisieren und die über Montagen miteinander verknüpft werden; Orte, die es ohne Spielfilm nicht gäbe. Diese Landschaften bestehen aus komponierten und gestylten Landschaftsbildern, vielleicht sogar aus Matte-Paintings oder ähnlichem.

Landschaft und Realismus
Landschaft kann im Film eine symbolische Funktion haben; „reale“ Landschaften wirken auf Zuschauer als existent. Dafür ist nicht allzuviel notwendig - wenige Kameraeinstellungen erschaffen einen Ort. Filme bieten häufig vereinfachte Erkennungsmuster zur Identifikation an und der Zuschauer kann so seine Erfahrungen mit den filmischen Vorgaben abgleichen. Besonders einfach ist dies bei „stereotypen“ Landschaften: Western, Abenteuerfilm usw.

Autobiografische Landschaften und Unterhaltung
Jeder Film-Zuschauer konstruiert für sich aufgrund seiner Erziehung und kulturellen Prägung, seiner Kenntnisse und Erfahrungen, seine eigene Geographie des Spielfilms, den er gerade betrachtet; diese Wirklichkeit ist

also autobiographisch. Je nachdem, wie weit der Zuschauer der Darstellung vertraut, wird die Landschaft auch „glaubwürdig“ (und das Medium Film wirkt ziemlich glaubwürdig). Diese Glaubwürdigkeit ist allerdings ein Trugschluss, denn die Darstellung entspricht nicht den Gegebenheiten der tatsächlichen Alltagswelt, sondern ist eine durch Klischees geprägte, künstlich erzeugte Information, die dem Unterhaltungszweck dient. So betrachtet, hängt die filmische Repräsentation ab von kulturellen und ideologischen Einstellungen und sozialen Milieus, insbesondere denen der Filmemachers.

Konstruktion von Landschaftstypen

Es geht also darum, bestimmte Landschaftstypen als Reaktion des Zuschauers zu produzieren („Ja, genauso sieht´s in Australien aus!“). Spielfilme konstruieren Bilder von Landschaften sehr sorgfältig und helfen, Prädispositionen hinsichtlich von Landschaftstypen aufzubauen, zu erhalten und zu verstärken: Je nach Typ werden langsame Schwenks oder eine schnelle Folge von Bildern, Zooms, Kamerafahrten, Soundeffekte usw. eingesetzt, um eine spezifische Welt zu erschafft, bei der Fakt und Fiktion miteinander verschwimmen.

BEDEUTUNGSZUWEISUNGEN

Landschaft als Rahmen für eine Handlung

- Landschaft kann als Rahmen der Erzählung im Spielfilm eingesetzt werden, quasi als Bühne ohne besondere Gewichtung des tatsächlichen Ort (Beispiel: irgendein Wald)

Der Wunderapostel

DESKRIPTIVE MONTAGEFORM

Beschreibende Montage

Die einzelnen Einstellungen sind dem Ziel untergeordnet, einen für die Handlung wichtigen Ort vorzustellen.

Vincent sucht ein Motiv für sein Bild - verschiedene Landschaftsansichten

Metonymische Montage

Montagen, die einen Gedanken, einen gesellschaftlichen Begriff formulieren, ohne dass dieser explizit genannt wird. (Beispiel: Schneewehen, Eiszapfen, verschneite Autobahnen: Winter.

Fargo - brrr!

Vergleichende Montage

Zwei filmische Einstellungen werden aneinander geschnitten und so miteinander verbunden. Die „Parallel“-Montage erlaubt es dem Filmemacher, durch Hin- und Herschneiden zwischen zwei Erzählungen abzuwechseln, die miteinander verbunden oder unverbunden sein können

GRUNDTYPEN DER MONTAGE

Vorbemerkung: Zu diesem Aspekt gibt es viele verschiedene Theorien; die hier dargestellten Montagetypen sind die gängigsten.

ERZÄHLERISCHE MONTAGEFORMEN

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.

Erzählende Montage

Die Montage fügt verschiedene zeitlich oder räumlich auseinander liegende Shots zusammen um einen zusammenhängenden Prozess herzustellen.

Landschaft als Zeichen der Glaubwürdigkeit

- Landschaften im Film können der Erzählung ,,Echtheit“ verleihen; der Zuschauer erkennt sie als ihm tatsächlich existierend, oder er bewertet sie als authentisch (Beispiel: ein bekannter Berg).

