



universität
wien

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

„Die Grundbegriffe der Filmgestaltung –
ein terminologischer Vergleich in den Sprachen Deutsch
und Italienisch“

Verfasserin

Janna Rosenauer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, September 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 324 348 369

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Übersetzer- und Dolmetscherausbildung (Studienzweig
Übersetzausbildung)

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Gerhard Budin

*„Ein Film ist schwer zu erklären,
da er leicht zu verstehen ist.“ (Christian Metz)*

Inhalt

1. Einleitung.....	9
1.1. Zielsetzung, Zielgruppe und Aufbau der Arbeit.....	9
1.2. Das untersuchte Fachgebiet.....	10
2. Terminologiewissenschaftlicher Fachteil.....	13
2.1. Terminologielehre.....	13
2.2. Fachsprache und Gemeinsprache.....	15
2.2.1. Terminologisierung und Determinologisierung.....	17
2.2.1.1. Terminologisierung.....	17
2.2.1.2. Determinologisierung.....	18
2.3. Was ist Terminologie?.....	18
2.4. Terminologearbeit.....	19
2.4.1. Einsprachige und mehrsprachige Terminologearbeit.....	21
2.4.1.1. Einsprachige Terminologearbeit.....	21
2.4.1.2. Mehrsprachige Terminologearbeit.....	21
2.4.2. Präskriptive und deskriptive Terminologearbeit.....	22
2.4.2.1. Präskriptive (normende) Terminologearbeit.....	22
2.4.2.2. Deskriptive Terminologearbeit.....	24
2.4.3. Punktuelle und systematische Terminologearbeit.....	24
2.4.3.1. Systematische terminologische Untersuchung.....	24
2.4.3.2. Punktuelle terminologische Untersuchung.....	26
2.4.4. Benennungsorientierte und begriffsorientierte Terminologearbeit.....	28
2.5. Der Terminus.....	30
2.5.1. Begriff.....	30
2.5.2. Bezeichnung und Benennung	32
2.6. Probleme bei der Zuordnung von Begriff und Benennung.....	33
2.6.1. Eineindeutigkeit und Eindeutigkeit.....	33
2.6.2. Synonymie.....	33
2.6.3. Mehrdeutigkeit: Polysemie und Homonymie.....	35
2.6.3.1. Polysemie.....	35
2.6.3.2. Homonymie.....	37
2.7. Semantische Gegensatzrelationen: Antonymie.....	37
2.8. Äquivalenz.....	38
2.8.1. Terminologische Lücken.....	40
2.8.1.1. Terminologische Lücken in der vorliegenden Arbeit.....	41
2.8.2. „False friends“.....	43

2.9. Begriffssysteme und Begriffsfelder.....	44
2.9.1. Begriffssysteme.....	44
2.9.2. Begriffsfelder.....	47
2.9.3. Begriffliche Struktur der vorliegenden Arbeit	48
2.9.3.1. Teil-Begriffssysteme in der untersuchten Filmterminologie.....	50
2.10. Der terminologische Eintrag.....	69
2.10.1. Die Benennung als Datenkategorie.....	70
2.10.2. Quelle.....	70
2.10.3. Definition.....	71
2.10.3.1. Definitionsarten.....	72
2.10.3.1.1. Inhaltsdefinition.....	72
2.10.3.1.2. Umfangsdefinition.....	73
2.10.3.1.3. Bestandsdefinition.....	73
2.10.3.1.4. Andere Definitionsarten.....	73
2.10.3.2. Definitorische Hilfsmittel.....	74
2.10.3.3. Anforderungen an Definitionen.....	75
2.10.3.4. Fehlerhafte Definitionen.....	75
2.10.4. Kontext.....	76
2.10.5. Anmerkungen.....	77
2.10.6. Abbildungen.....	78
2.11. Fachsprachliche Benennungsbildung.....	78
2.11.1. Terminologisierung.....	78
2.11.2. Zusammengesetzte Benennung und Mehrwortbenennung	78
2.11.3. Wortableitung.....	79
2.11.4. Konversion.....	80
2.11.5. Entlehnung und Lehnübersetzung.....	80
2.11.5.1. Entlehnung.....	80
2.11.5.1.1. Interne Entlehnung.....	82
2.11.5.2. Lehnübersetzung.....	82
2.11.6. Wortkürzung (Kurzformen).....	83
2.11.6.1. Abkürzungen.....	84
2.11.6.2. Initialwörter (Akronyme).....	85
2.11.6.3. Silbenkurzwörter.....	86
2.12. Fachsprachliche Phraseologie.....	86
3. Methodik der vorliegenden Terminologearbeit.....	89
3.1. Einarbeitung in das Fachgebiet.....	90
3.2. Organisatorische Vorüberlegungen und Eingrenzung des Fachgebiets.....	90

3.3. Auswahl der Literatur und methodische Verwertung der Quellen.....	91
3.4. Aufteilung des Fachgebiets in kleinere Einheiten.....	94
3.5. Einzelsprachliche Analyse der Filmterminologie.....	94
3.5.1. Auswahl der Begriffe.....	96
3.5.2. Auswahl der Definitionen.....	96
3.5.3. Auswahl der Kontexte.....	97
3.6. Erstellung der Begriffsfelder und Teil-Begriffssysteme.....	98
3.7. Zwischensprachlicher Terminologievergleich.....	98
4. Probleme und Besonderheiten bei der terminologischen Analyse der Filmterminologie...	101
5. Glossarteil.....	105
5.1. Aufbau des Glossars.....	105
5.2. Informationen zum Glossar.....	105
5.2.1. Allgemein.....	105
5.2.1.1. Datenkategorien.....	105
5.2.1.2. Kursivschreibung.....	105
5.2.1.3. Verweise.....	106
5.2.1.4. Eckige Klammern.....	106
5.2.2. Vorzugsbenennung (Hauptbenennung).....	106
5.2.3. Grammatik (GRA).....	106
5.2.4. Kurzformen (KF).....	107
5.2.5. Verben und Fachwendungen (V).....	107
5.2.6. Synonyme (SYN).....	107
5.2.7. Orthographische Varianten.....	108
5.2.8. Definitionen und Kontexte (DEF, KON).....	108
5.2.9. Quellenangabe (QUE).....	109
5.2.10. Anmerkungen (ANM).....	109
5.2.11. Abbildungen.....	111
5.3. Struktur des terminologischen Eintrags im vorliegenden Glossar.....	111
5.4. Überblick über die verwendeten Symbole und Kürzel	112
5.5. Glossar zur Terminologie der Filmgestaltung Deutsch - Italienisch.....	113
5.5.1. Mise-en-Scène.....	113
5.5.1.1. Begriffsfeld Film - allgemein.....	113
5.5.1.2. Begriffsfeld Filmische Einheiten.....	127
5.5.1.3. Begriffsfeld Einstellungsgrößen.....	149
5.5.1.4. Begriffsfeld Kameraperspektiven.....	193
5.5.1.5. Begriffsfeld Kamerabewegungen.....	221

5.5.1.6. Begriffsfeld Erzählperspektive.....	305
5.5.1.7. Begriffsfeld Schärfe.....	319
5.5.1.8. Begriffsfeld Zeit.....	347
5.5.1.9. Begriffsfeld Ton.....	361
5.5.1.10. Begriffsfeld Licht.....	421
5.5.2. Filmmontage.....	465
5.5.2.1. Begriffsfeld Filmmontage.....	465
6. Schlussfolgerung.....	691
7. Index.....	695
7.1. Index Deutsch.....	695
7.2. Index Italienisch.....	710
8. Literaturverzeichnis	723
8.1. Printliteratur.....	723
8.1.1. Literatur zur Terminologiewissenschaft.....	723
8.1.2. Printliteratur zum Fachgebiet Deutsch.....	724
8.1.3. Printliteratur zum Fachgebiet Italienisch.....	728
8.2. Internetquellen.....	731
8.2.1. Internetquellen zum Fachgebiet Deutsch.....	731
8.2.2. Internetquellen zum Fachgebiet Italienisch.....	737
A. Abstract / Kurzfassung.....	743
B. Curriculum: Wissenschaftlicher Werdegang.....	745

1 Einleitung

Im Folgenden wird auf die Zielsetzung und den Aufbau dieser Arbeit sowie auf die Zielgruppe derselben eingegangen. Darüber hinaus werden Informationen zum untersuchten Fachgebiet gegeben.

1.1 Zielsetzung, Zielgruppe und Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Arbeit, bei der es sich um eine systematische, übersetzungsorientierte Terminologiarbeit handelt, untersucht die Einheitlichkeit der Terminologie der filmwissenschaftlichen Grundbegriffe in den Sprachen Deutsch und Italienisch. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem interkulturellen Vergleich der filmgestalterischen Fachbegriffe aus den Bereichen der *Filmmontage* und der *Mise-en-Scène*. Ziel dieser deskriptiven Arbeit ist es, den terminologischen Ist-Zustand der deutschen und italienischen Fachsprache des Films zu erfassen und in einem zwischensprachlichen Terminologievergleich kulturspezifische begriffliche Divergenzen im Fachwortbestand aufzudecken. Ausgehend von den einzelnen Begriffen, bei denen es sich vorwiegend um Substantiva, aber auch um Verben und Fachwendungen handelt, wird das filmwissenschaftliche Teilgebiet der Filmgestaltung fachgebietsbezogen terminologisch erforscht und der Fachwortschatz systematisch erarbeitet. Die terminologischen Ergebnisse werden in einem umfangreichen zweisprachigen Glossar, das eine begriffliche Gliederung aufweist und aus begriffsorientierten terminologischen Einträgen besteht, zur Verfügung gestellt.

Was den Aufbau und die Struktur dieser Arbeit betrifft, so ist diese in acht Hauptabschnitte unterteilt. Nach einer kurzen, überblicksartigen Einführung in die Terminologielehre und der Erläuterung der grundlegenden terminologiewissenschaftlichen Begriffe, die mit dieser Arbeit in Beziehung gesetzt werden, folgen einige Kapitel, die sich mit den wichtigsten terminologischen Aspekten der vorliegenden Terminologiarbeit beschäftigen. Danach wird auf die methodische Vorgehensweise bei der Erarbeitung des filmterminologischen Glossars eingegangen sowie ein Einblick in die bei der terminologischen Analyse aufgetretenen Probleme gegeben. Im anschließenden Glossar, das in etwa 260 Einträge enthält und den Kern dieser Arbeit darstellt, wird jeder Begriff nach Möglichkeit anhand mehrerer einander ergänzender Definitionen und Kontexte genau dargestellt. Übersetzungsrelevante begriffsbezogene Hinweise finden sich in den Anmerkungen der terminologischen Einträge, terminologische Lücken werden durch gekennzeichnete Übersetzungsvorschläge geschlossen. In der an das zweisprachige Glossar anschließenden Schlussfolgerung werden im Zuge der terminologischen Untersuchung erarbeitete Ergebnisse sowie alle beobachteten terminologischen Besonderheiten zusammengefasst. Des Weiteren ermöglicht ein alphabetisches Verzeichnis das schnelle und gezielte Nachschlagen aller deutschen sowie italienischen Benennungen. Das die Arbeit abschließende Literaturverzeichnis kann auch im Sinne einer Bibliographie als Ausgangspunkt für weiterführende Recherchen bzw. zur Vertiefung in das Fachgebiet der Filmwissenschaft genutzt werden.

Diese Terminologiarbeit richtet sich in erster Linie an Übersetzer und Dolmetscher, denen sie sowohl einen schnellen Zugriff auf die für sie relevanten Termini als auch eine rasche Einarbeitung in den

filmwissenschaftlichen Teilbereich der Filmgestaltung ermöglichen soll. Als Zielgruppe dieser Arbeit sollen aber auch interessierte Laien angesprochen werden, die sich einen Überblick über die deutsche oder italienische Filmterminologie verschaffen möchten.

1.2 Das untersuchte Fachgebiet

Zuallererst erfolgte die Eingrenzung des Fachgebiets der Filmwissenschaft auf den künstlerisch-gestalterischen Teilbereich der Filmgestaltung. Als thematischer Schwerpunkt wurde die Filmkunst mit ihren theoretischen und ästhetischen Strukturen bestimmt; im Speziellen werden die Bereiche der *Filmmontage* und *Mise-en-Scène* untersucht. Das Teilgebiet der Film- undameratechnik sowie die technisch-organisatorischen Aspekte der Filmproduktion (einschließlich der Drehbuchentwicklung) wurden aus zeit- und arbeitsökonomischen Gründen ausgeklammert – ausschließlich technische bzw. zu diesen Bereichen gehörende Begriffe wurden daher nicht ins Glossar aufgenommen; folglich finden sich bei diesen Termini auch keine Querverweise.

Die Wahl des Titels für die vorliegende Diplomarbeit gestaltete sich aufgrund mehrerer potenzieller Benennungen für das untersuchte Fachgebiet schwierig, entscheidend war jedoch letztendlich die Präzision: für den Titel wurde die Benennung „*Filmgestaltung*“ gewählt, weil sie das terminologisch analysierte filmwissenschaftliche Teilgebiet inhaltlich am genauesten wiedergibt und somit maßgeblich zu einem aussagekräftigen Titel beiträgt. „*Filmanalyse*“, „*Filmsprache*“ bzw. „*filmische Stilmittel*“ standen anfangs ebenfalls in der engeren Auswahl, wurden aber als mögliche Benennungen verworfen. Der Grund dafür lag darin, dass der Terminus „*Filmanalyse*“ zu einschränkend ist, da er sich auf die filmterminologischen Begriffe nur unter dem Aspekt der nachträglichen Analyse bezieht, es sich aber meist um keine ausschließlich filmanalytischen Fachbegriffe handelt, auch wenn die Filmterminologie natürlich sehr häufig im Rahmen der Filmanalyse oder Filmkritik verwendet wird. Der filmwissenschaftliche Fachwortschatz findet in der Fachsprache des Films aber auch anderen Bereichen Anwendung, zum Beispiel beim Verfassen von Drehbüchern oder bei der Fachkommunikation zwischen Filmschaffenden bzw. Theoretikern.

Der Terminus „*Filmsprache*“ (das Äquivalent zu it „*linguaggio cinematografico*“, ein Terminus, der in der italienischen Fachsprache des Films sehr gebräuchlich ist) ist im Deutschen – zumindest für Laien – missverständlich und wird oft als „Sprache, in der Schauspieler miteinander kommunizieren“ verstanden, obwohl damit die „Sprache des Films“ im künstlerisch-gestalterischen Sinne gemeint ist. Spricht man von „*filmischen Stilmitteln*“, so impliziert diese Benennung filmische Kunstgriffe, was im Bezug auf die in dieser Terminologiarbeit analysierten Begriffe ebenfalls zu einschränkend ist – als Beispiel aus der untersuchten Filmterminologie sei der Terminus „*Einstellung*“ genannt, bei dem man weder von einem „Stilmittel“ noch von einem „Kunstgriff“ sprechen kann.

Von der Verwendung der Benennungen „*Filmwissenschaft*“, „*Filmterminologie*“ und „*Fachsprache des Films*“ im Diplomarbeitstitel wurde bereits im Vorfeld abgesehen, da sie einen größeren begrifflichen Bereich als den in dieser Arbeit untersuchten umfassen: Während die „*Filmwissenschaft*“, die der Kunst- und Kulturwissenschaft

angehört, z.B. auch filmhistorische Themen miteinschließt, die nicht Gegenstand dieser Untersuchung sind, beziehen sich die allgemeinen Bezeichnungen „*Fachsprache des Films*“ und „*Filmterminologie*“ unter anderem auch auf das Gebiet der Film- undameratechnik, die technisch-organisatorischen Aspekte der Filmproduktion sowie die Drehbuchentwicklung, weshalb diese Termini ebenfalls in ihrer Bedeutung weit über den terminologisch untersuchten Bereich hinausgehen.

Trotzdem wird im Rahmen der vorliegenden Arbeit in der Folge relativ häufig von „*Filmwissenschaft*“, „*Filmterminologie*“ bzw. von der „*Fachsprache des Films*“ gesprochen, weil hier durch den Gesamtkontext Klarheit gegeben ist.

2 Terminologiewissenschaftlicher Fachteil

In diesem Kapitel werden sowohl grundlegende terminologiewissenschaftliche Begriffe, auf die je nach Relevanz für diese Arbeit mehr oder weniger ausführlich eingegangen wird, erläutert und mit dieser Arbeit in Beziehung gesetzt, als auch die wichtigsten terminologischen Aspekte der vorliegenden Terminologearbeit behandelt.

2.1 Terminologielehre

Unter Terminologielehre versteht man die „Lehre von den Begriffen und Benennungen der Fachwortschätze“ (KÜWES 1990, Kap. 2, S. 1 in Budin 1997) bzw. die „Wissenschaft, die sich mit der Erforschung der Grundlagen der Terminologien, d.h. mit den Begriffen, Begriffszeichen und ihren Systemen, befasst“ (vgl. Felber/Budin 1989:1) oder kurz die „Wissenschaft der Fachwortschätze (Terminologien)“.

Es handelt sich um ein noch junges, interdisziplinär orientiertes Fach, das durch Gegenstand und Methode eng mit der Sprachwissenschaft verbunden ist. Im Gegensatz zu den verschiedenen sprachwissenschaftlichen Teildisziplinen gilt das Interesse jedoch ausschließlich dem aktuellen Fachwortschatz einer oder mehrerer Sprachen (Synchronie), sprachhistorische Fragen (Diachronie) werden weitgehend außer Acht gelassen.

In der DIN-Norm 2342-1 (1992) wird die Terminologielehre ebenfalls als „die Wissenschaft von den Begriffen und ihren Benennungen im Bereich der Fachsprachen“ definiert (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:3ff), aber noch durch folgende Erklärung ergänzt: „Dazu gehören insbesondere die Bildung von Begriffen und Begriffssystemen, die Repräsentierung von Begriffen mit Hilfe von Definitionen und Benennungen sowie die Phraseologie. Die Kenntnis von terminologischen Grundsätzen und ein systematischer Überblick über eine oder mehrere Terminologien wird hier vermittelt.“

Abgesehen vom vorwiegend synchronen Zugang unterscheidet sich die Terminologielehre von den meisten sprachwissenschaftlichen Disziplinen auch darin, dass man in bestimmten Fällen mittels terminologischer Normung (siehe Kapitel 2.4.2.1) eine Vereinheitlichung der Fachsprachen anstreben und somit aktiv auf die Sprachentwicklung Einfluss nehmen kann (vgl. KÜWES 1990, Kap. 2, S. 1 in Budin 1997). Ein wesentlicher Unterschied zwischen Terminologielehre und Sprachwissenschaft besteht nach Felber/Budin (1989:36) auch darin, dass die Terminologielehre Anleihen bei der Logik und bei der Ontologie (Gegenstandslehre) machen muss und sich mit der Informationswissenschaft, einer dritten formalen Wissenschaft, überschneidet.

Da die Terminologielehre eine fächerübergreifende Disziplin darstellt, sind abgesehen von der sehr engen Beziehung zur Angewandten Sprachwissenschaft, und hier insbesondere zur Fachsprachenforschung, auch enge Beziehungen zur Semiotik, zu den Sachwissenschaften, zu Normung und Sprachplanung, zur Philosophie und Wissenschaftstheorie (Ontologie, Erkenntnistheorie), zu Information und Dokumentation, zur Computerlinguistik sowie zur Wissenstechnik gegeben (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:5). Logische und erkenntnistheoretische Probleme der Terminologie können durch eine interdisziplinäre Arbeitsweise gelöst werden; linguistische

Grundsätze helfen bei der Benennungsbildung und bei der Erstellung von Benennungssystemen (vgl. Felber/Budin 1989:50).

Eine wichtige Rolle spielen nicht nur Informationswissenschaft und Logik, sondern in erster Linie die Sachwissenschaften, da Sprach- und Sachwissen einander bei der Terminologearbeit ständig ergänzen und bedingen (vgl. KÜWES 1990, Kap. 2, S. 1 in Budin 1997). Daher ist ein enger Erfahrungsaustausch mit den einzelnen Sachwissenschaften – in Abhängigkeit von der jeweiligen Terminologearbeit z.B. Medizin, Volkswirtschaftslehre, Verkehrswesen, Chemie, Elektrotechnik etc., im Falle der vorliegenden Arbeit Filmwissenschaft – bei der Erstellung von terminologischen Vergleichen bzw. bei der Untersuchung von Terminologien unverzichtbar (vgl. Felber/Budin 1989:36).

Was die Interaktion mit anderen Disziplinen betrifft, so bestehen auch enge Verbindungen zur Lexikologie und Lexikographie sowie zur Semantik, da in der Terminologielehre Fragen der Bedeutung eine zentrale Rolle spielen (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:5). Wüster (in Felber/Budin 1989:19) beschreibt die Terminologielehre aufgrund ihrer Interdisziplinarität als „ein Grenzgebiet zwischen Sprachwissenschaft, Logik, Ontologie, Informatik und den Sachwissenschaften“.

Ziel der Terminologielehre ist es, die Entwicklung der Terminologien (Fachwortschätze) zu analysieren und die Grundlagen für ihre systematische Weiterentwicklung zur Verfügung zu stellen, wobei der definierte bzw. zu definierende Begriff und seine Einbettung in ein System im Mittelpunkt steht (vgl. Arntz in Snell-Hornby et al. 1999:78). Wesentliche Fragestellungen der Terminologielehre sind unter anderem das Wesen und die Merkmale von Begriffen und Benennungen, Begriffsbildung und Begriffsbeschreibung, Beziehungen zwischen Benennungen und Begriffen sowie Beziehungen zwischen Begriffen und ihren Begriffssystemen (vgl. Arntz/Picht in Mayer 1998:27).

Arntz, Picht und Mayer (2004:6) weisen darauf hin, dass es sinnvoll ist, zwischen der allgemeinen und den speziellen Terminologielehren zu unterscheiden. Während die spezielle Terminologielehre auf die Erforschung der Grundlagen terminologischer Grundsätze und Methoden einzelner Fachbereiche oder einzelner Sprachen abzielt (z.B. spezielle Terminologielehre der Informatik oder des Tschechischen) und fallweise auch als „Terminologielehre eines Fachgebiets in einer Sprache“ bezeichnet werden kann, versteht man unter der allgemeinen Terminologielehre, mit der sich auch diese Arbeit beschäftigt, nach der DIN-Norm 2342 „die fachübergreifende oder sprachübergreifende Terminologielehre, die durch Abstraktion aus mehreren oder vielen speziellen Terminologielehren besteht“ (vgl. Felber/Budin 1989:1 und Arntz/Picht/Mayer 2004:6). Die allgemeine Terminologielehre ist nach Felber und Budin (1989:1) besonders auf die Erforschung der Grundlagen für allgemeine terminologische Grundsätze und Methoden ausgerichtet.

Als Synonyme zur „Terminologielehre“ werden „Terminologiewissenschaft“ und manchmal auch „Terminologieforschung“ verwendet. In diesem Kontext sei angemerkt, dass die Benennung „Terminologielehre“ von Wüster eingeführt wurde, um den polysemen Terminus „Terminologie“ (siehe Kap. 2.3) abzulösen. (vgl. Mayer 1998:25)

Ein begrifflicher Unterschied zwischen den Benennungen „Terminologielehre“ und „Terminologiewissenschaft“ ist lediglich unter dem Aspekt der historischen Entwicklung gegeben, wie u.a. aus den folgenden zwei Beschreibungen hervorgeht:

Aus den Bestrebungen zur Normung der fachsprachlichen Wortschätze [Kap. 2.4.2.1] – sowohl auf nationaler als auch internationaler Ebene – entwickelte sich schön früh im 20. Jahrhundert die Terminologearbeit [Kap. 2.4], aus dieser Praxis später die Terminologielehre und schließlich die Terminologiewissenschaft. (vgl. Steinhauer 2000:72)

Während die Grundsatzlehre schon im 19. Jahrhundert entstanden ist, nahm die Terminologiewissenschaft erst Anfang der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts Gestalt an. (vgl. Felber/Budin 1989:13)

Der Österreicher Eugen Wüster, der sich schon in den 30er Jahren des letzten Jahrhunderts mit der wissenschaftlichen Fundierung der terminologischen Grundsätze und Methoden beschäftigt hat, gilt als Begründer der allgemeinen terminologischen Grundsatzlehre (vgl. Felber/Budin 1989:11). Auf ihn geht, wie bereits erwähnt, auch die Benennung „Terminologielehre“ zurück. Im Jahre 1979 wurde in seinem Werk „Einführung in die Allgemeine Terminologielehre und Terminologische Lexikographie“ zum ersten Mal „eine über Einzeluntersuchungen hinausgehende, zusammenhängende Theorie der Terminologie erarbeitet“ (Picht in Steinhauer 2000:72), womit der Grundstein für die Etablierung der Terminologiewissenschaft als eigenes wissenschaftliches Fach gelegt war. Aber auch die terminologische Grundlagen- und Methodenforschung durch fachkundige, spezialisierte Linguisten und Fachleute, die sich zunehmend mit den Grundfragen der Terminologien im Allgemeinen befasst haben, hat zu dieser Entwicklung beigetragen, die in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts zur Begründung der Terminologiewissenschaft als selbständige Wissenschaft geführt hat (vgl. Felber/Budin 1989:44).

Kurz gesagt spricht man ab den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts von „Terminologiewissenschaft“ als eigenständige wissenschaftliche Disziplin, womit das Verständnis der Terminologielehre als „Teilbereich einer Teildisziplin der Sprachwissenschaft“ (Picht in Steinhauer 2000:72) abgelöst wird.

2.2 Fachsprache und Gemeinsprache

Bei der Auseinandersetzung mit den Begriffen „Terminologielehre“, „Terminologearbeit“, „Terminologie“ und „Terminus“ ist es von elementarer Bedeutung, die Fachsprachen gegenüber der Gemeinsprache auf definitorischer Ebene abzugrenzen.

Während die Gemeinsprache als „Kernbereich der Sprache, an dem alle Mitglieder einer Sprachgemeinschaft teilhaben“ definiert wird, wird die Fachsprache per definitionem als „der Bereich der Sprache“ beschrieben, „der auf eindeutige und widerspruchsfreie Kommunikation im jeweiligen Fachgebiet gerichtet ist und dessen Funktionieren durch eine festgelegte Terminologie entscheidend unterstützt wird“ (DIN-Norm 2342-1, 1992 in Arntz/Picht/Mayer 2004:10). Der Unterschied zur Gemeinsprache liegt also darin, dass sich in der fachbezogenen

Kommunikation Fachleute sprachlicher (lexikalischer, morphologischer, syntaktischer) Mittel bedienen, die für das betreffende Fach charakteristisch sind und zusammen seine Fachsprache ausmachen – die Auswahl dieser sprachlichen Mittel richtet sich dabei nach den Anforderungen der optimalen fachlichen Verständigung, weshalb Genauigkeit, Eindeutigkeit und Kürze von großer Bedeutung sind (vgl. KÜWES 1990, Kap. 2, S. 2 in Budin 1997).

Unter einer Fachsprache versteht man demnach eine Sprache, die sich aus einer fachlichen – und daher meist beruflichen – Spezialisierung ergibt und die den Zweck hat, eine eindeutige Fachkommunikation innerhalb einer in sich geschlossenen Arbeits- bzw. Expertengruppe zu ermöglichen. Nur durch den Einsatz von Fachsprachen kann Fachwissen exakt wiedergegeben werden.

Die Vermittlung von Wissen zu einem fachspezifischen Thema macht die Verwendung von Fachwörtern notwendig. Fachsprachen verfügen jedoch nicht nur über einen spezialisierten Wortschatz, den sogenannten Fachwortschatz (siehe Kapitel 2.3), der über den allgemeinen Wortschatz der Gemeinsprache hinausgeht, sondern weisen in der Regel auch linguistische Besonderheiten (Syntax, Wortbildung, Fachwendungen etc.) sowie fachsprachliche Stileigenheiten und Nuancierungen auf. Arntz, Picht und Mayer (2004:27) betonen in diesem Zusammenhang, dass sich Fachsprache nicht im Fachwortschatz erschöpft, sondern auch durch eine Reihe anderer, v.a. syntaktischer und textstruktureller Merkmale charakterisiert ist; trotzdem wird die fachliche Aussage in entscheidendem Maße von der lexikalischen Dimension der Fachtexte, also ihrer Terminologie bestimmt.

Der große Vorteil der Fachsprache gegenüber der Gemeinsprache besteht darin, dass im Bereich der Fachsprachen die Voraussetzungen für den zwischensprachlichen Vergleich günstiger sind, weil ausschließlich der Begriffsinhalt des Fachworts von entscheidender Bedeutung ist – Konnotationen spielen entweder keine oder nur eine untergeordnete Rolle (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:151).

In der Praxis hat es sich jedoch als schwierig erwiesen, eine genaue Grenze zwischen der Gemeinsprache und den Fachsprachen zu ziehen, da in beide Richtungen ein stetiger Austausch stattfindet. Eine Problematik, die die Fachsprachenforschung von Anfang an beschäftigt hat. Die unvermeidbare wechselseitige Beziehung wird deutlich, wenn man sich das Abhängigkeitsverhältnis beider Bereiche bewusst macht: Während die Fachsprache auf der Gemeinsprache aufbaut, indem sie beispielsweise weitgehend auf die gleichen Wortbildungsmittel zurückgreift, d.h. Fachsprache ohne Gemeinsprache nicht denkbar ist, wirkt die ursprünglich aus der Gemeinsprache abgeleitete Fachsprache wieder auf die Gemeinsprache zurück (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:21), was unweigerlich zu Abgrenzungsproblemen zwischen Fach- und Gemeinsprache führt.

Diese gegenseitige Beeinflussung ist zum einen darin begründet, dass die Gemeinsprache für die Fachsprache von elementarer Bedeutung ist, weil ihre verschiedenen Ausdrucksmöglichkeiten dieser als Grundlage dienen und die Fachsprache somit nicht ohne die Gemeinsprache bestehen kann (an dieser Stelle sei angemerkt, dass die Gemeinsprache hingegen sehr wohl für sich allein existieren kann). Ein Beispiel für die Entlehnung sprachlicher Mittel aus der Gemeinsprache ist die sogenannte Terminologisierung (siehe Kap. 2.2.1.1), bei der einem allgemeinsprachlichen Wort ein neuer, fachlicher Begriffsinhalt zugeordnet wird. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:21)

Zum anderen geht die Wechselbeziehung zwischen Fachsprache und Gemeinsprache darauf zurück, dass umgekehrt auch der fachsprachliche Einfluss auf die Gemeinsprache schon immer gegeben war, zum Beispiel leiten sich Redensarten wie „alles über einen Kamm scheren“, „Pläne schmieden“ etc. aus der Sprache des Handwerks ab. Dadurch, dass Wissenschaft und Technik im täglichen Leben eine immer wichtiger werdende Rolle spielen, wird die Beeinflussung der Gemeinsprache durch die Fachsprache noch größer. Ein Beispiel dafür sind übernommene technische Wendungen wie „Kontakt aufnehmen“, „abschalten“ etc. Der Prozess bzw. die Tatsache, dass Fachwörter Eingang in die Gemeinsprache finden, wird „Determinologisierung“ (Kap. 2.2.1.2) genannt. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:21f)

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass eine Einteilung in die Kategorien „Fachsprache“ und „Gemeinsprache“ die Wörter nicht daran hindert, zwischen den Kategorien zu wandern, was auf das Phänomen der Terminologisierung und Determinologisierung zurückzuführen ist (vgl. Laurén/Myking/Picht in Arntz/Picht/Mayer 2004:26).

Bei der Beschäftigung mit dem Begriff „Fachsprache“ ist es wichtig anzumerken, dass Fachsprache nicht mit Fachwortschatz (Terminologie) (siehe dazu Kap. 2.3) gleichzusetzen ist, auch wenn Fachsprachen selbstverständlich auf Terminologien aufbauen, d.h. sich aus terminologischen Elementen zusammensetzen (vgl. Felber in Steinhauer 2000:72).

Abschließend sei noch erwähnt, dass die Fachsprache unterschiedliche Fachlichkeitsgrade aufweisen kann, z.B. kann der Grad der Fachlichkeit von „stark fachgeprägt“ bis zum geringen Fachlichkeitsgrad der Kategorie „zur Allgemeinbildung gehörender Fachwortschatz“ variieren (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:15). Die unterschiedlich ausgeprägten Grade der Fachlichkeit von Texten können zu einem Vergleichs- und Bewertungskriterium gemacht werden (vgl. ebd.:20). Als Beispiele für einen „zur Allgemeinbildung gehörenden Fachwortschatz“ können filmfachsprachliche Termini wie „Kamera“ (*macchina da presa*), „Regisseur“ (*regista*), „Regie“ (*regia*), „Dreharbeiten“ (*lavorazione, riprese*) oder Verben wie etwa „filmen“ (*filmare*) bzw. „drehen“ (*girare*) genannt werden, die aufgrund ihrer geringen fachlichen Prägung, welche auf den Prozess der Determinologisierung (siehe Kapitel 2.2.1.2) zurückzuführen ist, nicht in das Glossar dieser Terminologiewerkarbeit aufgenommen wurden.

2.2.1 Terminologisierung und Determinologisierung

2.2.1.1 Terminologisierung

Von Terminologisierung spricht man, wenn einer allgemeinsprachlichen Benennung ein neuer, fachspezifischer Begriffsinhalt zugeordnet wird (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:21). Das Wort wird zum Fachwort, indem seine Bedeutung, nicht aber seine Form verändert wird (vgl. KÜWES, Kap. 2, S. 4 in Budin 1997). Die Terminologisierung ist ein gutes Beispiel dafür, dass Fachsprachen häufig auf Vorhandenes zurückgreifen, denn zu Neuschöpfungen kommt es in der fachsprachlichen Wortbildung generell eher selten (vgl. ebd.).

Arntz, Picht und Mayer (2004:115) betonen, dass prinzipiell jedes Wort bzw. jede Wortgruppe des Allgemeinwortschatzes terminologisiert werden kann, d.h. es erhält in einer oder mehreren Fachsprachen eine ganz bestimmte Bedeutung. Häufig liegt der Terminologisierung eine metaphorische Bedeutungsübertragung zugrunde, die auf der Erkenntnis von Ähnlichkeiten beruht, wie es zum Beispiel beim gemeinsprachlichen Wort „Wurzel“, dem in der Zahnmedizin eine neue Bedeutung zuteil wurde, der Fall ist (vgl. ebd.:116).

Beispiele aus der in dieser Arbeit behandelten Filmterminologie sind Termini wie etwa *Atmosphäre*, *Einstellung*, *Fahrt*, *Rollen*, *Schwenken* sowie *it piano*, *campo*, *tendina* und *panoramica*, die ihren Ursprung in der Allgemeinsprache haben. Während beispielsweise *Fahrt* in der Gemeinsprache für Autofahrt oder Zugfahrt steht, ist in der Fachsprache des Films mit *Fahrt* die *Kamerafahrt* gemeint.

Ausgehend von den aus der Allgemeinsprache übernommenen Benennungen können in der Fachsprache Komposita (z.B. *Einstellungswechsel*) und Mehrwortbenennungen (z.B. *it panoramica verticale*) gebildet werden.

2.2.1.2 Determinologisierung

Determinologisierung bedeutet, dass Fachwörter Eingang in die Gemeinsprache finden (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:22); es handelt sich um ein zur Terminologisierung komplementäres Phänomen. Als Beispiele dafür können Termini aus der Fachsprache des Films wie „*Kamera*“ (*macchina da presa*), „*Regisseur*“ (*regista*), „*Regie*“ (*regia*), „*Dreharbeiten*“ (*lavorazione*, *riprese*) oder Verben wie etwas „*filmen*“ (*filmare*) bzw. „*drehen*“ (*girare*) genannt werden, die in jedem umfangreichen allgemeinsprachlichen Wörterbuch zu finden sind.

Ein bei der Determinologisierung häufig auftretendes Problem besteht darin, dass übernommene Fachwörter mit einem tendenziell eher hohem Fachlichkeitsgrad aufgrund von mangelndem Fachverständnis beim Rezipienten nicht immer korrekt in der Allgemeinsprache verwendet werden.

2.3 Was ist Terminologie?

Unter Terminologie versteht man den Fachwortschatz eines bestimmten Fachgebiets. Der Wortschatz einer Fachsprache gibt den Gesamtbestand der Fachwörter und Fachwendungen einer Fachsprache wieder (vgl. KÜWES 1990, Kap. 2, S. 1,5 in Budin 1997). Terminologien bilden in allen Fachbereichen die Grundlage der schriftlichen und mündlichen Fachkommunikation (Arntz/Picht/Mayer 2004:6).

In anderen Quellen wird der Begriff „Terminologie“ auch als „Gesamtbestand der Begriffe und ihrer Benennungen in einem Fachgebiet“ (DIN-Norm 2342-1, 1992:3 in Arntz/Picht/Mayer 2004:10) bzw. als „strukturierte Gesamtheit der Begriffe und der diesen zugeordneten Repräsentationen eines Fachgebiets“ (Budin 1996:16) definiert. Da der Terminologiebegriff bei einer genauen begrifflichen Analyse eine beachtliche Komplexität aufweist, sind diese Definitionen als eine Vereinfachung des Begriffsinhalts zu verstehen (vgl. ebd.).

In den „Empfehlungen für die Terminologearbeit“ der KÜWES (1990, Kap. 2, S. 5 in Budin 1997) wird darauf hingewiesen, dass Fachwortschatz (Terminologie) nicht mit Fachsprache (siehe dazu Kap. 2.2) gleichzusetzen ist.

Der Unterschied zwischen Terminologie und Fachsprache liegt mitunter darin begründet, dass die Fachsprache über eine Syntax verfügt und damit fachsprachlich bedingte syntaktische Besonderheiten aufweisen kann, wie es zum Beispiel in der Verwaltungssprache Fall ist. Meist kommen auch noch andere fachsprachliche Stileigenheiten und Nuancierungen dazu. Aus diesem Grund betonen Arntz, Picht und Mayer (2004:8), dass Terminologie – und somit auch der einzelne Terminus – immer im Zusammenhang mit ihrer fachsprachlichen Umgebung gesehen werden muss. An dieser Stelle sei angemerkt, dass Terminologie in der Regel als ein Teil von Fachsprache verstanden wird (vgl. ebd.:10).

Die Benennung „Terminologie“ wird gelegentlich als Synonym von „Terminologielehre“ (Kap. 2.1) verwendet, manchmal sind damit auch die Methoden der Terminologearbeit (Kap. 2.4) gemeint (vgl. Mayer 1998:25). Die ursprünglich problematische Mehrdeutigkeit des Terminus „Terminologie“ tritt jedoch durch die vermehrte Verwendung der konkreten Benennungen „Terminologielehre“ und „Terminologearbeit“, die beide auf Wüster zurückgehen, immer mehr in den Hintergrund.

2.4 Terminologearbeit

Aus den Bestrebungen zur Normung der fachsprachlichen Wortschätze – sowohl auf nationaler als auch internationaler Ebene – entwickelte sich schon früh im 20. Jahrhundert die Terminologearbeit und aus dieser Praxis später die Terminologielehre (Kap. 2.1) (vgl. Steinhauer 2000:72). Die Terminologearbeit bildet neben der Terminologiewissenschaft das Kernstück der terminologischen Tätigkeiten (vgl. Felber/Budin 1989:206).

Unter Terminologearbeit versteht man die „Erarbeitung, Bearbeitung oder Verarbeitung von Terminologie“ (Arntz/Picht/Mayer 2004:3), wobei für die Erstellung einer Terminologearbeit die Kenntnis des betreffenden fachlichen Zusammenhangs unumgänglich ist. Aus diesem Grund führt man in der Regel im Vorfeld Sprach- und Fachwissen durch die interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Terminologen und Fachleuten des betreffenden Gebiets zusammen (vgl. ebd.:6). Nur unter dieser Voraussetzung kann die Terminologie eines bestimmten Fachgebiets verlässlich geprüft, bewertet und systematisch dargestellt werden.

Nicht alle Fachgebiete bieten die gleichen Voraussetzungen für die Entwicklung von Terminologien (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:6). Besonders der Vergleich von Terminologien in verschiedenen Sprachen ist oft schwierig, da mehrere Probleme zusammenkommen können: einerseits der unterschiedliche wissenschaftlich-technische Entwicklungsstand in verschiedenen Sprachräumen, andererseits die oft bestehende Divergenz bei den zur Verfügung stehenden sprachlichen Ausdrucksmitteln zur Vermittlung des Wissens (vgl. ebd.:2). Diese Problematik war zwar bei der vorliegenden Terminologearbeit nicht gegeben, trotzdem gab es beim terminologischen Analyse der deutschen und italienischen filmsprachlichen Termini einige begriffliche Schwierigkeiten (siehe dazu Kap. 4, „Probleme und Besonderheiten bei der terminologischen Analyse der Filmterminologie“).

Durch die Zunahme menschlichen Wissens in allen Bereichen und den damit verbundenen wachsenden Umfang der Fachwortbestände hat die fachbezogene Kommunikation – und daraus resultierend auch die Terminologie-

arbeit und der Beruf des Terminologen – in den letzten Jahrzehnten immer mehr an Bedeutung gewonnen (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:1). Nicht nur die Menge der zu übersetzenden Fachtexte steigt, auch ihr Schwierigkeitsgrad nimmt zu (vgl. ebd.). Das hat dazu geführt, dass sich der Beruf des Terminologen entwickelt hat, der Fachwortbestände sammelt, prüft, systematisiert und bearbeitet, um dem Übersetzer seine Arbeit zu erleichtern (ebd.:2).

Der Terminologe erstellt die Terminologie entweder in einer oder mehreren Sprachen (siehe Kap. 2.4.1), erfasst bestehende Fachwortschätze oder legt bei Bedarf Fachwörter fest, was in den Bereich der terminologischen Normung (siehe Kap. 2.4.2.1) fällt (vgl. KÜWES, Kap. 2, S. 1 in Budin 1997). Auch das Liefern von Benennungsvorschlägen zur Behebung terminologischer Lücken (Kap. 2.8.1) gehört zu den Aufgaben eines Terminologen; auf diese Weise kommt es zur Prägung neuer Benennungen.

Die Ergebnisse der Terminologiewerk, insbesondere der systematischen Terminologiewerk (siehe Kap. 2.4.3.1), werden den Benutzern in Form von Fachwortlisten, Glossaren oder Fachwörterbüchern – dieser Bereich der Terminologiewerk wird „terminologische Lexikographie“ oder auch „Terminographie“ genannt – zur Verfügung gestellt oder sind bei Terminologiedatenbanken abrufbar (vgl. KÜWES, Kap. 2, S. 1 in Budin 1997).

In diesem Kontext sei erwähnt, dass nicht nur der Beruf des Terminologen, sondern auch der des Fachübersetzers, welcher ebenso wie der Terminologe solide Fachkenntnis mit fachsprachlicher Kompetenz verbindet, immer mehr an Bedeutung gewinnt (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:1). Fachübersetzer verfügen in der Regel ebenfalls über terminologisches Grundwissen und sind mit den terminologischen Arbeitsmethoden vertraut (vgl. ebd.:3).

Da Terminologiewerk in sehr unterschiedlichen Bereichen geleistet wird und auch die Ziele der Terminologiewerk in Abhängigkeit vom Tätigkeitsbereich stark divergieren können, gibt es bislang kein allgemeingültiges Berufsbild des Terminologen (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:3).

Je nach Zielgruppe und Verwendungszweck kann man verschiedene Arten der Terminologiewerk unterscheiden: die Beschäftigung mit dem fachspezifischen Wortschatz kann einsprachig oder mehrsprachig (übersetzungsorientiert), präskriptiv (normend) oder deskriptiv, punktuell oder systematisch sowie benennungsorientiert oder begriffsorientiert erfolgen. Die verschiedenen Formen der Terminologiewerk werden in den nachstehenden Unterkapiteln erläutert.