Kirschblüten

Landschaft als Symbol

- Landschaft kann im Film Stimmungen unterstützen in einzelnen Elementen Motive, Konflikte, Abläufe, Schlüsse und Gefühle im Film symbolisch unterstützen. Landschaften kann auch zur Symbolisierung der Inhalte genutzt werden (z.B. Berglandschaften bei Trenker und Riefenstahl).

Das blaue Licht

Landschaft als Mythos

- Hier dient Landschaft dazu, als klassisch bekannten Raum zu definieren und darzustellen (Beispiel: typische Western-Landschaft).

Westernlandschaft

Landschaft als Schauspiel und Schauspieler

- Landschaft in Einzigartigkeit, Schönheit und Ästhetik oder Bizarrheit wird um ihrer selbst willen im Spielfilm präsentiert (Beispiel: karge Berge bei Karl-May-Verfilmungen).

Old Surehand

Landschaft als Drehort

- Die Drehorte in Filmen als Abbildung einer realen Welt spielen für die größtmögliche Authentizität des Films eine große Rolle; so z.B. bei biografisch gemeinten Filmen.

Lust for Life: Vincent van Gogh

Landschaft als Ziel des Drehort-Tourismus

- Die touristischen Bedeutung von Drehorten und Filmschauplätzen erschafft eine eigene Welt (Beispiel: Tourismusboom zu Herr der Ringe), die in Folgefilmen wieder aufgenommen wird.

Herr der Ringe

Landschaft als Metapher gesellschaftlichen Wandels

- Die im Film auftauchende Landschaft kann Geschichten erzählen, so von Aneignungen, Herrschaft und Nutzungsbedingungen, von Aufbau, Umbau und Vergehen.

- Der weiche Schnitt - zwei ähnlichen Einstellungen werden direkt aneinander montiert - man merkt kaum, dass überhaupt geschnitten wurde.

weicher Schnitt

- Der unsichtbare Schnitt ist mehr oder weniger nicht zu bemerken. Erreicht wird dieser Effekt vor allem durch die Kontinuität in der Kameraführung.

Blue-Moon-Romantik

Schnitt und Montage

Montage ist die Trennung und Verknüpfung von Einstellungen eines Filmes durch Schnitt oder Blende und somit die Organisation der Bilder in der gezeigten Zeit. Sie sorgt dafür, dass die Handlung im Sinne einer bestimmten Absicht weitergeführt wird und legt auch den Rhythmus des Films fest. Dabei haben Schnitt und Blende unterschiedliche Interpunktionsqualitäten.

- Der harte Schnitt - zwei unterschiedliche Einstellungen werden aneinander montiert (Inhalt, Perspektive, Einstellungsgröße, Beleuchtung usw.). In der Regel springt der Film zu einem ganz deutlich von der vorherigen Einstellung unterscheidbaren Shot.

Ghosts of Industrial

Landschaft als wirklicher Naturraum

- Dies betrifft eine ganze Reihe von Filmgenres; so zum Beispiel „Inselfilme“, Berg- und Heimatfilme, Dschungel- oder Naturkatastrophenfilmen, unberührte Wüste usw.

Weiße Hölle vom Pitz Palu

Typologisierte Landschaften als Symbol

- Diese Landschaften können zur Erkennung eines Genres dienen, wie etwa Wüstenlandschaften gehäuft das Genre des Western darstellen. Landschaft fungiert ebenso als Stimmungsträger und emotionaler Verstärker, als Symbolik und Allegorik.

Zacharia

Landschaft als dramaturgisches Mittel

- Wenn etwa ein Landschaftsbild als Überleitung von einer Einstellung zur anderen dient, kommt der Landschaft im Film eine wichtige Funktion zu, weil sie eine bestimmte dramaturgische Funktion übernimmt.

Inglorious Bastards: Idylle + Bedrohung

Landschaft als Teil des Inhalts

- Landschaft kann manchmal Träger besonderer Bedeutung sein, wie zum Beispiel historischer etwa im Kriegsfilm, wo die Eroberung eines Stück Landes Teil der Handlung ist.