Im Falle des vorliegenden Terminologievergleichs handelt es sich um eine systematische, zweisprachige (und daher übersetzungsorientierte) Terminologiewerk, die deskriptiv und begriffsorientiert ausgerichtet ist.

2.4.1 Einsprachige und mehrsprachige Terminologearbeit

2.4.1.1 Einsprachige Terminologearbeit

Bei einer einsprachigen Terminologearbeit wird die Terminologie eines bestimmten Fachgebiets in einer einzelnen Sprache erarbeitet. Als Beispiele seien einsprachige Fachwörterbücher oder einsprachige Thesauri genannt. Auch in der Normung (Kap. 2.4.2.1) und im Dokumentationswesen spielt die Erarbeitung einsprachiger Terminologien eine bedeutende Rolle (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:2).

Einsprachige Terminologearbeiten erfüllen mehrere Zwecke: Sie können zum Beispiel Fachleuten sowie Laien zur Begriffsabklärung dienen (Fachwörterbücher, Thesauri), durch die Festlegung von Benennungen eine reibungslose Fachkommunikation fördern (Normung) oder eine rasche Einarbeitung in das jeweilige Fachgebiet ermöglichen, was das immer mehr an Bedeutung gewinnende interdisziplinäre Arbeiten erleichtern kann. Darüber hinaus können einsprachige Terminologearbeiten als Basis für die Erstellung von Lexika sowie Enzyklopädien herangezogen werden. Einsprachige Terminologearbeiten können aber auch einfach dazu genutzt werden, um sich mit der Terminologie eines bestimmten Fachbereiches vertraut machen.

Da der Fokus dieser Arbeit auf der zwei- bzw. mehrsprachigen Terminologearbeit liegt, wird auf die einsprachige Terminologearbeit in dieser Abhandlung nicht näher eingegangen.

2.4.1.2 Mehrsprachige Terminologearbeit

Unter einer mehrsprachigen Terminologearbeit versteht man die komparative Erfassung der Terminologie eines bestimmten Fachgebiets in zwei oder mehreren Sprachen. Auf der Grundlage des Begriffvergleichs werden Fachwortbestände von äquivalenten Benennungen in verschiedenen Sprachen erarbeitet und in Terminologiedatenbanken, Glossaren oder Fachwörterbüchern zugänglich gemacht (vgl. KÜWES, Kap. 3, S. 8 in Budin 1997). Zwei- oder mehrsprachige Terminologearbeiten werden in der Regel auch als „übersetzungsorientierte“ bzw. „vergleichende“ Terminologearbeiten oder als „Terminologievergleiche“ bezeichnet. Im Falle der vorliegenden Arbeit handelt es sich um eine zweisprachige Terminologearbeit in den Sprachen Deutsch und Italienisch, die den Fachwortschatz der Filmgestaltung in Form eines Glossars bereitstellt.

Ein entscheidendes Problem der übersetzungsorientierten Terminologearbeit liegt darin, dass die einzelnen Sprachen die begriffliche Einteilung der Realität oft in verschiedener Weise vornehmen (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:148), wodurch nicht immer eine begriffliche Übereinstimmung zwischen den Benennungen und ihren Äquivalenten gegeben ist. Beim Vergleich der Termini in den jeweiligen Sprachen ergeben sich demnach häufig begriffliche Überschneidungen; zwischensprachliche Begriffsunterschiede sind in vielen Fachgebieten alles andere als eine Seltenheit. Die Bestimmung der Äquivalenz (Kap. 2.8) steht bei mehrsprachigen Terminologearbeiten – wie auch bei dieser Arbeit – im Mittelpunkt.

Ein wichtiges Ziel des interlingualen Terminologievergleichs besteht folglich darin, begriffliche Divergenzen herauszuarbeiten, die häufig auf der Ausdrucksebene nicht unmittelbar zu erkennen sind (vgl. Mayer 1998:79).

Mehrsprachige Terminologiewerke sind vor allem für Übersetzer und Dolmetscher von Bedeutung, weil sie ihnen einen einfachen und raschen Zugriff auf die gesicherte Terminologie eines bestimmten Fachbereichs ermöglichen bzw. ihnen erlauben, sich vor dem Übersetzen mit der Terminologie des Ausgangstextes vertraut zu machen. Nur so kann garantiert werden, dass die Übersetzung des betreffenden Fachtextes am Ende den gleichen Grad an Authentizität und Fachlichkeit aufweist wie der Ausgangstext (vgl. KÜWES, Kap. 3, S. 8 in Budin 1997).

Nachdem punktuelle terminologische Recherchen (siehe dazu Kap. 2.4.3.2) meist einen hohen Zeitaufwand verursachen und somit beim Übersetzen einen unverhältnismäßig großen Teil der Arbeitszeit in Anspruch nehmen, ermöglichen bereits vorhandene systematische Terminologievergleiche (Kap. 2.4.3.1) ein wesentlich effizienteres Arbeiten. Vor allem dann, wenn aufgrund von erheblichem Zeitdruck keine Recherche möglich ist, erweisen sich sprachübergreifende Terminologiewerke als besonders nützlich.

Um Missverständnissen vorzubeugen, sei an dieser Stelle erwähnt, dass die Benennungen „übersetzungsorientierte Terminologiewerk“ und „übersetzungsbezogene Terminologiewerk“ in der Bedeutung von „mehrsprachige Terminologiewerk“ manchmal synonym verwendet werden, z.B. von den Autoren Arntz, Picht und Mayer (2004:291). Felber und Budin (1989:215) hingegen meinen mit „übersetzungsbezogener Terminologiewerk“ nicht die „übersetzungsorientierte Terminologiewerk“ im oben erläuterten allgemeinen Sinne, sondern im Speziellen die vom Übersetzer zwangsläufig selbst durchgeführte textbezogene, feststellende terminologische Untersuchung als Ad-hoc-Lösung aktueller terminologischer Probleme im Rahmen eines Übersetzungsauftrags. Bei der von Felber und Budin beschriebenen „übersetzungsbezogenen Terminologiewerk“ handelt es sich also einschränkend um eine punktuelle terminologische Untersuchung (Kap. 2.4.3.2), die in Beziehung zu einem konkreten Übersetzungsauftrag steht.

2.4.2 Präskriptive und deskriptive Terminologiewerk

2.4.2.1 Präskriptive (normende) Terminologiewerk

Von präskriptiver bzw. normender Terminologiewerk spricht man dann, wenn die Terminologiewerk zum Ziel hat, Definitionen und Benennungen festzulegen und so die einheitliche Verwendung von Terminologie zu sichern (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:227). Die terminologische Festlegung kann auf nationaler oder internationaler Ebene erfolgen (vgl. Felber/Budin 1989:219); dabei wird die Terminologie eines Fachgebiets ein- oder mehrsprachig festgelegt und in Begriffssystemen oder Nomenklaturen dargestellt (vgl. KÜWES 1990, Kap. 2, S. 1 in Budin 1997). Meist bezieht sich die terminologische Einzelnormung aber nur auf eine Sprache.

Ziel ist die Schaffung einer möglichst einheitlichen Terminologie; die terminologische Festlegung soll Missverständnisse ausräumen und durch eindeutige Termini eine reibungslose Fachkommunikation ermöglichen. In den „Empfehlungen für die Terminologiewerk“ der KÜWES (ebd.) wird betont, dass man „mittels terminologischer Normung eine Vereinheitlichung der Fachsprachen anstreben und somit aktiv auf die Sprachentwicklung Einfluss nehmen kann“.

Die präskriptive Terminologearbeit ist im Allgemeinen auf die Festlegung der Begriffssysteme und die Festlegung der Zuordnungen von Benennung und Begriff ausgerichtet, man spricht in diesem Fall von „Soll-Zuordnung“. Da eine unkontrollierte Entwicklung der Terminologien in manchen Fachgebieten zu Widersprüchlichkeiten und Unzulänglichkeiten in der Terminologie und damit auch in der Fachkommunikation führt, werden fehlerhafte „Ist-Zuordnungen“ auf diese Weise korrigiert. (vgl. Felber/Budin 1989:135)

Präskriptive bzw. normende Terminologearbeit wird auch als „normative“, „vorschreibende“ oder „festlegende Terminologearbeit“ bezeichnet, häufig spricht man auch von „terminologischer Festlegung“, „terminologischer (Einzel-)Normung“ und „Terminologienormung“.

Der Begriff der „Terminologienormung“ ist jedoch etwas enger gefasst als der der „normenden Terminologearbeit“, da er im Allgemeinen nur die Arbeit der Normungsgremien und vergleichbarer Institutionen bezeichnet (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:227). Der etwas weitere Begriff der „normenden Terminologearbeit“ umfasst hingegen auch die Terminologearbeit, die in zahlreichen größeren Industrieunternehmen geleistet wird, wenn es darum geht, eine firmeneigene Terminologie zu erstellen, die für die Kommunikation innerhalb der betreffenden Firma bindend ist (vgl. ebd.). Aber auch die Arbeit des Terminologen im Übersetzungsdienst hat häufig einen normenden Charakter, z.B. dann, wenn in einem behördlichen Sprachendienst die fremdsprachigen Äquivalente für die Bezeichnungen von Ämtern, Ministerien usw. verbindlich festgelegt werden (ebd.).

Ein wichtiges Ziel der Terminologienormung besteht neben dem grundsätzlichen Bestreben zur Vereinheitlichung der Terminologie darin, im Idealfall einem Begriff, d.h. einem fachlichen Inhalt, eine einzige Benennung zuzuordnen (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:4). Man spricht in diesem Fall von „Eineindeutigkeit“ (vgl. Felber/Budin 1989:135).

Eine normende Tätigkeit ist nur dann möglich, wenn der sprachliche Ist-Zustand bereits erforscht und erfasst wurde, d.h. präskriptive Terminologearbeit setzt eine vorhergehende deskriptive Bearbeitung der Terminologie voraus (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:137). Ohne die Vorarbeit der deskriptiven Terminologearbeit, welche die Grundlage für die normende Terminologearbeit darstellt, kann Terminologie also nicht neu gestaltet werden, da dafür zunächst der bestehende Sprachzustand bekannt sein muss. Die normende Arbeit ist somit als Weiterführung der deskriptiven Arbeit zu sehen; allerdings ist eine Weiterführung der deskriptiven Arbeit in normender Form nicht immer sinnvoll (vgl. ebd.:227).

Im Gegensatz zur deskriptiven Terminologearbeit ist die normende Terminologearbeit nicht in allen Fachgebieten möglich bzw. zielführend und kann daher nicht in allen Fällen mit der gleicher Intensität betrieben werden (vgl. Wüster in Arntz/Picht/Mayer 2004:137). Vor allem auf technischem Gebiet ist die Ausarbeitung genormte Terminologien durch Terminologiekommissionen technischer Fachorganisationen üblich.

Da die vorliegende Terminologearbeit nach dem Prinzip der deskriptiven Terminologearbeit verfasst wurde, wird der Bereich der terminologischen Normung nicht näher beleuchtet, da er für diese Arbeit nicht relevant ist.

2.4.2.2 Deskriptive Terminologiewerk

Arntz, Picht und Mayer (2004:227) definieren die deskriptive Terminologiewerk als „Erfassung des bestehenden Fachwortbestandes“ bzw. als „Ermittlung des terminologischen Ist-Zustandes“ (vgl. ebd.:5). Sie sprechen in diesem Kontext auch von einer „den bestehenden Sprachgebrauch beschreibenden Terminologiewerk“ (ebd.:4). Deskriptive Terminologiewerk wird auch als „beschreibende“ oder „feststellende Terminologiewerk“ bezeichnet.

Die Aufgabe der deskriptiven Terminologiewerk ist es, die „Ist-Zuordnungen“ von Benennung und Begriff und die „Ist-Begriffsbeziehungen“ in einzelnen Fachgebieten herauszufinden. Die beschreibende Terminologiewerk wird von einzelnen Fachleuten (in der Regel Terminologen) oder Sprachämtern, die sich mit der allgemeinen Terminologie auseinandersetzen, betrieben. Sie kann die Vorstufe zur festlegenden Terminologiewerk darstellen, weil präskriptive Terminologiewerk deskriptive Terminologiewerk voraussetzt. (vgl. Felber/Budin 1989:135) Allerdings ist eine Weiterführung der deskriptiven Arbeit in normender Form – wie bereits erwähnt – nicht immer sinnvoll (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:227).

Die deskriptive Terminologiewerk ist in starkem Maße übersetzungs- bzw. zielsprachenorientiert (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:227); das heißt auch, dass übersetzungsorientierte Terminologiewerke die jeweilige Terminologie meist deskriptiv wiedergeben. Zum Beispiel sind zwei- bzw. mehrsprachige Fachwörterbücher meist deskriptiv orientiert (vgl. ebd.). Auch im Rahmen von Übersetzungen durchgeführte punktuelle terminologische Untersuchungen (siehe dazu Kap. 2.4.3.2) sind immer feststellend.

Im Falle der vorliegenden Arbeit handelt es sich um eine deskriptiv ausgerichtete Terminologiewerk, d.h. der Fachwortschatz der Filmgestaltung wurde terminologisch untersucht und deskriptiv erfasst.

2.4.3 Punktuelle und systematische Terminologiewerk

2.4.3.1 Systematische terminologische Untersuchung

Arntz, Picht und Mayer (2004:216) definieren den Begriff der systematischen terminologischen Untersuchung folgendermaßen: „Von systematischer Terminologiewerk spricht man dann, wenn der Terminologe ein Sachgebiet und dessen Terminologie im Zusammenhang bearbeitet.“

Bei der systematischen Untersuchung wird immer ein gesamtes, wenn auch manchmal kleines, Teilgebiet vollständig terminologisch erforscht und meist in einem Glossar zur Verfügung gestellt (vgl. ebd.:217). Es handelt sich um eine sachgebietsbezogene Untersuchung, bei denen ein präzise eingeschränktes Fachgebiet terminologisch aufbereitet wird (Mayer 1998:12).

Der systematische Ansatz besteht darin, dass die Begriffe nicht isoliert als „Wissenseinheiten“ verstanden werden (vgl. ebd.:15), sondern im begrifflichen Gesamtkontext des jeweiligen Fachgebiets betrachtet werden. Die Erarbeitung von Begriffssystemen (siehe dazu Kap. 2.9) spielt daher bei der systematischen Ausarbeitung von Terminologien eine große Rolle.

Arntz, Picht und Mayer (2004:216) weisen darauf hin, dass die berufliche Realität mit ihrem Termin- und Zeitdruck eine systematische Untersuchung nicht immer zulässt und daher punktuelle Untersuchungen häufig im Vordergrund stehen. Systematischen Terminologiarbeiten kommt demnach ein besonderer Wert zu; oft handelt es sich dabei um Diplomarbeiten, die entweder über Glossare oder Terminologiedatenbanken Verbreitung finden (vgl. edb.).

In den „Empfehlungen für die Terminologiarbeit“ der KÜWES (vgl. KÜWES 1990, Kap. 5, S. 5 in Budin 1997) wird betont, dass die systematische Untersuchung eines Sachgebiets zum zuverlässigsten terminologischen Ergebnis führt, weil sie das gesamte Sachgebiet erfasst und die relevanten Begriffe mittels Erstellung einer Begriffssystematik (entweder durch Begriffssysteme oder durch Begriffsfelder, siehe Kapitel 2.9) in ihren gegenseitigen Beziehungen dargestellt werden. Da die systematische Untersuchung immer sachgebietsbezogen erfolgt, wird manchmal auch nur von „sachgebietsbezogener Untersuchung“ gesprochen (siehe ebd.).

Dass die systematische Vorgehensweise bei einem verhältnismäßig geringem Mehraufwand effektiv und lohnend ist, liegt unter anderem daran, dass (vgl. ebd.)

- *im Gegensatz zur punktuellen Recherche mit einem Begriff auch dessen Nachbarbegriffe aufgenommen werden;*
- *die Arbeitsvorbereitung und die Einarbeitung ins Sachgebiet nur einmal geleistet werden muss;*
- *das Ergebnis als Glossar veröffentlicht und einem weiten Benutzerkreis zu Verfügung gestellt werden kann;*
- *die Dokumentation und Fachliteratur am rationellsten genutzt wird;*
- *Fachleute für die Erarbeitung und Überprüfung von Benennungen an effizientesten eingesetzt werden können.*

(aus „Empfehlungen für die Terminologiarbeit“ der KÜWES 1990, Kap. 5, S. 5 in Budin 1997)

Besonders dann, wenn mehrere Übersetzungsaufträge in einem bestimmten Fachgebiet zu erwarten sind, lohnt sich demnach die systematische terminologische Aufarbeitung dieses Fachbereichs (vgl. ebd.).

Die sachgebietsbezogene systematische Untersuchung hat zum Ziel, die Terminologie eines Fachgebiets systematisch zu erarbeiten; das bedeutet, dass möglichst alle Begriffe eines Fachgebiets (d.h. der gesamte Fachwortbestand) gesammelt, untersucht, geordnet (systematisiert) und in homogener Form dargestellt werden. Im Zuge des systematischen Vorgehens wird das jeweilige Fachgebiet also in seiner Gesamtheit terminologisch erfasst. Wie bereits erwähnt, ist dabei die Erstellung von Begriffssystemen bzw. Begriffsfeldern, die die begrifflichen Zusammenhänge eines Fachgebiets erfassen, von besonderer Bedeutung, da diese bei zwei- oder mehrsprachigen Terminologiarbeiten neben den Definitionen als Grundlage für eine sichere Beurteilung der Äquivalenz (siehe Kap. 2.8) dienen. Vergleicht man hingegen lediglich isolierte Begriffe, wie es meist bei der punktuellen Recherche der Fall ist, kann es ohne die Herstellung begrifflicher Zusammenhänge leicht zu Fehlschlüssen kommen (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:190).

Das Ergebnis einer systematischen Untersuchung schlägt sich meist in einer begrifflich gegliederten Terminologiarbeit (siehe dazu Kap. 2.4.4) nieder. Ein Beispiel dafür sind „systematische Fachwörterbücher“, d.h.

systematisch aufgebaute Fachwörterbücher. Felber und Budin (1989:148) verstehen unter einem systematischen Fachwörterbuch ein Wörterbuch, dessen Einträge in Sachfolge (Begriffssystematik) erscheinen, d.h. dessen Einträge der Ordnung eines Begriffssystems (Kap. 2.9) folgen. Systematisch geordnete Fachwörterbücher haben den großen Vorteil, dass der Zusammenhang zwischen den Begriffen deutlich wird, was die Auswahl der richtigen Benennung in der Zielsprache erleichtert (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:190). Das ist besonders bei stark spezialisierten Fachwörterbüchern wichtig. Damit die im Wörterbuch enthaltenen Einträge bei Bedarf rasch gefunden werden können, verfügt jedes systematische Fachwörterbuch über ein alphabetisches Verzeichnis der Benennungen in allen behandelten Sprachen (vgl. Felber/Budin 1989:148). Auch Thesauri bestehen in der Regel aus einem systematischen und einem alphabetischen Teil.

Unter gewissen Umständen können auch rein textbezogene Untersuchungen dem Ergebnis einer systematischen Untersuchung nahekommen (siehe dazu nachstehendes Kapitel, Kap. 2.4.3.2).

2.4.3.2 Punktuelle terminologische Untersuchung

Da die berufliche Realität mit ihrem Termin- und Zeitdruck eine systematische Untersuchung nicht immer zulässt, spielt die punktuelle Untersuchung in der täglichen Übersetzungspraxis häufig eine weit wichtigere Rolle (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:216).

Die punktuelle Untersuchung hat zum Ziel, einzelne Äquivalente (möglichst in einem aussagekräftigen Kontext) zu finden, die der Fachübersetzer für einen konkreten, meist eiligen Übersetzungsauftrag benötigt (vgl. ebd.). Eine punktuelle Vorgehensweise ist also immer dann erforderlich, wenn akute terminologische Probleme (z.B. ungesicherte Äquivalente von Benennungen) unmittelbar gelöst werden müssen. In den „Empfehlungen für die Terminologiewerk“ der KÜWES (KÜWES 1990, Kap. 3, S. 2 in Budin 1997) wird deshalb auch von „Ad-hoc-Untersuchungen“ gesprochen.

Unter dem Begriff der punktuellen terminologischen Untersuchung versteht man demnach die vom Fachübersetzer zwangsläufig (weil dem Fachübersetzer in der Praxis meist kein Terminologe zur Verfügung steht) selbst durchgeführte textbezogene, feststellende terminologische Untersuchung als Ad-hoc-Lösung aktueller terminologischer Probleme im Rahmen eines Übersetzungsauftrags. Dabei werden entweder ein einzelner Terminus oder mehrere im Ausgangstext enthaltene Termini untersucht. Punktuelle terminologische Untersuchungen sind immer textbezogen sowie feststellend, d.h. deskriptiv ausgerichtet und haben häufig einen fachgebietsübergreifenden Charakter, wenn sie bei weniger spezialisierten Ausgangstexten, die oft mehrere Sachgebiete berühren, durchgeführt werden.

Das Ergebnis punktueller Untersuchungen ist jedoch nicht immer terminologisch zufriedenstellend. Da lediglich isolierte Begriffe verglichen werden, kann es ohne die Herstellung begrifflicher Zusammenhänge leicht zu Fehlschlüssen kommen (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:190).

Die Bearbeitung einzelner Termini erfordert in der Regel einen unverhältnismäßig großen Arbeits- und Zeitaufwand, weil für jeden einzelnen Begriff der ganze Sachzusammenhang abgeklärt werden muss, wobei die

Nachbarbegriffe der zu klärenden Begriffe meist nur gestreift, d.h. in die Abklärung miteinbezogen werden, ohne näher auf sie einzugehen, was bedeutet, dass sie aus Zeitmangel oft nicht terminologisch erfasst werden können. Das hat zur Folge, dass bei der punktuellen Recherche meist lediglich ein Teil des Begriffssystems oder des Begriffsfeldes erarbeitet wird. Da erst die Einbettung eines Begriffs in ein möglichst lückenlos erfasstes Sachgebiet – d.h. in eine gesamtheitliche Begriffssystematik – eine terminologisch gesicherte Abgrenzung benachbarter Termini zulässt, ist das Fehlerrisiko bei der punktuellen Vorgehensweise relativ groß, da der gesuchte Begriff nicht immer sorgfältig genug von ähnlichen Begriffen abgegrenzt werden kann. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:217 und KÜWES 1990, Kap. 5, S. 3f in Budin 1997)

Manchmal werden die erarbeitete Äquivalente bloß in die Übersetzung eingearbeitet, meist wird das Ergebnis der Untersuchung jedoch in einem Datenbestand für eine spätere Verwendung gespeichert. Der terminologische Nutzen ist dabei allerdings begrenzt. Um zu brauchbarem terminologischem Material zu kommen, müssen die punktuellen Untersuchungen im Rahmen einer systematischen terminologischen Untersuchung aufgearbeitet werden; hierbei können sie jedoch als „terminologische Vorarbeit“ wertvolle Dienste leisten. Punktuelle terminologische Untersuchungen können daher als eine Vorstufe zur systematischen Terminologearbeit verstanden werden. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:218)

Da man bei der punktuellen Untersuchung von den im Ausgangstext vorkommenden zu untersuchenden Benennungen ausgeht, kann man von einer benennungsorientierten Vorgehensweise sprechen. Auch das Ergebnis wird zumeist benennungsorientiert sein (siehe dazu Kap. 2.4.4); eine alphabetische Ordnung macht aufgrund der nicht erarbeiteten und damit nicht vorhandenen Begriffssystematik in diesem Fall am meisten Sinn. So werden beispielsweise oft alphabetische Fachwortlisten erstellt, die die Terminologie des Übersetzungsauftrags abdecken.

Das Ergebnis punktueller terminologischer Untersuchungen ist, wie bereits erwähnt, auf das jeweilige Sachgebiet bezogen, in der Regel unvollständig. Denn die einzelnen Sachgebiete werden nicht in ihrer Gesamtheit terminologisch erfasst, wie es bei systematischen Terminologearbeit der Fall ist; die Lösung einzelner terminologischer Probleme steht hier im Vordergrund. Unter diesem Aspekt ist die Benennung „punktueller terminologischer Untersuchung“ treffender als die manchmal synonym verwendete Benennung „punktueller Terminologearbeit“, da der Begriff „Terminologearbeit“ einen gewissen terminologischen Umfang impliziert, der bei der punktuellen Untersuchung meist nicht gegeben ist.

Obwohl punktuelle Recherchen immer textbezogen sind, definieren sie sich nicht über ihre Textbezogenheit, sondern in erster Linie darüber, dass sie die Ad-hoc-Lösung eines oder mehrerer aktueller terminologischer Probleme darstellen – mit der daraus resultierenden nur bruchstückhaften Erfassung eines Sachgebiets.

Diese Feststellung ist deshalb wichtig, weil eine textbezogene Untersuchung dem Ergebnis einer systematischen Terminologearbeit sehr nahe kommen kann (vgl. KÜWES 1990, Kap. 5, S. 4 in Budin 1997): nämlich dann, wenn sehr umfangreiche, lange Fachtexte, die mehrere Dutzend Seiten umfassen und ausschließlich auf ein bestimmtes Sachgebiet konzentriert sind, d.h. thematisch einheitlich sind, in vertiefter Terminologearbeit – das bedeutet, dass man nicht nur die im Text enthaltenen, sondern auch die mit ihnen in Beziehung stehenden Begriffe erfasst – untersucht werden. Auf diese Weise kann ein begrenztes Sachgebiet (oder ein kleines Teilgebiet davon)

erschlossen werden. Daher wird diese Form der textbezogenen Untersuchung manchmal zur systematischen Terminologearbeit gezählt (z.B. in Mayer 1998:12) oder als Zwischen- bzw. Übergangsform gehandhabt (z.B. in „Empfehlungen für die Terminologearbeit“ der KÜWES 1990, Kap. 5, S. 4 in Budin 1997).

Da es sich bei der vorliegenden Arbeit um eine systematische Terminologearbeit handelt, wird auf die punktuelle terminologische Untersuchung im Rahmen dieser Arbeit nicht näher eingegangen.

2.4.4 Benennungsorientierte und begriffsorientierte Terminologearbeit

Bei der Terminologearbeit wird grundsätzlich zwischen der „begriffsorientierten“ (auch „begriffsbezogenen“ bzw. „onomasiologischen“) und der „benennungsorientierten“ (auch „benennungsbezogenen“, „begriffszeichenorientierten“ bzw. „semasiologischen“) Arbeitsmethode unterschieden.

Der begriffsorientierte Ansatz geht von den Begriffen und Begriffssystemen des betreffenden Fachgebiets einer Sprache aus und fragt nach den dazugehörigen Benennungen („von den Bedeutungen zu den Wörtern“), während beim benennungsorientierten Ansatz der Fachwortschatz, d.h. die Benennungen den Ausgangspunkt der terminologischen Untersuchung darstellen (z.B. bei textbezogener Arbeit); mit der Hilfe von Definitionen werden dann alle mit der jeweiligen Benennung verbundenen Bedeutungen ermittelt („von den Wörtern zu den Bedeutungen“). (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:189)

Im Falle einer zweisprachigen Terminologearbeit stehen bei der benennungsorientierten Arbeitsweise beide Sprachen im Verhältnis Ausgangssprache-Zielsprache zueinander, bei der begriffsorientierten Methode kann hingegen nicht von einer Ausgangs- und Zielsprache gesprochen werden – beide Sprachen sind sozusagen „gleichberechtigt“, weil hier nicht die Benennung, sondern der Begriff im Mittelpunkt steht (vgl. Mayer 1998:77).

Das begriffsorientierte Vorgehen hat zum Ziel, festzustellen, welche Benennungen bzw. welche (sprachliche) Mittel in den zu vergleichenden Sprachen zu Verfügung stehen, um einen bestimmten Begriff wiederzugeben. Als Basis für den Sprachvergleich, d.h. für eine gesicherte Feststellung der Äquivalenz, werden auf einsprachiger Ebene in getrennten Arbeitsgängen die jeweiligen Begriffsbeziehungen untersucht bzw. zwei einsprachige Begriffssysteme erstellt, die man in der Folge zusammenführt (vgl. ebd.).

Die begriffsorientierte Arbeitsmethode kommt zumeist im systematischen Aufbau, d.h. in der begrifflichen Gliederung der Terminologearbeit bzw. des Fachwörterbuchs zum Ausdruck; aus der begriffsorientierten Arbeitsweise ergeben sich zudem begriffsorientierte Einträge, was bedeutet, dass in jedem Eintrag jeweils nur ein einziger Begriff behandelt wird, welcher durch die ihn bezeichnende Benennung einschließlich ihrer Synonyme vertreten wird. Homonyme und polyseme Benennungen können daher nie im selben Eintrag erscheinen, weil sie andere Begriffe repräsentieren; für sie muss folglich ein eigener Eintrag erstellt werden (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:190). Begriffsorientierte Einträge werden, wie bereits erwähnt, in der Regel nach der Sachfolge geordnet – der Gliederung liegt in diesem Fall die erarbeitete Begriffsstruktur bzw. Begriffssystematik zugrunde –, aber auch eine nachträgliche alphabetische Reihung der Einträge ist möglich.

Der benennungsorientierte Arbeitsansatz, dessen Ausgangspunkt vorhandene Benennungen bilden, sieht dagegen vor, die Bedeutungsstrukturen einer Benennung in der Ausgangssprache zu analysieren, um dann in einem

zweiten Schritt, ausgehend von den ermittelten Bedeutungsinhalten, nach Entsprechungen (Äquivalenten) in der Zielsprache zu suchen (vgl. ebd.:77f). Die benennungsorientierte Arbeitsmethode führt zu benennungsorientierten terminologischen Einträgen, was bedeutet, dass ein Eintrag jeweils alle Bedeutungen einer Benennung enthält – Polyseme bzw. Homonyme werden also in einem Eintrag behandelt. Die Gesamtheit der Einträge kann in diesem Fall nur alphabetisch geordnet werden.

Für die einsprachige sowie übersetzungsorientierte (d.h. zwei- oder mehrsprachige) Terminologiarbeit hat sich das begriffsorientierte Prinzip durchgesetzt (vgl. ebd.:78), weil die Orientierung an den Begriffen und Begriffssystemen für eine zuverlässige terminologische Analyse von großer Bedeutung ist.

Der begriffsorientierte Ansatz, der von Begriffen und nicht von Benennungen und alphabetischen Reihungen ausgeht, eignet sich für die systematische Terminologiarbeit deshalb besser als die benennungsorientierte Vorgehensweise, weil die Vorteile des begriffsorientierten Ansatzes gegenüber dem benennungsorientierten Ansatz eindeutig überwiegen.

Die Nachteile der benennungsorientierten Arbeitsweise sind zum Beispiel, dass durch die alleinige Orientierung am Alphabet nicht überprüft werden kann, ob die Begriffe des betreffenden Fachgebiets vollständig erfasst wurden (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:189) und dass häufig Schwierigkeiten aufgrund von Mehrdeutigkeit (Polysemie bzw. Homonymie) auftreten können (vgl. Mayer 1998:14). Wenn also eine Benennung mehrere Bedeutungen hat, d.h. mehrere Begriffe repräsentiert, muss diese bei einer alphabetischen Reihung der Einträge trotz ihrer Verschiedenheit entweder im selben Eintrag oder in unmittelbar aufeinander folgenden Einträgen behandelt werden (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:189). Die benennungsorientierte Methode stößt demnach recht bald an ihre Grenzen; unter anderem auch deshalb, weil bei dieser Vorgehensweise die Begriffe nur isoliert betrachtet werden, obwohl diese in eine begriffliche Struktur eingebettet sind, die genau untersucht werden sollte, um Fehlschlüsse zu vermeiden sowie eine vollständige Erfassung des Fachgebiets zu gewährleisten (vgl. Mayer 1998:78). Trotz ihrer offenkundigen Schwächen ist die benennungsorientierte Methode noch immer sehr weit verbreitet, weil sie wesentlich weniger Zeit erfordert, als man für die Erarbeitung von Begriffsbeziehungen bzw. Begriffssystemen aufwenden muss (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:190).

Im Idealfall sollte daher auch Terminologiarbeiten bzw. Fachwörterbüchern, die letztendlich in alphabetischem Aufbau erscheinen, immer eine begriffsorientierte Untersuchung vorausgehen; das bedeutet, dass sie nach dem begriffsorientierten Ansatz, d.h. auf der Grundlage von Begriffsbeziehungen bzw. Begriffssystemen erarbeitet werden sollten. Ein begrifflich gegliederter Wortbestand lässt sich nämlich leicht in eine alphabetische Ordnung überführen, nicht aber umgekehrt. (vgl. ebd.)

Die begriffliche Gliederung setzt sich auch bei Fachwörterbüchern immer mehr durch (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:190); oft wird in diesem Kontext von „systematischen Fachwörterbüchern“ gesprochen. Felber und Budin (1989:148) verstehen unter einem systematischen Fachwörterbuch ein Wörterbuch, dessen Einträge in Sachfolge (Begriffssystematik) erscheinen, d.h. dessen Einträge der Ordnung eines Begriffssystems (Kap. 2.9) folgen.

Systematisch aufgebaute Fachwörterbücher haben den großen Vorteil, dass der Zusammenhang zwischen den Begriffen deutlich wird, was die Auswahl der richtigen Benennung in der Zielsprache erleichtert (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:190). Im Mittelpunkt steht hier die Beziehung zwischen zusammengehörigen Begriffen,

welche bei alphabetisch aufgebauten Fachwörterbücher durch die „zufällige“ alphabetische Ordnung auseinandergerissen wird (vgl. ebd.:190). Damit die im Wörterbuch enthaltenen Einträge bei Bedarf rasch gefunden werden können, verfügt jedes systematische Fachwörterbuch über ein alphabetisches Verzeichnis der Benennungen in allen behandelten Sprachen (vgl. Felber/Budin 1989:148).

2.5 Der Terminus

Unter einem „Terminus“ (auch: „Fachwort“) versteht man „das zusammengehörige Paar aus einem Begriff und seiner Benennung als Element einer Terminologie“ (vgl. DIN-Norm 2342-1, 1992, in Arntz/Picht/Mayer 2004:37). Demnach bestehen Termini aus einer Inhaltsseite, dem Begriff, und einer Ausdrucksseite, der Benennung (vgl. Arntz in Snell-Hornby et al. 1999:78).

Hinter jedem Terminus – und somit hinter seinen Bestandteilen, dem Begriff und der Benennung – steht entweder ein konkreter, d.h. materieller Gegenstand (z.B. „Kamerakran“) oder ein abstrakter, d.h. nicht materieller Gegenstand (z.B. „Vogelperspektive“) (vgl. KÜWES 1990, Kap. 2, S. 2 in Budin 1997). Der konkrete sowie abstrakte Gegenstand muss in beiden Fällen der Fachwelt, d.h. einem Fachgebiet, angehören.

Allgemeinsprachliche Wörter, also all jene Wörter, die dem allgemeinen Wortschatz angehören, wie zum Beispiel das Wort „Vater“, stellen keinen Terminus dar. Aus diesem Grund sollte im terminologiewissenschaftlichen Kontext immer von „Terminus“ oder „Fachwort“ gesprochen werden, denn die Begriffe „Wort“ oder „Ausdruck“ schließen auch gemeinsprachliche Wörter mit ein, die in der Terminologearbeit nicht Gegenstand der Untersuchung sind. Manchmal wird auch der Begriff „Fachausdruck“ synonym zu „Terminus“ verwendet, dieser Begriff ist jedoch vor allem auf Fachwendungen bzw. Mehrwortausdrücke gerichtet.

Die Fachkommunikation sowie die Vermittlung von Wissen zu einem fachspezifischen Thema macht die Verwendung von Fachwörtern (Termini) notwendig. Da Fachwörter immer in eine Fachsprache eingebettet sind, muss der einzelne Terminus immer im Kontext seiner fachsprachlichen Umgebung betrachtet werden (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:8).

2.5.1 Begriff

Die DIN-Norm 2342-1 (1992, in Arntz/Picht/Mayer 2004:37) definiert den Begriff als „Denkeinheit, die aus einer Menge von Gegenständen unter Ermittlung der diesen Gegenständen gemeinsamen Eigenschaften mittels Abstraktion gebildet wird“. Wie bereits erwähnt, stellt der Begriff die „Inhaltsseite“ des Terminus dar; deshalb spricht man vereinfacht auch vom „fachlichen Inhalt“ oder vom „Bedeutungsinhalt“ eines Fachwortes

Arntz, Picht und Mayer (2004:38) veranschaulichen die Definition mit folgender Erklärung: „Indem wir mehrere Gegenstände aufgrund ihrer Gemeinsamkeiten gedanklich zusammenfassen, bilden wir Begriffe. Anders gesagt: Die Begriffe „Haus“, „Verfahren“ usw., die durch entsprechende Benennungen repräsentiert werden, beziehen

sich nicht auf ein bestimmtes Haus oder ein bestimmtes Verfahren, vielmehr führt die Bekanntschaft mit vielen einzelnen Gegenständen, die gewisse Eigenschaften gemeinsam haben, zu einer allgemeinen Zusammenfassung in den Begriffen „*Haus*“ und „*Verfahren*“.

In der bereits zitierten Norm wird angemerkt, dass Begriffe nicht an einzelne Sprachen gebunden sind, dass sie aber vom jeweiligen gesellschaftlichen bzw. kulturellen Hintergrund einer Sprachgemeinschaft beeinflusst werden.

Der (Fach-)Begriff spielt in der Terminologielehre und Terminologearbeit eine zentrale Rolle. Zum Beispiel steht in der Terminologienormung die Klärung der Begriffe an erster Stelle; erst wenn klar ist, worüber man spricht, macht es Sinn, sich zu überlegen, wie man den betreffenden Begriff am zweckmäßigsten benennen kann, um „motivierte“ Benennungen zu schaffen (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:42). Das gleiche gilt für die zwei- oder mehrsprachige Terminologearbeit: erst nach der Abklärung der Begriffe in den jeweiligen Sprachen unabhängig voneinander ist ein zwischensprachlicher Vergleich der Terminologien zielführend. Für die Begriffsabklärung spielen zuverlässige Definitionen und die Herstellung von Begriffsbeziehungen eine elementare Rolle.

Als weiteres Beispiel seien begriffsorientierte, d.h. systematisch gegliederte Fachwörterbücher genannt, bei denen – im Gegensatz zu alphabetisch geordneten Fachwörterbüchern – die begriffliche Systematik das Gliederungskriterium darstellt. (vgl. ebd.:43)

In der Terminologielehre wird generell zwischen **Allgemeinbegriffen** und **Individualbegriffen** unterschieden, wobei Individualbegriffe terminologisch von geringerer Relevanz sind. Unter einem Allgemeinbegriff versteht man, wie bereits in der oben stehenden Definition festgestellt wurde, „eine Menge von Gegenständen, die bestimmte Merkmale gemeinsam haben“ (z.B. *Dom*, *Krieg*). Ein Individualbegriff vertritt hingegen nur einen einmaligen konkreten (materiellen) oder abstrakten (immateriellen) Gegenstand, der durch einen Namen bezeichnet wird und dessen Position – im Falle von individuellen Gegenständen materieller Art – in Raum und Zeit angegeben werden kann (z.B. *Kölner Dom*, *Trojanischer Krieg*). (vgl. ebd.:46f)

Jeder Begriff besteht grundsätzlich aus **Merkmalen** (Begriffsmerkmale). Die Analyse der Begriffsmerkmale ist für die Terminologearbeit unerlässlich, da sie zur Begriffsbestimmung sowie für das Feststellen von Begriffsbeziehungen von grundlegender Bedeutung ist. Denn Merkmale geben diejenigen Eigenschaften von Gegenständen wieder, welche zur Begriffsbildung und Begriffsabgrenzung dienen. Sie sind durch Abstraktion gewonnene Denkeinheiten und damit auch selbst Begriffe. (vgl. DIN-Norm 2330, 1993:3f, in ebd.:53)

Die Terminologiewissenschaft unterscheidet des Weiteren zwischen den Begriffen „Begriffsinhalt“ und „Begriffsumfang“; diese Differenzierung spielt vor allem bei hierarchischen Begriffsstrukturen eine Rolle.

Der **Begriffsinhalt** wird in der DIN-Norm 2342 (1993:1, in ebd.:47) als „Gesamtheit der Merkmale eines Begriffs“ definiert. Demnach kann der Begriffsinhalt auch als „Summe des Wissens über diesen Begriff“ verstanden werden (vgl. ebd.:53f). Die Kenntnis der Merkmale eines Begriffs, d.h. die Kenntnis des Begriffsinhalts, ist Voraussetzung für eine terminologische Analyse. Sie ermöglicht die scharfe Abgrenzung des Begriffs gegenüber benachbarten Begriffen mit größerem, kleinerem oder abweichendem Begriffsinhalt. Je größer

der Begriffsinhalt ist, d.h. je größer die Anzahl der „einengenden“ (spezifizierenden) Begriffsmerkmale ist, desto kleiner ist der Begriffsumfang (und umgekehrt). (vgl. ebd.:48f)

Unter **Begriffsumfang** versteht man nach der DIN-Norm 2342 (1992:2 in ebd.:49) die „Gesamtheit der einem Begriff auf derselben Hierarchiestufe untergeordneten Begriffe“; so bilden zum Beispiel den Umfang des Begriffs „*Fahrzeug*“ die auf derselben Abstraktionsstufe liegenden Unterbegriffe „*Wasser-*“, „*Luft-*“ und „*Landfahrzeug*“.

Da die Begriffe eines Fachgebiets nicht unabhängig voneinander existieren, sondern in Beziehung zueinander stehen – ein Begriff also nur aus dem System heraus zu verstehen ist, in das er eingebettet ist – ist es Aufgabe der Terminologearbeit, Begriffsbeziehungen herzustellen und diese nach Möglichkeit in Begriffssystemen oder in Form von Begriffsfeldern darzustellen (siehe dazu Kap. 2.9).

Bei zwei- oder mehrsprachigen Terminologearbeiten trägt die systematische begriffliche Gliederung eines Fachbereichs zu einer sicheren Beurteilung der Äquivalenz (Kap. 2.8) bei, weil sich die begriffliche Übereinstimmung der zu vergleichenden Termini daraus ergibt, dass sie im Begriffssystem ihrer Sprache jeweils dieselbe Position einnehmen.

2.5.2 Bezeichnung und Benennung

Die Benennung ist nach der DIN-Norm 2342 (1992:2 in Arntz/Picht/Mayer 2004:37) eine „aus einem oder mehreren Wörtern bestehende Bezeichnung“. Sie stellt die „Ausdrucksseite“ eines Terminus dar.

Mit Hilfe einer Benennung wird ein Fachbegriff mit lautsprachlichen Zeichen ausgedrückt. Eine Benennung kann ein Wort bzw. eine Wortgruppe (Einwortbenennungen und Mehrwortbenennungen), eine Wortzusammensetzung oder aber auch eine Fachwendung sein (vgl. KÜWES 1990, Kap. 2, S. 3 in Budin 1997). Im Idealfall ist eine Benennung motiviert, genau (d.h. eindeutig und nicht mehrdeutig), möglichst kurz und orientiert sich am anerkannten Sprachgebrauch (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:112).

Der Oberbegriff „Bezeichnung“, auch „Begriffszeichen“ genannt, umfasst neben der Darstellung eines Begriffs mit sprachlichen Mitteln (Benennung) auch die Darstellung eines Begriffs mit nicht-sprachlichen Mitteln (z.B. Piktogramme, mathematische Symbole, chemische Formeln, Zifferncodes etc.). Diese Bezeichnungsarten spielen jedoch in den natürlichen Sprachen eine wesentlich geringere Rolle als in den „Sprachen“ der technisch-naturwissenschaftlichen Fächer (vgl. ebd.:112).

2.6 Probleme bei der Zuordnung von Begriff und Benennung

2.6.1 Eineindeutigkeit und Eindeutigkeit

Im Idealfall liegt eine „eineindeutige“ bzw. „umkehrbar eindeutige“ Beziehung zwischen Begriff und Benennung vor; das bedeutet, dass einem Begriff jeweils nur eine einzige Benennung zugeordnet ist (d.h. es sind keine Synonyme vorhanden) und umgekehrt die betreffende Benennung auch nur einen einzigen Begriff wiedergibt (d.h. die Benennung ist nicht mehrdeutig).

Von einer „eindeutigen“ – und damit ebenfalls unproblematischen – Beziehung spricht man, wenn eine Benennung nur einen einzigen Begriff repräsentiert, also nicht mehrdeutig ist (d.h. die Benennung ist kein Polysem oder Homonym); Synonyme sind in diesem Fall jedoch miteingeschlossen. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:113)

Die Beziehung zwischen Begriff und Benennung ist jedoch keineswegs immer eindeutig (und noch seltener eineindeutig); in der fachsprachlichen Realität tritt Mehrdeutigkeit sogar recht häufig auf. Das beruht u.a. auf der Tatsache, dass die Zahl der Begriff eines Fachgebiets schätzungsweise tausendmal so hoch ist wie die Zahl der Wortstämme (vgl. Felber/Budin 1989:135). Der generelle Ausschluss von Mehrdeutigkeit als Soll-Zustand ist aus diesem Grund weder praktisch durchführbar noch wünschenswert: Die große Flexibilität der Sprache, die in der mehrdeutigen Verwendung von Benennungen zum Ausdruck kommt, macht es möglich, mit einem relativ begrenzten Wortschatz ständig neu entstehende Begriffe auszudrücken (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:114). Im Allgemeinen führt Mehrdeutigkeit nur selten zu Verständigungsproblemen, da der fachsprachliche Kontext meist Aufschluss über den Begriffsinhalt gibt.

2.6.2 Synonymie

Synonymie ist nach Arntz, Picht und Mayer (2004:126) dann gegeben, „wenn zwei oder mehr Benennungen einem Begriff zugeordnet und somit beliebig austauschbar sind“. Synonyme sind demnach bedeutungsgleiche Benennungen innerhalb einer Sprache – oder anders ausgedrückt: es handelt sich um Benennungen einer Sprache, die ein und denselben Begriff bezeichnen, d.h. den gleichen fachlichen Inhalt sprachlich repräsentieren.

Von Quasisynonymie spricht man, wenn der jeweilige Begriffsinhalt weitgehend, aber nicht völlig identisch ist; das bedeutet, dass Quasisynonyme nur in bestimmten Kontexten austauschbar sind (vgl. ebd.). Auf Quasisynonyme wird im nachstehenden Glossar in den Anmerkungen der betreffenden Einträge hingewiesen, weil für sie aus Relevanzgründen meist kein eigener terminologischer Eintrag angelegt wurde. Dadurch, dass die Quasisynonyme in den Anmerkungen angeführt und erläutert werden, kann auf terminologische Probleme bzw. begriffliche Unterschiede eingegangen werden. Umgangssprachliche Synonyme finden sich ebenfalls in den Anmerkungen der betreffenden terminologischen Einträge.

Synonyme – bzw. vermeintliche Synonyme – können in der fachlichen Kommunikation durch Fehlschlüsse Missverständnisse verursachen. Besonders dann, wenn eine Person mit einem Fachgebiet nicht ausreichend vertraut ist, führt Synonymie dazu, dass diese Person annehmen muss, dass hinter jeder einzelnen unterschiedlichen Benennung auch ein anderer Inhalt steht (vgl. ebd.:4). Auf der anderen Seite kann es vorkommen, dass zwei Termini einer Sprache, die unterschiedliche Begriffsinhalte repräsentieren, deren Benennungen jedoch sehr ähnlich sind, für synonym gehalten werden, obwohl sie keine Synonyme darstellen.

In Rahmen einer terminologischen Untersuchung muss daher mit Hilfe zuverlässiger Definitionen in jedem einzelnen Fall abgeklärt werden, ob die verschiedenen Benennungen tatsächlich ein und denselben Begriffsinhalt wiedergeben oder ob es nicht doch um unterschiedliche Inhalte geht. Gerade die erste, sprachinterne Begriffsbestimmung macht häufig umfangreiche Recherchen erforderlich, wie auch im Falle der vorliegenden Terminologearbeit. Erst wenn in jeder einzelnen Sprache geklärt ist, ob es sich um Synonyme handelt, ist es zweckmäßig, sich in einem nächsten Schritt mit der Frage der Äquivalenz zu beschäftigen; der untersuchte Begriffsinhalt eines Fachwortes in einer Sprache wird dann mit dem eines Fachwortes in einer anderen Sprache verglichen. (vgl. ebd.:126ff)

In der Begriffswelt der vorliegenden Terminologearbeit ist die große Anzahl an Synonymen auffallend. Fast jeder Begriff verfügt im Deutschen sowie im Italienischen über mehrere Synonyme; „Spitzenreiter“ an Synonymen sind die beiden Begriffe „*Schuss-Gegenschuss*“ / „*campo/controcampo*“ und „*klassischer Hollywoodstil*“ / „*découpage classico*“ mit mehr als 15 Synonymen pro Sprache. Für die besonders große Zahl an Synonymen in der deutschen und italienischen Filmterminologie können folgende zwei Gründe angenommen werden:

1) Tendenz zur Entlehnung aus dem Englischen: Zu den deutschen und italienischen Benennungen kommen viele entlehnte Benennungen (Lehnwörter) aus dem Englischen hinzu (z.B. de „*Rückblende*“ = „*Flashback*“ oder it „*piano d'ambientazione*“ = „*establishing shot*“) – in der deutschen Filmterminologie sind es oft sogar mehrere synonyme Lehnwörter pro Begriff (z.B. „*Schuss-Gegenschuss*“ = „*Shot/Reverse Shot*“ = „*Angle/Reverse Angle*“), was damit zu erklären ist, dass auch der englische Fachwortschatz reich an Synonymen ist und zugleich in der deutschen Fachsprache des Films, bedingt durch den Einfluss der amerikanischen Filmindustrie, sehr gerne auf englische Benennungen zurückgegriffen wird, weil deren Verwendung für die internationale Fachkommunikation oft von Vorteil ist. Durch die zahlreichen, im Deutschen und Italienischen gebräuchlichen englischen Lehnwörter gibt es in der Filmterminologie eine Vielzahl an englischen Synonymen.

2) Mangelnde fachliche Koordination auf dem Gebiet der Filmwissenschaft: Im Bereich des Films wurden im Laufe der unaufhaltsamen technischen und gestalterischen Entwicklungen an verschiedenen Orten und von verschiedenen Fachleuten unterschiedliche Benennungen geprägt, eine Vereinheitlichung des Fachwortschatzes wurde jedoch nie angestrebt, weil die Festlegung von Benennungen durch terminologische Standards bzw. Normen im gestalterisch-künstlerischen Bereich nicht üblich ist.

Darüber hinaus gibt es – wie bereits erwähnt – auch das Problem „scheinbarer Synonymie“. Das bedeutet, dass die Existenz zweier Termini einer Sprache, deren Benennungen sehr ähnlich sind, die jedoch einen jeweils anderen

Begriff bezeichnen, leicht zu Verwechslungen und damit zu fachsprachlichen Verständigungsproblemen führen kann.

Auf einen Fall von scheinbarer Synonymie in der untersuchten Filmterminologie sei an dieser Stelle hingewiesen: Man würde meinen, dass es sich bei den Benennungen „*inquadratura fissa*“ und „*fotogramma fisso*“ um Synonyme handelt, doch in Wirklichkeit bezeichnet die Benennung „*inquadratura fissa*“ eine „*unbewegte Kamera*“, während die Benennung „*fotogramma fisso*“ für die Montagetechnik des „*Freeze Frame*“ steht.

2.6.3 Mehrdeutigkeit: Polysemie und Homonymie

Die Begriffe „Polysemie“ und „Homonymie“ stehen beide für die Mehrdeutigkeit einer Benennung, Homonymie kann als Sonderform der Polysemie gesehen werden (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:131).

2.6.3.1 Polysemie

Unter **Polysemie** versteht man die Mehrdeutigkeit einer Benennung, d.h., eine Benennung wird in mehreren unterschiedlichen Bedeutungen, deren Zusammenhang noch erkennbar ist, verwendet (edb.:129). Vielfach beruht Polysemie auf einer metaphorischen Bedeutungsübertragung, ein Beispiel dafür ist das Polysem „*Wurzel*“ – damit kann einerseits die Baumwurzel (ursprüngliche Bedeutung), andererseits die Zahnwurzel gemeint sein.

Trotz der teilweise erheblichen Bedeutungsunterschiede ist bei polysemen Benennungen – im Gegensatz zu homonymen Benennungen – immer ein gemeinsamer semantischer Zusammenhang bzw. eine gemeinsame Grundbedeutung zu erkennen, da meist durch die noch erhaltenen, oft grundlegenden, Merkmale des ursprünglichen Begriffs eine Verbindung zwischen den einzelnen Begriffen besteht. Diese gemeinsame Kernbedeutung ist häufig – aber nicht zwangsläufig – auf eine gemeinsame etymologische Wurzel zurückzuführen.

Polyseme Benennungen sind in der Gemeinsprache von Natur aus häufiger anzutreffen als in Fachsprache, aber auch in der Fachsprache hat man es oft mit Polysemie zu tun. Nur durch diese Flexibilität im Gebrauch der Benennungen kann die Sprache mit ihren verhältnismäßig begrenzten Mitteln dem außerordentlich großen Bedarf an Benennungen gerecht werden. (edb.:129)

Obwohl die Mehrdeutigkeit von Benennungen in Fachsprachen recht häufig auftritt, kommt es verhältnismäßig selten zu Verständigungsproblemen, da der fachsprachliche Kontext – sei es in der mündlichen oder schriftlichen Fachkommunikation – meist Klarheit über den Begriffsinhalt schafft (vgl. edb.:114).

Während Synonyme in Terminologiearbeiten immer im selben terminologischen Eintrag angegeben werden, stehen polyseme bzw. homonyme Benennungen in begriffsorientierten Glossaren in getrennten Einträgen (vgl. edb.:190).

Beispiele für Polysemie innerhalb des Fachgebiets der Filmwissenschaft in der vorliegenden Terminologiearbeit:

- it „*inquadratura*“: die Benennung „*inquadratura*“ beschreibt einerseits eine Montageeinheit („*Einstellung*“), andererseits den gewählten Bildausschnitt („*Kadrierung*“):

„[L'*inquadratura*] [h]a una duplice definizione poiché da un lato è la porzione di spazio delimitato e riprodotto dalla macchina da presa; e, dall'altra, è il brano di film compreso tra due stacchi successivi della cinepresa o tra due tagli della pellicola.“ (Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154)

- it „*carrello*“: die Benennung „*carrello*“ wird in ihrer ursprünglichen Bedeutung von „*Kamerawagen*“ verwendet, aber auch im übertragenen Sinne als Synonym für „*carrellata*“ („*Kamerafahrt*“).
- it „*sonoro*“: das substantivierte Adjektiv „*il sonoro*“ kann ganz allgemein für den „*Tonfilm*“, aber auch für die „*Tonspur*“ bzw. den „*Filmtton*“ stehen.
- de „*Framing*“: damit kann entweder der gewählte Bildausschnitt („*Kadrierung*“) gemeint sein oder eine gestalterisch beabsichtigte Rahmung innerhalb des Bildes („*Bild-im-Bild-Komposition*“)
- de „*Synchronisation*“: die Benennung „*Synchronisation*“ bezeichnet auf der einen Seite die gleichzeitige Wiedergabe von Bild und Ton (it „*sincronizzazione*“), auf der anderen Seite die Neuaufnahme von Dialogen (it „*doppiaggio*“)
- de „*Nachsynchronisation*“: die Benennung „*Nachsynchronisation*“ bezeichnet einerseits das nachträgliche Einfügen von Tonelementen (it „*postsincronizzazione*“), andererseits die Neuaufnahme von Dialogen (it „*doppiaggio*“)

Die exemplarische Betrachtung der Polyseme „*Synchronisation*“ und „*Framing*“ lässt vermuten, dass ein großer Teil der Polyseme innerhalb der Fachsprache des Films durch einen unpräzisen Gebrauch der Fachwortschatzes über längere Zeit hinweg entstanden sind.

Polyseme aus der untersuchten Filmterminologie, deren Zweitbedeutung nicht innerhalb der Begriffswelt der Filmwissenschaft liegt, sind zum Beispiel:

- de „*Szene*“ sowie it „*scena*“ (Theater)
- de „*Mise-en-Scène*“ sowie it „*messa in scena*“ (Theater)
- it „*quinta*“ (Theater und andere Disziplinen)
- de „*Einstellung*“ (Technik allgemein, Gemeinsprache)
- de „*Montage*“ sowie it „*montaggio*“ (Technik allgemein)
- de „*Anschluss*“ sowie it „*raccordo*“ (Technik allgemein, Gemeinsprache)
- de „*Sequenz*“ sowie it „*sequenza*“ (Musik und andere Disziplinen)
- de „*Blende*“ (Fotografie)
- it „*accelerazione*“ (Physik, Gemeinsprache)

- it „*panoramica*“ (Gemeinsprache)
 - it „*piano*“ und „*campo*“ (Gemeinsprache)
 - it „*tendina*“ (Gemeinsprache)
- etc.

Bei den genannten Polysemen handelt es sich häufig um interne Entlehnungen (Kap. 2.11.5.1.1), die dann gegeben ist, wenn eine Benennung aus einer Fachsprache in eine andere Fachsprache zur Bezeichnung eines verwandten Begriffs übergeht. Werden dagegen Benennungen aus der Gemeinsprache übernommen, spricht man von Terminologisierung (siehe Kap. 2.2.1.1).

2.6.3.2 Homonymie

Homonymie liegt dann vor, „wenn Benennungen sich zwar in ihrer äußeren Form gleichen, die Begriffe, denen sie zugeordnet sind, jedoch – anders als im Fall der Polysemie – keinerlei inhaltliche Ähnlichkeit aufweisen (vgl. DIN 2342 1992:3)“ (Arntz/Picht/Mayer 2004:130). Zum Beispiel: Die homonyme Benennung „*Ton*“ kann sowohl „Klang“ als auch „Erde“ bedeuten; zwischen beiden Begriffen besteht kein semantischer Zusammenhang. Homonyme kommen – ganz im Gegensatz zu polysemen Benennungen – in den Fachsprachen sehr selten vor. (vgl. ebd.:131)

2.7 Semantische Gegensatzrelationen: Antonymie

Unter Antonymen versteht man Benennungen mit gegensätzlicher Bedeutung; sie werden auch „Gegensatzpaare“ genannt. In der DIN-Norm 2330 wird Antonymie als „Beziehung zwischen zwei Benennungen in derselben Sprache für Begriffe, die hinsichtlich mindestens eines Merkmals entgegengesetzt sind“ definiert.

In der Fachsprache des Films gibt es sowohl im Deutschen als auch im Italienischen auffallend viele entgegengesetzte Begriffspaare; in der nachstehenden Übersicht sind einige Beispiele für Antonyme aus der untersuchten Filmterminologie angeführt.

Beispiele für Antonyme im Deutschen	Beispiele für Antonyme im Italienischen
• <i>Zeitraffer</i> / <i>Zeitlupe</i> • <i>Rückblende</i> / <i>Vorausblende</i> • <i>Aufsicht</i> / <i>Untersicht</i> • <i>On</i> / <i>Off</i> • <i>Schärfe</i> / <i>Unschärfe</i> • <i>Scharfstellen</i> / <i>Unschärfstellen</i> • <i>Schärfentiefe</i> / <i>selektive Schärfe</i>	• <i>accelerazione</i> / <i>ralenti</i> • <i>flashback</i> / <i>flashforward</i> • <i>inquadratura dall'alto</i> / <i>inquadratura dal basso</i> • <i>(in) campo</i> / <i>fuori campo</i> • <i>nitidezza</i> / <i>sfocatura</i> • <i>messa a fuoco</i> / <i>messa fuori fuoco</i> • <i>profondità di campo</i> / <i>fuoco selettivo</i>

• <i>Aufblende / Abblende</i> • <i>Subjektive / Objektive</i> • <i>Ranfahrt / Rückfahrt</i> • <i>Ranzoom / Rückzoom</i> • <i>Aufwärtsschwenk / Abwärtsschwenk</i> • <i>Rechtsschwenk / Linksschwenk</i> • <i>hartes Licht / weiches Licht</i> • <i>Oberlicht / Unterlicht</i> • <i>High-Key-Stil / Low-Key-Stil</i> • <i>Stummfilm / Tonfilm</i> • <i>On-Ton / Off-Ton</i> • <i>vorgezogener Ton / nachgezogener Ton</i> • <i>diegetischer Ton / nicht-diegetischer Ton</i> • <i>Iris-in / Iris-out</i> • <i>Cut-in / Cut-back</i> • <i>Vorspann / Abspann</i> - etc.	• <i>dissolvenza in apertura / dissolvenza in chiusura</i> • <i>soggettiva / oggettiva</i> • <i>carrellata in avanti / carrellata indietro</i> • <i>zoom in avanti / zoom indietro</i> • <i>panoramica verticale verso l'alto / panoramica verticale verso il basso</i> • <i>panoramica orizzontale verso destra / panoramica orizzontale verso sinistra</i> • <i>luce dura / luce morbida</i> • <i>luce dall'alto / luce dal basso</i> • <i>illuminazione in chiave alta / illuminazione in chiave bassa</i> • <i>film muto / film sonoro</i> • <i>suono in campo / suono fuori campo</i> • <i>anticipazione sonora / ritardo sonoro</i> • <i>suono diegetico / suono extradiegetico</i> • <i>iride in apertura / iride in chiusura</i> • <i>cut-in / cut-back</i> • <i>titoli di testa / titoli di coda</i> - etc.

2.8 Äquivalenz

Voraussetzung für die Zusammenführung eines Terminus in einer Sprache und seines Gegenstücks in einer anderen Sprache ist ihre begriffliche Übereinstimmung, d.h. ihre Äquivalenz (Arntz/Picht/Mayer 2004:148). Die Untersuchung der Äquivalenz stellt aus diesem Grund einen elementaren Prozess in der mehrsprachigen Terminologearbeit dar.

Äquivalenz liegt nach Arntz, Picht und Mayer (2004:152) dann vor, wenn zwei Termini verschiedener Sprachen in sämtlichen Begriffsmerkmalen übereinstimmen, d.h. wenn begriffliche Identität gegeben ist. Äquivalente sind demnach Benennungen in zwei oder mehreren Sprachen, die den gleichen Begriff bezeichnen.

Werden Begriffssysteme erstellt, ergibt sich die begriffliche Übereinstimmung, d.h. die inhaltliche Gleichheit der zu vergleichenden Termini daraus, dass sie im Begriffssystem ihrer Sprache jeweils dieselbe Position einnehmen.

Die Beurteilung der Äquivalenz kann erst dann erfolgen, wenn im Vorfeld in getrennten Arbeitsgängen auf einsprachiger Ebene – d.h. zunächst in den einzelnen Sprachen unabhängig voneinander – die Begriffsinhalte mittels zuverlässiger Definitionen und der Untersuchung der Begriffsbeziehungen abgeklärt werden. Hierbei ist im Besonderen auf die Gleichwertigkeit der Fachliteratur bzw. der Quellen in den jeweiligen Sprachen zu achten,

da nur so eine korrekte Aussage zur Äquivalenz möglich ist. Auch Arntz, Picht und Mayer (2004:132) betonen, dass es erst dann, wenn der Begriffsinhalt eines Fachwortes in einer Sprache geklärt ist, sinnvoll und zweckmäßig ist, diesen Begriffsinhalt mit dem eines Fachwortes einer anderen Sprache zu vergleichen. Der interlinguale Vergleich gibt dann letztendlich Aufschluss über die Äquivalenz.

Im Allgemeinen sind die Voraussetzungen für einen zwischensprachlichen Vergleich im Bereich der Fachsprachen günstiger als in der Gemeinsprache – in den Fachsprachen ist nämlich vor allem der Begriffsinhalt des Fachwortes entscheidend; Konnotationen spielen in der Regel eine untergeordnete Rolle (vgl. ebd.:151).

Ein entscheidendes Problem der mehrsprachigen Terminologearbeit liegt darin, dass die einzelnen Sprachen die begriffliche Einteilung der Wirklichkeit manchmal in unterschiedlicher Weise vornehmen (vgl. ebd.:148); daraus können sich begriffliche Divergenzen oder terminologische Lücken ergeben. Nicht in jedem Fall kann also von Volläquivalenz, d.h. von einer vollständigen begrifflichen Übereinstimmung gesprochen werden; beim terminologischen Sprachvergleich stößt man immer wieder auf begriffliche Überschneidungen bzw. Bedeutungsunterschiede, die es bei der Erarbeitung eines begriffsorientierten Glossars nötig machen, genau abzuwägen, ob für einen bestimmten Terminus ein neuer Eintrag angelegt werden soll oder nicht, d.h. ob eine Zuordnung gerechtfertigt ist oder ob zwei unterschiedliche Termini angenommen werden müssen. Bezüglich des Grades der begrifflichen Übereinstimmung unterscheiden Arntz, Picht und Mayer (2004:233f) folgende Äquivalenzgrade:

- (Voll)-Äquivalenz: völlige begriffliche Übereinstimmung (=)
- „Quasiäquivalenz“: weitgehende begriffliche Übereinstimmung ($\approx$)
- Inklusion: Begriff A schließt Begriff B ein (Begriffsrelation: kleinerer-größerer Begriffsinhalt; $>$, $<$)
- nicht äquivalent ($\neq$)

In der vorliegenden Terminologearbeit finden sich einige Beispiele für Inklusionen; oft führen Inklusionen zu Benennungslücken, wenn in einer der beiden Sprachen die begriffliche Unterteilung zugleich detaillierter ist (siehe dazu Kapitel „Terminologische Lücken in der vorliegenden Arbeit“). Bei Inklusionen wurde im Glossar in der Regel eine begriffliche Gegenüberstellung vorgenommen; auf das Vorliegen einer Inklusion wird im jeweiligen terminologischen Eintrag in Form einer Anmerkung hingewiesen.

Was das Vorkommen von Quasiäquivalenz in der untersuchten Terminologie betrifft, so war es im nachstehenden filmterminologischen Glossar in der Regel nicht nötig, auf Quasiäquivalente zurückzugreifen. Zusätzlich zu den Äquivalenten wurden jedoch manchmal Quasiäquivalente in den Anmerkungen der betreffenden Einträge angeführt und erläutert – aus einsprachiger Sicht handelt es sich dabei jedoch um Quasisynonyme.

Wie bereits erwähnt, können divergierende Beziehungen und die daraus resultierenden begrifflichen Divergenzen zwischen den jeweiligen Sprachen erst nach einer vorhergehenden einzelsprachlichen Untersuchung, die die Abgrenzung der Begriffe voneinander zum Ziel hat, erkannt werden. Existiert für einen Terminus keine Entsprechung in der anderen Sprache, ist also kein Äquivalent vorhanden, spricht man von einer „terminologischen Lücke“ bzw. „Äquivalenzlücke“.

2.8.1 Terminologische Lücken

Bei der Erarbeitung zwei- oder mehrsprachiger Terminologien stößt man neben begrifflichen Divergenzen in der Regel auch immer wieder auf sogenannte „terminologische Lücken“. Grundsätzlich wird zwischen einer „Benennungslücke“ und einer „Begriffslücke“ unterschieden.

Eine **Benennungslücke** liegt dann vor, „wenn [bei einem zwischensprachlichen Vergleich] beide Begriffssysteme grundsätzlich die gleiche Struktur aufweisen, jedoch ein Begriff in einer der Sprachen (noch) nicht benannt ist; dies ist insbesondere dann der Fall, wenn die begriffliche Untergliederung in der einen Sprache detaillierter ist als in der anderen.“ (Arntz/Picht/Mayer 2004:166)

Eine Benennungslücke ist im Vergleich zur Begriffslücke relativ unproblematisch. Die betreffende Benennung kann beispielsweise durch eine Lehnübersetzung, ein Erklärungsäquivalent oder durch die Prägung einer neuen Benennung in die andere Sprache übertragen werden (siehe weiter unten).

Eine **Begriffslücke** tritt hingegen dann auf, „wenn die fachliche Realität in beiden Sprachen unterschiedlich strukturiert wird, sodass es zu einer Überschneidung beider Systeme kommt“ (Arntz/Picht/Mayer 2004:168) oder wenn ein Begriff in einer Sprache nicht vorhanden ist, weil er in der Wirklichkeit des Sprachgebiets nicht existiert (vgl. KÜWES 1990, Kap. 5, S. 9 in Budin 1997). Besonders in der Rechtsterminologie kommen Übertragungsprobleme dieser Art sehr häufig vor (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:170), da es oft bestimmte landesspezifische Rechtsbegriffe im Land der Vergleichssprache nicht gibt. Begriffslücken können aber auch in einem unterschiedlichem Entwicklungsstand zweier Sprachräume begründet sein, zum Beispiel wenn eine Technologie im Land der Zielsprache noch nicht bekannt ist, es daher diesen Begriff dort noch nicht gibt. In diesem Fall muss für den „neuen“ Begriff aus einer anderen Sprache eine Benennung in der Zielsprache gefunden werden. Das Problem einer Begriffslücke ist meist schwieriger zu lösen als das der Benennungslücke; wobei eine Begriffslücke zugleich auch immer eine Benennungslücke darstellt.

Arntz, Picht und Mayer (2004:170) weisen darauf hin, dass die Grenze zwischen Benennungslücke und Begriffslücke nicht immer leicht zu ziehen ist, weshalb es oft sicherer ist, den Oberbegriff „terminologische Lücke“, der beide Möglichkeiten abdeckt, zu verwenden.

Erkannte terminologische Lücken sollten „gefüllt“, d.h. geschlossen werden: Die Behebung terminologischer Lücken gehört zu den zahlreichen Aufgaben eines Terminologen, oft ist aber auch der Fachübersetzer im Rahmen seiner beruflichen Tätigkeit dazu gezwungen, selbst neue Benennungen zu finden.

Für die Wiedergabe eines Begriffs in der jeweiligen anderen Sprache eignen sich nach Arntz, Picht und Mayer (2004:156f) grundsätzlich folgende drei Verfahren:

- **Entlehnung** oder **Lehnübersetzung** (siehe auch Kap. 2.11.5)

Entlehnung bietet sich insbesondere dann an, wenn der Begriffsinhalt für das Sprachgebiet der Ausgangssprache besonders typisch ist und daher schwer übertragbar ist (z.B. „ombudsman“ in Schweden); eine Lehnübersetzung ist dann sinnvoll, wenn ein Begriff, der im Sprachgebiet der

Zielsprache nicht bekannt ist, verständlich gemacht werden soll – die Voraussetzung dafür ist allerdings ein motivierter Terminus in der Ausgangssprache.

- **Prägen einer Benennung in der Zielsprache**

- **Schaffung eines Erklärungsäquivalents**

Erklärende Umschreibung eines in der Zielsprache nicht vorhandenen ausgangssprachlichen Terminus. Erklärungsäquivalente können Merkmale einer Definition enthalten.

In der deskriptiven, übersetzungsorientierten Terminologearbeit sowie in der Berufspraxis des Fachübersetzers steht meist die Schaffung von Erklärungsäquivalenten im Vordergrund (vgl. Mayer 1998:80), bei der normenden Terminologearbeit ist hingegen die Prägung neuer Benennungen von großer Bedeutung.

Neue Benennungen sollten möglichst genau, eindeutig und idealerweise auch selbstdeutig (d.h. sie enthalten eine „Kurzfassung“ ihrer Definition) sein, außerdem müssen sie systemgerecht und den Gesetzmäßigkeiten der Zielsprache entsprechend gebildet werden. Es ist daher ratsam, Neuprägungen nach Möglichkeit immer Fachleuten des betreffenden Sachgebiets zur Überprüfung zu unterbreiten, bevor sie in den fachsprachlichen Sprachgebrauch Eingang finden. (vgl. KÜWES 1990, Kap. 2, S. 4 und Kap. 5, S. 10 in Budin 1997)

Benennungsvorschläge bzw. Übersetzungsvorschläge sind im terminologischen Eintrag immer als solche zu kennzeichnen (vgl. ebd. Kap. 5, S. 9). In der vorliegenden Arbeit wurden Übersetzungsvorschläge mit dem Kürzel „ÜV“ in einem Klammerausdruck direkt neben der vorgeschlagenen Benennung versehen.

2.8.1.1 Terminologische Lücken in der vorliegenden Arbeit

Grundsätzlich kann man sagen, dass die Gesamtstruktur der Begriffe im Bereich der Filmgestaltung im zwischensprachlichen Vergleich einigermaßen homogen ist; meist gibt es lediglich dort, wo die begriffliche Unterteilung in einer der beiden Sprache detaillierter ist, Benennungslücken. Diese wurden durch Erklärungsäquivalente, Lehnübersetzungen oder Lehnwörter aus dem Englischen geschlossen und als Übersetzungsvorschläge markiert.

Ein Beispiel für eine Benennungslücke aus der vorliegenden Terminologearbeit ist der italienische Begriff *„figura intera“*, für den es im Deutschen kein gebräuchliches Äquivalent gibt, weil die in der deutschsprachigen Fachliteratur übliche Einteilung der Einstellungsgrößen für diesen Begriff keine eigene Einstellungsgröße vorsieht. In diesem Fall wurde auf das englische Äquivalent *„Full Shot“* als **Lehnwort** zurückgegriffen, da in der deutschen Fachsprache des Films bereits viele Lehnwörter aus dem amerikanischen Sprachraum in Verwendung sind bzw. in der deutschen sowie in der italienischen Fachliteratur die englischen Äquivalente häufig in Klammerausdrücken angeführt werden, wodurch sie den meisten Fachleuten bekannt sind.

Ein weiteres Beispiel für Benennungslücken im Deutschen stellen die italienischen Termini *„raccordo di sguardo“* und *„raccordo di direzione di sguardi“* dar, denen in der deutschen Filmterminologie nur ein Terminus

(„*Eyeline-Match*“) entspricht, der die Inhalte dieser beiden Termini umfasst. Dieses Phänomen wird in der Terminologiewissenschaft „Inklusion“ genannt (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:234). An anderer Stelle sprechen Arntz, Picht und Mayer (2004:149) in diesem Fall auch von „Disjunktion“ (Umfangsvereinigung).

In der italienischen Fachsprache wird nämlich in der Regel zwischen zwei Arten von „*Eyeline-Matches*“ unterschieden: dem „*Eyeline-Match*“, der sich auf die Kontinuität der Blickrichtung einer einzelnen Person bezieht („*raccordo di sguardo*“) und dem „*Eyeline-Match*“, der die Kontinuität der wechselnden Blicke der Gesprächspartner in einer Dialogsituation bezeichnet („*raccordo di direzione di sguardi*“). Im Deutschen gibt es diese Unterscheidung nicht.

Soll im Deutschen trotzdem die in der italienischen Fachsprache häufig anzutreffenden begriffliche Unterscheidung zwischen „*raccordo di sguardo*“ und „*raccordo di direzione di sguardi*“ wiedergegeben werden, ist es ratsam, sich mit einer **Lehnübersetzung** zu helfen: z.B. bietet sich für den Terminus „*raccordo di sguardo*“ die Lehnübersetzung „*Eyeline-Match des Blicks*“ an, für „*raccordo di direzione di sguardi*“ hingegen die Lehnübersetzung „*Eyeline-Match der Blickrichtungen*“.

Ein ähnliches Beispiel findet sich in der italienischen Fachsprache. Während im Deutschen zwischen den Begriffen „seitliche Fahrt“ und „Parallelfahrt“ unterschieden wird, umfasst der italienische Terminus „*carrellata laterale*“ beide Begriffe – auch hier liegt also eine Inklusion vor. Der Unterschied zwischen der „seitlichen Fahrt“ und der „Parallelfahrt“ liegt darin, dass sich die Kamera im Falle der „seitlichen Fahrt“ seitlich an statischen Subjekten/Objekten vorbeibewegt, bei der „Parallelfahrt“ bewegt sie sich hingegen mit angepasster Geschwindigkeit parallel zu den sich bewegenden (d.h. dynamischen) Subjekten/Objekten.

Möchte man diese begriffliche Unterscheidung auch im Italienischen wiedergeben, bietet sich als Benennung für die „seitliche Fahrt“ das **Erklärungsäquivalent** „*carrellata laterale che non segue un eventuale movimento del soggetto/oggetto*“ an. Für den Begriff „Parallelfahrt“ kann auf das Erklärungsäquivalent „*carrellata laterale che segue il movimento del soggetto/oggetto*“ zurückgegriffen werden.

Als letztes Beispiel sei noch eine weitere terminologische Lücke genannt, bei der kein begrifflich umfassenderer Terminus in der Zielsprache (Inklusion) vorhanden ist, wie es bei den oben angeführten Beispielen der Fall ist: Für den italienischen Terminus „*travelling*“, der eine komplexe Kamerabewegung beschreibt, bei der mindestens zwei verschiedene Kamerabewegungsarten (Schwenk, Fahrt, Zoom) kombiniert werden, gibt es im Deutschen keine entsprechende Benennung. Daher wurde auf die Benennung „komplexe Kamerabewegungen“ als Erklärungsäquivalent vorgeschlagen. Dabei wurde bewusst die Pluralform gewählt, da hier per definitionem mehrere Kamerabewegungsarten miteinander kombiniert werden.

Wirkliche terminologische Lücken bzw. Benennungslücken gibt es in der Filmterminologie jedenfalls relativ selten, weil es sich meist um Inklusionen handelt, bei denen ein begrifflich weiter gefasster Terminus in einer Sprache den begrifflich enger gefassten Terminus in der jeweils anderen Sprache miteinschließt (bei Inklusionen erfolgte meist eine begriffliche Gegenüberstellung, auch wenn keine vollständige Äquivalenz gegeben war). Erst wenn für die genaue Unterscheidung in der Zielsprache ein hundertprozentiges Äquivalent benötigt wird, muss man sich mit dem Problem der Benennungslücke auseinandersetzen; im nachstehenden Glossar werden für diese

Fälle in den Anmerkungen der jeweiligen terminologischen Einträge Übersetzungsvorschläge angeboten, die mit dem Kürzel „ÜV“ gekennzeichnet sind.

2.8.2 „False friends“

Unter „false friends“ (auch „falsche Freunde“) versteht man üblicherweise zwei Termini, die aus zwei unterschiedlichen Sprachen stammen und orthographisch gleich bzw. sehr ähnlich sind, jedoch unterschiedliche Bedeutungen haben, d.h. nicht äquivalent sind. Dass solche „Scheinentsprechungen“ bzw. „Scheinäquivalente“ terminologische Probleme bereiten können, liegt auf der Hand.

In der untersuchten Filmterminologie liegen drei Benennungspaare mit zwischensprachlich gleichlautenden Benennungen vor, die zur direkten Übernahme vom Deutschen ins Italienische (und umgekehrt) verleiten, jedoch nicht den gleichen Begriffsinhalt repräsentieren:

- 1) de „Dolly“ und it „dolly“: Es handelt sich um keine äquivalenten Termini, wie man auf den ersten Blick annehmen würde. Während „Dolly“ in der deutschen Fachsprache des Films ganz allgemein „Kamerawagen“ (it „carrello“) bedeutet, hat der Benennung „dolly“ im Italienischen eine ganz spezifischen Begriffsinhalt: sie bezeichnet einen Dolly mit einem kleinen Kamerakran (bis zu 4 m). Da es für diesen Begriff im Deutschen kein Äquivalent gibt, wird im Glossar das Erklärungsäquivalent „Dolly mit einem kleinem Kamerakran“ vorgeschlagen.
Auch die Fachliteratur liefert einen Hinweis auf die spezielle Verwendung der Benennung „dolly“ im Italienischen: „*attenzione però: se dite dolly ad un operatore americano lui tradurrà carrello.*“ (Morales 2004:93)
- 2) de „Travelling“ und it „travelling“: „Travelling“ stellt in der deutschen Filmterminologie lediglich ein Synonym von „Kamerafahrt“ (it „carrellata“) dar, der italienische Terminus „travelling“ hingegen bezeichnet eine komplexe Kamerabewegung, bei der mindestens zwei verschiedene Arten an Kamerabewegungen (Schwenk, Fahrt, Zoom) kombiniert werden. Auch in diesem Fall gibt es im Deutschen kein Äquivalent; als Erklärungsäquivalente werden „komplexe Kamerabewegungen“ bzw. „lange Kamerabewegungen“ vorgeschlagen.
- 3) de „Totale“ und it „totale“: Während der deutsche Terminus „Totale“ eine Einstellungsgröße wiedergibt (it „campo lungo“), bezeichnet der Terminus „totale“ (auch „campo totale“) im Italienischen eine Überblickseinstellung („Master Shot“), die nicht unbedingt in einer „Totalen“ gefilmt sein muss – es kann sich z.B. auch um eine „halbtotale“ Überblickseinstellung handeln. Die Begriffe weisen zwar eine große Ähnlichkeit auf, trotzdem handelt es sich streng filmterminologisch gesehen um keine Äquivalente.

Eine weitere häufige Fehlerquelle stellt die scheinbare Bedeutungsgleichheit zwischen dem italienischen Terminus „panoramica“ und dem deutschen Terminus „Panoramaeinstellung“ dar; Grund dafür sind gemeinsprachliche Interferenzen. Tatsächlich ist aber in der Fachsprache des Films mit „panoramica“ der Begriff

„*Schwenk*“ gemeint, der im Gegensatz zur statischen „*Panoramaeinstellung*“ (it. „*campo lunghissimo*“), die ein Synonym der Einstellungsgröße „*Weite Totale*“ darstellt, eine Bewegung (Schwenkbewegung) impliziert. Eine „*Panoramaeinstellung*“ wird zwar oft mit einem „*horizontalen Schwenk*“ kombiniert, trotzdem liegen – um es nochmals zusammenzufassen – zwei unterschiedliche Begriffsinhalte vor: Während der eine Begriff eine statische Einstellungsgröße wiedergibt (de „*Panoramaeinstellung*“ = it „*campo lunghissimo*“), handelt es sich beim anderen Begriff um eine Form der Bewegung (it „*panoramica*“ = de „*Schwenk*“).

2.9 Begriffssysteme und Begriffsfelder

2.9.1 Begriffssysteme

Unter einem Begriffssystem versteht man „eine Menge von Begriffen, zwischen denen Beziehungen bestehen oder hergestellt worden sind und die derart ein zusammenhängendes Ganzes darstellen“ (DIN 2331 1980:2, in Arntz/Picht/Mayer 2004:72). Arntz, Picht und Mayer (2004:235) sprechen auch von „einer geordneten Menge von Begriffen, die in bestimmten Beziehungen zu anderen Begriffen stehen“.

Begriffssysteme haben die Aufgabe, Beziehungen zwischen den Begriffen darzustellen, das Wissen zu strukturieren, die Grundlage für die Vereinheitlichung und Normung von Terminologien zu schaffen sowie den zwischensprachlichen Vergleich von Begriffen und ihren Benennungen zu ermöglichen. Die Arbeit mit Begriffssystemen ist also vor allem für die systematische Terminologearbeit von großer Bedeutung. (vgl. KÜWES 1990, Kap. 5, S. 6, in Budin 1997). Die systematische Gliederung eines Fachbereichs trägt demnach nicht nur zu einer sicheren Beurteilung der Äquivalenz im Sprachvergleich bei; auch für andere Zwecke sind gut aufbereitete, übersichtliche Begriffssysteme sehr nützlich, da sie in systematischer Form das Wissen eines Fachgebiets veranschaulichen. Durch die visuelle Strukturierung ermöglichen sie ein besseres Verständnis der Zusammenhänge eines Fachgebiets.

Da die Begriffe eines Fachgebiets niemals isoliert, sondern immer im Kontext zu ihren Nachbarbegriffen gesehen werden müssen, ist es notwendig, sich bei der terminologischen Untersuchung eingehend mit der Klärung begrifflicher Beziehungen des jeweiligen Fachbereichs zu beschäftigen. Um die Begriffe und Benennungen eines Fachgebiets systematisch zu ordnen und die Begriffszusammenhänge in einem Begriffssystem zu darstellen, muss der Terminologe oder der Fachübersetzer auf der einen Seite in das Fachgebiet eindringen, um den einzelnen Begriff und seine Benennung im Zusammenhang des Systems verstehen zu können (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:72); auf der anderen Seite müssen ihm zur Begriffsklärung und -abgrenzung zuverlässige Definitionen zur Verfügung stehen – schließlich bildet die Definition die wichtigste Informationsquelle für die Ermittlung des Begriffsinhalts. Es müssen also zunächst sämtliche zur Klärung der Einzelbegriffe erforderliche Informationen gesammelt werden, auch Zusatzinformationen wie etwa der Kontext sind dabei von Bedeutung (vgl. ebd.:152).

Erst wenn die Begriffe definiert und die Beziehungen zwischen ihnen aufgedeckt wurden, kann mit der grafischen Darstellung des Begriffssystems begonnen werden (vgl. ebd.:74). Die systematische grafische Umsetzung von Begriffsbeziehungen wird meist „Begriffsplan“ genannt.

Bei der Erstellung von Begriffssystemen sollte grundsätzlich auf Eindeutigkeit, Verständlichkeit, Übersichtlichkeit und Ergänzbarkeit geachtet werden. Das bedeutet unter anderem, dass Begriffssysteme klar und eindeutig sein sollten, weil sie sonst eher Verwirrung stiften als zu Klärung beitragen und dass keine allzu hohen Anforderungen an die Sachkenntnis der Benutzer gestellt werden sollten. Das Weiteren sollte ein Begriffssystem eine gewisse Größe nicht überschreiten, damit es benutzerfreundlich, überschaubar sowie flexibel und offen bleibt, um leichte Veränderungen in der Struktur aufnehmen zu können. Es ist daher ratsam, sehr umfangreiche Begriffssysteme in über- und untergeordnete Teilsysteme zu zerlegen, d.h. mehrere einander ergänzende Systeme zu kombinieren, damit die Übersichtlichkeit gewahrt bleibt. (vgl. ebd.:74f)

Hierarchische Begriffsbeziehungen sind für die terminologische Arbeit von großer Bedeutung; sie stellen Über- und Unterordnungsverhältnisse und damit auch Nebenordnungsverhältnisse zwischen Begriffen her. Hinsichtlich des Begriffsumfangs (siehe Kap. 2.5.1) bedeutet dies, dass alle Gegenstände, die unter einen engeren Begriff (untergeordneten Begriff) fallen, auch unter den weiteren Begriff (übergeordneten Begriff) fallen, dieser aber noch zusätzliche Gegenstände umfasst. (vgl. ebd.:157)

Bei **nichthierarchischen Begriffsbeziehungen** unterscheidet man zwischen sequentiellen (Vor- und Nachordnung) und pragmatischen Beziehungen; pragmatische Beziehungen treten besonders häufig in Begriffsfeldern (Kap. 2.9.2) auf.

Bei hierarchischen Begriffsbeziehungen wird zwischen **Abstraktionsbeziehungen** (auch als „logische“ oder „generische“ Beziehungen bezeichnet) und **Bestandsbeziehungen** („Ganzes-Teil-Beziehung“) unterschieden (vgl. ebd.:75). Für die Erarbeitung der Filmterminologie waren nur Abstraktionsbeziehungen von Relevanz, da es sich im Bereich der Filmgestaltung vorwiegend um abstrakte Begriff handelt; deshalb wird an dieser Stelle ausschließlich auf die Abstraktionsbeziehungen näher eingegangen.