Im Westen nichts Neues

Landschaft als Erzählung

- Landschaft kann auch eine Parallelgeschichte sein, jedenfalls dann, wenn sie sich im Verlauf der Erzählung verändert, was in vielen Filmen der Fall ist.

Herr der Ringe

Anlehnung an Film-Typologien

Western - Ritt in den Sonnenuntergang

Die übertragene Bedeutung eines Bildes

- Diese kann sich auf viele Quellen beziehen. So können Landschaften z.B. innere Zustände der Protagonisten widerspiegeln, wenn sie an die Tradition des symbolisch aufgeladenen Landschaftsgartens anknüpfen oder sich in Abenteuerfilmen auf die lange Tradition des Ausstellens von Exotischem als Kontrapunkt zum zivilisierten Leben beziehen; auch „Innere Montage“ genannt - dient in diesem Zusammenhang der Charakterisierungen der Personen oder um Assoziationen zu erzeugen. Landschaft dient hier häufig dem Zweck, den inneren Zustand der Protagonisten auszudrücken.

die Protagonistin fühlt sich nicht wohl

Beispiele für symbolische Zuweisungen

innere Zerrissenheit, Drama

Beispiele für Anlehnungen an die Typen „klassischer“ Landschaftsmalerei

Typ Hortus conclusus

Typ Ideale Landschaft

Typ impressionistische Landschaft

Anlehnung an C.D. Friedrich

Topologie	Typischer Film	Typ. filmische Mittel	Zuschauerführung	Accessoires usw.
menschenfeindlich	Verlorenheit: SF/Abenteuer/ Western	schnelle Kamerafahrt, schnelle Schnittfolgen	häufig Protagonistensicht	Computeranimiert Moderne Musik Bizarre Landschaften, ohne Pflanzen
gefährlich aussehend	Unberechenbarkeit: Action/ Horror	subjektive Kamerafahrt, Schwenks, Froschperspektive, kurze Shots	Kamera folgt gefährlichen Wegen, auch auf Zuschauer zu	Nachts, Atmosphäisches, Landschaft als Antagonist
urwüchsig	Reisefilme/ Road Movie / Historienfilm	Vogelperspektive Normalperspektive, Feste Kamera, Mastershots Panormanschwenks	mehrere Sichten	Historische Kulissen Offsprecher Wagnermusik Situationsspezifische Musik
exotisch	Mystisch: Agentenfilme, Fantasy	langsame Schwenks	Zuschauer als Voyeur	Mattepaintings
arkadisch/paradiesisch/ Pastorale	Harmonie: Liebesfilme, Heimatfilm	Totale, Stills, Panoramaschwenks	Panorama, Eintauchen	beeindruckende Originalkulissen Aufeghöne
parkähnlich	Literatur, Komödie	feste Kamera, langsame Fahrten und Zooms	Panoramen	Originalkulissen
ernährend	Filmdramen, Familiengeschichten, Krimis	feste Kamera, langsame Fahrten, Schwenks	Augenhöhe	Originalschauplätze

TOPOLOGISCHES

menschenfeindlich
Hier kann keiner überleben (oder nur Arnold)

Total Recall - Mars

gefährlich
Typisch für Western - karge Landschaft, die Protagonisten sind bis zu einem gewissen Grad immer darin eingekeilt (können dies aber überwinden).

Winchester 73

Wort - Bild -Ton Beziehungen
Bei der Betrachtung eines Films werden Bild, Sprache und Ton als Einheit erlebt.

- Die Tonquelle ist im Bild sichtbar (rauschende Bäume, Wind).
- Die Tonquelle ist nicht sichtbar (irgendwo ein Motorboot).
- Bild und Ton geben unterschiedliches wieder (z.B. Off-Sprecher).
- Musik illustriert bzw. kommentiert die Handlung oder Elemente des Films, strukturiert und stilisiert ihn.
- Geräusche intensivieren die Realismusillusion des Films (O-Sound oder nachsynchronisiert).

Bedeutung filmischer Aussagen
Unmittelbare Bedeutung

- Die direkte, unmittelbare Bedeutung eines Landschaftsshots, einer ganzen Sequenz oder eines gesamten Films; etwa die Bedeutung einer sich bewegenden Landschaft und eines Stills. Beispiel Naturfilm: Ein solcher Film ist stark am Zielpublikum orientiert, das den Wald als Erholungsraum aufsucht. Die Darstellung von Natur und Landschaft in diesem Film versucht zum Naturverständnis der Zuschauer beizutragen.

Naturfilm

Übertragene Bedeutung

- Sie geht über die unmittelbare Bedeutung filmischer Aussagen hinaus und bezeichnet das darüber hinaus Mitgemeinte, die zusätzliche, häufig symbolträchtige Bedeutung. Hier kommen also Verbindungen ins Spiel wie: Formübernahmen aus der klassischen Landschafsmalerei (z.B. Friedrich), aus symbolträchtigen Landschaften (z.B. einsame Insel) und natürlich auch aus Landschaftsfilmen (z.B.Monument Valley).

- bei geschlossene und offenen Formen von: Kamera folgt dem Objekt (geschlossen) Objekt verlässt das Bild betritt es wieder neu (offen),

geschlossen und offen (bezogen auf den Baum, der das Bild nach links verlässt)

- bei der Komposition des Raumes im filmischen Zusammenhang von: Wo liegt die Bildebene, wo die Ebene, die den Boden repräsentiert und wo die Ebene, die senkrecht zur Bildebene steht und Tiefe ausdrückt?

Tiefe durch Diagonale und Staffelung, klare Bodenebene, erlauben den Protagonisten einen Auftritt aus der Tiefe des Raumes

- Daneben prägen die Form, Linienführung und Farbe die Filmbilder (gewissermaßen die klassischen Kompositionsstrukturen).

Protagonist und Landschaft als Silhouetten

Einöde
Vom Menschen geschaffene Landschaften als paranoider Alptraum.

North by Northwest

urwüchsig
Prächtig und unberechenbar

Welcome to the Jungle

exotisch
verführerisch - gefährlich

Dr. No - Gefahr für James

arkadisch / paradiesisch / Pastorale
Das Paradies an sich, maximal noch einige Schafe dabei.

Hier könnte man bleiben, wenns nicht so langweilig wäre.

parkähnlich
gestaltet, aber möglicherweise ein Mörder hinterm Buschwerk

Blow Up

ernährend
Menschen haben die Landschaft zur Ernährung kultiviert

Moses und Aaron

- Weiches Licht

der englische Patient

Mise en scène
Dieser Aspekt beschäftigt sich damit, was gefilmt wird und wie es gefilmt wird und ist der Ausdruck für die bildkompositorische Inszenierung des Films, wie sie in der räumliche Anordnung der Figuren und Dinge im Bild sichtbar wird, also nicht in der Montage. Somit umfasst Mise en Scène gewissermaßen alle unmittelbaren Gestaltungsaspekte der Filmbilder:

- Bei Bildformaten fast quadratische Bilder (1:1,33) und Cinemascope von: Fast quadratisch - die Aufmerksamkeit auf Sprecher und Zuhörer bis zu Breitwand, die eine bessere Ausnützung von Landschaftscodes und Bewegungen erlaubt und ein Eintauchen ins Bild ermöglicht,

- Natürliches Licht: ergibt eine eher natürlich wirkende Landschaft

Barry Lyndon

- Künstliches Licht - oft eingesetzt bei der Ausleuchtung eines künstlichen Horizonts bei Studioaufnahmen.

Krieg der Welten

- Kontrastreiches Licht

Sin City

STRUKTURELLES

Wird Landschaft betrachtet oder über sie gesprochen, ist meistens ein bestimmter Ausschnitt von Landschaft gemeint. Die Auswahl der Landschaft im Film unterliegt den Regisseuren, wie auch die Wahl des Bildausschnitts. Darüber hinaus hat der Einsatz von Gestaltungsmitteln eine grundlegende Funktion im Hinblick auf die Wahrnehmung von Natur und Landschaft im Film.

Filmische Mittel

Einstellungsgrößen am Beispiel Landschaft

Die Einstellungsgröße bestimmt, wie groß Motive auf der Leinwand zu sehen sind. Sie lenkt die Wahrnehmung des Zuschauers durch die unterschiedlichen Ausschnitte der gezeigten Realität und durch unterschiedliche Entfernungen zum Motiv. Erfahrungen werden so auf die Wahrnehmung von Filmbildern als Komponente einer Realismusillusion übertragen - hier so weit wie möglich auf Landschaften übertragen.