Die Abstraktionsbeziehung besteht zwischen einem **Oberbegriff** (weiterer Begriff, auch „Hyperonym“ genannt) und seinem **Unterbegriff** (engerer Begriff, auch „Hyponym“ genannt) bzw. seinen Unterbegriffen auf der gleichen Stufe; diese werden „nebengeordnete“ oder „nebenstehende“ (Unter-)Begriffe, „Nebenbegriffe“, aber auch „Kohyponyme“ genannt. Als spezielle Beziehung ergibt sich dabei die **Nebenordnung**: diese kann nur auf der gleichen Abstraktionsstufe vorliegen; zusätzlich müssen nebengeordnete Begriffe bei gleicher Anzahl der Merkmale mindestens eines aufweisen, das sie voneinander unterscheidet. (vgl. ebd.:77f)

Was die Oberbegriff-Unterbegriff-Relation betrifft, ist festzustellen, dass der Begriffsinhalt des Unterbegriffs den des Oberbegriffs einschließt, wobei sich der Unterbegriff in mindestens einem Merkmal vom Oberbegriff unterscheiden muss (DIN 2330 1979:5, in Mayer 1998:34). Während sich durch die Einteilung in Ober- und Unterbegriffe zwischen diesen eine vertikale Beziehung („Abstraktionsleiter“) ergibt, besteht zwischen nebengeordneten Begriffen, d.h. zwischen Unterbegriffen auf gleicher Stufe, eine horizontale Beziehung („Abstraktionsreihe“) (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:78).

Bei Abstraktionsbeziehungen lässt sich anhand der Begriffsmerkmale, die als Einteilungskriterium dienen, klar ersehen, welcher Begriff den Oberbegriff und welcher Begriff den Unterbegriff darstellt (vgl. ebd.:90); dabei kann jeder Oberbegriff zugleich Unterbegriff eines höheren Begriffs sein (vgl. KÜWES 1990, Kap. 5, S. 6, in Budin 1997). Typisch für Abstraktionsbeziehungen ist die unmittelbare Beziehung zwischen den Begriffen, die darauf beruht, dass ein Teil der Merkmale übereinstimmt, die Begriffe also ähnlich sind (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:78).

Des weiteren kann bei Abstraktionsbeziehungen zwischen **monohierarchischen** und **polyhierarchischen Systemen** unterschieden werden: Von einem monohierarchischen System spricht man, wenn ein Oberbegriff auf jeder Unterteilungsstufe nach nur einem Gesichtspunkt unterteilt wird; bei einem polyhierarchischen System werden hingegen auf einer Unterteilungsstufe verschiedene Unterteilungsgesichtspunkte angewendet. Werden diese Unterteilungsgesichtspunkte explizit ausgewiesen (z.B. Funktion, Material, etc.), spricht man von „Schein-“ oder „Pseudoklassen“, da sie keine „echten“ Oberbegriffe darstellen. In einem polyhierarchischen System werden mehrere Merkmalarten gleichzeitig verwendet. (vgl. ebd.:79ff)

Für die Erarbeitung von Begriffssystemen in zwei- oder mehrsprachigen Terminologiearbeiten gilt grundsätzlich folgende Vorgehensweise: In einem ersten Schritt werden in getrennten Arbeitsgängen zwei (oder mehrere) einsprachige Begriffssysteme erarbeitet, die eine unerlässliche Voraussetzung für den späteren zwischensprachlichen Vergleich darstellen. Dabei ist zu beachten, dass diese in jeder Sprache nach dem gleichen Gesichtspunkten erstellt werden. Erst wenn die einsprachig orientierten Arbeitsgänge abgeschlossen sind, ist ein Vergleich der Begriffssysteme in zwei oder mehr Sprachen möglich und sinnvoll. Durch den interlingualen Vergleich können zuverlässige Aussagen über die Äquivalenz gemacht werden. Die begriffliche Übereinstimmung, d.h. die inhaltliche Gleichheit der zu vergleichenden Termini ergibt sich daraus, dass sie im Begriffssystem ihrer Sprache jeweils dieselbe Position einnehmen. Diese Feststellung stützt sich auf die zu jedem Begriff vorliegenden Informationen, insbesondere auf die jeweiligen Definitionen, da diese, wie bereits erwähnt, die wichtigste Informationsquelle für die Begriffsklärung und -abgrenzung bilden. (vgl. ebd.:158f)

Ziel ist letztendlich die Zusammenführung der einsprachigen Begriffssysteme in ein gemeinsames, einheitliches zwei- oder mehrsprachiges Begriffssystem. Dabei kann sich das Problem ergeben, dass die Begriffssysteme, die den Terminologien in den einzelnen Sprachen zugrunde liegen, sich nicht immer im Verhältnis 1:1 entsprechen, sondern eine unterschiedliche Struktur aufweisen (vgl. ebd.:147). In diesem Fall geht man meist von demjenigen Begriffssystem aus, das eine detailliertere begriffliche Unterteilung aufweist, schließt die „terminologischen Lücken“ (Kap. 2.8.1) und kennzeichnet diese. Auf diese Weise werden sowohl die Gemeinsamkeiten als auch vorhandene interlinguale Inkongruenzen verdeutlicht.

Auch wenn die Erstellung von Begriffssystemen bzw. Begriffsfeldern viel Zeit in Anspruch nimmt, lohnt sich der Aufwand: nicht nur der Wortschatz des betreffenden Fachgebiets kann auf diese Weise optimal erfasst werden, sondern auch „terminologische Lücken“ (d.h. strukturelle Unterschiede) lassen sich durch den Vergleich von Begriffssystemen oder Begriffsfeldern zuverlässig aufdecken und schließen (vgl. KÜWES 1990, Kap. 5, S. 8, in Budin 1997).

2.9.2 Begriffsfelder

Weist ein Fachgebiet uneinheitliche oder komplizierte begriffliche Strukturen auf, ist es ratsam, von der Erstellung eines Begriffssystems abzusehen. Der Versuch, heterogene sowie sehr komplexe Begriffsbeziehungen in einem Begriffssystem darzustellen, würde nämlich eher Verwirrung stiften als zur Klärung beitragen.

Als alternative Form der Systematisierung empfiehlt sich hier vielmehr die Erstellung von Begriffsfeldern. Das Begriffsfeld verfügt im Gegensatz zum Begriffssystem über eine relativ lockere Struktur und wird in der DIN-Norm 2342 (1992:2, in Arntz/Picht/Mayer 2004:107) in einer recht weit gefassten Definition als „Menge von Begriffen, die zueinander in Beziehung stehen“ beschrieben.

Wie aus der oben stehenden Definition hervorgeht, hat der Begriff des Begriffsfeldes ziemlich vage Konturen. Demzufolge kann der Aufbau eines Begriffsfeldes sehr unterschiedlich sein; meist richtet man sich dabei nach pragmatischen Gesichtspunkten bzw. nach der dem jeweiligen Fachgebiet eigenen Struktur.

Unter einer pragmatischen bzw. assoziativen Begriffsbeziehung versteht man eine weniger enge, auf thematische Nähe beruhende Beziehung zwischen Begriffen; die Herstellung von Assoziationsrelationen eignet sich vor allem für sehr verschiedenartigen Begriffsbeziehungen – zum Beispiel zwischen konkreten und abstrakten Gegenständen – sehr gut. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:76f)

Obwohl sich Begriffsfelder in ihrer Flexibilität prinzipiell von streng angelegten Begriffssystemen, bei denen alle Begriffe durch sichtbar gemachte Beziehungen miteinander verbunden sind und die Art der Beziehung festgelegt ist, unterscheiden, wird bei der Strukturierung und Darstellung von Begriffsfeldern häufig die gleiche Methodik angewandt, die hierarchischen Systemen zugrunde liegt (vgl. ebd.:77). Das bedeutet, dass einzelne Strukturierungsschritte bei der Erarbeitung eines Begriffsfeldes auf den für Begriffssysteme grundlegenden Begriffsbeziehungen beruhen kann. Aus diesem Grund kann es manchmal schwierig sein, eine Grenze zwischen einem Begriffssystem und einem Begriffsfeld zu ziehen. (vgl. ebd.:107f)

Grundsätzlich spiegeln hierarchische Begriffssysteme eher eine statische Sprachbetrachtung wider. In letzter Zeit tritt bei der Terminologearbeit zunehmend der dynamische Aspekt der Sprache in den Vordergrund (vgl. ebd.:77), weil es nicht immer möglich ist, alle Begriffe eines bestimmten Fach- bzw. Teilgebiets, die in einer relativ engen Beziehung stehen, in hierarchischen Begriffssystemen zusammenzufassen. Begriffsfelder eignen sich besonders gut für solche Teilgebiete, die sehr verschiedenartige Begriffe aufweisen. (vgl. ebd.:108)

2.9.3 Begriffliche Struktur der vorliegenden Arbeit

Bei der vorliegenden Terminologiarbeit wurde von der Erstellung eines gesamtheitlichen Begriffssystems abgesehen, weil das untersuchte Teilgebiet der Filmwissenschaft von Natur aus keine zusammenhängende hierarchische Struktur aufweist: es besteht aus verschiedenen Teilbereichen (z.B. Kamerabewegungen, Ton, Licht etc.), die jeweils zum Großteil abstrakte, teilweise aber auch konkrete Gegenstände umfassen, zwischen denen oft keine oder keine lückenlose hierarchische Ordnung besteht. Auch zwischen den einzelnen Teilbereichen selbst ist keine hierarchische Beziehung gegeben; zu verschiedenartig sind die Aspekte der begrifflichen Gruppierung. Trotzdem haben alle Begriffe eines gemeinsam: ihnen liegt der Begriff der Filmgestaltung zugrunde.

Die relativ lockere semantische Begriffsstruktur der Filmterminologie ist im Deutschen sowie im Italienischen gleichermaßen gegeben; auch die teilweise logischen Begriffsbeziehungen, die in einzelnen hierarchisch aufgebauten Teilsystemen zum Ausdruck kommen, haben beide Sprachen gemeinsam.

Die Unterteilung in Teilbereiche erfolgte in Anlehnung an die reichlich vorhandene Fachliteratur nach pragmatischen Gesichtspunkten; daraus ergaben sich thematische Begriffsfelder mit einer vorwiegend lockeren Struktur, die auf semantisch-assoziativen Begriffsbeziehungen beruht. Manche Begriffsfelder umfassen eingegliederte Teil-Begriffssysteme: dort, wo eine hierarchische Struktur in kleinem Rahmen erkennbar war, d.h. bei systematisch zusammengehörigen Begriffsgruppen, wurden einzelne, voneinander unabhängige logische Teil-Begriffssysteme mittels Abstraktionsbeziehungen erstellt (siehe Teil-Begriffssysteme im nachstehenden Kapitel).

Folgende Begriffsfelder bilden die grundlegende Struktur der vorliegenden Terminologiarbeit: *Film-allgemein*, *filmische Einheiten*, *Einstellungsgrößen*, *Kameraperspektive*, *Kamerabewegungen*, *Erzählperspektive*, *Schärfe*, *Zeit*, *Ton*, *Licht* sowie *Montage*, wobei das Begriffsfeld *Montage* die meisten Begriffe umfasst. Das liegt darin begründet, dass dieses Begriffsfeld aus einer Vielzahl an verschiedenartigen abstrakten Begriffen besteht, deren weitere Unterteilung problematisch und folglich nicht zweckmäßig ist, was später noch erläutert wird.

Da sich die Begriffswelt der Filmgestaltung aufgrund der oben genannten begrifflichen Gegebenheiten nicht in einem ganzheitlichen Begriffssystem, das die Beziehungen aller Begriffe zueinander genau festlegt, zusammenfassen lässt, spiegelt die begriffliche Struktur der vorliegenden Filmterminologie im Groben die in der Fachliteratur übliche Gliederung des Fachgebiets wider. Die Begriffsfelder dieser Arbeit leiten sich also aus der im Bereich der Filmwissenschaft verbreiteten Einteilung in Teilgebiete ab; als Grundlage für die Erstellung der einzelnen Begriffsfelder dienten mehrere Fachbücher.

Für die begriffliche Unterteilung dieses Fachgebiets gab es grundsätzlich mehrere Möglichkeiten; unter anderem hätte die Strukturierung auch nach zusätzlichen Gesichtspunkten vorgenommen werden können (z.B. mit „Dramaturgie“ als zusätzliches Einteilungskriterium bzw. durch eine Aufteilung in verschiedene Montagearten). Eine feinere Gliederung der Teilbereiche und damit der Begriffsfelder wäre also prinzipiell möglich gewesen – trotzdem schien sie im Falle dieser Terminologiarbeit nicht sinnvoll, weil eine weitere Unterteilung die Übersichtlichkeit und Verständlichkeit derselben beeinträchtigt hätte. Das würde nämlich dem Grundsatz, dass eindeutige und klare Begriffsbeziehungen immer oberste Priorität haben sollten, widersprechen.

Um ein Beispiel zu nennen: der Begriff „*Rettung in letzter Minute*“ fällt sowohl unter „Dramaturgie“ als auch unter „Montage“, der Begriff „*Low-Key-Stil*“ fällt ebenfalls unter „Dramaturgie“, aber auch unter „Licht“. Um eine jeweils doppelte Zuordnung der Begriffe zu vermeiden, müsste man sich für eine Zuordnung entscheiden, was bei der großen Zahl an abstrakten, mehrfach zuordenbaren Begriffen in diesem Fachgebiet zwangsläufig zu Problemen (wie z.B. Verwirrung der Benutzer, Fehlschlüsse etc.) und zu einer begrifflichen Unüberschaubarkeit führt, statt Klarheit zu schaffen. Problematisch wäre beispielsweise auch eine Unterteilung der Begriffe nach den Kriterien „*Kontinuitätsmontage*“ und „*Diskontinuitätsmontage*“, weil z.B. ein „*Achsensprung*“ sowohl ein Stilmittel der Diskontinuitätsmontage als auch einen Fehler in der Kontinuitätsmontage darstellen kann.

Aus diesem Grund hat sich die verhältnismäßig grobe Strukturierung des Fachwortschatzes für das Verständnis der Begriffe als besser geeignet erwiesen; die Terminologie des untersuchten Fachbereiches wurde daher bewusst nicht zu stark nach einschränkenden Gesichtspunkten unterteilt.

Die lockere begriffliche Struktur innerhalb eines Begriffsfeldes hat jedoch den Nachteil, dass die Eingliederung eines neuen Begriffs selten eindeutig durch die bestehende Begriffsstruktur vorgegeben ist, sondern vielmehr nach assoziativ-pragmatischen Prinzipien erfolgen muss – so wurde zum Beispiel der Begriff „*Match Dissolve*“ als verwandter Begriff in einer pragmatischen Unterbegriff-Beziehung zum Oberbegriff „*Überblendung*“ hinzugefügt.

Zusammenfassend kann man sagen, dass das untersuchte Gebiet in überschaubare, zusammengehörige Einheiten (Begriffsfelder) aufgeteilt wurde, wobei die einzelnen Begriffsfelder in einer relativ lockeren semantischen Strukturierung größtenteils abstrakte, aber auch konkrete Gegenstände umfassen, die in unterschiedlichen Beziehungen zueinander stehen; die Begriffe eines Begriffsfeldes sind jedoch immer durch die auf thematischer Nähe beruhende Beziehung miteinander verbunden. Vereinzelt wurden kleinere „Teilmengen“ von Begriffen eines Begriffsfeldes, die eine systematische Beziehung aufwiesen, in voneinander unabhängigen, hierarchisch gegliederten logischen Teil-Begriffssysteme dargestellt (siehe Teil-Begriffssysteme im nachstehenden Kapitel).

Die Einteilung in Begriffsfelder wurde für den Aufbau und die Strukturierung des Glossars übernommen. Die begriffliche Gliederung des Glossars wurde deshalb gewählt, weil sie gegenüber einer alphabetischen Ordnung, bei der zusammengehörige Begriffe „auseinandergerissen“ werden, den Vorteil hat, dass die Begriffe in ihrem semantischen Umfeld belassen werden, die begrifflichen Zusammenhänge also erkennbar bleiben (z.B. Gegensatzrelationen bei Antonymen, logische Begriffsbeziehungen in Teil-Begriffssystemen; in den Anmerkungen der terminologischen Einträge wird zusätzlich auf Ober- und Unterbegriff-Beziehungen hingewiesen), was zu einem besseren Verständnis der Begriffe beiträgt. Auf diese Weise wird auch die Auswahl der richtigen Benennung in der Zielsprache erleichtert.

Damit die im Glossar enthaltenen terminologischen Einträge bei Bedarf rasch gefunden werden können, verfügt die vorliegende Terminologiearbeit für das gezielte Nachschlagen über ein alphabetisches Verzeichnis aller deutschen sowie italienischen Benennungen einschließlich ihrer Synonyme.

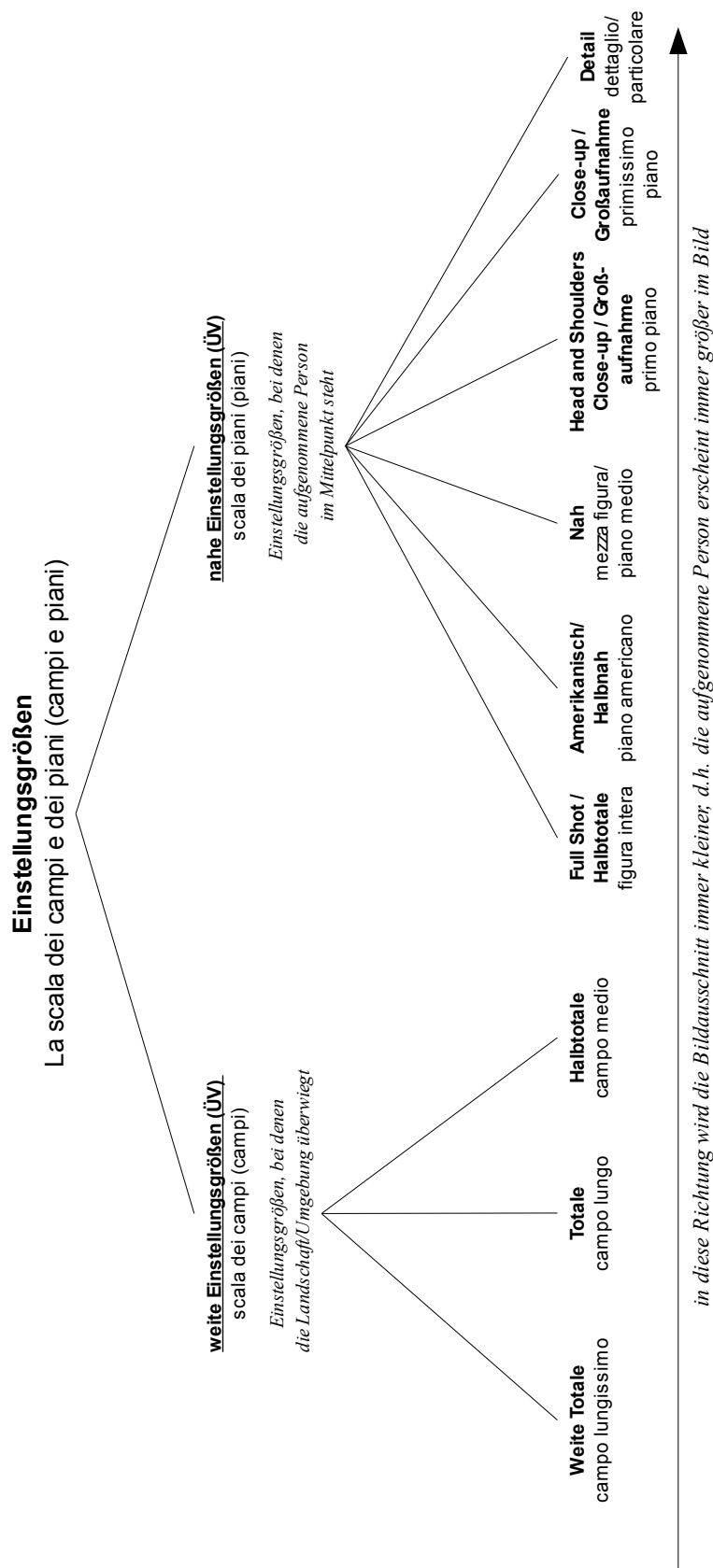
Abschließend sei angemerkt, dass vor allem technisch-naturwissenschaftliche Terminologien über hierarchische Begriffsstrukturen verfügen; im Bereich der Kunst- und Kulturwissenschaften, wozu auch die gestalterisch-

künstlerische Disziplin des Filmmachens zählt, stellen hierarchische Begriffssysteme eher eine Seltenheit dar. Aus diesem Grund ist hier meist die Arbeit mit Begriffsfeldern sinnvoll, da sich diese gut für pragmatische, durch thematische Nähe motivierte Begriffsbeziehungen eignen.

2.9.3.1 Teil-Begriffssysteme in der untersuchten Filmterminologie

Durch die Zusammenführung der jeweils einsprachigen – also deutschen und italienischen – Teil-Begriffssysteme wurden gemeinsame, zweisprachige Teil-Begriffssysteme erstellt, die auf den nachfolgenden Seiten in grafischen Darstellungen veranschaulicht werden. Die visuelle Strukturierung soll ein besseres Verständnis der begrifflichen Zusammenhänge ermöglichen.

Jene Teil-Begriffssysteme, die in einer der beiden Sprachen eine detailliertere begriffliche Unterteilung aufweisen, in denen also „terminologischen Lücken“ (Kap. 2.8.1) vorliegen, wurden durch Übersetzungsvorschläge ergänzt. Die Übersetzungsvorschläge wurden durch Unterstreichungen hervorgehoben und mit dem Kürzel „ÜV“ gekennzeichnet.

**Anmerkungen:**

Das im obenstehenden Begriffssystem abgebildete Klassifikationsschema stellt die am häufigsten verwendete Einteilung dar. Da es für die Einteilung der Einstellungsgrößen keine allgemeingültige Norm gibt, findet man in der Fachliteratur auch andere Einteilungsmöglichkeiten (z.B. werden „Amerikanisch“ und „Halbnah“ manchmal auch als zwei verschiedene Einstellungsgrößen angeführt).

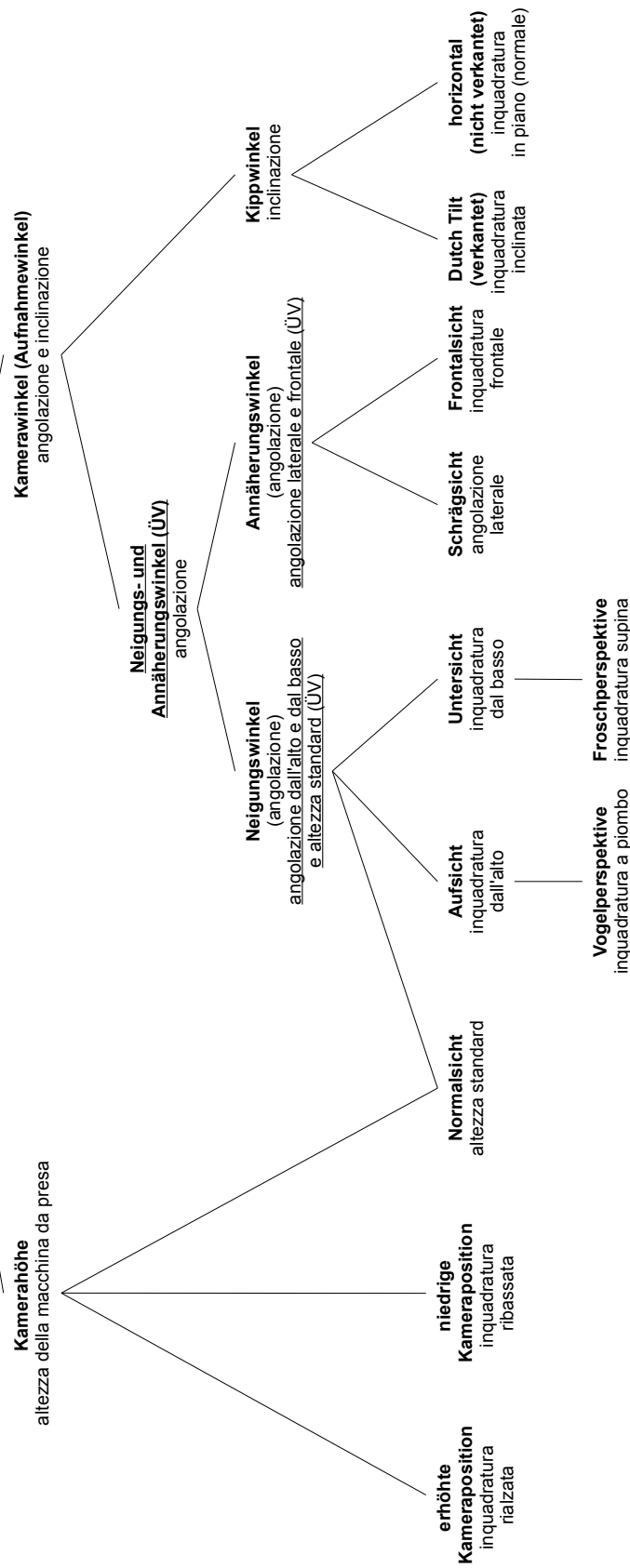
Die Zerteilung „scala dei campi“ / „scala dei piani“ gibt es nur im Italienischen, da nur im Italienischen zwischen „campo“ und „piano“ unterschieden wird. Der „Full Shot“ und „Head and Shoulders Close-up“ sind keine in der deutschen Filmwissenschaft übliche Einstellungsgrößen. Da die Einstellungsgrößen „figura intera“ und „primo piano“ jedoch ein integraler Bestandteil des italienischen Klassifikationsschemas sind, scheinen sie im obenstehenden Begriffssystem auf; für die deutschen Äquivalente wurde auf englische Benennungen, die im Filmbereich ohnehin sehr verbreitet sind, zurückgegriffen.

Abbildung a

Kameraperspektive

angolazione, inclinazione e altezza della macchina da presa

(beschreibt räumliche Positionierung + Winkel der Kamera in Bezug zum aufgenommenen Objekt)

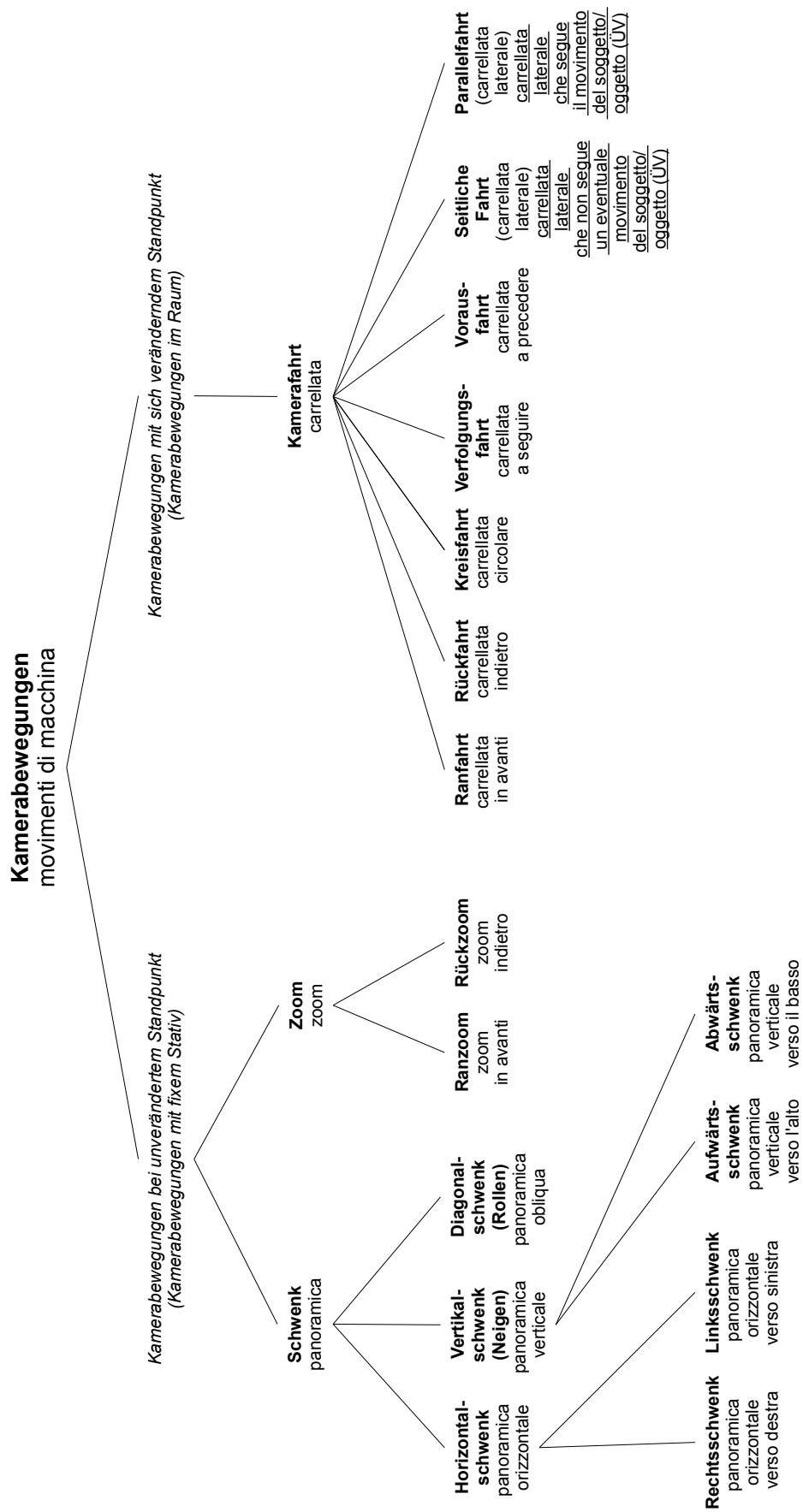


Anmerkungen:

Dieses Teil-Begriffssystem ist vereinfacht dargestellt; aus Gründen der Übersichtlichkeit und Relevanz scheinen nur die wichtigsten Kameraperspektiven auf. Die verschiedenen Kameraperspektiven treten auch kombiniert auf (z.B. besteht die Aufsicht aus einer erhöhten Kameraposition + einem nach unten gerichteten Neigungswinkel).

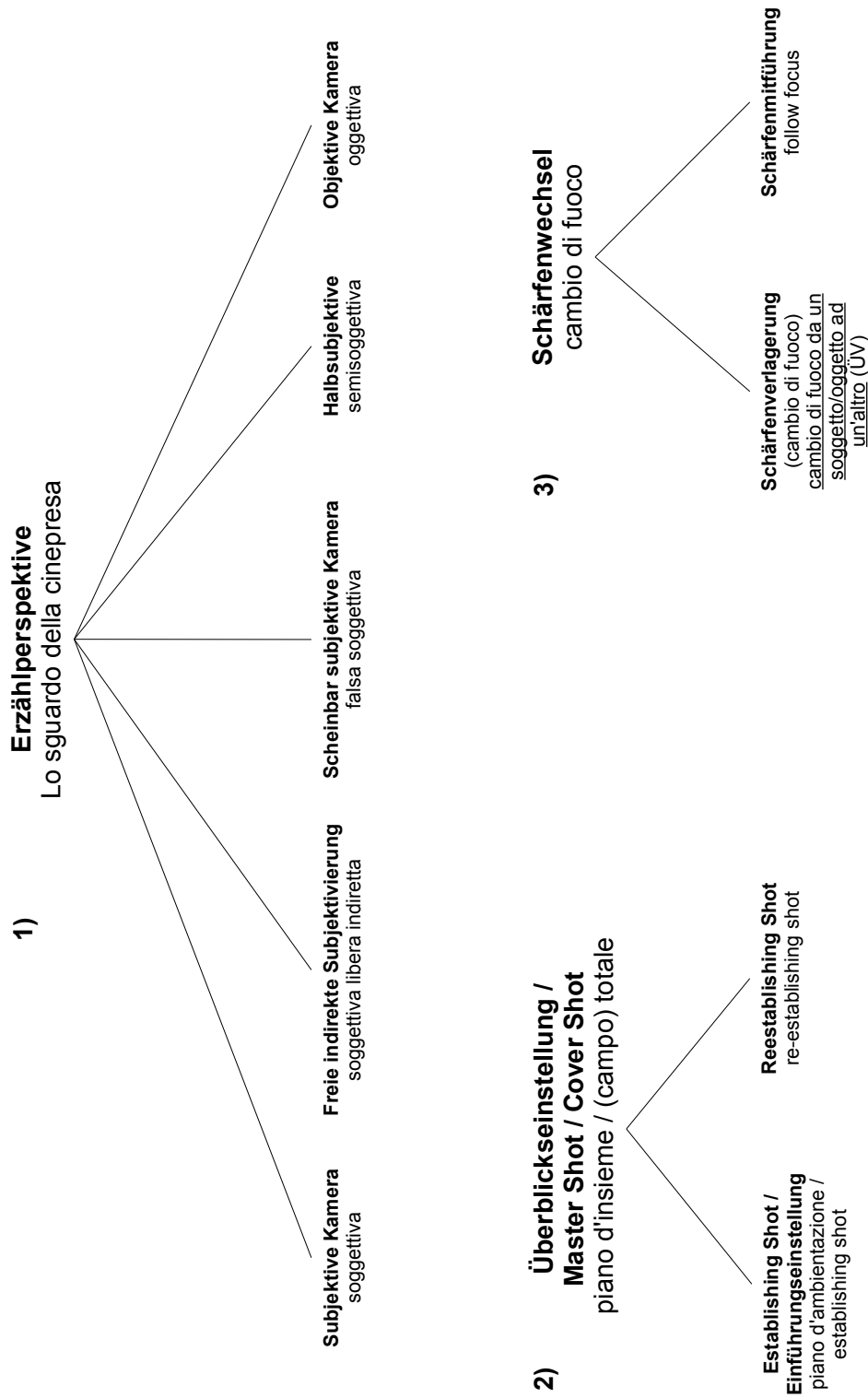
Die Termini „Neigungswinkel“, „Annäherungswinkel“ und „Kippwinkel“ werden im Deutschen nicht so häufig verwendet; meist kommt der Oberbegriff „Kamerawinkel“ zum Einsatz. Auch im Italienischen wird bevorzugt auf den allgemeinen Terminus „angolazione“ (bzw. „angolo di ripresa“) zurückgegriffen.

Abbildung b

**Anmerkungen:**

Dieses Teil-Begriffssystem stellt nur einen Teil der Begriffe des Begriffsfeldes „Kamerabewegungen“ dar, weil sich nicht alle Begriffe in dieses hierarchische System einordnen lassen. Darüber hinaus können die verschiedenen Kamerabewegungen auch miteinander kombiniert werden (z.B. Zoom + Kamerafahrt ergibt den bekannten „Vertigo-Effekt“), was in diesem Teil-Begriffssystem aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht berücksichtigt wurde.

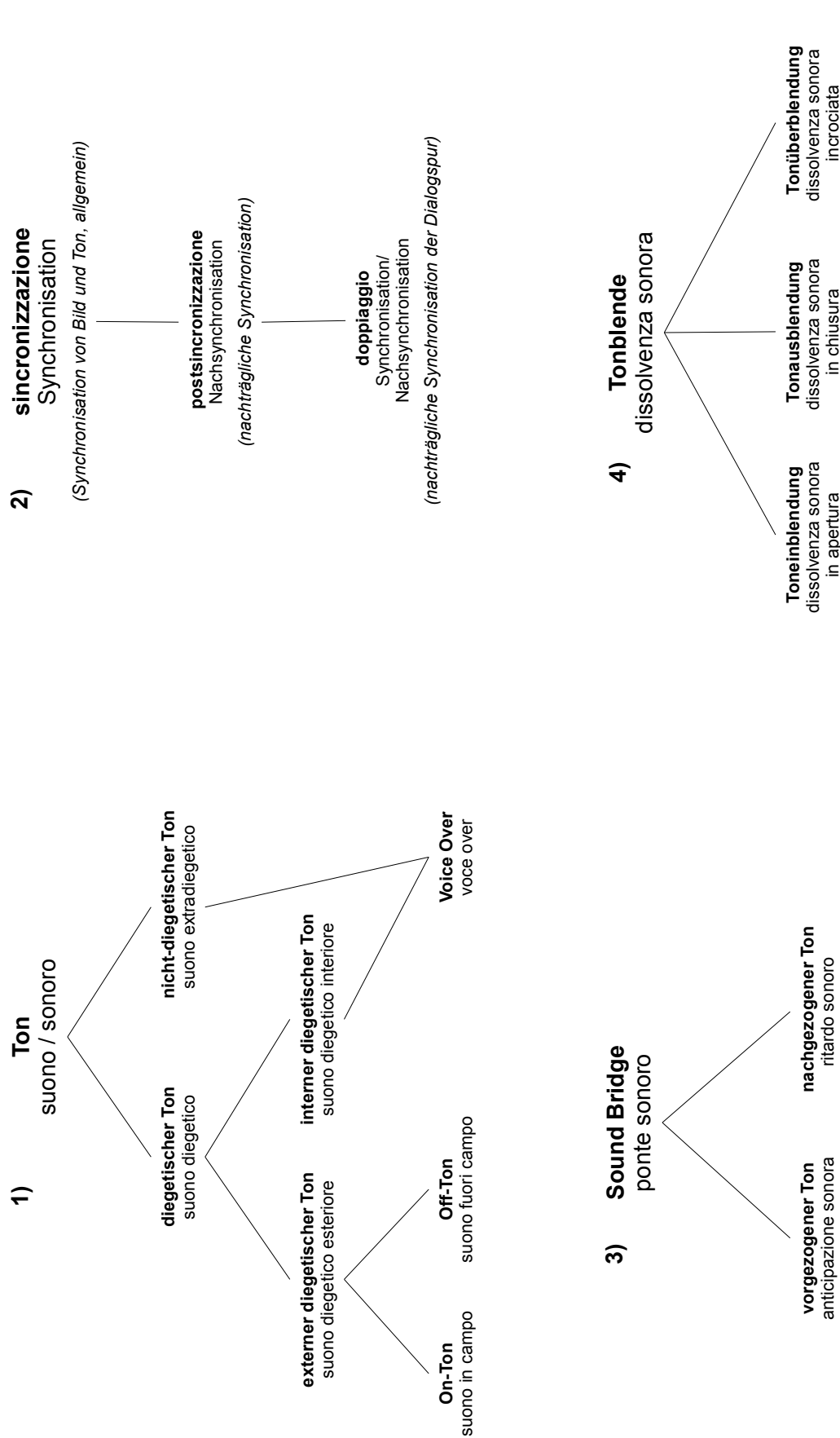
Abbildung c

**Anmerkungen:**

Die auf dieser Seite dargestellten Teil-Begriffssysteme sind unterschiedlichen Begriffsfeldern entnommen; zwischen den einzelnen Begriffssystemen besteht also kein direkter begrifflicher Zusammenhang.

Das Teil-Begriffssystem Nr. 1 stellt nicht alle Begriffe des Begriffsfeldes „Erzählperspektive“ dar, weil sich nicht alle Begriffe in dieses hierarchische System einordnen lassen. Ähnliches gilt für das Teil-Begriffssystem Nr. 2, das nur einen sehr kleinen ausgewählten Teil der Begriffe des Begriffsfeldes „Montage“ (Continuity) zeigt. Auch das Teil-Begriffssystem Nr. 3, welches dem Begriffsfeld „Schärfe“ angehört, bildet das Begriffsfeld „Schärfe“ nicht vollständig ab, weil nicht alle zu diesem Begriffsfeld gehörenden Begriffe einer hierarchischen Ordnung folgen.

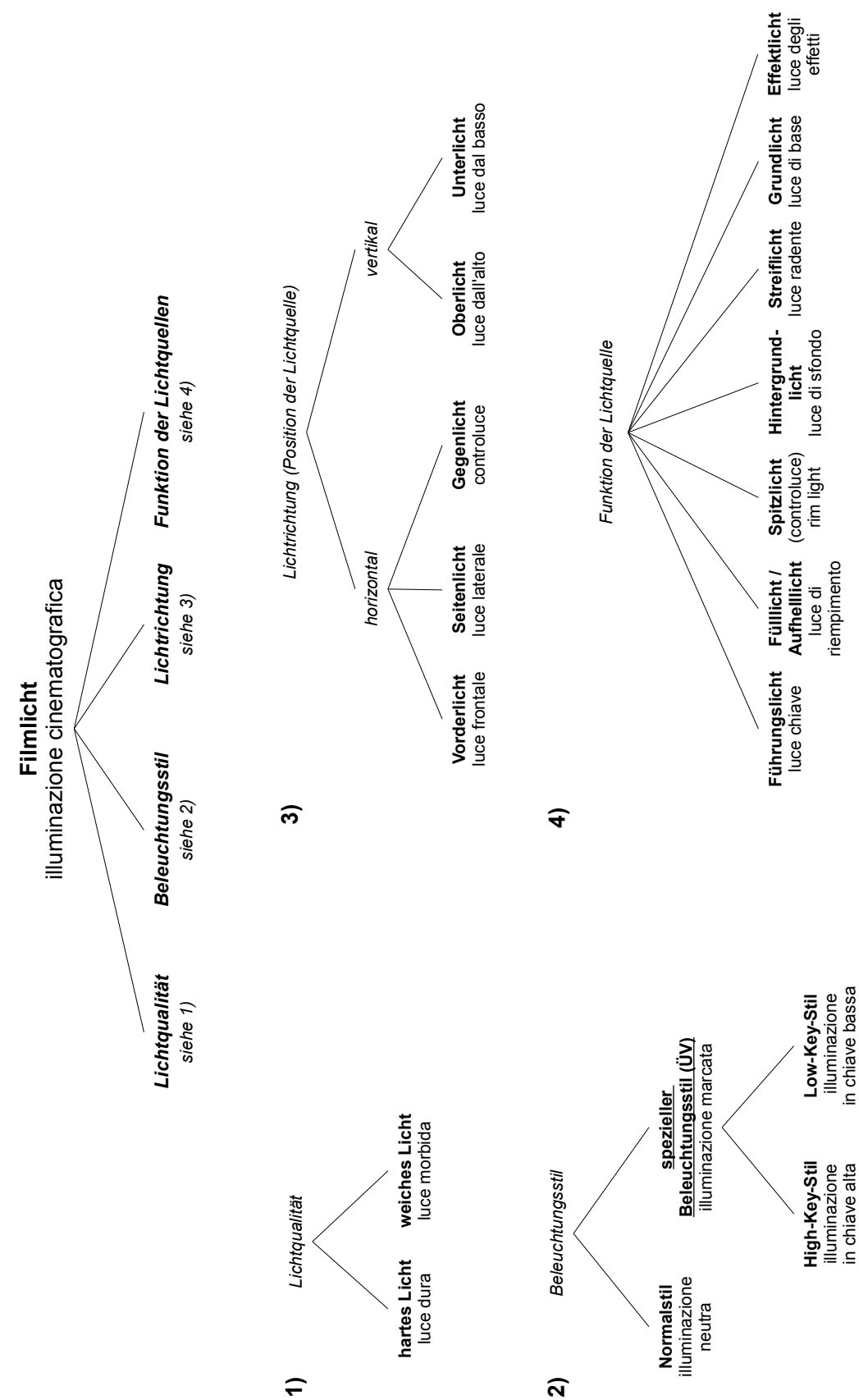
Abbildung d

**Anmerkungen:**

Die vier abgebildeten Begriffssysteme stellen nur einen Teil der Begriffe des Begriffsfeldes „Ton“ dar, weil sich nicht alle zu diesem Begriffsfeld gehörigen Begriffe in hierarchische Systeme einordnen lassen.