Weit

Die Weiteinstellung soll Atmosphäre vermitteln, symbolische Bilder entwerfen oder eine Handlung gefühlvoll oder monumental begleiten.

Barry Lyndon

Totale

Die Totale hat schon die Möglichkeit, Einzelheiten erkennen zu lassen - gezeigt wird eine Art Überblick, bei der der Zuschauer eine Übersicht über das Geschehen gewinnt und sich räumlich orientieren kann.

Barry Lyndon

Halbtotale

Man sieht jetzt das Motiv so gut wie komplett, kann z.B. Bewegungen oder visuelle Ausformung insgesamt verfolgen. Die Umgebung der Motive tritt spielt noch eine wichtige Rolle.

Winchester 73

Halbnah

In der Halbnaheinstellung sieht man Motive wie einen Baum oder Büsche in wesentlichen Partien - ihre Beziehung zueinander sind gut beobachtbar.

Leoparden küsst man nicht

- Die Kamera bewegt sich wie bei einer Fahrt (u.a. Ranfahrt / Parallelfahrt / Verfolgungsfahrt), so als ob man mit dem Auto fährt.

Jules & Jim

- Beim „Zoom“ wird die Bewegungsillusion durch eine Veränderung der Brennweite erzeugt.

Barry L.

- Bewegt sich die Kamera „subjektiv“ (meist mit einer beweglichen Handkamera), soll eine Unmittelbarkeit des Dabeiseins dem Zuschauer vermittelt werden.

Blair Witch Project

Beleuchtung

Die Beleuchtung ist wesentlich bei der Gestaltung von Atmosphäre und Spannung. Man unterscheidet grundsätzlich zwischen natürlichem Licht und Kunstlicht.

Kamerabewegungen

- Die Kamera hat einen festen Stand und zeichnet immer immer aus der gleichen Position auf.

- Die Kamera macht einen Schwenk aus einer festen Position heraus mit einer Drehung in der Horizontalen, so als ob man von links nach rechts schaut.

- Die Kamera macht einen Schwenk aus einer festen Position heraus mit einer Drehung in der Vertikalen, so als ob man einen Berg hinunterfährt.

Harry P.

Nah

Diese Einstellung entspricht etwa einem Brustbild-Ausschnitt einer Person. Im Film wird sie häufig dann gewählt, wenn die Aufmerksamkeit auf expressive Details des Motivs gelenkt werden soll.

Barry Lyndon

Groß

Die Wahrnehmung des Zuschauers wird ganz auf ein Detail konzentriert, das eine besondere Bedeutung hat.

The Alamo - Wayne zeichnet

Detail

In dieser Einstellung ist ein kleiner Ausschnitt zu sehen - diese erscheint vergrößert, eine deutliche Nähe des Betrachters wird suggeriert. Eingesetzt wird die Detaileinstellung oft zur emotionalen Intensivierung oder Spannungssteigerung.

Der geheime Garten

PERSPEKTIVEN

Perspektiven geben den Blick des Produzenten auf das Dargestellte wieder und drängen den Zuschauer in eine Wahrnehmungsrolle. Perspektiven haben nur in der Gesamtheit der Gestaltungsmittel des Films ihre Bedeutung. Extrem-Perspektiven sind nur selten und bevorzugt in bestimmten Genres zu finden, z.B. Psychothriller oder Satire.

Normalsicht

Die Kamerahöhe entspricht etwa der Augenhöhe eines Menschen (ca. 1,70 m) - Normalsicht der alltäglichen Wahrnehmung - und meist die Aufgabe, den Eindruck von Authentizität der filmischen Darstellung zu unterstützen.

Barry Lyndon

Froschperspektive

Das ist eine Kameraperspektive, die von unten auf ein Geschehen nach oben

blickt und das Motiv verzerrt dargestellt, so dass es übermächtig, unerreichbar hochstehend oder bedrohlich, unheimlich wirkt.

Vogelperspektive

Kamerablick von oben aus einer erhöhten Position auf die Motive, bietet einen Überblick bzw. die Sichtweise des Protagonisten.

Die sieben Samurai

Über-Kopf-Perspektive

Meist in der Super-Weit-Einstellung (Überblick über eine ganze Region), fast immer der Blick aus einem Flugzeug.

Avatar