Das Teil-Begriffssystem Nr. 1 gibt eine von zwei verschiedenen Auffassungsmöglichkeiten wieder (siehe terminologische Einträge „Off-Ton“ und „Voice-Over“ im Glossar).

Beim Teil-Begriffssystem Nr. 2 wurden ausnahmsweise die italienischen Benennungen vorangestellt und hervorgehoben, da die deutschen Benennungen aufgrund von Polysemie für die Verständlichkeit nicht förderlich sind.

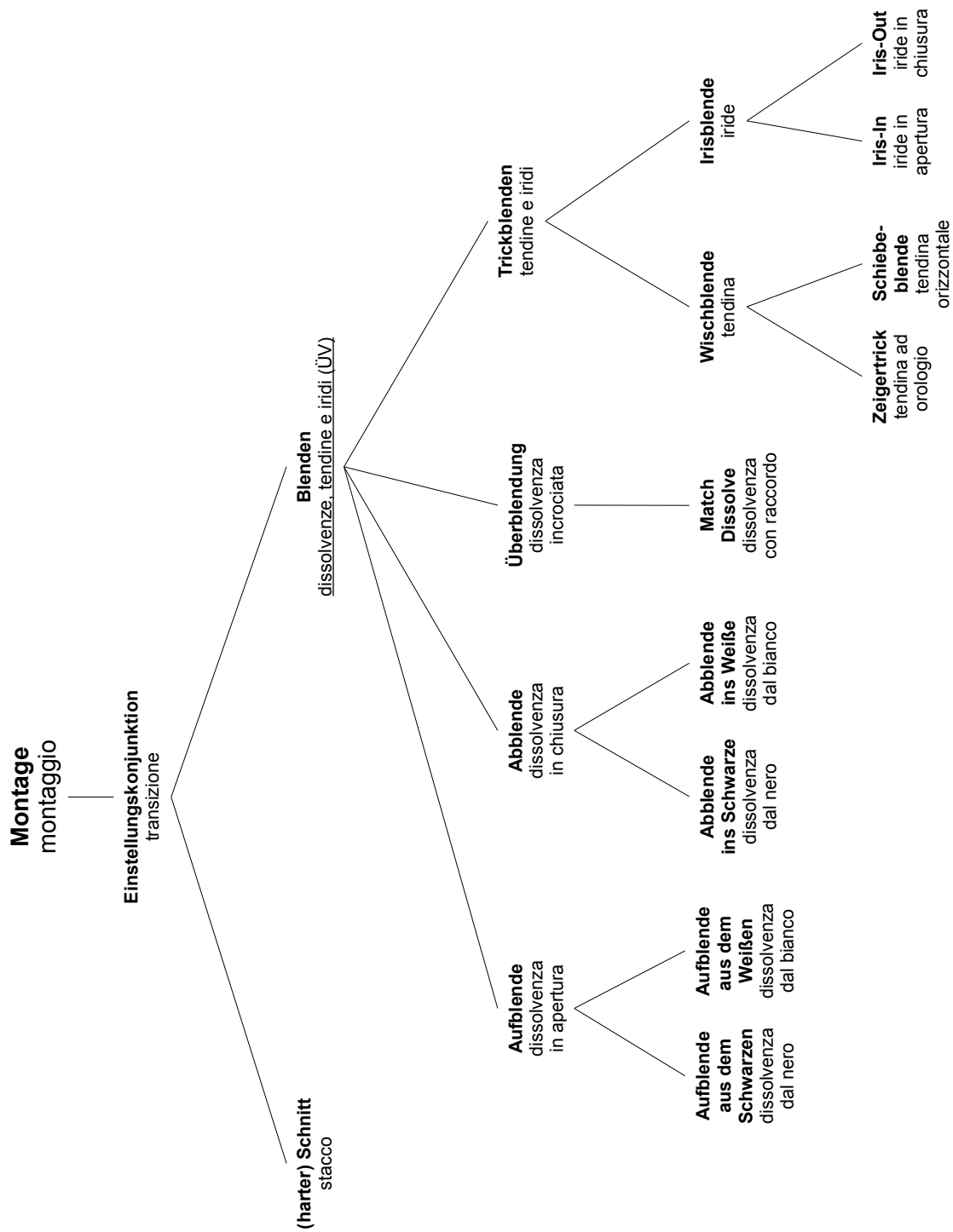
**Anmerkungen:**

Dieses Teil-Begriffssystem enthält nicht alle Begriffe des Begriffsfeldes „Filmlicht“, weil sich nicht alle Begriffe dieses Begriffsfeldes in ein hierarchisches System einordnen lassen. Teil-Begriffssystem Nr. 3 zeigt Begriffe, die sich auf die Richtung des Lichtentfalls beziehen und somit das Verhältnis von Licht und Schatten bestimmen.

Im Teil-Begriffssystem Nr. 4, welches die verschiedenen Funktionen, die eine Lichtquelle haben kann, wiedergibt, wurden nur die wichtigsten Begriffe angeführt. Zwischen Termini, die die Lichttrichtung bezeichnen (siehe Teil-Begriffssystem Nr. 3) und Termini, die sich hingegen auf die Funktion der Lichtquelle beziehen (siehe Teil-Begriffssystem Nr. 4), wird häufig aufgrund mangelnder begrifflicher Präzision nicht unterschieden; sie werden deshalb oft synonym verwendet (z.B. Seitenlicht und Fülllicht).

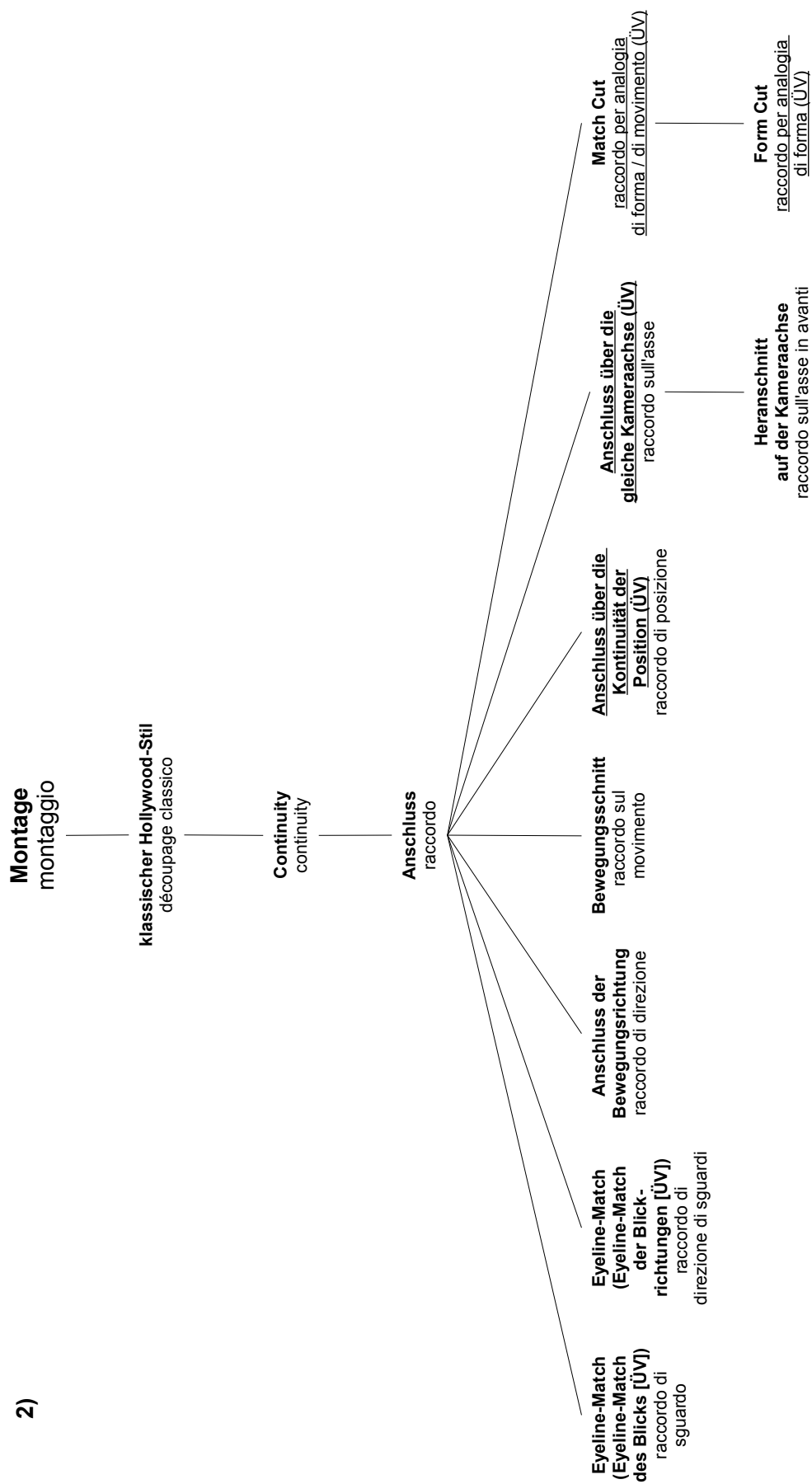
Abbildung f

1)

**Anmerkungen:**

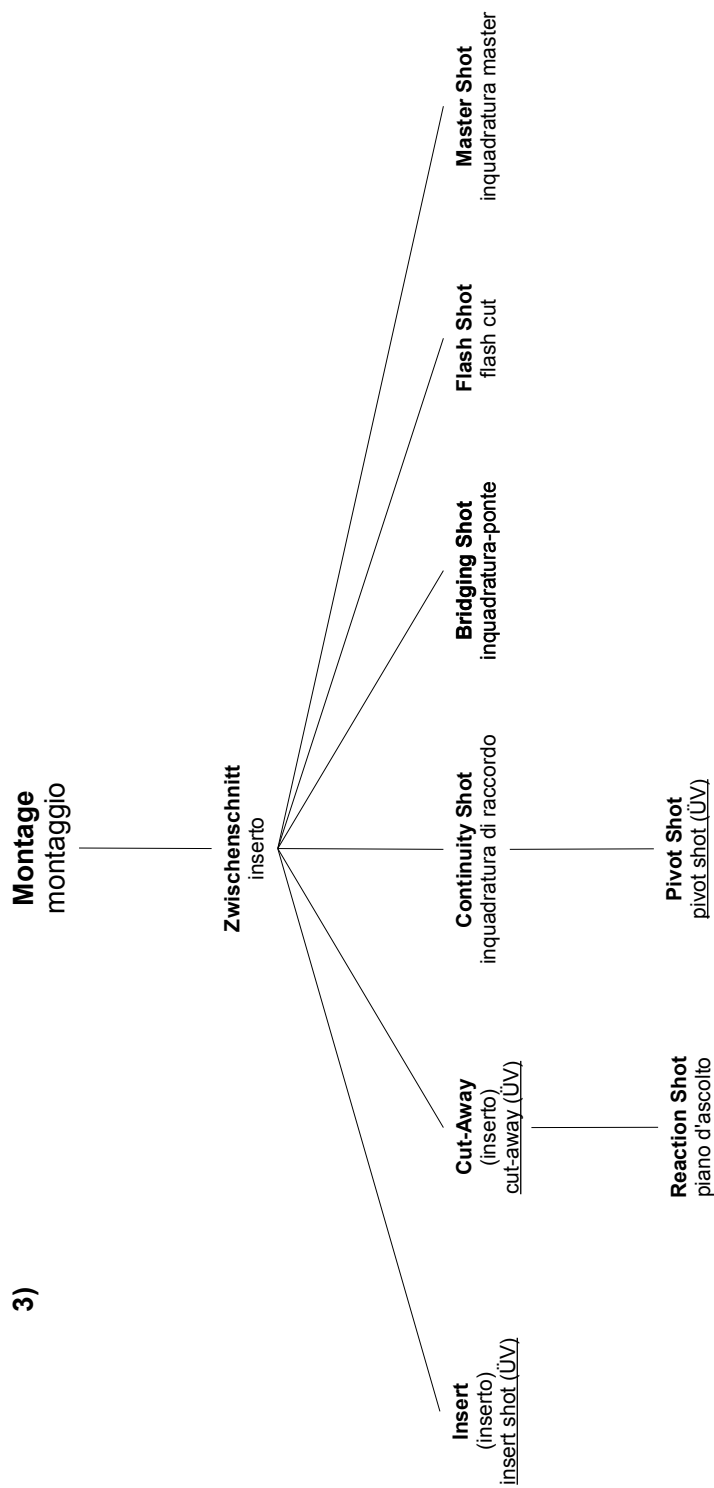
Dieses Teil-Begriffssystem stellt nur einen kleinen Teil der Begriffe des Begriffsfeldes „Montage“ dar, weil sich nicht alle zu diesem Begriffsfeld gehörigen Begriffe in hierarchische Systeme einordnen lassen. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurden außerdem nur die wichtigsten Begriffe dieses Teil-Begriffssystems angeführt (z.B. nur die gebräuchlichsten Trickblenden).

2)

**Anmerkungen:**

Dieses Teil-Begriffssystem stellt nur einen kleinen Teil der Begriffe des Begriffsfeldes „Montage“ dar, weil sich nicht alle zu diesem Begriffsfeld gehörigen Begriffe in hierarchische Systeme einordnen lassen. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurden außerdem nur die wichtigsten Begriffe dieses Teil-Begriffssystems angeführt.

Abbildung h

**Anmerkungen:**

Dieses Teil-Begriffssystem stellt nur einen kleinen Teil der Begriffe des Begriffsfeldes „Montage“ dar, weil sich nicht alle zu diesem Begriffsfeld gehörigen Begriffe in hierarchische Systeme einordnen lassen. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurden außerdem nur die wichtigsten Begriffe dieses Teil-Begriffssystems angeführt. Das abgebildete Teil-Begriffssystem gibt eine von mehreren Darstellungsmöglichkeiten wieder.

Abbildung i

2.10 Der terminologische Eintrag

Der terminologische Eintrag, der aus einer Vielzahl an terminologischen Daten über den Begriff und dessen Benennungen besteht, bildet das Kernstück der Terminologearbeit. Die terminologischen Informationen sind in erster Linie auf die Bedürfnisse der Übersetzer zugeschnitten (vgl. KÜWES 1990, Kap. 4, S. 1, in Budin 1997).

Grundsätzlich kann ein terminologischer Eintrag **benennungs-** oder **begriffsorientiert** sein (siehe Kap. 2.4.4). Dieses Kapitel beschäftigt sich ausschließlich mit dem begriffsorientierten, mehrsprachigen Terminologieeintrag, da nur dieser für die vorliegende Terminologearbeit relevant ist. Bei einem begriffsorientierten Eintrag bezieht sich der gesamte Eintrag nur auf einen einzigen Begriff (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:239).

Bei terminologischen Daten wird zwischen **obligatorischen** und **fakultativen Daten** unterschieden. Zu den obligatorischen Daten gehören in der Regel: Benennung, Quellenangabe, Sachgebietsangabe (zur leichten Auffindbarkeit in Terminologiedatenbanken), Definition oder Begriffserklärung, Synonyme, Kurzformen sowie Anmerkungen. Als zusätzliche (fakultative) Daten können u.a. Kontexte, Phrasen, Schreibvarianten (diese können wie Synonyme behandelt werden) und Angaben zum Grad der Äquivalenz bzw. Synonymie erfasst werden. Auch Abbildungen zum besseren Verständnis des Begriffs zählen zu den fakultativen terminologischen Daten. Durch die Bereitstellung zusätzlicher Daten stehen dem Übersetzer weitere Entscheidungshilfen zur Verfügung; im Idealfall wird damit die Qualität des terminologischen Eintrags erhöht. (vgl. KÜWES 1990, Kap. 4, S. 1ff, in Budin 1997) Auf die wichtigsten der genannten terminologischen Datenkategorien wird in den nachstehenden Unterkapiteln näher eingegangen.

Die Angabe von grammatischen Informationen (Genus, Wortart, etc.) wird manchmal empfohlen, in den „Empfehlungen für die Terminologearbeit“ der KÜWES (1990, Kap. 4, S. 1, in Budin 1997) wird jedoch darauf hingewiesen, dass meist auf grammatische Angaben verzichtet werden kann, da sie dem Zielpublikum (Übersetzer) bekannt sind.

Terminologische Einträge können prinzipiell auch stufenweise erarbeitet werden, weil es aus Zeitgründen nicht immer möglich ist, für neue Terminologieeinträge alle wünschbaren Informationen mit einem Mal zu erarbeiten (vgl. KÜWES 1990, Kap. 4, S. 17, in Budin 1997).

In terminologischen Datenbanken kann die Eintragsstruktur eines terminologischen Eintrags in der Regel verändert werden, um sie an die jeweiligen Anforderungen des Benutzers anzupassen, in manchen Fällen liegt jedoch eine feste Eintragsstruktur vor, die nicht veränderbar ist. Bei Terminologiedatenbanken mit einer frei definierbaren Eintragstruktur ist zwar meist eine vordefinierte Struktur gegeben, zusätzliche Datenkategorien (auch „Felder“) können aber vom Anwender selbst festgelegt werden. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:249)

Zur Struktur des terminologischen Eintrags im vorliegenden Glossar siehe Kapitel 5.3.

2.10.1 Die Benennung als Datenkategorie

Die fachsprachliche Benennung ist die wichtigste Datenkategorie, da sie den Ausgangspunkt des terminologischen Eintrags darstellt (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:232).

Benennungen sind in ihrer Grundform (Substantive im Nominativ Singular, Verben im Infinitiv usw.), Mehrwortbenennungen und Fachwendungen in ihrer natürlichen Wortfolge zu erfassen (KÜWES 1990, Kap. 4, S.1, in Budin 1997). Auch Verben, Phraseologismen, Fachwendungen und Kollokationen können – da es sich ebenfalls um Begriffe handelt – in dieser Datenkategorie erfasst werden, sofern sie fester Bestandteil der Fachsprache sind. Manchmal enthält die Datenkategorie „Benennung“ auch Synonyme, Schreibvarianten und Kurzformen, in der Regel wird sie jedoch nur für die Vorzugsbenennung verwendet. Die Auswahl der Vorzugsbenennung wird durch die Häufigkeit ihrer Verwendung sowie durch die Zuverlässigkeit und Aktualität der Quellen, in denen die Benennung vorkommt, bestimmt. Vorzugsbenennungen können dann problematisch sein, wenn die regionale Verwendung von Benennungen eine Rolle spielt. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:232)

Benennungsvorschläge bzw. Übersetzungsvorschläge (siehe Kap. 2.8.1) sind im terminologischen Eintrag immer als solche zu kennzeichnen (z.B. mit „ÜV“ für Übersetzungsvorschlag wie in der vorliegenden Arbeit).

Was die Benennungen im Allgemeinen betrifft, so sollte in Definitionen oder Kontexten auf Termini, die an einer anderen Stelle der Terminologearbeit definiert werden, hingewiesen werden. Dazu empfiehlt sich der Einsatz von Verweisen (z.B. grafische Hervorhebung, Markierung, etc.).

2.10.2 Quelle

Die Quelle hat als eine der bedeutendsten Datenkategorien die Funktion, den Fundort einer terminologischen Information anzugeben, die in einer anderen Datenkategorie wie z.B. Benennung, Definition oder Kontext enthalten ist. Sie wird aus diesem Grund auch als unselbständige Datenkategorie bezeichnet und ist an verschiedenen Stellen eines Eintrags zu finden. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:236)

Die Quellenangabe bietet dem Benutzer die Möglichkeit, den Eintrag auf seine Korrektheit zu prüfen; gleichzeitig bietet sie ihm auch einen Ausgangspunkt für eigenen Recherchen (vgl. ebd.:133). Des Weiteren gibt die Quelle Auskunft über die Zuverlässigkeit und Aktualität der angeführten Daten. Die Wiederauffindbarkeit der Quellen ist für die terminologische Arbeit von grundlegender Bedeutung, weil ein Eintrag ohne Quellenangaben weder auf seine Zuverlässigkeit beurteilt noch später ergänzt werden kann. (vgl. KÜWES 1990, Kap. 4, S. 2,17, in Budin 1997)

Manchmal werden zusätzlich Angaben über die Zuverlässigkeit von Quellen gemacht, um eine kritische Benutzung der terminologischen Daten zu erleichtern. Von sogenannten „Zuverlässigkeitscodes“ wird jedoch in der Regel abgeraten, da sie meist subjektiv vergeben werden (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:234). Grundsätzlich sollte die Verlässlichkeit der terminologischen Quellen im Vorfeld genau geprüft und in jedem Fall kritisch hinterfragt werden; auch sollte es sich nach Möglichkeit nicht um Übersetzungen handeln. Sind mehrere Quellen

vorhanden, ist jeweils die zuverlässigste Quelle zu wählen. Bei mehrsprachigen Terminologiarbeiten ist darauf zu achten, dass die Definitionen jeweils aus gleichwertigen – und damit vergleichbaren – Quellen stammen.

Bezüglich der Angabe von Quellen weisen Arntz, Picht und Mayer (2004:240) darauf hin, dass Definition und Kontext, sofern sie vorhanden sind, mit einer Quelle versehen sein müssen – wenn sich weder eine Definition noch ein Kontext findet, gilt häufig die Angabe der Quelle der Benennung als obligatorisch; falls aber Definition oder Kontext mit einer Quellenangabe vorhanden sind, wird vielfach auf die Angabe der Quelle der Benennung verzichtet (vgl. ebd.).

Stehen keine fachlich zuverlässige Quellen zur Verfügung, kann auch ein ausgewiesener Fachmann als Informationsquelle dienen und im terminologischen Eintrag als solche angeführt werden (vgl. KÜWES 1990, Kap. 4, S. 17, in Budin 1997).

2.10.3 Definition

Unter einer Definition versteht man die „Begriffsbestimmung mit sprachlichen Mitteln“ (DIN-Norm 2342, 1992:2, in Arntz/Picht/Mayer 2004:59). Durch die Definition wird ein Begriff festgelegt und von anderen Begriffen abgegrenzt, was die Voraussetzung für eine eindeutige Zuordnung von Benennung und Begriff darstellt (vgl. KÜWES 1990, Kap. 4, S. 4, in Budin 1997). Eine Definition sollte möglichst klar und prägnant sein (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:235).

Definitionen sind sowohl für die Terminologielehre als auch für die Terminologiarbeit von elementarer Bedeutung, weil bei der Definition der Begriff im Mittelpunkt steht; diese müssen mit sprachlichen Mitteln exakt beschrieben bzw. eingegrenzt werden (vgl. ebd.:59). Die Definition informiert über die Bedeutung eines Terminus und ist das beste Mittel, um den Inhalt bzw. Umfang eines Begriffs zu klären (vgl. ebd.:132)

Die Funktion von Definitionen wird in der DIN-Norm 2330 (1993:6, ebd.:60) noch etwas genauer beschrieben:

„Beim Definieren wird ein Begriff mit Hilfe des Bezugs auf andere Begriffe innerhalb eines Begriffssystems festgelegt und beschrieben und damit gegenüber anderen Begriffen abgegrenzt. Die Definition bildet die Grundlage für die Zuordnung einer Benennung zu einem Begriff; ohne sie ist es nicht möglich, einem Begriff eine geeignete Benennung zuzuordnen.“

Die Definition kann auch als eine „Gleichung“ gesehen werden, „bei der auf der linken Seite der durch eine Benennung ausgedrückte Begriff, das **„Definiendum“**, und auf der rechten Seite die Inhaltsbeschreibung des Begriffs, das **„Definiens“**, steht. Zwischen beiden steht der **„Definitor“**, in der Regel ein Doppelpunkt oder ein Gleichheitszeichen (Arntz/Picht/Mayer 2004:60)“. Definitionsgleichungen können folgendermaßen aussehen:

*„Parallelfahrt: Kamerafahrt parallel zum Motiv.“ oder
„Parallelfahrt = Kamerafahrt parallel zum Motiv.“*

Definitionen spielen bei der Begriffsklärung eine elementare Rolle. Dadurch, dass Begriffe festgelegt werden und gegenüber anderen Begriffen abgegrenzt werden, werden zugleich Begriffsbeziehungen hergestellt bzw. deutlich gemacht, was vor allem für die Erarbeitung von Begriffssystemen bedeutsam ist (vgl. ebd.:60). Auf diese Weise sind auch falsch eingeordnete oder systemfremde Begriffe erkennbar (vgl. ebd.:190).

Bei der terminologischen Analyse ist es unerlässlich, dass zuverlässige Definitionen zur Verfügung stehen, weil die Definition die wichtigste Informationsquelle für die Ermittlung des Begriffsinhalts bzw. für die Begriffsklärung und -abgrenzung darstellt.

Definitionen sollten daher ausschließlich aus zuverlässigen, fachsprachlichen Quellen übernommen und mit Quellenangaben belegt werden. Bei der Auswahl der Definitionen sollte darauf geachtet werden, dass sie fachbezogen und möglichst kurz sind; es besteht natürlich auch die Möglichkeit, vorhandene Definitionen dem Zweck entsprechend zu kürzen. Außerdem sollten Definitionen nicht aus Übersetzungen übernommen werden.

Bei mehrsprachigen Terminologiearbeiten ist es wichtig, dass die Definitionen jeweils aus gleichwertigen – und damit vergleichbaren – Quellen stammen.

2.10.3.1 Definitionsarten

Es gibt eine Vielzahl an Definitionsarten; denn ein und derselbe Gegenstand kann je nach Fach, Blickwinkel, Zielsetzung, etc. auf sehr unterschiedliche Weise definiert werden. Für die praktische Terminologiearbeit sind jedoch vor allem die Inhalts-, Umfangs- und Bestandsdefinition von Bedeutung; dabei handelt es sich um Definitionsarten, die auf hierarchischen Begriffsbeziehungen basieren (vgl. ebd.:60f)

2.10.3.1.1 Inhaltsdefinition

Die **Inhaltsdefinition** gilt als die „klassische“ Definitionsart und ist für die Terminologiearbeit mit Abstand die wichtigste. Sie geht von einem bekannten oder bereits definierten Oberbegriff aus, nennt diesen – knüpft also an bereits Bekanntes an – und gibt lediglich die einschränkenden Merkmale an, die den zu definierenden Begriff kennzeichnen und ihn von den anderen Begriffen auf derselben Ebene (Nebenbegriffe) unterscheiden (siehe auch „Begriffsinhalt“, Kap. 2.5.1) (vgl. ebd.:62). Bei der Inhaltsdefinition müssen demnach nicht alle bekannten Merkmale eines Begriffs aufgezählt werden, sondern nur die für den Zweck der jeweiligen Definition wesentlichen Merkmale (vgl. ebd.). Arntz, Picht und Mayer (2004:62) veranschaulichen den Aufbau der Inhaltsdefinition folgendermaßen:

Definiendum: Definiens
 = *Oberbegriff + einschränkende Merkmale (Unterscheidungsmerkmale)*

Um ein Beispiel für eine Inhaltsdefinition aus der untersuchten Filmterminologie zu nennen:

„Rückfahrt: Eine Fahraufnahme [Oberbegriff], bei der sich die Kamera vom Objekt entfernt, um das Umfeld miteinzubeziehen [einschränkende Merkmale].“

Die Inhaltsdefinition, die den Begriffsinhalt angibt, bietet nicht nur eine Grundlage für die Benennungen, sondern ermöglicht durch die Angabe der kennzeichnenden Merkmale auch die Abgrenzung gegenüber anderen Begriffen sowie die Einordnung in das betreffende Begriffssystem (vgl. ebd.:63).

2.10.3.1.2 Umfangsdefinition

Bei der Umfangsdefinition erfolgt die Definition eines Begriffs durch die Aufzählung aller seiner Unterbegriffe, die auf derselben Unterteilungsstufe des jeweiligen Begriffssystems stehen (siehe auch „Begriffsumfang“, Kap. 2.5.1) (vgl. ebd.). Umfangsdefinitionen aus der vorliegenden Terminologearbeit sind zum Beispiel:

- *„Zwischenschnitt: Eine die Bedeutung des Cover Shots, des Inserts und das Cut Away deckende Bezeichnung.“*
- *„Trickblenden: Als Trickblenden können unterschiedliche Arten von Wischblenden [...], Irisblenden [...], Schiebeblenden [...] oder Diagonalblenden [...] genannt werden.“*

2.10.3.1.3 Bestandsdefinition

Die Bestandsdefinition nennt alle Gegenstände (Teilbegriffe), die zu einem übergeordneten Begriff (Verbandsbegriff) gehören. Definitionen dieses Typs sind allerdings nur dann zweckmäßig, wenn die Zahl der dazugehörenden, d.h. aufzuzählenden Gegenstände begrenzt ist. Außerdem kann diese Art des Definierens nur dann angewendet werden, wenn zwischen dem übergeordneten Begriff und seinen untergeordneten Begriffen eine Bestandsbeziehung („Ganzes-Teil-Beziehung“) besteht; und eine Bestandsbeziehung ist in der Regel ausschließlich bei konkreten, also materiellen Gegenständen gegeben.

Der Vorteil dieser Definitionsart liegt darin, dass sie weniger abstrakt und damit meist leichter verständlich ist. Bestandsdefinitionen verlieren jedoch durch Veränderungen der tatsächlichen Gegebenheiten leicht ihre Gültigkeit, vor allem dann, wenn es sich um individuelle Gegenstände (siehe dazu „Individualbegriff“, Kap. 2.5.1) handelt. (vgl. ebd.:63f)

Da es sich beim Großteil der untersuchten filmterminologischen Begriffe um abstrakte Begriffe handelt, gibt es in dieser Arbeit keine Beispiel für Bestandsdefinitionen; es sei aber folgendes Beispiel aus einem anderen Sachgebiet genannt: *„Fahrrad = Das Fahrrad besteht aus Rad, Rahmen, Sattel und Lenker.“*

2.10.3.1.4 Andere Definitionsarten

In den „Empfehlungen für die Terminologearbeit“ der KÜWES (1990, Kap. 4, S. 5, in Budin 1997) wird die Möglichkeit von **Begriffsumschreibungen** genannt, welche die formalen bzw. strukturellen Anforderungen, die an Definitionen gestellt werden (siehe z.B. Inhaltsdefinition), nicht immer erfüllen. Dennoch können Begriffsumschreibungen häufig Definitionen ersetzen, weil sie die wesentlichen Begriffsmerkmale anführen (vgl. ebd.).

Felber und Budin (1989:98) sprechen in diesem Zusammenhang von **Begriffserklärungen** und definieren sie folgendermaßen: „Eine Begriffserklärung besteht in der Angabe der Begriffsinhalts, wobei die Merkmale des Begriffsinhalts nicht auf ein Begriffssystem bezogen sind.“ Zum Unterschied von der Inhaltsdefinition geht man hier von einem in der Begriffshierarchie höheren Begriff aus, der als bekannt vorausgesetzt werden kann, und führt die einschränkenden Merkmale an, die in der Regel nicht voneinander abgegrenzt sind, bis der beabsichtigte Begriffsumfang erreicht ist. Begriffserklärungen sind meist länger als Inhaltsdefinitionen, weil es kein Oberbegriff gibt, der bereits viele Merkmale zusammenfasst, sondern alle Merkmale einzeln angeführt werden. (vgl. ebd.)

Felber und Budin (1989:98) veranschaulichen den Aufbau einer Begriffserklärung auf dieser Weise:

Definiendum: Definiens

= höher stehender (inhaltsärmerer) Begriff + einschränkende Merkmale

Begriffserklärungen gibt es in vorliegenden Filmterminologie einige, hier ein Beispiel:

„subjektive Kamera: „Blick der Kamera [höherer, allgemein bekannter Begriff], der deutlich einer Figur zugeordnet wird [einschränkendes Merkmal]“.

Trotz ihrer relativ geringen Aussagekraft kann auch die **Worterklärung** (auch „**Nominaldefinition**“ genannt, jedoch ist sie als vollwertige Definition umstritten) gelegentlich eine willkommene Hilfe für den Terminologen sein: hier wird eine weniger gut bekannte Benennung durch ein besser verständliche ersetzt (z.B. „Opazität“ durch „Lichtundurchlässigkeit“), was bei einsprachigen Wörterbüchern häufig der Fall ist (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:64f).

Ist für einen Begriff keine Definition vorhanden, kann eine Begriffserklärung aufgenommen werden, die zwar die wesentlichen Merkmale eines Begriffs anführt, diese jedoch nicht vollständig aufzählen muss (vgl. KÜWES 1990, Kap. 4, S. 8, in Budin 1997). Es kann aber auch ein **definitorischer Kontext** (siehe dazu Kap. 2.10.4) angegeben werden. Abbildungen sollten nur im Ausnahmefall eine fehlende Definition ersetzen.

2.10.3.2 Definitorische Hilfsmittel

Zusätzlich kann auch auf definitorische Hilfsmittel zurückgegriffen werden. Darunter fallen Abbildungen wie beispielsweise Zeichnungen, grafische Darstellungen oder Schemata (siehe dazu Kap. 2.10.6), aber auch Symbole oder Formeln. In der Regel können solche Hilfsmittel Definitionen nicht ersetzen, unter Umständen können aber z.B. chemische Formeln als vollgültige Definition aufgefasst werden, wenn sie für ein entsprechend fachkundiges Zielpublikum bestimmt sind (Arntz/Picht/Mayer 2004:66f). Grundsätzlich tragen definitorische Hilfsmittel zum besseren Verständnis von Begriffen bei; manche Begriffsinhalte können prinzipiell leichter grafisch dargestellt werden als verbal.

2.10.3.3 Anforderungen an Definitionen

In den „Empfehlungen für die Terminologearbeit“ der KÜWES (1990, Kap. 4, S. 5, in Budin 1997) wird betont, dass der Autor eines terminologischen Eintrags nicht selbst Definitionen verfassen (man spricht in diesem Fall von „Eigendefinitionen“), sondern auf vorhandene Definitionen zurückgreifen sollte, die aus zuverlässigen Quellen stammen. Definitionen sollten außerdem nach Möglichkeit nicht aus Übersetzungen übernommen werden.

Wenn es das jeweilige Fachgebiet zulässt, sollte eine Definition so kurz wie möglich sein, trotzdem aber alle wesentlichen Unterscheidungsmerkmale enthalten. Jede Kürzung sollte die Bedürfnisse der Zielgruppe berücksichtigen bzw. durch diese motiviert sein; eine Kürzung darf auch zu keinem Informationsverlust oder gar zu einer Änderung in der Bedeutung führen. In manchen Fällen kann es nötig sein, mehrere Definitionen anzuführen, zum Beispiel eine gekürzte allgemeine Definition sowie eine umfassende spezielle Definition für das Fachpublikum. (vgl. ebd.:5f)

Für die Definition eines neuen oder unbekannten Begriffs sollte man im Idealfall nur solche Benennungen verwenden, die im Rahmen der jeweiligen Terminologearbeit definiert werden oder allgemein bekannt sind. Wird in einer Definition eine unbekannte oder nicht definierte Benennung verwendet, sollte diese, soweit möglich, ebenfalls in die Terminologiesammlung aufgenommen werden (vgl. ebd.:6). Um auf definierte Termini hinzuweisen, empfiehlt sich der Einsatz von Verweisen. In der Praxis, vor allem bei kleineren terminologischen Teilbeständen – beispielsweise bei terminologischen Diplomarbeiten – ist die ausschließliche Verwendung von bereits festgelegten Benennungen aus Zeit- und Aufwandsgründen jedoch nicht immer möglich.

Arntz, Picht und Mayer (2004:68) weisen außerdem darauf hin, dass innerhalb einer Definition für ein und denselben Begriff immer die gleiche Benennung beibehalten werden sollte; denn Synonyme können zwar den Stil einer Definition verbessern, aber die Verständlichkeit, die absoluten Vorrang hat, stark beeinträchtigen.

Darüber hinaus sollten Definitionen fachbezogen sein. Das bedeutet, dass die in eine Definition aufzunehmenden Merkmale für das jeweilige Fachgebiet wesentlich, d.h. fachspezifisch sein müssen (z.B. ist „*Wasser*“ in der Chemie anders zu definieren als in der Physik). Dabei sollten die Merkmale so gewählt sein, dass sie die Einordnung des zu definierenden Begriffs in das entsprechende Begriffssystem – falls vorhanden – deutlich machen; die Definition sollte also im Falle hierarchischer Begriffsbeziehungen zusätzlich systembezogen sein. (vgl. ebd.:68f)

2.10.3.4 Fehlerhafte Definitionen

Richtiges Definieren stellt keine einfache Aufgabe dar; häufig kommt es beim Definieren zu Fehlern. Bekannte Definitionsfehler sind Zirkeldefinitionen, zu weite oder zu enge Definitionen, negative sowie redundante Definitionen (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:69f).

Von einer Zirkeldefinition spricht man, wenn ein Begriff durch sich selbst definiert wird; diese Zirkelhaftigkeit kommt oft durch die Verwendung von Synonymen zustande und sollte unbedingt vermieden werden. Zum Beispiel: „*Ein Vertrag ist ein zweiseitiger Kontrakt, der...*“ oder „*Textilien: Produkte der Textilindustrie*“. (vgl. ebd.)

Eine zu weit gefasste Definition liegt dann vor, wenn die einschränkenden Merkmale (oder das einschränkende Merkmal) auch auf Gegenstände zutreffen, die durch die Definition ausgeschlossen werden sollen; fasst man dagegen ein Merkmal zu eng, werden fälschlicherweise Gegenstände ausgeschlossen, die unter den zu definierenden Begriff fallen (vgl. ebd.:70f).

Auch negative Definitionen sollten vermieden werden, weil das negative, ausschließende Merkmal häufig auch auf andere Begriffe zutrifft und das Merkmal somit keine einschränkende Wirkung hat. Negative Merkmale sollten ausschließlich dann verwendet werden, wenn der Begriff selbst negativ ist (z.B. „*undeklinierbares Wort*“) (vgl. ebd.:71 und KÜWES 1990, Kap. 4, S. 7, in Budin 1997).

Redundanz in Definitionen ist dann gegeben, wenn eine Definition mehr Merkmale enthält, als zur Beschreibung des betreffenden Begriffs im jeweiligen System notwendig sind (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:71).

2.10.4 Kontext

Da Fachwörter nicht isoliert betrachtet werden können, sondern immer im Zusammenhang mit ihrem fachsprachlichen Umfeld, in dem sie verwendet werden, zu sehen sind, sind Kontexte in der terminologischen Arbeit von großer Bedeutung.

Der Kontext hat die Funktion, eine Benennung in ihrer typischen syntaktischen Umgebung zu zeigen sowie Beispiele für ihren Gebrauch und mögliche Kollokationen zu geben (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:233). Darüber hinaus kann der Kontext auch zusätzliche inhaltliche Informationen liefern. Auf diese Weise trägt der Kontext zum Verständnis der Bedeutung eines Fachwortes bei. (vgl. ebd.:133 und 233)

Mayer (1998:33) definiert den Kontext als textuelle Einheit, die die betreffende Benennung bzw. phraseologische Einheit enthält und deren Aufgabe darin besteht, die typische syntaktisch-grammatische Einbettung bzw. Konstruktion der Benennung oder der phraseologischen Einheit zu zeigen, wobei die textuelle Einheit möglichst relevante, die Definition ergänzende Informationen enthalten sollte (vgl. ebd.).

Dadurch, dass Kontexte das Fachwort im Zusammenhang mit seiner unmittelbaren sprachlichen Umgebung zeigen, geben sie im Idealfall die typische Anwendung des Fachwortes wieder. Auf diese Weise können auch fachsprachlich bedingte syntaktische Besonderheiten aufgezeigt werden, die den jeweiligen fachsprachlichen Stil prägen. Kontexte erleichtern grundsätzlich die Wahl der korrekten Verben und Präpositionen, selbst wenn die betreffende Fachsprache keine Besonderheiten im Satzbau aufweist.

Aufgrund seiner Dokumentationsfunktion wird der Kontext in der Regel unverändert einem fachsprachlichen Originaltext entnommen. Anstelle ganzer Sätze reichen häufig Satzfragmente aus, die das Fachwort in seiner

unmittelbaren Umgebung zeigen; wird der Kontext auf seine wesentliche Aussage verkürzt, sind Auslassungen immer zu kennzeichnen. Auch die Aufnahme von Kontexten, die Gegensatzpaare (siehe Kap. 2.7) enthalten, kann sinnvoll sein, weil auf diese Weise eine begriffliche Verbindung zwischen den Antonymen hergestellt wird, die einem besseren Verständnis der Begriffe dienlich ist. (vgl. ebd.)

In den „Empfehlung für die Terminologiarbeit“ der KÜWES (1990, Kap. 4, S. 10 in Budin 1997) wird zwischen **„sprachlichem Kontext“** und **„definitorischem Kontext“** (auch „Kontextdefinition“, „erläuternder Kontext“ oder „Quasidefinition“) unterschieden.

Während der „sprachliche Kontext“ die typische fachsprachliche Verwendung einer Benennung zeigen soll (u.a. durch fachsprachliche Wendungen), häufig aber auch definitorsche Elemente enthält, soll der „definitorsche Kontext“, aus dem der Begriff erschlossen werden kann, die fehlende Definition oder Begriffserklärung ersetzen. Der „definitorsche Kontext“ gibt die wesentlichen Merkmale des Gegenstandes an, oder er zeigt, welche Funktion der bezeichnete Gegenstand oder welche Wirkungen ein bezeichneter Vorgang hat (ebd.). Demnach werden zwar erläuternde Angaben bezüglich der zu definierenden Benennung gemacht, häufig werden jedoch nicht alle relevanten Merkmale angegeben, wodurch der Begriff nur aus den vorhandenen Informationen erschlossen werden kann, nicht aber im strengen Sinne definiert wird (vgl. Mayer 1998:33).

Arntz, Picht und Mayer (2004:66) weisen diesbezüglich darauf hin, dass es in der praktischen Terminologiarbeit zweckmäßig ist, zwischen Definition und Kontext klar zu unterscheiden, weil diese komplett unterschiedliche Aufgaben erfüllen: „Während die Definition über die Bedeutung eines Terminus informiert, stellt der Kontext die sprachliche Verwendung des Terminus im Satzzusammenhang dar. Anstatt beide Kategorien miteinander zu vermischen (z.B. „definitorischer Kontext“ o.ä.), erscheint es sinnvoller, den Begriff der Definition gegebenenfalls etwas weiter zu fassen.“

2.10.5 Anmerkungen

Anmerkungen enthalten zusätzliche Angaben, die die Verwendung einer Benennung mitbestimmen. Dazu gehören beispielsweise Angaben über die regionale bzw. nationale Verwendung (d.h. geographische Verwendung) einer bestimmten Benennung sowie Bemerkungen zum Status einer Benennung (z.B. „veraltet / Neologismus“ oder „abzulehnen / zulässig / bevorzugt“) (vgl. KÜWES 1990, Kap. 4, S. 9, in Budin 1997), aber auch Informationen zur Äquivalenz oder zu Quasisynonymen.

Die Datenkategorie „Anmerkung“ ist als „Sammelkategorie“ für Kommentare vorgesehen, die sich auf jede beliebige Datenkategorie, eine Gruppe von Datenkategorien oder auf den gesamten terminologischen Eintrag beziehen können; im Idealfall werden Anmerkungen zur genaueren Unterscheidung noch in weitere Datenkategorien unterteilt (z.B. Übersetzungskommentar, Gebrauchsanmerkung, etc.), allerdings lässt die Praxis selten eine so detaillierte Differenzierung der Datenkategorien zu. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:235)

2.10.6 Abbildungen

Manchmal ist es schwierig, genaue und knappe Definitionen von den verschiedenen Teilen eines Gegenstands zu geben. In solchen Fällen helfen Abbildungen, z.B. Zeichnungen, grafische Darstellungen oder Schemata, eine Definition verständlicher zu machen oder zu präzisieren; sie können diese aber nicht ersetzen (vgl. KÜWES 1990, Kap. 4, S. 13, in Budin 1997). Vor allem in der Technik tragen Abbildungen häufig zum besseren Verständnis eines Begriffs oder einer Gruppe von Begriffen bei, weil sich manches leichter grafisch als verbal darstellen lässt. Zusätzlich haben grafische Darstellungen den Vorteil, dass sie auch weniger versierten Benutzern einen Zugang bieten können. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:66 und 235)

2.11 Fachsprachliche Benennungsbildung

2.11.1 Terminologisierung

Die Terminologisierung als Möglichkeit der fachsprachlichen Benennungsbildung mit Beispielen aus der untersuchten Filmterminologie wird in Kapitel 2.2.1.1 behandelt.

2.11.2 Zusammengesetzte Benennung und Mehrwortbenennung

Während bei einer zusammengesetzten Benennung (auch „Kompositum“ oder „Wortzusammensetzung“) zwei oder mehrere Wortstämme zu einem Wort zusammengefügt werden – es handelt sich somit um eine Form der Einwortbenennung –, besteht eine Mehrwortbenennung aus mindestens zwei getrennt geschriebenen, syntaktisch verbundenen Wörtern (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:112). In der DIN-Norm 2342 (1992:2, in Mayer 1998:37) werden Mehrwortbenennungen etwas technischer als „Benennungen, bei denen die Benennungsteile durch Leerstellen getrennt sind“ definiert.

Beide Benennungsarten werden in der Fachsprache des Films verwendet; es gibt jedoch einen grundlegenden Unterschied zwischen der deutschen und der italienischen Fachsprache: Da die deutsche Sprache generell eine besondere Neigung zur Bildung von Komposita aufweist, finden sich auch in der deutschen Filmterminologie zahlreiche Komposita, im Italienischen überwiegen dagegen Mehrwortbenennungen, was für romanische Sprachen ebenfalls typisch ist.

Was die Komposita in der deutschen Fachsprache des Films betrifft, so ist die Verbindung von Substantiv + Substantiv mit Abstand am häufigsten anzutreffen: z.B. *Kamerafahrt*, *Zeitlupe*, *Vogelperspektive*, *Froschperspektive*, *Einstellungsgröße*, *Detailaufnahme*, *Einstellungswechsel*, *Kreisfahrt*, *Montagesequenz*, *Diskontinuitätsmontage*, *Anschlussfehler*, *Achsensprung*, *Blickachse*, *Bewegungsschnitt*, *Off-Ton*, *Trickblende*, *Verfolgungsschwenk*, *Szenenauflösung*, *Dialogspur*, *Tonmischung*, *Schärfenverlagerung*, *Kantenlicht*, etc.

Relativ verbreitet sind auch Komposita des Typs Adjektiv + Substantiv wie etwa *Parallelmontage*, *Nahaufnahme*, *Großaufnahme*, *Vertikalschwenk*, *Horizontalschwenk*, *Diagonalblende*, *Normalsicht*, *Frontalsicht*, *Schrägsicht*, *Allgemeinlicht*, *Normalstil*, *Stummfilm* etc., und Komposita, die aus Präposition und Substantiv gebildet werden – zum Beispiel *Umfahrt*, *Mitschwenk*, *Nachsynchronisation*, *Zwischenschnitt*, *Gegenschuss* bzw. *Gegenschnitt*, *Aufsicht*, *Untersicht*, *Aufblende*, *Abblende*, *Überblendung*, *Ausblendung*, *Hinterlicht*, *Gegenlicht*.

Komposita, die sich aus Verb + Substantiv zusammensetzen, gibt in der deutschen Filmterminologie ebenfalls einige: z.B. *Kippwinkel*, *Rollbewegung* bzw. *Rollschwenk*, *Reißschwenk*, *Reißzoom*, *Wischblende*, *Schiebeblende*, *Klappblende*, *Zerreißblende*, *Streiflicht*, *Fülllicht* bzw. *Aufhelllicht* etc.

Seltener sind Komposita des Typs Adjektiv + Verb (z.B. *Scharfstellen*, *Unschärfstellen*, *Weichzeichnen* bzw. *Weichzeichner*) sowie des Typs Präposition + Verb (z.B. *Vorspann*, *Abspann*, *Umschneiden*, *Aufblenden*, *Abblenden*, *Überblenden*, *Ausblenden*) anzutreffen.

In der italienischen Filmterminologie finden sich dagegen nur wenige Komposita wie z.B. *postsincronizzazione*, *semisoggettiva*, *controcampo*, *controluce*, *intradiegetico*, *extradiegetico*, *piano-sequenza*, *inquadratura-ponte*, *fermo-fotogramma* bzw. *fermo-immagine*, wobei die durch den Bindestrich verbundenen Komposita auch gleichzeitig als Mehrwortbenennungen (d.h. in Getrennschreibung) verwendet werden.

Die zahlreichen Mehrwortbenennungen in der italienischen Fachsprache des Films sind vorwiegend Verbindungen des Typs Substantiv-Adjektiv (z.B. *montaggio parallelo*, *inquadratura frontale*, *campo lungo*, *luce laterale*, *panoramica verticale*, *fuoco selettivo*, *ponte sonoro*, *colonna visiva*, *carrellata aerea*, *commento musicale* etc.) sowie Verbindungen des Typs Substantiv-Präposition-Substantiv (z.B. *panoramica a schiaffo*, *macchina a mano*, *inquadratura a piombo*, *piano d'ascolto*, *scavalcamiento di campo*, *linea dell'azione*, *dissolvenza con raccordo*, *dissolvenza in chiusura*, *dissolvenza dal nero*, *raccordo di sguardo*, *raccordo sul movimento* etc.); diese Verbindungen kommen in romanischen Sprachen besonders oft vor.

Während aus Substantiven zusammengesetzte Komposita in der deutschen Filmterminologie dominieren, sind Mehrwortbenennungen des Typs Substantiv-Substantiv in der italienischen Filmterminologie bei weitem nicht so häufig; folgende Beispiele stellen eine nahezu komplette Aufzählung dar: *piano sequenza*, *effetto notte*, *effetto cornice*, *carrello ferrovia*, *carrello ascensore*, *esterno notte*, *esterno ponte*, *inquadratura ponte*, *luce chiave*.

Mehrwortbenennungen finden sich in der deutschen Fachsprache des Films wesentlich seltener; es handelt sich dabei in erster Linie um Adjektiv-Substantiv-Verbindungen wie etwa *Amerikanische Nacht*, *halbtotale Einstellung*, *subjektive Einstellung*, *innere Montage*, *harter Schnitt*, *internationale Tonspur*, *seitliche Fahrt*, *akustische Rückblende*, *selektive Schärfe*; einen Teil der Mehrwortbenennungen machen auch die Lehnwörter aus dem Englischen aus (z.B. *Establishing Shot*, *Voice Over*, *Freeze Frame*, *Match Cut*, *Jump Cut* etc.)

2.11.3 Wortableitung

Unter einem abgeleiteten Wort versteht man die Verbindung von einem Stammwort mit mindestens einem Ableitungselement wie zum Beispiel einem Präfix oder Suffix. Präfixe und Suffixe sind im Deutschen und

Italienischen äußerst produktive Wortbildungselemente; die genaue Kenntnis dieser Wortelemente und ihrer Funktion bietet eine wichtige Verständnishilfe. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:118)

Beispiele für Wortableitungen aus der untersuchten Filmterminologie sind *Über/blend/ung*, *Ein/blend/ung*, *Aus/blend/ung*, *Auf/hell/ung*, *Nach/synchronisier/ung*, *Nach/synchronisa/tion*, *Weichzeich/ner*, *Zeitraff/er*, *Wisch/er*, *Um/schnitt*, *Um/fahrt*, *Hin/fahrt*, *Weg/fahrt*, *Auf/blende*, *Ab/blende*, *Vor/spann*, *Ab/spann*, *nach/gezogener Ton*, *vor/gezogener Ton* sowie *post/sincronizza/zione*, *angola/zione*, *miss/aggio*, *ra/llenta/tore*, *re/inquadra/tura*, *s/foca/tura*, *s/foca/to*, *intra/dieget/ico* und *extra/dieget/ico* im Italienischen.

2.11.4 Konversion

Als Konversion wird der Übergang von einer Wortart in eine andere bezeichnet – wie etwa der Wechsel von einem Infinitiv zum Substantiv, vom Adjektiv zum Substantiv oder vom Partizip zum Substantiv (vgl. ebd.:118).

Die Substantivierung von Infinitiven wird im Deutschen besonders häufig eingesetzt; in der vorliegenden Terminologearbeit finden sich einige Beispiele dafür: das *Synchronisieren*, das *Scharfstellen*, das *Schwenken*, das *Rollen*, das *Montieren*, das *Umschneiden*, das *Aufblenden*, das *Abblenden*, das *Überblenden*, das *Einblenden*, das *Ausblenden*, das *Zoomen*, das *Heranzoomen*, das *Wegzoomen* etc.

Die Möglichkeiten der Konversion werden in der Fachsprache des Films auch für die Substantivierung von Adjektiven genutzt. Beispiele für den Übergang vom Adjektiv zu Substantiv finden sich vor allem in der deutschen Fachsprache bei den Einstellungsgrößen (die Weite Totale, die Totale, die Amerikanische, die Halbnahe und die Nahe) und bei den Erzählperspektiven (die Subjektive, die Halbsubjektive und die Objektive). Auch im Italienischen werden für die einzelnen Erzählperspektiven substantivierte Adjektive verwendet: *la soggettiva*, *la semisoggettiva* und *l'oggettiva*. Ein weiteres Beispiel für die Substantivierung eines Adjektivs in der italienischen Fachsprache des Films ist die polyseme Benennung *il sonoro*, die sowohl für *Tonfilm*, als auch für *Tonspur* bzw. *Filmton* stehen kann.

2.11.5 Entlehnung und Lehnübersetzung

2.11.5.1 Entlehnung

Unter Entlehnung versteht man „die unveränderte bzw. nahezu unveränderte Übernahme einer Benennung aus einer anderen Sprache“ (Arntz/Picht/Mayer 2004:119); eine entlehnte Benennung wird auch „Lehnwort“ genannt. Wie bereits im Zusammenhang mit terminologischen Lücken (Kap. 2.8.1) erwähnt wurde, bietet sich die Methode der Entlehnung insbesondere dann an, wenn der Begriffsinhalt für das Sprachgebiet der Ausgangssprache besonders typisch ist und daher schwer übertragbar ist (z.B. „*ombudsman*“ in Schweden) (vgl. ebd.:156).

In der Fachsprache der Medizin greift man beispielsweise besonders oft auf Entlehnungen aus dem Lateinischen (z.B. „*Exitus*“) und Griechischen (z.B. „*Diagnose*“; hierbei handelt es sich um eine angepasste Übernahme)

zurück; auf dem Gebiet der Technik häufen sich in den letzten Jahrzehnten Lehnwörter aus der englischen Sprache wie etwa „*Computer*“ und „*Software*“.

Was die in dieser Arbeit behandelte Filmterminologie betrifft, ist auffallend, dass sie aus vielen englischen und französischen Lehnwörtern besteht, was auf den von Anfang an bestehenden internationalen Einfluss (auf theoretischer und praktischer Ebene) der Filmnationen USA und Frankreich zurückzuführen ist. Ganz besonderes in der deutschen Fachsprache des Films sind zahlreiche Benennungen aus dem amerikanischen Sprachraum übernommen worden; die prägende Rolle Hollywoods ist hier unübersehbar. Die nachstehenden Liste enthält eine Auswahl der im Bereich der Filmwissenschaft gebräuchlichsten Entlehnungen.

Entlehnungen in der deutschen Filmterminologie	Entlehnungen in der italienischen Filmterminologie
Aus dem Französischen: • <i>Découpage</i> • <i>Montage</i> • <i>Mise-en-Scène</i> • <i>Cadrage</i> • <i>Film noir</i> - etc.	Aus dem Französischen: • <i>découpage</i> • <i>ralenti</i> • <i>film noir</i> • <i>plongée</i> • <i>contreplongée</i> - etc.
Aus dem Englischen: • <i>Continuity</i> • <i>Voice over</i> • <i>Dutch Tilt</i> • <i>High-Key, Low-Key, Key Light</i> • <i>Night-for-Night</i> • <i>Sound Bridge</i> • <i>Establishing Shot, Reestablishing Shot</i> • <i>Point-of-View-Shot</i> • <i>Over-the-Shoulder-Shot</i> • <i>Framing, Reframing</i> • <i>Reverse Motion</i> • <i>Freeze Frame</i> • <i>Master Shot</i> • <i>Eyeline-Match</i> • <i>Insert</i> • <i>Cut Away</i> • <i>Reaction Shot</i>	Aus dem Englischen: • <i>continuity</i> • <i>voce over</i> • <i>flashback</i> • <i>flashforward</i> • <i>travelling</i> • <i>flash cut</i> • <i>jump cut</i> • <i>slow motion</i> - etc.

• <i>Match Cut</i> • <i>Jump Cut</i> - etc.	
Aus dem Italienischen: • <i>Chiaroscuro</i>	Aus dem Deutschen: • <i>Entfesselte Kamera</i>

2.11.5.1.1 Interne Entlehnung

Arntz, Picht und Mayer (2004:120) weisen im Zusammenhang der Entlehnung auch auf den Fall der sogenannten „internen Entlehnung“ hin, die dann gegeben ist, wenn eine Benennung aus einer Fachsprache in eine andere Fachsprache zur Bezeichnung eines verwandten Begriffs übergeht.

So wurden etwa im Bereich der Filmwissenschaft einige Fachwörter aus dem verwandten Gebiet der Theaterwissenschaften übernommen, wie etwa „*Szene*“ und „*Mise-en-Scène*“ im Deutschen oder „*scena*“, „*messa in scena*“ und „*quinta*“ im Italienischen. Da auch die Disziplinen Film und Fotografie eng miteinander verknüpft sind, gibt es hier ebenfalls interne Entlehnungen; als Beispiel kann die aus dem Bereich der Fotografie übernommene Benennung „*Blende*“ genannt werden. Während der Terminus „*Blende*“ in der Fachsprache der Fotografie einen technischen Bestandteil der Kamera bezeichnet, kann sie filmterminologisch auch für einen filmischen Effekt (bestimmte Form des Einstellungsübergangs) stehen, der ursprünglich durch diesen technischen Bestandteil der Kamera erzeugt wurde. Auch aus der Fachsprache der Malerei wurden Benennungen entlehnt, z.B. „*Chiaroscuro-Beleuchtung*“ und „*Rembrandt-Licht*“.

Interne Entlehnungen haben den Nachteil, dass sie zwangsläufig zu Mehrdeutigkeit (Polysemie, siehe Kap. 2.6.3.1) führen, was innerhalb eines Fachgebiet relativ unproblematisch ist, jedoch bei interdisziplinärer Kommunikation eventuell terminologische Schwierigkeiten bereiten kann. Im Allgemeinen gibt es aber kaum Missverständnisse, da der begriffliche Kontext meist Klarheit schafft.

2.11.5.2 Lehnübersetzung

Eine Lehnübersetzung „überträgt die einzelnen Wortelemente in die Zielsprache, ohne die innere Struktur der Benennung zu verändern“ (Arntz/Picht/Mayer 2004:120), es handelt sich also um eine wörtliche Übersetzung einer Benennung (z.B. en „*machine aided translation*“; de „*maschinengestützte Übersetzung*“).

Eine Lehnübersetzung ist dann sinnvoll, wenn ein Begriff, der im Sprachgebiet der Zielsprache nicht bekannt ist, verständlich gemacht werden soll – die Voraussetzung dafür ist allerdings ein motivierter Terminus in der Ausgangssprache (vgl. ebd.:156). Aus diesem Grund greift man bei der Behebung terminologischer Lücken (Kap. 2.8.1) häufig auf Lehnübersetzungen zurück. Auch in der nationalen und internationalen Terminologienormung (Kap. 2.4.2.1) spielen Lehnübersetzungen eine bedeutende Rolle (vgl. ebd.:120).

In der deutschen und italienischen Terminologie der Filmgestaltung findet man einige Beispiele für Lehnübersetzungen; dabei handelt es sich vor allem um Lehnübersetzungen aus dem Französischen und Englischen. Wie bereits im Zusammenhang der Entlehnungen erwähnt wurde, ist dies auf die prägende Rolle der Filmnationen USA und Frankreich, welche schon immer einen maßgebenden Einfluss auf die internationale Filmlandschaft hatten, zurückzuführen. Besonders häufig treten Lehnübersetzungen aus dem Französischen in der italienischen Filmterminologie auf, was sich einerseits durch die sprachliche Nähe beider Sprachen, andererseits durch die enge filmische Zusammenarbeit zwischen Italien und Frankreich, aber auch filmhistorisch durch den grenzüberschreitenden Einfluss der französischen Filmtheoretiker erklären lässt.

Die folgende Übersicht zeigt die gebräuchlichsten Lehnübersetzungen aus dem Bereich der Filmgestaltung:

Ausgangssprache fr	Ausgangssprache en	Lehnübersetzung de	Lehnübersetzung it
<i>plan séquence</i>		<i>Plansequenz</i>	<i>piano sequenza</i>
<i>nuit américaine</i>		<i>Amerikanische Nacht</i>	<i>notte americana</i>
<i>montage</i>			<i>montaggio</i>
<i>mise en scène</i>			<i>messa in scena</i>
	<i>Shot/Reverse-Shot</i>	<i>Schuss-Gegenschuss</i>	
	<i>Key Light</i>		<i>luce chiave</i>
	<i>High Key Lighting</i>		<i>illuminazione in chiave alta</i>
	<i>Low Key Lighting</i>		<i>illuminazione in chiave bassa</i>
	<i>Insert</i>		<i>inserto</i>
	<i>Reverse Field</i>		<i>controcampo</i>
	<i>Sound Bridge</i>		<i>ponte sonoro</i>

Als weiteres Beispiel für eine Lehnübersetzung in der Filmterminologie kann die italienische Benennung „*camera scatenata*“ angeführt werden. Hierbei handelt es sich ausnahmsweise um eine Lehnübersetzung aus dem Deutschen, die darin begründet liegt, dass der filmhistorische Begriff der „*Entfesselten Kamera*“ ein genuin deutscher Begriff ist, der auf den deutschen Kameramann Karl Freund zurückgeht, welcher die Technik der „*Entfesselten Kamera*“ in den 20er-Jahren des letzten Jahrhunderts eingeführt hat.

Bei Lehnübersetzungen kann des Weiteren der Fall auftreten, dass der Terminus der Ausgangssprache, d.h., das ursprüngliche Fachwort als Synonym bestehen bleibt, z.B. wird neben der Lehnübersetzung „*Schuss-Gegenschuss*“ auch die ursprüngliche englische Benennung „*Shot/Reverse-Shot*“ weiterverwendet. Diese Benennung ist in der deutschen Fachsprache des Films allerdings weniger gebräuchlich als ihre Lehnübersetzung.

2.11.6 Wortkürzung (Kurzformen)

Sehr oft werden von Benennungen Kurzformen gebildet; für den Großteil der Fachsprachen sind Wortkürzungen von besonderer Bedeutung. Davon, dass Verwendung von Kurzformen sehr verbreitet ist, zeugt u.a. die große Zahl an ein- und mehrsprachigen Abkürzungswörterbüchern.

Kurzformen sind auf der einen Seite sehr kompakt und haben deshalb sprachökonomische Vorteile, auf der anderen Seite können sie jedoch die Verständlichkeit beeinträchtigen sowie zu Missverständnissen führen. Kurzformen sind nämlich häufig mehrdeutig, vor allem dann, wenn sie sich theoretisch auf mehrere Fachgebiete und Sprachen beziehen können (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:120). Um ein Beispiel aus der vorliegenden Terminologiearbeit zu nennen: die Kurzform „IT“ kann sowohl für die deutsche Benennung „*Internationaler Ton*“ im Filmbereich als auch für die englische Benennung „*Information Technology*“ im Bereich der Technik stehen.

Ein weiterer Nachteil besteht darin, dass die Sprachzugehörigkeit einer Kurzform meist nicht zu erkennen ist (besonders bei Akronymen); deshalb kann es manchmal notwendig sein, Kurzform und Langform nebeneinander zu verwenden.

Im Vordergrund stehen aber natürlich die zahlreichen Vorteile, die Kurzformen mit sich bringen. In der Fachsprache des Films finden sich einige Wortkürzungen: die platzsparende, kompakte Schreibweise ermöglicht eine schnelle Erfassbarkeit der Information in Drehbüchern bzw. Storyboards sowie in Filmprotokollen; auch für die rasche Informationsweitergabe bei Regieanweisungen können Kurzformen von Bedeutung sein. Hier seien in erster Linie die Kurzformen der verschiedenen Einstellungsgrößen (siehe dazu Kap. 2.11.6.2) genannt, welche bei der Filmproduktion und Filmanalyse eine entscheidende Rolle spielen.

Bei der Terminologiearbeit sollten nach Möglichkeit Kurzformen im terminologischen Eintrag angeführt werden, da sich damit der terminologische Nutzen des Glossars erhöht.

2.11.6.1 Abkürzungen

Eine Abkürzung entsteht, wenn eine Benennung nicht voll ausgeschrieben wird (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:120). Darunter fallen grundsätzlich alle Arten von Wortkürzungen, bei denen es sich um keine Akronyme (Kap. 2.11.6.2) oder Silbenkurzwörter (Kap. 2.11.6.3) handelt.

Beispiele für Abkürzungen aus der untersuchten Filmterminologie sind „*Atmo*“ für „*Atmosphäre*“ und „*O-Ton*“ für „*Originalton*“. In der deutschen Fachsprache des Films wird zudem häufig bei Mehrwortbenennungen des Typs Adjektiv + Substantiv das Substantiv „*Einstellung*“ weggelassen, wodurch das Adjektiv zum Substantiv wird: so steht zum Beispiel die „*Subjektive*“ für „*subjektive Einstellung*“ und die „*Halbtotale*“ für „*halbtotale Einstellung*“. Das gleiche gilt für die italienischen Mehrwortbenennungen des Typs Substantiv + Adjektiv; auch hier wird das Substantiv „*inquadratura*“ weggelassen: „*soggettiva*“ steht für „*inquadratura soggettiva*“, „*semisoggettiva*“ für „*inquadratura semisoggettiva*“ und „*oggettiva*“ für „*inquadratura oggettiva*“.

Dazu ist anzumerken, dass die soeben genannten Abkürzungen im Glossar dieser Arbeit nicht in das für die Kurzform vorgesehene Feld eingetragen wurden, sondern als Vorzugs- bzw. Hauptbenennungen fungieren, da sie – vermutlich wegen der für die filmproduktionstechnischen Prozesse vorteilhaften Kürze – häufiger verwendet werden als ihre Langform.

In der italienischen Filmsprache findet man Abkürzungen wie zum Beispiel „*fig.*“ für „*fotogramma*“, „*TOT.*“ für „*totale*“, „*DETT.*“ für „*dettaglio*“ und „*PART.*“ für „*particolare*“, wobei die letzten drei Abkürzungen zwecks Angleichung an die aus Großbuchstaben bestehenden Akronyme der übrigen Einstellungsgrößen (siehe dazu nachstehendes Kapitel, Kap. 2.11.6.2) tendenziell groß geschrieben werden.

2.11.6.2 Initialwörter (Akronyme)

Von einem Initialwort oder Akronym spricht man, wenn jeweils nur der erste Buchstabe jedes Benennungselements in der Kurzform zum Ausdruck kommt. Kann das Akronym wie ein Wort ausgesprochen werden (z.B. „*Laser*“ = „*light amplification by stimulated emission of radiation*“), liegt eine „**Sprechkürzung**“ vor; ist dies nicht der Fall, handelt es sich um eine „**Buchstabierkürzung**“ (z.B. „*LKW*“ = *Lastkraftwagen*). Bei der Buchstabierkürzung werden die Anfangsbuchstaben einzeln ausgesprochen. (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:121)

Sprechkürzungen kommen in der untersuchten Filmterminologie nicht vor. Buchstabierkürzung gibt es dagegen sowohl in der deutschen als auch in der italienischen Fachsprache einige, wie der nachstehenden, alphabetisch geordneten Übersicht zu entnehmen ist.

Buchstabierkürzungen im Deutschen		Buchstabierkürzungen im Italienischen	
Langform der Benennung	Akronym(e)	Langform der Benennung	Akronym(e)
Amerikanische	A	dettaglio	D (auch DETT.)
Close-up	CU	campo lunghissimo	CLL, C.L.L.
Detail	D	campo lungo	CL, C.L.
Full Shot	FS	campo medio	CM, C.M.
Ganz Groß	GG	figura intera	FI, F.I.
Großaufnahme	G	fuori campo	FC, F.C.
Halbnahe	HN	macchina da presa	mdp
Halbtotale	HT	mezzo busto	MB, M.B.
Internationaler Ton	IT	mezzo campo lungo	MCL, M.C.L.
Nah	N	mezza figura	MF, M.F.
Originalton	OT	mezzo primo piano	MPP, M.P.P.
Over-the-Shoulder-Shot	OTS, OSS, OS	piano americano	PA, P.A.
Point-of-View-Shot	PoV-Shot	piano medio	PM, P.M.
Shot/Reverse-Shot	SRS	primitissimo piano	PPP, P.P.P.
Supertotale	ST	primo piano	PP, P.P.
Totale	T	profondità di campo	pdC, PdC
Voice over	VO		
Weit	W		
Weite Totale	WT		

Der Großteil der aufgelisteten Akronyme stellt Kurzformen der Benennungen für die verschiedenen Einstellungsgrößen inklusive ihrer Synonyme dar. Das liegt darin begründet, dass Einstellungsgrößen eine elementare Funktion in der Filmgestaltung einnehmen: in der Regel wird jeder Einstellung eine Einstellungsgröße zugeordnet, sowohl im Drehbuch als auch im Einstellungsprotokoll, das üblicherweise im Rahmen von Filmanalysen erstellt wird. Die Benennungen der Einstellungsgrößen gehören somit zu den in der Filmsprache meistverwendeten Benennungen, was die Existenz und den Nutzen ihrer Kurzformen erklärt; sie ermöglichen eine platzsparende Schreibweise und eine schnelle Erfassbarkeit der Information.

Auffällig ist, dass die italienischen Buchstabierkürzungen „CLL“ (*campo lunghissimo*) und „PPP“ (*primissimo piano*) nicht der gängigen Form von Buchstabierkürzungen entsprechen, weil jeweils der letzte Buchstabe nicht mit der Schreibweise der Langform übereinstimmt. Diese Abweichung in der Akronymbildung dient der Unterscheidung von den Akronymen seiner Nachbarbegriffe „CL“ (*campo lungo*) und „PP“ (*primo piano*).

Eine weitere Besonderheit der italienischen Terminologie besteht darin, dass es bei den Einstellungsgrößen jeweils zwei Schreibvarianten der Buchstabierkürzungen gibt. Die einzelnen Buchstaben können entweder direkt nebeneinander stehen und durch Punkte zwischen den Buchstaben getrennt werden: z.B. „MPP“ oder „M.P.P“ für „*mezzo primo piano*“.

2.11.6.3 Silbenkurzwörter

Ein Silbenkurzwort besteht aus dem Wortanfang sowie aus weiteren Silben einer Ausgangsbenennung, die für die Wortbildung geeignet, daher leicht sprechbar und einprägsam sind. Diese Form der Wortkürzung ist u.a. für das Deutsche typisch (z.B. „Trafo“ = „*Transformator*“); im Italienischen tritt sie kaum auf, da die Bildung von Silbenkurzwörtern in romanischen Sprachen nicht üblich ist (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:121). Bei der Untersuchung des filmwissenschaftlichen Fachwortschatzes konnten in beiden Sprachen keine Beispiele für Silbenkurzwörter gefunden werden.

2.12 Fachsprachliche Phraseologie

Der Begriff „Phraseologie“ bezeichnet die Gesamtheit der Fachwendungen einer Fachsprache; mit „Phraseologie“ ist aber auch gleichzeitig die systematische Beschäftigung mit den Fachwendungen gemeint (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:34).

Unter einer Fachwendung versteht man eine durch bevorzugten Gebrauch oder durch Festlegung begründete Wortverbindung einer Fachsprache. Arntz, Picht und Mayer (2004:34) definieren Fachwendungen bzw. Fachphrasen als „das Ergebnis der syntaktischen Verbindung von mindestens zwei fachsprachlichen Elementen zu einer Äußerung fachlichen Inhalts, deren innere Kohärenz auf der begrifflichen Verknüpfbarkeit beruht.“

In den „Empfehlungen für die Terminologearbeit“ der KÜDES (2003:62) wird zwischen Fachwendungen und Fachphrasen unterschieden: Die Fachwendung wird als feststehende fachsprachliche Verbindung von Verb und Substantiv oder Terminus beschrieben (z.B. „*Geld waschen*“ oder „*fristlos kündigen*“), die Fachphrase hingegen als beständige Wortverbindung verschiedener Elemente (Verb, Substantiv, Adjektiv, Präposition), die meist nicht aus mehr als drei bis sechs Wörtern besteht (z.B. „*unverzollt und unversteuert*“ oder „*nach Treu und Glauben*“). Arntz, Picht und Mayer (2004) berücksichtigen diese Unterscheidung nicht.

Fachsprachliche Wendungen können als Bindeglied zwischen Terminus und dem Satz bzw. Satzteil gesehen werden; die terminologische Funktion von Verben spielt dabei häufig eine entscheidende Rolle. Während Verben wie z.B. *it* „*carrellare*“, „*panoramicare*“, „*sfocare*“, „*missare*“ und *de* „*zoomen*“, „*umschneiden*“, „*aufblenden*“ oder „*abblenden*“ unmittelbar als fachsprachlich erkannt werden, ist der fachsprachliche Charakter anderer Verben, die auch in der Gemeinsprache geläufig sind, oft erst in festen Wendungen sichtbar: als Beispiele seien *it* „*aprire*“ in „*aprire in dissolvenza*“ und „*aufösen*“ in „*eine Szene auflösen*“ angeführt. Deshalb wird generell die Ansicht vertreten, dass nicht nur Substantive, sondern auch Verben, Adjektive und andere Wortarten als Benennungen fungieren können. (vgl. ebd.:34ff)

In der Terminologearbeit spielt die fachsprachliche Phraseologie eine überaus wichtige Rolle, weil Fachwendungen für die fachgerechte Verwendung der Terminologie und damit auch für die richtige Anwendung einer Fachsprache von grundlegender Bedeutung sind. Die einzelnen Benennungen (meist Substantive) sind zwar zweifellos die Hauptträger der Fachinformation im Text, doch können diese Fachwörter, die bestimmte fachliche Inhalte repräsentieren, nicht isoliert betrachtet bzw. verwendet werden; sie müssen immer im Zusammenhang mit ihrer fachsprachlichen Umgebung gesehen werden. Die Einbettung des Fachwortes in den Fachtext (Wahl der richtigen Verben, Präpositionen, etc.) bereitet bei der Textproduktion häufig Probleme, was verdeutlicht, dass es gerade die zusätzlichen fachsprachlichen Elemente sind, die für die korrekte Anwendung der Fachsprache unerlässlich sind. (vgl. ebd.:33f)

Es ist demnach für die Zuverlässigkeit der Übersetzung wichtig, dass Fachwendungen und Fachphrasen als ganze fachsprachliche bzw. phraseologische Einheiten – und nicht nur die darin enthaltenen Benennungen – in den terminologischen Eintrag aufgenommen werden (vgl. KÜWES 1990, Kap. 4, S. 12, in Budin 1997). Dabei kann entweder ein eigener phraseologischer Eintrag angelegt werden oder man nimmt die Fachwendung als zusätzliche Information in den bestehenden terminologischen Eintrag auf (z.B. in den Kontext sowie in die Anmerkung oder in ein eigenes Datenfeld).

Da Fachsprachen im Allgemeinen reich an Fachwendungen, Fachphrasen und feststehenden Formulierungen sind, ist die Beschäftigung mit fachphraseologischen Fragen vor allem für das Fachübersetzen, die terminologische Lexikographie sowie für die Fachtextproduktion relevant (vgl. Arntz/Picht/Mayer 2004:36).

Wie bereits erwähnt, können Begriffe je nach Kontext und Stilebene durch verschiedene Wortarten ausgedrückt werden (vgl. ebd.:35); das bedeutet, dass Begriffe auch durch Verben, Phraseologismen, Fachwendungen und Kollokationen und satzähnliche Gebilde (z.B. Floskeln im Geschäftsverkehr) repräsentiert werden können.

Demzufolge besteht die Möglichkeit, sie ebenfalls mit einer entsprechenden Spezifizierung in der Datenkategorie „Benennung“ zu erfassen, sofern sie fester Bestandteil der betreffenden Fachsprache sind. (vgl. ebd.:232)

In der vorliegenden Terminologiarbeit wurden häufig in der Fachsprache des Films anzutreffende Verben und Fachwendungen als Zusatzinformation in der Datenkategorie „Verb“ angegeben; die Kontexte wurden in den betreffenden terminologischen Einträgen nach Möglichkeit so ausgewählt, dass die Verben bzw. Fachwendungen darin vorkommen. Auf eigene terminologische Einträge für Verben sowie eigene phraseologische Einträge für Fachwendungen wurde aus zeit- und aufwandsökonomischen Gründen abgesehen.

Verben oder Fachwendungen, die von dem im jeweiligen Terminologeeintrag behandelten Begriff etwas abweichen, werden im nachstehenden Glossar in den Anmerkungen der entsprechenden Einträge angeführt und erläutert – auch hier musste wegen der großen Menge an filmterminologischen Begriffen auf eine gesonderte Abhandlung der Begriffe in eigenen terminologischen Einträgen verzichtet werden; es konnten nur die wichtigsten bzw. üblichsten Begriffe ins Glossar aufgenommen werden.

Da man im Italienischen von Natur aus zum Verbalstil tendiert, im Deutschen jedoch der Nominalstil bevorzugt wird, haben sich vorwiegend in der italienischen Fachsprache des Films zahlreiche Fachwendungen eingebürgert. Die Fachwendungen stehen meist in einem direkten Verhältnis zu den ihnen entsprechenden bzw. zugrunde liegenden Mehrwortbenennungen (z.B. „*Abblende ins Schwarze*“ / „*ins Schwarze abblenden*“ bzw. it „*carrellata in avanti*“ / „*carrellare in avanti*“) und Komposita (z.B. „*Szenenauflösung*“ / „*eine Szene auflösen*“); in vielen Fällen sind sie durch diese motiviert.

Beispiele für Fachwendungen in der untersuchten Fachsprache des Films:

- de „*die Szene auflösen*“, „*die Schärfe ziehen*“, „*scharf stellen*“, „*unscharf stellen*“, „*frontal aufnehmen*“, „*ins Schwarze abblenden*“, „*aus dem Weißen aufblenden*“, etc.
- it „*montare in parallelo*“, „*scavalcare il campo*“, „*mettere a fuoco*“, „*mettere fuori fuoco*“, „*raccordare sul movimento*“, „*raccordare sullo sguardo*“, „*raccordare sul sonoro*“, „*raccordare sull'asse*“, „*carrellare in avanti*“, „*carrellare indietro*“, „*aprire in dissolvenza*“, „*chiudere in dissolvenza*“, „*inquadrare frontalmente*“, „*inquadrare dal basso*“, „*inquadrare dall'alto*“, „*zoomare in avanti*“, „*zoomare indietro*“, „*entrare in campo*“, „*uscire fuori campo*“, „*dissolvere al nero*“, „*dissolvere dal bianco*“, etc.

3 Methodik der vorliegenden Terminologearbeit

Die methodische Vorgehensweise, die bei der Erstellung dieser Terminologearbeit gewählt wurde, stützt sich auf die von Arntz, Mayer und Picht (2004:216ff) dargelegten Methoden der praktischen Terminologearbeit sowie deren Empfehlungen für die systematische Bearbeitung von Terminologien. Die vorliegende Arbeit bediente sich demnach einer Methodik, die bei terminologiewissenschaftlichen Vorhaben häufig Anwendung findet.

Entsprechend der Relevanz für diese Arbeit wird im Folgenden nur auf die Methodik der deskriptiven, systematischen sowie begriffsorientierten, zweisprachigen (und somit übersetzungsorientierten) Terminologearbeit eingegangen. Gemäß der Zielsetzung deskriptiver terminologischer Untersuchungen ging es in der vorliegenden Terminologearbeit darum, den terminologischen Ist-Zustand der deutschen und italienischen Fachsprache des Films zu erfassen und im zwischensprachlichen Vergleich begriffliche Divergenzen im Fachwortbestand aufzudecken. Durch die systematische Erarbeitung der Terminologie, bei der das filmwissenschaftliche Teilgebiet der Filmgestaltung ausgehend von den einzelnen Begriffen fachgebietsbezogen terminologisch erforscht wurde, konnten zuverlässige terminologische Ergebnisse erreicht werden.

Die Arbeitsschritte, die zur systematischen Bearbeitung von Terminologien eines Fachgebiets von Bedeutung sind, können – abhängig vom bearbeiteten Fachgebiet und dem jeweiligen terminologischen Vorhaben – ein wenig variieren. Grundsätzlich verlangt die gute Vorbereitung einer systematischen Untersuchung aber immer eine der terminologischen Analyse vorausgehende Einarbeitung in das Fachgebiet, zu der unter anderem die Lektüre einführender Werke gehört – das Aneignen von Fachwissen bildet die Voraussetzung für weitere Entscheidungen. Auf die Einarbeitungsphase folgt in der Regel die Festlegung der Arbeitssprachen sowie der Zielsetzung der Arbeit einschließlich der Festsetzung der Zielgruppe. Dabei sollte eine klare Abgrenzung und Strukturierung des Fachgebiets erfolgen, damit gezielte Recherchen durchgeführt werden können. Nach der Eingrenzung des Fachgebiets, auf die meist eine Grobeinteilung des Fachgebiets in kleinere Einheiten folgt, sollte entschieden werden, in welcher Form die terminologischen Daten und Arbeitsergebnisse am besten erfasst werden. Nicht zu unterschätzen ist außerdem die oft zeitintensive Literaturrecherche und Literaturbeschaffung, welche die Analyse sowie die Auswahl geeigneter Literatur umfasst. Letztendlich hängt die Qualität der Terminologearbeit wesentlich davon ab, ob ausreichend zuverlässige Fachliteratur vorhanden ist.

Aufbauend auf diese Vorarbeit kann mit der systematischen Analyse begonnen werden. Diese umfasst eine jeweils einzelsprachliche terminologische Untersuchung möglichst aller zu einem Fach- oder Teilgebiet gehörigen Begriffe, das Aufdecken bestehender Begriffsbeziehungen und die daraus resultierende Zuordnung der Benennungen zu den Begriffen auf einsprachiger Ebene. Erst die vollständige einzelsprachliche Begriffsabklärung macht es möglich, in einem weiteren Schritt einen zwischensprachlichen Vergleich der Terminologien durchzuführen. Dabei wird geprüft, inwieweit bei der interlingualen Gegenüberstellung der Begriffe und Begriffsbeziehungen begriffliche Übereinstimmung gegeben ist bzw. ob Äquivalenz vorliegt. Auf diese Weise werden auch eventuelle begriffliche Divergenzen und terminologischen Lücken aufgedeckt.

3.1 Einarbeitung in das Fachgebiet

Die schrittweise Einarbeitung in den Bereich der Filmgestaltung erfolgte bereits einige Zeit bevor die Entscheidung getroffen wurde, die Filmterminologie im Rahmen der Diplomarbeit in einer systematischen terminologischen Analyse zu erarbeiten. Dazu gehörte einerseits die Lektüre deutscher sowie italienischer filmwissenschaftlicher bzw. filmanalytischer Einführungswerke, andererseits aber auch der Besuch von einschlägigen Vorträgen – an dieser Stelle sei der Gastvortrag von Prof. Lorenzo Cuccu, Professor für Filmgeschichte an der Università di Pisa, zum Thema „Il linguaggio cinematografico“ im Rahmen der Übung „Kulturkunde Italiens“ am Zentrum für Translationswissenschaften genannt – sowie der Besuch von einschlägigen Lehrveranstaltungen des Instituts für Publizistik und Kommunikationswissenschaften an der Universität Wien und der Universität für Angewandte Kunst einschließlich deren Abschluss. Aber nicht nur das Aneignen von Fachwissen durch Vorlesungen und das Lesen einführender Werke, sondern auch das Sammeln von Erfahrungen in der Praxis, die größtenteils auf die Mitverfolgung zweier Uni-Kurzfilm-Projekte zurückgehen, waren in der Einarbeitungsphase und für weitere Entscheidungen äußerst hilfreich. Dadurch, dass der vorliegenden Diplomarbeit eine fundierte Einarbeitung in das Fachgebiet vorausging, die sowohl auf Deutsch als auch auf Italienisch erfolgte, konnten auf der Basis des erworbenen Wissens schon im Vorfeld wichtige organisatorische Entscheidungen getroffen werden. Erst der durch die Fachkenntnisse gewonnene Überblick über die filmterminologische Begriffswelt machte letztendlich die genaue Festlegung des zu bearbeitenden Teilgebiets möglich.

3.2 Organisatorische Vorüberlegungen und Eingrenzung des Fachgebiets

Zu den organisatorischen Vorüberlegungen, die für die Arbeitsmethodik von großer Bedeutung sind und deshalb eine unabdingbare Voraussetzung für die spätere terminologische Bearbeitung eines Fachgebiets darstellen, gehörte die Abklärung grundlegender Fragen wie die Wahl des Teilgebiets, die Festlegung der Arbeitssprachen sowie die Definition von Ziel und Zweck der Arbeit einschließlich der Erfassungsform der Arbeitsergebnisse.

Für die Wahl des Teilgebiets waren die im Vorfeld erworbenen Kenntnisse des Fachgebiets unerlässlich – der so gewonnene fachliche Überblick, der den Überblick über die filmterminologische Begriffswelt miteinschließt, ermöglichte eine sichere Eingrenzung des Fachgebiets der Filmwissenschaft auf den künstlerisch-gestalterischen Bereich; als Schwerpunkt wurde demnach die Filmkunst mit ihren theoretischen und ästhetischen Strukturen bestimmt. Das Teilgebiet der Film- und Kameratechnik sowie die technisch-organisatorischen Aspekte der Filmproduktion (einschließlich der Drehbuchentwicklung) wurden aus zeit- und arbeitsökonomischen Gründen ausgeklammert – ausschließlich technische bzw. zu diesen Bereichen gehörende Begriffe wurden daher nicht ins Glossar aufgenommen; folglich finden sich bei diesen Termini auch keine Querverweise.

Die genaue Abgrenzung gegenüber benachbarten Gebieten erwies sich als relativ unkompliziert, da der Bereich der Filmgestaltung im Gegensatz zu anderen Arbeitsbereichen kaum andere Fachgebiete berührt, sondern bloß mehrere Teilgebiete umfasst.

Als Arbeitssprachen dieser zweisprachigen Terminologiarbeit wurden die Sprachen Deutsch und Italienisch gewählt. In einem nächsten Schritt war es wichtig, Klarheit über die Zielsetzung der Arbeit und über ihre Zielgruppe zu gewinnen; es folgte die Festlegung von Ziel und Zweck der Arbeit und die genaue Bestimmung der Zielgruppe. Als Zielsetzung wurde die Untersuchung der Einheitlichkeit der deutschen und italienischen Filmterminologie definiert, die Zielgruppe bilden in erster Linie Übersetzer und Dolmetscher (siehe dazu Einleitung, Kap. 1.1).

Eine weiterer bedeutender Punkt, den es zu klären galt, war die Frage, in welcher Form die terminologischen Daten und Arbeitsergebnisse erfasst werden sollen. Im Falle der vorliegenden Arbeit wurde aufbauend auf begriffsorientierten terminologischen Einträgen eine begriffliche Gliederung des Glossars gewählt, weil sie für die Erfassung der Filmterminologie am besten geeignet erschien (siehe Kap. 5.1). Zusätzlich wurde großer Wert auf Zusatzinformationen zu den einzelnen Begriffen gelegt; die Einträge sollten durch Anmerkungen dieser Art exakter und verwendungsfähiger gemacht werden.

3.3 Auswahl der Literatur und methodische Verwertung der Quellen

Als Grundlage für die Erstellung der vorliegenden Terminologiarbeit dienten vor allem filmwissenschaftliche Fachbücher, bei denen es sich um allgemein verwendete Fachlehrbücher handelt, vereinzelt wurden aber auch einsprachige und mehrsprachige Fachwörterbücher sowie populärwissenschaftliche Literatur zur Filmsprache als Quellen herangezogen. Die konsultierte Literatur umfasst Primär-, Sekundär- sowie Tertiärliteratur.

Um die Terminologie des Fachgebiets vollständig zu erfassen, wurden alle für dieses Gebiet relevanten Textsorten terminologisch untersucht – das bedeutet, dass sowohl wissenschaftliche als auch populärwissenschaftliche Publikationen berücksichtigt wurden, weil Texte unterschiedlichen Fachlichkeits- und Fachsprachlichkeitsgrades nach Möglichkeit immer in die terminologische Analyse miteinbezogen werden sollten. Sowohl im Deutschen als auch im Italienischen war reichlich zuverlässige Fachliteratur vorhanden; die Literaturrecherche und Auswahl der Literatur einschließlich der Literaturbeschaffung verlief demnach ohne Schwierigkeiten.

Bei der Analyse und Auswahl der themenrelevanten Fachliteratur standen die von Arntz, Picht und Mayer (2004:221) aufgestellten Kriterien des Muttersprachenprinzips, der Fachkompetenz des Autors sowie der Aktualität der Quellen im Vordergrund. Auch auf die Gleichwertigkeit der Quellen in beiden Sprachen wurde geachtet, weil dies für einen zwischensprachlichen Vergleich der Terminologien und damit für eine gesicherte Beurteilung der Äquivalenz von großer Bedeutung ist.

Da das „Muttersprachenprinzip“ besagt, dass für die Terminologiarbeit nur Fachbücher herangezogen werden sollten, die von Fachautoren in ihrer Muttersprache verfasst wurden, wurde immer zuerst überprüft, ob der Autor des jeweiligen Fachbuchs das Buch in seiner Muttersprache verfasst hat bzw. ob es sich um keine Übersetzung handelt. Informationen, die vom Fachautor in seiner Muttersprache weitergeben werden, sind nämlich zumeist als vertrauenswürdiger einzustufen.

Nachdem Übersetzungen aufgrund der größeren Zahl an potentiellen Fehlerquellen sowie der oft mangelnden fachsprachlichen Authentizität keine optimalen Quellen für die mehrsprachige Terminologiarbeit darstellen und daher grundsätzlich nicht verwendet werden sollten – zumindest sollte Terminologie aus Übersetzungen nicht ohne jede Prüfung zu übernommen werden –, wurde in dieser Arbeit größtenteils von der Verwendung übersetzter Fachliteratur abgesehen. Eine Ausnahme bildet James Monacos Standardwerk „Film verstehen“, das aus dem Englischen ins Deutsche übersetzt wurde, einschließlich des mittlerweile ausgegliederten Lexikons der Fachbegriffe. Es wurde deswegen in die terminologische Analyse miteinbezogen, weil es sich um eines der umfangreichsten sowie bekanntesten internationalen Standardwerke auf dem Gebiet des Films handelt, in dessen Lexikon der Großteil aller filmterminologischen Fachbegriffe definiert wird – ein vergleichbares deutschsprachig verfasstes Fachbuch gibt es nicht. Obwohl die deutsche Übersetzung dieses Standardwerks, das sich in der deutschen Fassung auch im deutschen Sprachraum als „Klassiker“ etabliert hat, bereits seit geraumer Zeit existiert und schon mehrere Auflagenzyklen durchlaufen hat, wurde trotzdem jede einzelne Definition sowie jeder Kontext kritisch hinterfragt. Letztendlich wurden nach einer genauen Prüfung auf Übersetzungsbedingte Interferenzen nur unproblematische Definitionen und Kontexte übernommen.

Des Weiteren wurde bei der Literatursauswahl weitgehend auf Fachwörterbücher verzichtet, da es sich bei diesen – wie es bei Tertiärliteratur üblich ist – selbst schon um Auswertungsergebnisse handelt, die keine Angaben über die Quelle der Information enthalten; außerdem werden die Termini zumeist nicht im Kontext präsentiert. Aus diesem Grund sind sie für terminologische Untersuchungen nur bedingt geeignet. Bei all jenen Fachwörterbüchern, auf die im Rahmen dieser Terminologiarbeit dennoch zurückgegriffen wurde, war folglich eine kritische Prüfung der betreffenden Benennungen oder Informationen unerlässlich; manchmal musste von der Verwertung bzw. Übernahme von bestimmten Benennungen oder Informationen Abstand genommen werden, wenn diese ausschließlich dort zu finden waren und ihnen andere Termini bzw. Informationen gegenüberstanden, die in mehreren Quellen aufschienen und deren Ursprung nachvollziehbar bzw. gesichert war.

Neben der Aktualität der Quellen, die für die Wiedergabe des aktuellen Wissensstandes eines Fachgebiets von entscheidender Wichtigkeit ist, wurde in erster Linie auf die Zuverlässigkeit der verwendeten Quellen geachtet, weil fachlich zuverlässige Informationsquellen – d.h. Informationen, die ausschließlich von Fachleuten stammen – die Voraussetzung für eine hochwertige Terminologiarbeit darstellen. Da keine Quelle von Natur aus als zuverlässig angesehen werden sollte und es sich deshalb empfiehlt, jede Quelle generell immer kritisch zu hinterfragen, stand das Prüfen der Verlässlichkeit der Quellen bei der Literaturbeschaffung im Mittelpunkt; jedes Fachbuch sowie jede andere Quelle wurden im Vorfeld stets einer kritischen Betrachtung unterzogen, bevor sie für die terminologische Analyse herangezogen wurden.

Zusätzlich wurde im Rahmen der terminologischen Untersuchung ein besonderes Augenmerk darauf gelegt, dass gewonnene Informationen in mehreren voneinander unabhängigen Quellen bestätigt werden; die terminologische Praxis verlangt nämlich, die Richtigkeit jeder Information nach Möglichkeit mithilfe anderer Quellen sicherzustellen. Da man auf dem Gebiet des Films häufig divergierende, ungenaue oder unterschiedlich gewichtete Definitionen antrifft, war dieses Vorgehen in der vorliegenden Terminologiarbeit von grundlegender Bedeutung – es mussten immer mehrere Definitionen herangezogen werden, um Fehlschlüsse auszuschließen.

Dadurch, dass sowohl im Deutschen als auch im Italienischen in reichlichem Maße zuverlässige, gleichwertige Fachliteratur vorhanden war, standen idealerweise für die meisten Begriffe zahlreiche Definitionen und Kontexte zur Verfügung, wodurch eine genaue Klärung der Begriffe sowie der innersprachlichen Begriffsbeziehungen und somit auch eine gesicherte Feststellung der Äquivalenz möglich war. Die terminologische Analyse war demzufolge vor allem auf einsprachiger Ebene sehr zeit- und arbeitsintensiv.

Ein weiterer Grund für den Vergleich mehrerer Quellen bestand darin, dass festgestellt werden sollte, welche Terminologie die allgemein übliche ist und welche Benennungen am häufigsten verwendet werden; auf diese Weise sollte vermieden werden, dass Fachwörter übernommen werden, die nur für bestimmte Fachautoren typisch sind. Erst auf dieser Basis konnten letztendlich Entscheidungen bezüglich der Wahl der Vorzugsbenennungen sowie der Reihung der Synonyme, welche nach der Häufigkeit ihres Vorkommens gereiht wurden, gefällt werden.

Internetquellen dienten vorrangig als zusätzliche Validierungs- und Informationsquellen; sie sollten zu diesem Zweck keinesfalls außer Acht gelassen werden, weil sie für die generelle Beurteilung terminologischer Gegebenheiten eine entscheidende Rolle spielen sowie im Zweifelsfall eine wichtige Entscheidungshilfe darstellen können.

Bei der Auswahl von Definitionen oder Kontexten wurde auf Online-Quellen nach Möglichkeit nur dann punktuell zurückgegriffen, wenn in der Printliteratur bzw. in jener Printliteratur, die in digitalisierter Form bereitstand, zu einem bestimmten Begriff zu wenig Information für eine vollständige Begriffsklärung vorhanden war, also keine Definition oder kein geeigneter Kontext zur Verfügung standen. Aufgrund der im Bereich der Filmwissenschaft oft divergierenden, ungenauen oder unterschiedlich gewichteten Definitionen lag es auf der Hand, bei der terminologischen Analyse vorzugsweise auf Printliteratur zu bauen, deren Zuverlässigkeit sich in der Regel leichter beurteilen lässt. Für ergänzende Informationen, die in dieser Arbeit durch zusätzliche Kontexte oder Erklärungen vermittelt werden, erwiesen sich Internetquellen jedoch als äußerst hilfreich.

Als Ausnahme unter den konsultierten Internetquellen sei Dr. Anton Fuxjägers Skriptum „Film- und Fernsehanalyse“ genannt, welches eine äußerst nützliche, umfassende Einführung in die grundlegende Filmterminologie bietet – es wurde im Gegensatz zu anderen Internetquellen bei der terminologischen Untersuchung durchgehend als Quelle herangezogen.

Prinzipiell ging der Informationsübernahme aus Online-Quellen immer eine besonders aufmerksame, kritische Prüfung voraus, bei der im Allgemeinen auf Angaben zur Fachkompetenz des Autors sowie auf das Vorhandensein eines Impressums bzw. eines Literaturverzeichnisses geachtet wurde.

3.4 Aufteilung des Fachgebiets in kleinere Einheiten

Damit das bearbeitete Gebiet der Filmgestaltung von Anfang an in seiner Gesamtheit überblickt werden konnte, wurde es in zwei große Teilbereiche unterteilt, nämlich in die *Filmmontage* und *Mise-en-Scène*. Für den besonders umfangreichen Teilbereich der *Mise-en-Scène* bot sich für eine bessere Übersichtlichkeit eine weitere Aufteilung in mehrere kleinere Einheiten an; die Unterteilung erfolgte größtenteils in Anlehnung an die Fachliteratur. Aus dieser Grobeinteilung ergaben sich dann letztendlich die Begriffsfelder (siehe Kap. 2.9). Ausgehend von dieser Strukturierung erfolgte eine detaillierte Bearbeitung jedes einzelnen Begriffs.

3.5 Einzelsprachliche Analyse der Filmterminologie

Da bei der vorliegenden Terminologiearbeit grundsätzlich von Begriffen ausgegangen wurde, war es zunächst wichtig, die Begriffswelt der Fachsprache des Films zu ergründen und in diesem Rahmen eine Bestandsaufnahme der zu diesem Fachgebiet gehörigen Begriffe und Benennungen durchzuführen. Dabei wurden nicht nur Substantiva, sondern auch häufig in der Fachsprache des Films anzutreffende Verben und Fachwendungen berücksichtigt, da die fachsprachliche Phraseologie für die fachgerechte Verwendung der Terminologie und damit auch für die richtige Anwendung einer Fachsprache von grundlegender Bedeutung ist.

Dem Sammeln folgte das Ordnen der Begriffe und Benennungen sowie die vorläufige Zuordnung der gefundenen Benennungen und Begriffe einschließlich aller dazugehörigen, zweckdienlichen Informationen (Definitionen, Kontexte, Erklärungen, andere Zusatzinformationen). In einem weiteren Schritt wurden benachbarte Begriffe in einer jeweils einzelsprachlichen Untersuchung durch eine genaue Begriffsanalyse voneinander abgegrenzt; hierbei spielten innersprachliche Begriffsbeziehungen eine entscheidende Rolle. Die genaue Erforschung der innersprachlichen Begriffsbeziehungen und das Herausarbeiten von Begriffsstrukturen stellte auch für den späteren zwischensprachlichen Vergleich der Terminologien eine unabdingbare Grundlage dar. Die Begriffsabklärung erfolgte in erster Linie anhand von meist mehreren Definitionen, da diese die wichtigste Informationsquelle für die Begriffsbestimmung darstellen. Aber auch Kontexte und andere zusätzliche Informationen halfen bei der Begriffsklärung. Ziel war es, in beiden Sprachen in getrennten Arbeitsgängen die jeweils kulturspezifischen filmterminologischen Gegebenheiten aufzudecken.

Im Zuge dieses Arbeitsschritts wurde gleichzeitig eine Auswahl der geeignetsten Definitionen und Kontexte getroffen, die dann bei der Erstellung der entsprechenden Einträge ins Glossar aufgenommen wurden. Bei der Auswahl der Definitionen standen Kürze, Präzision und Klarheit im Vordergrund, doch nicht immer standen kurze und prägnante Definitionen zur Verfügung. Da in der Filmterminologie abstrakte Begriffe dominieren, gab es häufig nur dementsprechend komplexe und umfangreiche Definitionen.

Die Begriffsbestimmung war vor allem bei divergierenden, ungenauen oder unterschiedlich gewichteten Definitionen, die in künstlerisch-gestalterischen Fachbereichen keine Seltenheit sind, des Öfteren schwierig und

zeitaufwendig (siehe dazu „Probleme und Besonderheiten bei der terminologischen Analyse der Filmterminologie“, Kap. 4). Aus diesem Grund wurde prinzipiell immer auf mehrere Definitionen zurückgegriffen, um Fehlschlüsse zu vermeiden. Diese Vorgehensweise funktionierte deshalb sehr gut, weil reichlich zuverlässige Fachliteratur vorhanden war. Auch im Glossar wurden terminologische Entscheidungen durch das Anführen jeweils mehrerer Definitionen bzw. Kontexte nachvollziehbar gemacht.

Im Falle divergierender Definitionen, die sich in manchen Fachbüchern in zwei verschiedenen Termini ausgeprägt fanden, wurde diese begriffliche Unterteilung als genaueste, d.h. feinstmögliche Unterteilung wiedergegeben (z.B. zwei Begriffe bei *Parallelmontage* / *Alternierende Montage*, *Aufsicht* / *Vogelperspektive*, *Untersicht* / *Froschperspektive*, etc.) und in Anmerkungen der jeweiligen terminologischen Einträge auf die begriffliche Problematik hingewiesen.

Zur einzel sprachlichen Begriffsanalyse gehörte auch die Abklärung aller vorhandenen Synonyme; dabei wurde in beiden Sprachen jedes Synonym einzeln, d.h. Synonym für Synonym, untersucht, um scheinbare Synonymie auszuschließen und sicherzugehen, dass es sich tatsächlich um Synonyme des betreffenden Begriffs handelt. Durch die große Zahl an Synonymen in der Fachsprache des Films (siehe Kap. 2.6.2) gestaltete sich die einzel sprachliche terminologische Untersuchung im Deutschen und Italienischen sehr arbeits- und zeitintensiv. Zusätzlich machte es die Existenz zahlreicher Synonyme notwendig, die Häufigkeit bzw. Üblichkeit derselben festzustellen, um Entscheidungen bezüglich der Wahl der Vorzugsbenennungen sowie der Reihung der Synonyme, welche nach der Häufigkeit ihres Vorkommens gereiht wurden, treffen zu können. Als Vorzugsbenennung wurde die jeweils gebräuchlichste Benennung gewählt, was aufgrund der vielen ebenfalls sehr häufig verwendeten Synonyme nicht immer einfach war. Zu diesem Zweck mussten auch hier mehrere Quellen konsultiert werden.

Eine endgültige Zuordnung der Benennungen zu den Begriffen konnte erst dann vorgenommen werden, als der Begriffsinhalt bzw. die Bedeutung der jeweiligen Termini vollständig geklärt war – denn die Bedeutung der Fachwörter ist für die terminologische Analyse von grundlegender Wichtigkeit. Das Erfassen der Ist-Zuordnungen von Begriff und Benennung wurde ebenfalls in zwei voneinander unabhängigen einsprachig orientierten Arbeitsgängen durchgeführt. Quasisynonyme oder verwandte Begriffe, für die aus Relevanzgründen kein eigener Eintrag angelegt wurde, wurden oft als Zusatzinformation in den Anmerkungen der terminologischen Einträge angeführt.

Die terminologische Analyse war vor allem auf einsprachiger Ebene sehr arbeits- und zeitintensiv, denn einerseits musste die große Zahl an Synonymen jeweils einzeln abgeklärt werden, andererseits erforderte die Tatsache, dass bei der Vielzahl an abstrakten Begriffen exaktes Definieren sowie terminologische Präzision im Filmbereich nicht im Vordergrund stehen, das Heranziehen jeweils mehrerer Definitionen, um bei der Begriffsklärung zu keinen falschen Schlüssen zu gelangen (siehe dazu Kap. 4). Der terminologischen Untersuchung auf einsprachiger Ebene folgte der zwischensprachliche Vergleich der Terminologien.

3.5.1 Auswahl der Begriffe

Die systematische terminologische Untersuchung hatte zum Ziel, möglichst alle für den Bereich der Filmgestaltung elementaren Begriffe zu berücksichtigen und ins Glossar aufzunehmen. Ausgehend von der ausgewählten Fachliteratur wurde eine jeweils einzelsprachliche Bestandsaufnahme der zu diesem Fachgebiet gehörigen Begriffe und Benennungen durchgeführt. Dabei wurden nicht nur Substantiva, sondern auch häufig in der Fachsprache des Films anzutreffende Verben und Fachwendungen berücksichtigt, da die fachsprachliche Phraseologie für die fachgerechte Verwendung der Terminologie und damit auch für die richtige Anwendung einer Fachsprache von grundlegender Bedeutung ist.

In der Muttersprache (Deutsch) war es prinzipiell einfacher als im Italienischen, die einzelnen Fachbegriffe aus der Literatur „herauszufiltern“ und zu extrahieren, weil man in der Muttersprache aufgrund der genauen Sprachkenntnisse schneller und zuverlässiger zwischen Gemein- und Fachsprache unterscheiden kann. Auch in den „Empfehlungen für die Terminologiarbeit“ der KÜWES wird darauf hingewiesen, dass ein Muttersprachler oft „terminologische Klippen“ erkennt, über die ein „Fremdsprachler“ unter Umständen hinwegsieht (vgl. KÜWES 1990, Kap. 5, S. 10 in Budin 1997).

3.5.2 Auswahl der Definitionen

Bei der Auswahl der Definitionen dienten die von Arntz, Picht und Mayer (2004:68ff) beschriebenen Anforderungen an Definitionen als Grundlage (siehe Kap. 2.10.3.3). Es wurde darauf geachtet, dass die Definitionen aus zuverlässigen Quellen stammen und es sich nach Möglichkeit um keine übersetzten Definitionen handelt. Des Weiteren bestand die Bestrebung, möglichst kurze und klare Definitionen ins Glossar aufzunehmen, doch nicht immer standen kurze und prägnante Definitionen zur Verfügung. Da die Filmterminologie vorwiegend aus abstrakten Begriffen besteht, mussten häufig dementsprechend komplexe und umfangreiche Definitionen übernommen werden. Aus diesem Grund wurden die Definitionen oft auf ihre wesentliche Information gekürzt.

Zur Begriffsbestimmung wurde – abhängig vom Begriff – auf Inhaltsdefinitionen, Begriffserklärungen sowie auf Umfangsdefinitionen zurückgegriffen. Unabhängig von der Definitionsart wurde ein Augenmerk darauf gelegt, dass die ausgewählten Definitionen nach Möglichkeit keine unbekannten Termini enthalten; an einer anderen Stelle des Glossars definierte Termini wurden als Verweise gekennzeichnet. Außerdem war es für die Verständlichkeit der Definitionen wichtig, dass möglichst nicht mehrere Synonyme (sondern immer nur eine Benennung) innerhalb einer Definition verwendet werden. Zu weit oder zu eng gefasste Definitionen, negative sowie redundante Definitionen wurden ebenfalls vermieden.

Da exaktes Definieren sowie terminologische Präzision im Filmbereich aufgrund der Vielzahl an abstrakten künstlerisch-gestalterischen Begriffen nicht im Vordergrund stehen, manchmal sogar divergierende Definitionen die Begriffsbestimmung erschweren (siehe dazu „Probleme und Besonderheiten bei der terminologischen Analyse der Filmterminologie“, Kap. 4), war das Heranziehen jeweils mehrerer Definitionen nötig, um bei der Begriffsklärung zu keinen Fehlschlüssen zu gelangen. Die einzelsprachliche Begriffsanalyse gestaltete sich demzufolge sehr arbeits- und zeitintensiv, denn meist konnte mit einer Definition weder der Begriff sicher

abgeklärt noch all seine begrifflichen Nuancen, die oft erst unter verschiedenen Betrachtungsweisen deutlich werden, wiedergeben werden. Dadurch, dass sowohl im Deutschen als auch im Italienischen in reichlichem Maße zuverlässige, gleichwertige Fachliteratur vorhanden war, standen für die meisten Begriffe idealerweise zahlreiche Definitionen (und Kontexte) zur Verfügung.

Nachdem Definitionen für die Begriffsklärung die wichtigste Informationsquelle darstellen, wurde prinzipiell versucht, die Bedeutung der untersuchten Termini mit jeweils mehreren geeigneten Definitionen so gut wie möglich einzugrenzen; pro Begriff wurde also meist mehr als eine Definition angegeben, damit die einzelnen Begriffe anhand mehrerer einander ergänzender Definitionen (und Kontexte) in ihrer Gesamtheit genau erfasst werden können. Die Definitionen wurden in den terminologischen Einträgen nach absteigender inhaltlicher Wichtigkeit gereiht.

Durch das Anführen jeweils mehrerer Definitionen (bzw. Kontexte) im Glossar sollten auch terminologische Entscheidungen nachvollziehbar gemacht werden; die Angabe mehrerer ähnlicher Definitionen soll den Konsens der Fachautoren zeigen. Manchmal wurden anhand mehrerer Definitionen und Kontexte auch unterschiedliche Begriffsauffassungen dargestellt, auf die in den Anmerkungen der betreffenden Einträge eingegangen wird.

3.5.3 Auswahl der Kontexte

Bei der Auswahl der Kontexte wurde darauf geachtet, dass sie die typisch fachsprachliche Verwendung der betreffenden Fachwörter sowie deren typische syntaktisch-grammatische Einbettung zeigen, aber auch auf der inhaltlichen Ebene möglichst viele zusätzliche bzw. ergänzende Informationen zu den jeweiligen Begriffen liefern. Die Kontexte enthalten somit sehr nützliche Informationen für die Übersetzung. Es wurden aussagekräftige Kontexte aus zuverlässigen Quellen ausgewählt, die wesentlich zum Verständnis der Bedeutung der Termini beitragen. Viele der angeführten Kontexte enthalten auch definitorische Elemente.

Oft konnte bei Gegensatzpaaren (Antonymen) anhand der Kontexte eine direkte begriffliche Verbindung hergestellt werden, was ebenfalls einem besseren Verständnis der Begriffe dienlich ist. Auf der sprachlichen Ebene sollen die angeführten Kontexte auch die Wahl der korrekten Verben und Präpositionen erleichtern.

Aufgrund ihrer Dokumentationsfunktion wurden die Kontexte in der Regel unverändert der konsultierten Fachliteratur entnommen; nach Möglichkeit wurden sie jedoch auf die wesentliche Information gekürzt und die Auslassungen gekennzeichnet. Pro Begriff wurden meist mehrere Kontexte angeführt, damit der Begriff anhand mehrerer einander ergänzender Definitionen und Kontexte genau dargestellt wird; dabei wurden die Kontexte in den einzelnen terminologischen Einträgen – abhängig von der darin enthaltenen Information – nach absteigender inhaltlicher Wichtigkeit gereiht. Ein weiterer Grund für die Aufnahme jeweils mehrerer Kontexte war, dass auch häufig verwendete Synonyme im Zusammenhang mit ihrer unmittelbaren fachsprachlichen Umgebung gezeigt werden. Dadurch, dass sich die Reihenfolge der Kontexte nach der inhaltlichen Relevanz derselben richtet, wurden die Kontexte der Vorzugsbenennungen jeweils nicht von den Kontexten der Synonyme getrennt; nach Möglichkeit stehen die Kontexte zur Vorzugsbenennung jedoch am Anfang. Wie bei den Definitionen wurden auch bei den Kontexten darauf geachtet, dass möglichst keine übersetzten Kontexte ins Glossar aufgenommen

werden und die ausgewählten Kontexte keine unbekannten Termini enthalten; an anderer Stelle definierte Termini wurden als Verweise gekennzeichnet.

3.6 Erstellung der Begriffsfelder und Teil-Begriffssysteme

Im Zuge der einzelsprachlichen Analyse der Begriffe, zu der unter anderem die genaue Erforschung der Begriffsbeziehungen gehörte, wurde auch die begriffliche Struktur der vorliegenden Terminologiearbeit herausgearbeitet. Da die Begriffe eines Fachgebiets nicht unabhängig voneinander existieren, sondern in Beziehung zueinander stehen – ein Begriff also nur aus dem System heraus zu verstehen ist, in das er eingebettet ist – ist es die Aufgabe der Terminologiearbeit, Begriffsbeziehungen nach Möglichkeit in Begriffssystemen oder in Form von Begriffsfeldern darzustellen (siehe dazu Kap. 2.9). Aus diesem Grund wurde das untersuchte Gebiet der Filmgestaltung, das sowohl im Deutschen als auch im Italienischen eine lockere Begriffsstruktur aufweist, zwecks Übersichtlichkeit, Verdeutlichung der begrifflichen Verbindungen und somit für ein besseres Verständnis der Begriffe in einzelne grob strukturierte thematische Begriffsfelder unterteilt, die auf pragmatischen, semantisch-assoziativen Begriffsbeziehungen beruhen. Diese Unterteilung in Begriffsfelder erfolgte größtenteils in Anlehnung an die konsultierte Literatur, wobei es natürlich nötig war, auf der Basis verschiedener Einteilungsmöglichkeiten eine möglichst klare und eindeutige begriffliche Strukturierung auszuwählen. Dort, wo logische und damit hierarchische Begriffsbeziehungen vorhanden waren, wurden auf einsprachiger Ebene kleine Teil-Begriffssysteme erstellt, die dann später beim zwischensprachlichen Terminologievergleich zu jeweils zweisprachigen Teil-Begriffssystemen zusammengeführt wurden. Als Vorarbeit für die Erstellung der einsprachigen Begriffssysteme war das systematische Ordnen der Begriffe unerlässlich. Die einzelnen Teil-Begriffssysteme haben letztendlich im interlingualen Vergleich der Terminologien zu einer sicheren Beurteilung der Äquivalenz beigetragen, weil Äquivalente notwendigerweise denselben Begriff in beiden betrachteten Systemen kennzeichnen; man sieht demnach sehr deutlich, inwieweit beide Systeme – und damit auch die einzelnen Begriffe – einander entsprechen.

Näheres ist im Kapitel „Begriffliche Struktur der vorliegenden Arbeit“ (Kap. 2.9.3) zu finden.

3.7 Zwischensprachlicher Terminologievergleich

Die einzelsprachliche Untersuchung einschließlich der Aufdeckung der innersprachlichen Begriffsbeziehungen und der Abgrenzung der Begriffe voneinander, d.h. die vollständige Begriffsabklärung auf einsprachiger Ebene bildete die Voraussetzung für den zwischensprachlichen Vergleich der Terminologien, der die Beurteilung der Äquivalenz zum Ziel hatte. Erst auf der Basis der vorhergehenden sprachlich getrennten Begriffsanalyse konnten gesicherte Aussagen über die begriffliche Übereinstimmung gemacht werden; auch divergierende Beziehungen bzw. begriffliche Divergenzen zwischen beiden Sprachen wurden auf dieser Grundlage deutlich. Die Bestimmung

der Äquivalenz (einschließlich der Aufdeckung von Äquivalenzproblemen bei kulturspezifischen Unterschieden) stellt bei mehrsprachigen Terminologiarbeiten letztendlich das Ziel der terminologischen Untersuchung dar.

Da der Großteil der untersuchten Begriffe keinem hierarchischen Begriffssystem angehört, erfolgte die interlinguale Analyse in erster Linie durch den Vergleich der Begriffe anhand der jeweils vorhandenen Definitionen; diese gaben Aufschluss über die Äquivalenz. Bei denjenigen Begriffen, die in ein Teil-Begriffssystem eingebettet waren, konnte die Beurteilung der Äquivalenz zusätzlich durch den Vergleich der betreffenden Teil-Begriffssysteme vorgenommen werden, indem geprüft wurde, inwieweit beide Systeme – und damit auch die einzelnen Begriffe – einander entsprechen. Beim Vergleich der jeweils einsprachigen Teil-Begriffssysteme, die im Rahmen der einzelsprachlichen Analyse in getrennten Arbeitsgängen in beiden Sprachen unabhängig voneinander erstellt wurden (siehe Kap. 3.5), waren terminologische Lücken besonders gut erkennbar. Denn im Falle von hierarchischen Begriffssystemen ergibt sich die Äquivalenz der Begriffe, d.h. die begriffliche Übereinstimmung von Begriffen in zwei Sprachen, daraus, dass die zu vergleichenden Termini in den betreffenden einsprachigen Begriffssystemen in beiden Sprachen jeweils dieselbe Position einnehmen. Genau genommen ging die diesem Vergleich vorausgehende einzelsprachliche Erstellung von Begriffssystemen jedoch auch wieder auf die zu jedem einzelnen Begriff vorliegenden Definitionen zurück; denn auf der Basis der Begriffsmerkmale, aus denen sich der Begriffsinhalt ergibt, wurden letztendlich die Teil-Begriffssysteme erstellt.

Im Zuge des zwischensprachlichen Terminologievergleichs wurden die einsprachigen Teil-Begriffssysteme zu jeweils zweisprachigen Teil-Begriffssystemen zusammengeführt. Immer dann, wenn sich die verglichenen einsprachigen Teil-Begriffssysteme nicht 1:1 entsprachen, sondern eine unterschiedliche begriffliche Struktur aufwiesen, wurden die terminologischen Lücken durch Erklärungsäquivalente, Lehnübersetzungen oder Lehnwörter aus dem Englischen geschlossen und als Übersetzungsvorschläge gekennzeichnet; bei der Zusammenführung wurde dann von demjenigen einsprachigen Teil-Begriffssystem ausgegangen, das über eine detailliertere begriffliche Unterteilung verfügte.

Da es Ziel dieser Arbeit war, in einem interlingualen Terminologievergleich die Einheitlichkeit der Filmterminologie zu untersuchen und dabei neben den Äquivalenzbeziehungen auch begriffliche Divergenzen im Fachwortschatz herauszuarbeiten, die häufig auf der Ausdrucksebene nicht unmittelbar zu erkennen sind, wurde auf divergierende begriffliche Beziehungen ein besonderes Augenmerk gelegt, um zwischensprachliche Begriffsunterschiede, Bedeutungsüberschneidungen und terminologische Lücken beim Sprachvergleich sicher aufzudecken. Vor der Übernahme von Äquivalenten ins Glossar wurde grundsätzlich immer genau geprüft, ob es sich tatsächlich um Äquivalente handelt oder ob möglicherweise nur scheinbare Äquivalenz vorliegt. Dazu gehörte u.a. die genaue Beschäftigung mit dem Äquivalenzgrad von Begriffen sowie die Ermittlung desselben. Bei begrifflichen Abweichungen im Fachwortschatz musste abgewogen werden, ob die Erstellung eines neuen terminologischen Eintrags im jeweiligen Fall sinnvoll ist oder nicht. Manchmal wurde eine begriffliche Gegenüberstellung vorgenommen, auch wenn keine vollständige Äquivalenz gegeben war (bei Inklusionen) – in diesen Fällen findet sich in der Anmerkung des jeweiligen Eintrags eine genaue Erläuterung der begrifflichen Problematik. Bei terminologischen Lücken werden Übersetzungsvorschläge geliefert.

In den meisten Fällen konnte jedoch Äquivalenz festgestellt werden. Quasiäquivalente (auf einsprachiger Ebene spricht man von Quasisynonymen) wurden oft als Zusatzinformation in den Anmerkungen der terminologischen Einträge angeführt, wenn für sie aus Relevanzgründen kein eigener Eintrag angelegt wurde.

Zum Aufbau des Glossars siehe Kapitel 5.1.

4 Probleme und Besonderheiten bei der terminologischen Analyse der Filmterminologie

Neben der Äquivalenzproblematik, die normalerweise fast immer bei einer sprachlichen Gegenüberstellung, d.h. bei einem Vergleich von Terminologien gegeben ist, war bei der vorliegenden Terminologiarbeit in erster Linie die einzelsprachliche terminologische Analyse des Fachwortschatzes, welche die Vorarbeit für den späteren Terminologievergleich darstellte, sehr arbeits- und zeitintensiv. Während sich auf der zwischensprachlichen Ebene begriffliche Divergenzen und terminologischen Lücken im Rahmen hielten (siehe dazu Kapitel „Äquivalenz“ und „Terminologische Lücken in der vorliegenden Arbeit“) war die Begriffsanalyse auf einsprachiger Ebene oft anspruchsvoll bzw. mit einem hohen Arbeitsaufwand verbunden. Denn einerseits musste die große Zahl an Synonymen jeweils einzeln, d.h. Synonym für Synonym, in beiden Sprachen untersucht werden, andererseits gestaltete sich die Begriffsklärung durch divergierende, ungenaue oder unterschiedlich gewichtete Definitionen, die in künstlerisch-gestalterischen Fachbereichen keine Seltenheit sind, des Öfteren schwierig, sodass zur Begriffsbestimmung immer mehrere Definitionen nötig waren. Diese Problematik war in beiden Sprachen – im Deutschen wie im Italienischen – gleichermaßen gegeben. Erst auf der Basis vollständig abgeklärter Begriffe war letztendlich eine gesicherte Beurteilung der Äquivalenz möglich.

In der DIN-Norm 2342 wird Fachsprache per definitionem als „der Bereich der Sprache“ beschrieben, „der auf eindeutige und widerspruchsfreie Kommunikation im jeweiligen Fachgebiet gerichtet ist“ (DIN-Norm 2342, Teil 1, 1992 in Arntz/Picht/Mayer 2004:10). Die „eindeutige und widerspruchsfreie Kommunikation“ stellt allerdings einen Idealzustand dar, von dem die Wirklichkeit meist weit entfernt ist: sie ist in der Filmterminologie schon allein deswegen nicht gegeben, weil die große Zahl an Synonymen, die unpräzise Verwendung von Termini sowie unterschiedliche Begriffsauffassungen Verwirrung stiften. Sprechen die Fachleute unterschiedliche Sprachen, nehmen die Schwierigkeiten natürlich noch erheblich zu.

Trotz reichlich vorhandener zuverlässiger Fachliteratur stellten unterschiedliche bzw. ungenaue Definitionen die größte Schwierigkeit bei der jeweils einzelsprachlichen terminologischen Untersuchung dar. Diese Tatsache kann einerseits auf die mangelnde fachliche Koordination auf dem Gebiet der Filmwissenschaft zurückgeführt werden, andererseits darauf, dass im Bereich der Filmgestaltung nie Standards bzw. Normen festgelegt wurden, da es sich um einen künstlerisch-gestalterischen Fachbereich handelt. Auf diese (jeweils einsprachige) terminologische Problematik weisen auch viele Fachautoren selbst hin, wie folgende Beispiele zeigen:

- *„Nella confusione terminologica ancora dominante il lessico del cinema, il termine inquadratura è a volte sostituito con quello di piano. [...] Le due espressioni hanno finito col sovrapporsi anche se, almeno in sede teorica, è bene tener presente come ognuna di esse sottolinei un aspetto diverso di una stessa entità.“* (Rondolino/Tomasi 2002:49)
- *„Spesso confuso con il montaggio alternato è il montaggio parallelo [...]“.“* (Buccheri 2003:252)

- „Der Begriff [Parallelmontage] ist aber nicht eindeutig definiert und lässt sich differenzierter betrachten.“ (Ast 2002:28)
- „D[er] Begriff[...] „Szene“ [wird] also relativ uneinheitlich verwendet – es gibt keine allgemein anerkannte, exakte Definition dieses Begriffs. [...] Auch der Begriff „Sequenz“ [...] lässt sich in einem allgemeingültigen Sinn kaum exakt definieren [...].“ (Fuxjäger (www), S. 28)
- „Es hat immer eine großer Vewirrung im Vokabular der Filmkritik zwischen den Begriffen Szene und Sequenz gegeben [...].“ (Monaco 2005:226)
- „Die Sequenz ist [...] noch weit davon entfernt, theoretisch und begrifflich geklärt zu sein.“ (Möller-Nass 1986:167)
- „Das letzte Zitat soll illustrieren, wie uneinheitlich die Terminologie hier z.T. ist - weder stimmt Monacos Definition der 'Halbnah-Einstellung' mit jener von Rother überein, noch entspricht sie den Aussagen anderer Autoren über den 'Medium Shot'.“ (Fuxjäger (www), S. 55)
- „Im Zusammenhang mit dem Bildformat sind [...] nicht immer vollständig trennscharf verwendete Termini zu unterscheiden“ (Borstnar/Pabst/Wulff 2002:89)
- „In der Literatur sind im Wesentlichen zwei unterschiedliche Begriffsauffassungen von 'innerer Montage' anzutreffen [...].“ (Fuxjäger (www), S. 76)
- „Filmaufnahmen aus der Vogelperspektive werden mit unterschiedlichen Fachausdrücken bezeichnet, die allerdings nicht immer trennscharf voneinander abzuheben sind.“ (Koebner 2007:718)
- „Von diesem Begriff [Off] gibt es zwei unterschiedliche Auffassungen [...]. (Fuxjäger (www), S. 95)

Aufgrund der terminologischen Probleme und Unklarheiten auf einsprachiger Ebene – hier seien als Beispiel auch die verschiedenen Einteilungsvarianten der Einstellungsgrößen genannt – wäre schon allein eine einsprachige Terminologearbeit zur Filmterminologie, entweder im Deutschen oder Italienischen, lohnend gewesen.

Die auf dem Gebiet der Filmsprache recht häufig anzutreffenden unterschiedlichen Begriffsauffassungen machten ein sorgfältiges und genaues Arbeiten unerlässlich und erforderten deshalb in beiden Sprachen einen hohen Rechercheaufwand auf einsprachiger Ebene (z.B. *Off*, *Innere Montage*, *Match Cut*, *Drei-Punkt-Ausleuchtung*, *High-Key-Stil*, etc.). Eine Merkmalsbestimmung zur Begriffsklärung im klassischen Sinne war meist schwierig, da es sich um oft abstrakte Begriffe handelte, deren vage Definitionen einen gewissen Spielraum lassen bzw. unter denen manche Experte etwas anderes verstehen. Aus diesem Grund wurde immer auf mehrere Definitionen zurückgegriffen, um bei der Begriffsabklärung Fehlschlüsse zu vermeiden. Diese Vorgehensweise funktionierte deshalb sehr gut, weil in beiden Sprachen reichlich zuverlässige Fachliteratur vorhanden war; für die meisten Begriffe standen zahlreiche Definitionen und Kontexte zur Verfügung. In der Regel konnte bei der genauen Betrachtung mehrerer Definitionen ein genereller begrifflicher Konsens festgestellt werden, von dem nur manche Fachautoren definitorisch abweichen. Informationen zu divergierenden Begriffsauffassungen sowie vereinzelt

begrifflichen Uneinheitlichkeiten sind grundsätzlich in den Anmerkungen zu den betreffenden terminologischen Einträgen zu finden.

Voneinander abweichende Begriffsauffassungen hatten meist keinen Einfluss auf die Zuordnung von Begriff und Benennung; auf uneinheitliche Definitionen bzw. die begriffliche Problematik wird jedoch immer in den Anmerkungen der betreffenden Einträge eingegangen. Im Falle divergierender Definitionen, die sich in manchen Fachbüchern in zwei verschiedenen Termini ausgeprägt fanden, wurde diese begriffliche Unterteilung als genaueste, d.h. feinstmögliche Unterteilung wiedergegeben (z.B. zwei Begriffe bei *Parallelmontage* / *Alternierende Montage*, *Aufsicht* / *Vogelperspektive*, *Untersicht* / *Froschperspektive*, etc.) und in Anmerkungen der jeweiligen Einträge darauf hingewiesen.

Die inkonsistente Auffassung und Verwendungsweise mancher filmterminologischer Begriffe bzw. Termini, welche sowohl in der Theorie als auch in der Praxis gegeben ist, änderte in den meisten Fällen auch nichts an der Zuordnung der Äquivalente, weil die begriffliche Problematik in der deutschen und italienischen Fachsprache größtenteils die gleiche bzw. sehr ähnlich war (z.B. werden die Termini *Parallelmontage* / *montaggio parallelo* und *Alternierende Montage* / *montaggio alternato* in jeweils beiden Sprachen entweder undifferenziert verwendet oder unterschiedlich definiert). Aufschluss über gemeinsame begriffliche Besonderheiten oder zwischen-sprachliche begriffliche Divergenzen geben auch hier jeweils die Anmerkungen zu den betreffenden terminologischen Einträgen.

Darüber hinaus stellen divergierende Begriffsauffassungen sowie die oft damit einhergehende undifferenzierte Verwendung von Benennungen nicht nur aus terminologiewissenschaftlicher Sicht ein Problem dar, sie stehen auch in der Fachkommunikation immer wieder einer eindeutigen Verständigung im Wege.

Neben den oft uneinheitlichen Definitionen werden zudem viele Begriffe ungenau oder jeweils unter unterschiedlichen Aspekten definiert (z.B. bei der Definition der zum Begriffsfeld „Filmlicht“ gehörenden Termini, bei denen häufig aufgrund mangelnder begrifflicher Genauigkeit nicht zwischen den Kriterien „Licht-richtung“ und „Funktion der Lichtquelle“ unterschieden wird). Das ist darauf zurückzuführen, dass es sich bei der Filmgestaltung um einen künstlerisch-gestalterischen Bereich mit einer Vielzahl an abstrakten Begriffen handelt, in dem exaktes Definieren sowie terminologische Präzision nicht im Vordergrund stehen; darüber hinaus setzt jeder Fachautor nach subjektivem Ermessen andere definitorische Schwerpunkte. Zur Begriffsbestimmung und Eingrenzung der Begriffe auf einsprachiger Ebene waren daher auch hier in beiden Sprachen jeweils mehrere Definitionen für eine gesicherte Begriffsklärung nötig; erst dann war auch eine zuverlässige Beurteilung der Äquivalenz möglich.

Aufgrund der dargelegten definitorischen Problematik wurden auch im Glossar grundsätzlich nach Möglichkeit zu jedem Begriff mehrere Definitionen angeführt; damit sollen einerseits terminologische Entscheidungen nachvollziehbar gemacht werden, andererseits wurde damit beabsichtigt, dass die einzelnen Begriffe anhand mehrerer einander ergänzender Definitionen (und Kontexte) in ihrer Gesamtheit genau erfasst werden können. Die Definitionen wurden in den terminologischen Einträgen nach absteigender inhaltlicher Wichtigkeit gereiht.

Die Tatsache, dass die Definitionen mancher filmterminologischer Begriffe nicht immer übereinstimmen oder nur bestimmte Merkmale bzw. Aspekte eines Begriffs wiedergeben, kann leicht zu falschen Annahmen führen, wie es

in einigen Glossaren zur Filmterminologie der Fall ist. Denn vergleicht man beispielsweise nur die erste Definition eines Begriffs, auf die man in der deutschen Fachliteratur stößt, mit der ersten Definition desselben Begriffs, die man im Italienischen findet, die aber von der deutschen Definition abweicht, wird man annehmen, dass keine Äquivalenz gegeben ist, obwohl man bei genaueren Recherchen und dem Heranziehen mehrerer Definitionen womöglich das Gegenteil, nämlich Äquivalenz feststellen wird.

Generell besteht die Tendenz, dass filmgestalterische Termini im fachsprachlichen Gebrauch oft aufgrund mangelnder Genauigkeit undifferenziert verwendet werden, weshalb ihre Bedeutung immer kritisch hinterfragt werden muss. Bei der Erarbeitung der Filmterminologie war wegen dieser Problematik eine entsprechende Sorgfalt und Genauigkeit erforderlich, um aufgrund des unpräzisen Gebrauchs mancher Termini zu keinen Fehlschlüssen zu gelangen.

Des Weiteren stellt die terminologisch stets angestrebte „Eineindeutigkeit“ – das bedeutet, dass einem Begriff jeweils nur eine einzige Benennung zugeordnet ist und umgekehrt – auf dem Gebiet der Filmgestaltung eine Seltenheit dar. Die Vielzahl an Synonymen im Fachwortschatz beider Sprachen ist auffallend (siehe Kap. 2.6.2); sie sind in beiden Sprachen mit meist mehreren Synonymen pro Begriff etwa gleich stark vertreten. Das häufige Vorkommen von Synonymie lässt sich durch die mangelnde fachliche Koordination auf dem Gebiet der Filmwissenschaft sowie durch die Tatsache, dass nie eine Vereinheitlichung des Fachwortschatzes angestrebt wurde, erklären. Synonyme (bzw. vermeintliche Synonyme) sind nicht nur für die fachliche Verständigung ein erhebliches Hindernis, sie verursachen auch bei der Erarbeitung von Terminologien einen hohen Arbeitsaufwand: zur einzelsprachlichen Begriffsanalyse gehörte auch die Abklärung aller vorhandenen Synonyme; dabei wurde im Deutschen und Italienischen jedes einzelne Synonym terminologisch analysiert, um scheinbare Synonymie auszuschließen und sicherzugehen, dass es sich tatsächlich um Synonyme des betreffenden Begriffs handelt. Da alle Benennungen, die einen Begriff sprachlich repräsentieren, als gleichermaßen bedeutend betrachtet und auf dieselbe Art und Weise terminologisch untersucht wurden, wurde für alle Benennungen nach Definitionen gesucht, um zu prüfen, ob die verschiedenen Benennungen wirklich ein und denselben Begriff repräsentieren; hierzu wurden aus den genannten definitorischen Gründen nach Möglichkeit mehrere Definitionen herangezogen.

Durch die große Zahl an Synonymen in der Fachsprache des Films gestaltete sich die sprachinterne terminologische Untersuchung in beiden Sprachen sehr zeitaufwendig. Zusätzlich machte es die Existenz zahlreicher Synonyme notwendig, die Häufigkeit bzw. Üblichkeit derselben festzustellen, um Entscheidungen bezüglich der Wahl der Vorzugsbenennungen sowie der Reihung der Synonyme, welche nach der Häufigkeit ihres Vorkommens gereiht wurden, treffen zu können. Zu diesem Zweck mussten ebenfalls mehrere Quellen konsultiert werden. Da häufig verwendete Synonyme auch im Zusammenhang mit ihrer unmittelbaren sprachlichen Umgebung gezeigt werden sollten, brachten die vielen Synonyme auch die Aufnahme zusätzlicher Kontexte mit sich.

5 Glossarteil

5.1 Aufbau des Glossars

Die Bereitstellung der terminologischen Ergebnisse erfolgte in einem begrifflich gegliederten Glossar, das aus zweisprachigen terminologischen Einträgen in tabellarischer Form besteht; die einzelnen Einträge sind jeweils begriffsbezogen (zur Struktur des terminologischen Eintrags in der vorliegenden Arbeit siehe Kapitel 5.3).

Ausgehend von den begrifflichen Gegebenheiten des untersuchten Fachgebiets und der erarbeiteten Strukturierung desselben wurde das Glossar in grob strukturierte thematische Begriffsfelder, die auf pragmatischen, semantisch-assoziativen Begriffsbeziehungen beruhen, unterteilt. Die begriffliche Gliederung des Glossars wurde deshalb gewählt, weil sie gegenüber einer alphabetischen Ordnung, bei der zusammengehörige Begriffe „auseinandergerissen“ werden, den Vorteil hat, dass die Begriffe in ihrem semantischen Umfeld belassen werden, die begrifflichen Zusammenhänge also erkennbar bleiben (z.B. bei Gegensatzpaaren, verwandten Begriffen oder logischen Begriffsbeziehungen – in den Anmerkungen der terminologischen Einträge wird meist zusätzlich auf Ober- und Unterbegriff-Beziehungen hingewiesen), was zu einem besseren Verständnis der Begriffe beiträgt. Das bedeutet, dass zusammengehörige bzw. thematisch verwandte Einträge im Glossar direkt aufeinander folgen. Auf diese Weise wird auch die Auswahl der richtigen Benennung in der Zielsprache erleichtert.

Damit die im Glossar enthaltenen terminologischen Einträge bei Bedarf rasch gefunden werden können, wurde für das gezielte Nachschlagen von Termini ein alphabetisches Verzeichnis aller deutschen sowie italienischen Benennungen einschließlich ihrer Synonyme angelegt.

5.2 Informationen zum Glossar

5.2.1 Allgemein

5.2.1.1 Datenkategorien

Auf die wichtigsten Datenkategorien des terminologischen Eintrags wird im Kapitel 2.10 eingegangen.

5.2.1.2 Kursivschreibung

Alle zum jeweiligen terminologischen Eintrag gehörenden Benennungen, die in den Definitionen oder Kontexten vorkommen, sind durch *Kursivschreibung* hervorgehoben.

5.2.1.3 Verweise

Termini, die an einer anderen Stelle des Glossars in einem eigenen terminologischen Eintrag definiert werden sowie Termini, die an einer anderen Stelle erwähnt bzw. erklärt werden, sind durch einen vorangestellten Pfeil als Verweise gekennzeichnet. Dabei werden zwei verschiedene Arten von Pfeilen verwendet: am häufigsten sind Verweise auf andere Einträge – der **Pfeil** „►“ verweist auf einen eigenen Eintrag zum jeweils nachfolgenden Begriff; Verweise werden nur beim ersten Vorkommen des Terminus im Datenfeld gesetzt (bei Wiederholungen desselben Terminus innerhalb eines Datenfeldes erfolgt kein Verweis mehr). Da das Teilgebiet der Film- und Kameratechnik sowie die technisch-organisatorischen Aspekte der Filmproduktion (einschließlich der Drehbuchentwicklung) aus zeit- und arbeitsökonomischen Gründen ausgeklammert wurden, technische bzw. zu diesen Bereichen gehörende Begriffe also nicht ins Glossar aufgenommen wurden, finden sich bei diesen Termini auch keine Querverweise. Der **Pfeil** „→“ verweist hingegen darauf, dass ein Terminus an einer anderen Stelle erwähnt bzw. näher erläutert wird (meist in einer Anmerkung).

5.2.1.4 Eckige Klammern

Eckige Klammern kennzeichnen **Auslassungen** ([...]) oder **Einfügungen** im Originaltext, d.h. in Definitionen, Kontexten, Erklärungen bzw. Zitaten. Auslassungen dienen im Glossar dazu, Texte zu kürzen, um unwesentliche Informationen wegzulassen. Bei den Einfügungen handelt es sich meist um Anmerkungen, inhaltliche Ergänzungen, zusätzliche Verweise etc., die ebenfalls in eckige Klammern gesetzt sind, damit sie sich vom Originaltext abheben.

5.2.2 Vorzugsbenennung (Hauptbenennung)

Als Vorzugsbenennung (auch „Hauptbenennung“) wurde jeweils die gebräuchlichste Benennung gewählt, was aufgrund der vielen ebenfalls sehr häufig verwendeten Synonyme nicht immer einfach war. Ausschlaggebend für die Auswahl der Vorzugsbenennung war letztendlich die Häufigkeit ihres Vorkommens sowie die Zuverlässigkeit und Aktualität der Quellen, in denen die Benennung verwendet wurde. Bei terminologischen Lücken werden Übersetzungsvorschläge mit dem Kürzel „ÜV“ gekennzeichnet.

5.2.3 Grammatik (GRA)

Die Benennungen sind in der Regel in ihrer Grundform angegeben (Substantive im Nominativ Singular, Verben im Infinitiv), Mehrwortbenennungen und Fachwendungen wurden in ihrer natürlichen Wortfolge erfasst. Grammatikalische Informationen wie z.B. Genus, Zahl, etc. wurden grundsätzlich nicht angeführt, da sie dem Zielpublikum dieser Arbeit bekannt sein sollten; nur dort, wo es Unklarheiten gab bzw. bei grammatikalischen Besonderheiten wurden Angaben zur Grammatik gemacht. Ist beispielsweise eine Benennung im Plural angegeben, wird im Grammatik-Feld (GRA) durch die Abkürzung „Pl.“ darauf hingewiesen. Grammatikalische

Angaben zu Synonymen sind der Übersichtlichkeit halber direkt neben den betreffenden Synonymen im Synonym-Feld zu finden.

5.2.4 Kurzformen (KF)

In dem für Kurzformen vorgesehenen Feld (KF) werden ausschließlich Kurzformen der Vorzugsbenennung angegeben. Kurzformen von Synonymen sind der Übersichtlichkeit halber im Synonym-Feld direkt neben den betreffenden Synonymen in einem Klammerausdruck angeführt. Siehe auch Wortkürzungen (Kap. 2.11.6).

5.2.5 Verben und Fachwendungen (V)

Da die fachsprachliche Phraseologie für die fachgerechte Verwendung der Terminologie und damit auch für die richtige Anwendung einer Fachsprache von grundlegender Bedeutung ist, wurden in der vorliegenden Arbeit nicht nur Substantiva ins Glossar aufgenommen, sondern auch Verben und fachliche Wendungen (siehe Kap. 2.12). Häufig in der Fachsprache des Films anzutreffende Verben und Fachwendungen wurden als Zusatzinformation in der Datenkategorie „Verb“ (unter dem Kürzel „V“) angegeben; die Kontexte wurden in den betreffenden terminologischen Einträgen nach Möglichkeit so ausgewählt, dass die Verben bzw. Fachwendungen darin vorkommen. Auf eigene terminologische Einträge für Verben sowie eigene phraseologische Einträge für Fachwendungen wurde aus zeit- und aufwandsökonomischen Gründen abgesehen.

Verben oder Fachwendungen, die von dem im jeweiligen Terminologieeintrag behandelten Begriff etwas abweichen, werden im nachstehenden Glossar in den Anmerkungen der entsprechenden Einträge angeführt und erläutert – auch hier musste wegen der großen Menge an filmterminologischen Begriffen auf eine gesonderte Abhandlung der Begriffe in eigenen terminologischen Einträgen verzichtet werden; es konnten nur die wichtigsten bzw. üblichsten Begriffe ins Glossar aufgenommen werden. Daher wurden in diesen Fällen aus Relevanzgründen keine neuen Einträge angelegt; sinnverwandte Verben oder Fachwendungen wurden als zusätzliche Information zu den bestehenden Einträgen hinzugefügt und zwecks Auffindbarkeit in den Index eingetragen.

5.2.6 Synonyme (SYN)

Alle Synonyme, die zu einem Begriff existieren, sind im Synonym-Feld (SYN) des jeweiligen terminologischen Eintrags angeführt; die Synonyme stehen dabei direkt unter der Vorzugsbenennung, damit sie sofort auf einen Blick zu sehen sind. Zusätzlich sind die Synonyme nach der Häufigkeit ihres Vorkommens bzw. nach ihrer Gebräuchlichkeit und somit nach absteigender Wichtigkeit gereiht. Aufgrund der großen Zahl an Synonymen im untersuchten Fachgebiet (siehe dazu Kap. 2.6.2) finden sich bei den Synonymen keine Quellenangaben; die Synonyme sind jedoch alle (bis auf wenige Ausnahmen) der konsultierten Literatur entnommen (siehe Literaturverzeichnis) und stammen somit aus verlässlichen Quellen.

Kurzformen sowie **grammatikalische Angaben** zu Synonymen sind der Übersichtlichkeit halber direkt neben den betreffenden Synonymen im Synonym-Feld zu finden; in den für Kurzformen und grammatikalische Angaben

vorgesehenen Feldern (KF und GRA) werden ausschließlich Informationen, die sich auf die Vorzugsbenennung beziehen, angegeben.

Zu häufig verwendeten Synonymen sind oft **Kontexte** angeführt, damit die Synonyme ebenfalls im Zusammenhang mit ihrer unmittelbaren fachsprachlichen Umgebung gezeigt werden. Da die Kontexte in den einzelnen terminologischen Einträgen nach absteigender inhaltlicher Relevanz gereiht wurden, sind die Kontexte der Vorzugsbenennungen jeweils nicht von den Kontexten der Synonyme getrennt; nach Möglichkeit stehen die Kontexte zur Vorzugsbenennung jedoch am Anfang und gehören zu den erstgewählten Kontexten.

Oft vorkommende Synonyme finden sich auch häufig in **Definitionen**, da Definitionen in erster Linie nach den Kriterien Zuverlässigkeit, Klarheit, Kürze und Präzision ausgewählt wurden (unabhängig davon, ob darin die jeweilige Vorzugsbenennung, keine Benennung oder ein Synonym enthalten ist). Nachdem die Definitionen so wie die Kontexte in den einzelnen terminologischen Einträgen nach absteigender inhaltlicher Relevanz gereiht wurden, erfolgte auch hier keine Trennung der Definitionen, die die Vorzugsbenennung enthalten von den Definitionen, die eines der Synonyme enthalten. Viele Synonyme werden ohnehin fast genauso häufig verwendet wie die Vorzugsbenennung und sind somit auch bezüglich ihrer Gebräuchlichkeit „gleichwertig“. Um eine gute Verständlichkeit der Definitionen zu erreichen, wurde jedoch darauf geachtet, dass möglichst nicht mehrere Synonyme (sondern immer nur eine Benennung) innerhalb einer Definition verwendet werden.

Quasisynonyme, für die aus Relevanzgründen meist kein eigener terminologischer Eintrag angelegt wurde, werden in den Anmerkungen angeführt und erläutert; auf diese Weise kann auf terminologische Probleme bzw. begriffliche Unterschiede hingewiesen und eingegangen werden. Umgangssprachliche Synonyme finden sich ebenfalls in den Anmerkungen der betreffenden terminologischen Einträge.

5.2.7 Orthographische Varianten

Auf die Angabe unterschiedlicher Schreibweisen (auch „Schreibvarianten“ oder „orthographische Varianten“ genannt) von Benennungen, die üblicherweise im Synonym-Feld angeführt werden, wurde aufgrund der meist großen Zahl an Synonymen pro Begriff verzichtet, weil dies sonst die Übersichtlichkeit beeinträchtigt hätte. Die Schreibvarianten gingen in erste Linie auf die verschiedenen Möglichkeiten der deutschen Rechtschreibung zurück (Getrennt- und Zusammenschreibung, Schreibung mit Bindestrich sowie Groß- und Kleinschreibung). Wird diese Arbeit in elektronischer Form durchsucht, ist dies bei der Sucheingabe zu berücksichtigen.

5.2.8 Definitionen und Kontexte (DEF, KON)

Durch das Anführen jeweils mehrerer Definitionen (DEF 1, DEF 2, ...) bzw. Kontexte (KON 1, KON 2, ...) sollen einerseits terminologische Entscheidungen nachvollziehbar gemacht werden, andererseits wurde damit beabsichtigt, dass die einzelnen Begriffe anhand mehrerer einander ergänzender Definitionen (und Kontexte) in ihrer Gesamtheit genau erfasst werden können. Die Definitionen und Kontexte wurden in den terminologischen Einträgen jeweils nach absteigender inhaltlicher Wichtigkeit gereiht.

Die meist große Zahl an Kontexten pro Begriff liegt unter anderem auch darin begründet, dass oft verwendete Synonyme, von denen es in der Filmterminologie sehr viele gibt (siehe Kap. 2.6.2), ebenfalls im Zusammenhang mit ihrer unmittelbaren fachsprachlichen Umgebung gezeigt werden sollen; deshalb wurden auch Kontexte zu Synonymen ins Glossar aufgenommen. Da auf dem Gebiet der Filmgestaltung pro Begriff größtenteils mehrere gleichwertige Benennungen parallel verwendet werden, von denen die meisten in der Regel recht häufig zum Einsatz kommen, finden sich auch in den Definitionen immer wieder Synonyme (d.h. Benennungen, die im Glossar als Synonym angeführt sind).

Des Weiteren wurden manchmal anhand mehrerer Definitionen und Kontexte unterschiedliche Begriffsauffassungen dargestellt, auf die in den Anmerkungen der betreffenden Einträge eingegangen wird.

Siehe auch „Auswahl der Definitionen“ (Kap. 3.5.2) und „Auswahl der Kontexte“ (Kap. 3.5.3).

5.2.9 Quellenangabe (QUE)

Internetquellen sind mit dem nachgestellten Kürzel „www“ in einem Klammerausdruck gekennzeichnet, um sie von der Printliteratur als Quelle unterscheiden zu können, z.B. Berruti (www). Bei selbst verfassten Definitionen, die in dieser Arbeit aber einen Ausnahmefall darstellen, wird als Quellenangabe „*Eigendefinition*“ angeführt.

5.2.10 Anmerkungen (ANM)

Die Datenkategorie „Anmerkung“ dient als „Sammelkategorie“ für Kommentare, die sich auf jede beliebige Datenkategorie, eine Gruppe von Datenkategorien oder auf den gesamten terminologischen Eintrag beziehen können. Zwecks Übersichtlichkeit wurden die Anmerkungen bei mehr als einer Anmerkung pro Eintrag in mehrere Datenfelder (ANM 1, ANM 2, ...) unterteilt.

In den meisten Fällen enthalten die Anmerkungen zusätzliche Angaben, die die Verwendung des jeweiligen Terminus mitbestimmen. Darunter fallen Hinweise auf das Vorliegen von Polysemie, Informationen zur Äquivalenz (bei terminologischen Lücken oder wenn keine vollständige Äquivalenz gegeben ist, z.B. bei Inklusionen), weiterführende bzw. ergänzende inhaltliche Informationen zum Begriff, Hinweise auf bestehende Oberbegriff-Unterbegriff-Beziehungen bzw. auf Antonyme, Anmerkungen zu begrifflichen Divergenzen auf einsprachiger Ebene, wenn Begriffsauffassungen voneinander abweichen, etc. Auf Zusatzinformationen zu den einzelnen Begriffen wurde grundsätzlich großer Wert gelegt, um die terminologischen Einträge durch Anmerkungen exakter und verwendungsfähiger zu machen. Denn erst die Anmerkungen geben letztendlich Aufschluss darüber, ob in einer der beiden Sprachen eine begriffliche Problematik vorliegt oder ob dem jeweiligen Eintrag womöglich eine Äquivalenzproblematik zugrunde liegt. Neben der Erläuterung divergierender Begriffsauffassungen auf einsprachiger Ebene sowie der Beschreibung zwischensprachlicher Begriffsunterschiede wird in den Anmerkungen aber auch auf begriffliche Besonderheiten im Fachwortschatz eingegangen – u.a. auf solche, die beide Sprachen gemeinsam haben. Außerdem wird in den betreffenden Einträgen auf die inkonsistente, d.h. uneinheitliche Auffassung und Verwendungsweise mancher filmterminologischer Begriffe bzw. Termini hin-

gewiesen, um die Benutzer dafür zu sensibilisieren, dass filmgestalterische Termini im fachsprachlichen Gebrauch oft unterschiedlich und vor allem in der Praxis aufgrund mangelnder Präzision undifferenziert verwendet werden.

Des Weiteren enthalten die Anmerkungen Erklärungen, Hinweise zu einzelnen Definitionen oder Kontexten, Metainformationen zu den jeweiligen Begriffen (z.B. zur weiterführenden Begriffsproblematik), wichtige Hinweise auf die Verwechslungsgefahr einzelner Termini sowie Angaben zu fachlichen Besonderheiten der Filmterminologie bzw. Besonderheiten, die während der terminologischen Recherche aufgefallen sind.

Dartüber hinaus werden auch Quasisynonyme, verwandte Begriffe (sinnverwandte Substantiva, Verben, Fachwendungen) – darunter fallen z.B. auch seltener verwendete Ober- oder Unterbegriffe etc. – oder umgangssprachliche Benennungen aus der Praxis in den Anmerkungen angeführt und erläutert, wenn für sie aus Relevanzgründen kein eigener terminologischer Eintrag angelegt wurde. Auf diese Weise kann auf terminologische Probleme bzw. begriffliche Unterschiede eingegangen werden. Bei verwandten Termini und Quasisynonymen, die oft im selben begrifflichen Kontext verwendet werden (Quasisynonyme können allerdings nur in bestimmten Kontexten synonym mit dem im jeweiligen Eintrag behandelten Terminus verwendet werden) und manchmal den Definitionen oder Kontexten des jeweiligen terminologischen Eintrags entnommen sind, sind meist deren deutsche bzw. italienische Äquivalente oder Übersetzungsvorschläge angegeben (entweder in derselben Anmerkung oder in einer Anmerkung der jeweils anderen Sprache).

Grundsätzlich sind alle Termini, die aus bestimmten Gründen nicht als Synonyme aufgenommen wurden (Teiläquivalenz bei Quasisynonymen, sehr selten verwendete Benennungen oder problematische Termini, z.B. ungenau definierte Termini, irreführende bzw. ähnlich klingende Benennungen, bei denen Verwechslungsgefahr besteht) in den Anmerkungen des jeweiligen Eintrags zu finden. Auch Antonyme zu den in den jeweiligen Einträgen behandelten Begriffen, für die aufgrund ihrer seltenen Verwendung kein eigener Eintrag angelegt wurde, sind in den Anmerkungen zu finden (z.B. it *illuminazione marcata*, it *falso raccordo di sguardo*). Deutsche bzw. italienische Äquivalente oder Übersetzungsvorschläge wurden auch hier entweder in derselben Anmerkung oder in einer Anmerkung der jeweils anderen Sprache angegeben.

Bei terminologischen Lücken werden die jeweiligen Übersetzungsvorschläge in den Anmerkungen erläutert. Im Falle von Inklusionen finden sich die Übersetzungsvorschläge ausschließlich in den Anmerkungen, weil in diesen Fällen immer der in der jeweiligen Sprache übliche Terminus als Vorzugsbenennung angegeben wurde, auch wenn dieser Terminus begrifflich stets weiter gefasst ist als sein Pendant in der anderen Sprache. Das hat den Grund, dass diese Form der terminologischen Erfassung für die Praxis der Übersetzung meist am zielführendsten ist. Benötigt man für eine genaue Unterscheidung in der Zielsprache ein hundertprozentiges Äquivalent, kann man auf den in der Anmerkung stehenden Übersetzungsvorschlag zurückgreifen, welcher auch hier immer mit dem Kürzel „ÜV“ gekennzeichnet ist.

Manchmal werden in den Anmerkungen auch wichtige Sachverhalte zu den einzelnen Begriffen erklärt, die für beide Sprachen gelten; der Einfachheit und Übersichtlichkeit halber wurden solche Informationen meist nur in einer Sprache angeführt (in der Regel im Deutschen, siehe z.B. Terminus *Ranzoom* und *Rückzoom*, ANM 2, 1).

Zusätzlich finden sich in den Anmerkungen fallweise Querverweise; denn auch in den Anmerkungen wurden Termini, die an einer anderen Stelle des Glossars definiert werden, als Verweise gekennzeichnet.

5.2.11 Abbildungen

Auf die Aufnahme von Abbildungen wurde aus zeit- und aufwandsökonomischen Gründen abgesehen. Abbildungen können jedoch in der konsultierten Literatur (siehe Literaturverzeichnis), aber auch im Internet (durch die Eingabe der jeweiligen Benennung als Suchwort) gefunden werden.

5.3 Struktur des terminologischen Eintrags im vorliegenden Glossar

Die terminologischen Einträge sind jeweils zweisprachig (Deutsch und Italienisch); die Erfassung der terminologischen Daten erfolgte in tabellarischer Form. Die einzelnen Einträge sind begriffsbezogen, d.h. jeder terminologische Eintrag behandelt jeweils einen Begriff. Die Datenkategorien Definition, Kontext und Erklärung sind jeweils mit Quellenangaben versehen. Der terminologische Eintrag kann aus folgenden Feldern bestehen:

de	(Vorzugs-)Benennung Deutsch Der deutsche Eintrag steht immer an erster Stelle, gefolgt vom italienischen Eintrag.
it	(Vorzugs-)Benennung Italienisch Der italienische Eintrag folgt immer auf den deutschen Eintrag (siehe oben).
KF	Kurzform(en) , d.h. Akronym(e) und Abkürzung(en)
GRA	Grammatik , d.h. grammatikalische Angaben zu Genus (m./f./n.), Zahl (Pl.), etc.
V	Verb(en), Fachwendung(en)
ADJ	Adjektiv(e)
SYN	Synonym(e) ; auch Kurzformen bzw. grammatikalische Angaben zu Synonymen finden sich der Übersichtlichkeit halber direkt neben den betreffenden Synonymen im Synonym-Feld (meist in einem Klammerausdruck).
DEF	Definition (bei mehreren Definitionen: DEF 1, DEF 2, ...) Alle zum jeweiligen terminologischen Eintrag gehörenden Benennungen sind in der Definition durch <i>Kursivschreibung</i> hervorgehoben.
KON	Kontext (bei mehreren Kontexten: KON 1, KON 2, ...) Alle zum jeweiligen terminologischen Eintrag gehörenden Benennungen sind im Kontext durch <i>Kursivschreibung</i> hervorgehoben.
ERK	Erklärung (bei mehreren Erklärungen: ERK 1, ERK 2, ...) Originaltext mit ergänzenden Informationen zum jeweiligen Begriff, in dem keine der zum jeweiligen Eintrag gehörenden Benennungen vorkommt.

QUE	Quelle Die Quellenangabe bezieht sich immer auf das oberhalb von ihr stehende Datenfeld. Internetquellen sind mit dem nachgestellten Kürzel „www“ in einem Klammerausdruck gekennzeichnet, um sie von der Printliteratur unterscheiden zu können. Bsp.: Berruti (www)
ANM	Anmerkung (bei mehreren Anmerkungen: ANM 1 , ANM 2 , ...)

Genaue Informationen zu den wichtigsten Datenkategorien des terminologischen Eintrags sind in Kapitel 2.10 zu finden.

5.4 Überblick über die verwendeten Symbole und Kürzel

ÜV	Übersetzungsvorschläge sind mit „ÜV“ in einem nachgestellten Klammerausdruck gekennzeichnet, z.B. „komplexe Kamerabewegungen“ (ÜV).
►	Verweis auf einen anderen terminologischen Eintrag
→	verweist darauf, dass der betreffende Terminus an einer anderen Stelle (meist in Anmerkungen) erwähnt bzw. näher erläutert wird
[...], [Text]	Auslassungen oder Einfügungen im Originaltext
mdp, macchina	übliche Abkürzungen von „ <i>macchina da presa</i> “ (die Bedeutung von „ <i>macchina</i> “ ist durch den Kontext klar)

5.5 Glossar zur Terminologie der Filmgestaltung Deutsch - Italienisch

5.5.1 Mise-en-Scène

5.5.1.1 Begriffsfeld Film - allgemein

de Diegese

ADJ diegetisch, intradiegetisch

DEF 1 Begriff der Erzähltheorie, der auch in der Filmtheorie angewandt wird: das Material der Filmerzählung, zu dem nicht nur die Narration selbst, sondern auch deren fiktionale Dimensionen von Raum und Zeit gehören.
QUE vgl. Monaco 2006:44

DEF 2 Erzählen ist das Erfinden einer (mehr oder weniger) fiktiven Welt, die mit allen ihren Bestandteilen ein geschlossenes ästhetisches Ganzes bildet. Jene dargestellte Welt bezeichnet man (speziell auch in der amerikanischen filmbezogenen Erzählforschung) als *Diegese* (von griech. „Erzählung“). Sie ist dadurch definiert, dass sie eine raum-zeitliche Situierung konstituiert.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:151

DEF 3 Der Terminus der *Diegese* bezeichnet die Vorstellung der dargestellten Welt, wie der Film sie in seiner Gesamtheit konstruiert.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:106

DEF 4 Der Begriff „*diegetisch*“ bezeichnet alles, was in der erzählten Welt des Films existiert bzw. stattfindet und von den Figuren des Films prinzipiell wahrgenommen werden kann. Unter *diegetischer* Sprache versteht man somit jede Sprache, deren Quelle in der erzählten Welt des Films zu finden ist, also grundsätzlich alle Worte, die von den Figuren des Films gesprochen werden und wahrgenommen werden können [► diegetischer Ton].
QUE Kaltenböck (www)

DEF 5 Alles, was in der erzählten Welt existiert bzw. alles, was aus der erzählten Welt zu kommen scheint.
QUE Fuxjäger (www)

DEF 6 *Diegese*: Die erzählte Welt des Films.
QUE Rother 1997:58

DEF 7 *Diegetisch* ist alles, was die Figuren der Erzählung hören [► diegetischer Ton].
QUE Fuxjäger (www)

KON 1 Eine Erzählung braucht einen räumlich und zeitlich bestimmten Handlungsraum (*Diegese*).
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:151

KON 2 Ein *diegetischer* Ton [► diegetischer Ton] ist zum Beispiel Musik, die von den Protagonisten selbst gespielt oder gesungen wird.
QUE Beller 2005:219

KON 3 Der Ton der Polizeisirene gehört zur *diegetischen* Welt dieser „Derrick“-Folge [► diegetischer Ton].
QUE Mikos 2003:228

ANM 1 Der Begriff „Diegese“ bezieht sich auf alles, was Teil des Films ist. Es kann z.B. der Ton, ein Erzähler, eine Lichtquelle etc. „diegetisch“ oder „nicht-diegetisch“ („extradiegetisch“) sein.

ANM 2 Siehe auch Einträge „► diegetischer Ton“ und „► nicht-diegetischer Ton“, „► externer diegetischer Ton“ und „► interner diegetischer Ton“ sowie „► diegetische Lichtquelle“ und „► nicht-diegetische Lichtquelle“.

it diegesi

ADJ diegetico, intradiegetico

DEF Mondo del racconto, considerato come insieme di eventi ed esistenti: azioni e avvenimenti, da una parte; ambienti e personaggi, dall'altra.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:152

KON 1 Ogni racconto dà vita a un suo mondo, popolato di personaggi, luoghi, tempi, eventi, sentimenti, oggetti, parole, rumori, musiche ecc. È a questo mondo che la narratologia ha dato il nome di *diegesi*, termine che Sorieau ha ripreso dagli antichi greci, intendendolo come tutto ciò che appartiene alla storia raccontata e al mondo proposto o supposto dalla finzione.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:15

KON 2 Con la espressione ►suono *diegetico* possiamo intendere tutti quei suoni che provengono direttamente dalla *diegesi* vera e propria del film, come la voce di un personaggio che parla con qualcuno, il rumore del traffico stradale, il suono di una banda musicale che percorre una via cittadina.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:230

KON 3 Per ►luce extradiegetica si intende quel tipo di illuminazione prodotta da riflettori e superfici riflettenti che esistono solo nella realtà produttiva del film, e non nella sua *diegesi*, e che per questo non possono mai essere mostrati dalla macchina da presa, almeno nell'ambito del ►cinema classico. Tuttavia sono proprio gli effetti di questa luce extradiegetica – e non le macchine che lo producono – a entrare nella *diegesi* del film e a determinarne la natura. Funzione della ►luce *diegetica* è così a volte quella di giustificare tali effetti.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:63

KON 4 Il volto di un personaggio è fortemente illuminato in un ambiente oscuro affinché lo spettatore possa concentrarsi sulla sua espressione. Causa di questa illuminazione sarà uno studiato gioco di luci creato a livello extradiegetico [►luce extradiegetica]; ma per rendere credibile l'effetto risultante si potrà ricorrere a qualche elemento *diegetico* come, ad esempio, una candela fra le mani del personaggio, una lampada posta al suo fianco, la luce della luna che filtra attraverso una finestra ecc. Il rapporto tra ►luce *intradiegetica* e extradiegetica si dà sostanzialmente all'interno di una logica di verosimiglianza che, potrà essere ricercata o, al contrario, rifiutata.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:63f

KON 5 Il ►suono *diegetico* proviene da una fonte sonora presente in scena (visibile ►in campo o comunque intuibile nello spazio circostante in ►fuori campo).
QUE Mazzoleni 2002:146

KON 6 La musica *diegetica* [►suono diegetico], provenendo dall'ambiente dove si svolge l'azione, può rafforzare e incrementare l'illusione di realtà.
QUE Mazzoleni 2002:144

ANM 1 Der Begriff „diegesi“ bezieht sich auf alles, was Teil des Films ist. Es kann z.B. der Ton, eine Erzähler, eine Lichtquelle etc. diegetisch („diegetico“ oder „intradiegetico“) oder nicht-diegetisch („extradiegetico“ oder „non-diegetico“) sein.

ANM 2 Siehe auch Einträge „►suono diegetico“ und „►suono extradiegetico“, „►suono diegetico esteriore“ und „►suono diegetico interiore“ sowie „►luce diegetica“ und „►luce extradiegetica“.

ANM 3 Folgende Benennungskombinationen sind im Italienischen bei dem entgegengesetzten Begriffspaar „diegetisch – nicht-diegetisch“ üblich: „diegetico – extradiegetico“ (sehr häufig), „intradiegetico – extradiegetico (häufig)“ oder „diegetico – non diegetico“ (selten).

de On

SYN On-Screen, On-Screen-Space

DEF 1 Fachjargon: Im Bild.
QUE Müller 2003:301

DEF 2 Jedes in einer ►Einstellung abgebildete Geschehen und der in ihr repräsentierte Raum ist *on screen*.
QUE vgl. Rother 1997:223

KON 1 Der ►Schnitt legt letztendlich fest, ob der Akteur im *On* oder im ►Off gezeigt wird.
QUE Schleicher/Urban 2005:174

KON 2 Für mich ist bei einer →Dialogszene [►Szene] wichtig, wie ich sie spannend machen kann durch das, was im *On* oder im ►Off gesagt wird.
QUE Beller 2005:118

KON 3 Aus dem ►Off-Screen können auch Personen sprechen, sodass man nur die Reaktion der Zuhörenden *On-Screen* beobachten kann – in den für Schauspieler schwierigen ►Reaction Shots, da sie hier [...] vorwiegend aus der Nähe mit beinahe klinischer Aufmerksamkeit betrachtet [werden].
QUE Koebner 2007:267

KON 4 [...] [eine] [L]inie, die zwei Räume, den sicheren *On-Screen-Space* vom verunsichernden ►Off-Screen-Space trennt. Hitchcock etwa hat diese Verunsicherung in seinen Suspense-►Einstellungen weidlich ausgenutzt und nach dem Muster der Geisterbahn alle Arten von Überraschungen im Off-Screen-Space bereitgehalten. [...] wie der Film die einzelne Einstellung überschreitet, so interagieren *On-Screen-* und *Off-Screen-Space*, das Sichtbare und das, was aktuell nicht sichtbar ist, möglicherweise aber gleich erscheint, oder auf Dauer der Phantasie des Zuschauers überlassen bleibt.
QUE Koebner 2007:107f

KON 5 Die ►Sequenzen sind meist so aufgebaut, dass die vom Reporter befragte Person im *On* mit der Erzählung beginnt und dann per ►Überblendung in eine ►Rückblende überleitet.
QUE Beller 2005:128

ANM 1 Der Oberbegriff „On“ wird stark mit seinem Unterbegriff „►On-Ton“ assoziiert, da der Terminus „On“ am häufigsten im Zusammenhang mit Ton verwendet wird.

ANM 2 Obwohl sich der Terminus „On“ in den meisten Fällen auf Tonereignisse bezieht, wird er auch für das Abbilden von Raum verwendet. Für Blicke oder Bewegungen der Schauspieler in oder aus dem →Bildraum kommt dieser Terminus ebenfalls zum Einsatz (siehe z.B. DEF 2, KON 1).

ANM 3 Der Begriff „On“ wird auch beim Licht verwendet: im Bild sichtbare Lichtquellen (sogenannte Requisitenleuchten; it „fonti di luce presenti in scena“) werden „*On-Screen-Lichtquellen*“ (it „fonti di luce *in campo*“ bzw. „luce *in campo*“) genannt [vgl. Samlowski (www)]. Bei einer *On-Screen-Lichtquelle* handelt es sich um eine ►diegetische Lichtquelle.

Siehe auch ANM 2, it.

it (in) campo

SYN spazio in campo, spazio in, in

DEF 1 Parte di ambiente inquadrato [►inquadrare] dalla macchina da presa.
QUE Vezzoli 2002:38

DEF 2 Lo spazio selezionato dalla mdp.
QUE Morales 2004:156

DEF 3 Tutto ciò che si vede sullo schermo si dice „*in campo*“.
QUE Petri 2006:51

KON 1 La relazione fra *campo* e ►fuori campo diegetici [►diegesi] vige, in potenza, in qualsiasi tipo di ►inquadratura filmica, ma la sua attivazione avviene attraverso determinati indici visivi e sonori.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:32

KON 2 Un personaggio che entra *in campo* non arriva chiaramente dal nulla, bensì da uno spazio contiguo a quello dell'azione, che noi non vediamo ma che fa parte della scena rappresentata.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:96

KON 3 La parte *in campo*: l'►inquadratura della parte di un corpo o di un oggetto rimanda, per estensione, alla sua continuazione nel ►fuori campo diegetico [►diegesi].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:32

KON 4 Il ►suono diegetico proviene da una fonte sonora presente in scena (visibile *in campo* o comunque intuibile nello spazio circostante in ►fuori campo).
QUE Mazzoleni 2002:146

KON 5 Il ►fuori campo è recuperabile alla visibilità attraverso un ►movimento di macchina, uno ►zoom all'indietro o un atto di ►montaggio. La sua posizione rispetto allo *spazio in campo* sarà più o meno determinabile, a seconda delle informazioni fornite dal film fino a quel momento, sia direttamente, nel caso si tratti di uno spazio precedentemente mostrato, sia indirettamente, nel caso si rimandi a uno spazio inedito ma riguardo al quale siano già state comunicate allo spettatore alcune informazioni attraverso i dialoghi, le voci narranti, le didascalie e i rumori. Lo ►spazio fuori campo è dunque fluttuante e reversibile, dal momento che lo ►spazio off può trasformarsi [...] in *spazio in* e viceversa.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:32

KON 6 In una prospettiva dinamico-temporale, lo ►spazio fuori campo rappresenta lo spazio del futuro e del passato, di ciò che sarà *in campo*, o che aspira a entrare *in campo*, e di ciò che è stato e non è più *in campo*, anche se potrebbe tornarvi [...].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:33

ANM 1 Der Oberbegriff „(in) campo“ bezieht sich oft auf Tonereignisse (Unterbegriff „►suono in campo“), wird aber auch für das Abbilden von Raum und für die Blicke oder Bewegungen der Schauspieler in oder aus dem →Bildraum verwendet (z.B. KON 2: „entrare *in campo*“ sowie KON 3, 5, 6).

ANM 2 Der Begriff „(in) campo“ kann z.B. auch beim Licht verwendet werden: Wenn die Lichtquelle im Bild sichtbar ist („fonti di luce presenti in scena“; Requisitenleuchten), spricht man von „fonti di luce in campo“ bzw. „luce in campo“ (de „On-Screen-Lichtquelle“). Bei On-Screen-Lichtquellen handelt es sich um ►diegetische Lichtquellen. Siehe auch ANM 3, de.

ANM 3 Der Terminus „campo“ kann mehrere Bedeutungen haben. Siehe „►campo (di ripresa)“, ANM 2, 3.

de Off

SYN Off-Screen, Off-Raum, Off-Screen-Space

DEF Fachjargon: Außerhalb des Bildes.
QUE Müller 2003:301

KON 1 Als *Off* wird auch der Raum bezeichnet, der durch Blicke und Bewegungen von Figuren aus dem →Bildraum hinaus oder Bewegungen in ihn hinein aktiviert wird.
QUE Rother 1997:223

KON 2 Der ►Schnitt legt letztendlich fest, ob der Akteur im ►On oder im *Off* gezeigt wird.
QUE Schleicher/Urban 2005:174

KON 3 ►Einstellung 1 zeigt einen Mann, der erschrocken in den *Off-Raum* blickt.
QUE Beller 2005:182

KON 4 Für mich ist bei einer →Dialogszene [►Szene] wichtig, wie ich sie spannend machen kann durch das, was im ►On oder im *Off* gesagt wird.
QUE Beller 2005:118

KON 5 Als sichtbares Ergebnis [...] dieser Regel behalten die Figuren ihre relativen Positionen im Bild bei: z.B. Figur A befindet sich stets links von der ebenfalls sichtbaren oder auch im *Off* befindlichen Figur B [...].
QUE Fuxjäger (www)

KON 6 Aus dem *Off-Screen* können auch Personen sprechen, sodass man nur die Reaktion der Zuhörenden ►On-Screen beobachten kann – in den für Schauspieler schwierigen ►Reaction Shots, da sie hier [...] vorwiegend aus der Nähe mit beinahe klinischer Aufmerksamkeit betrachtet [werden].
QUE Koebner 2007:267

KON 7 [...] [eine] [L]inie, die zwei Räume, den sicheren ►On-Screen-Space vom verunsichernden *Off-Screen-Space* trennt. Hitchcock etwa hat diese Verunsicherung in seinen Suspense-►Einstellungen weidlich ausgenutzt und nach dem Muster der Geisterbahn alle Arten von Überraschungen im *Off-Screen-Space* bereitgehalten. [...] wie der Film die einzelne Einstellung überschreitet, so interagieren On-Screen- und *Off-Screen-Space*, das Sichtbare und das, was aktuell nicht sichtbar ist, möglicherweise aber gleich erscheint, oder auf Dauer der Phantasie des Zuschauers überlassen bleibt.
QUE Koebner 2007:107f

ANM 1 Der Oberbegriff „Off“ wird stark mit seinem Unterbegriff „►Off-Ton“ assoziiert, da der Terminus „Off“ am häufigsten im Zusammenhang mit Ton verwendet wird.

ANM 2 Obwohl sich der Terminus „Off“ in den meisten Fällen auf Tonereignisse bezieht, wird er auch für das Abbilden von Raum (d.h. für räumliche Verhältnisse / Beziehungen) und für die Blicke („Blick ins Off“; it „sguardo off“ bzw. „sguardo fuori campo“) oder Bewegungen der Schauspieler in oder aus dem →Bildraum verwendet. Siehe z.B. KON 1 und 3. Siehe auch ANM 1, it.

ANM 3 Der Begriff „Off“ wird auch beim Licht verwendet: im Bild nicht sichtbare Lichtquellen werden „Off-Screen-Lichtquellen“ (it „luce fuori campo“) genannt [vgl. Samlowski (www)]; es handelt sich um „Licht aus dem Off“ (it „luce proveniente dal fuori campo“). Siehe auch ANM 2, it.

it fuori campo

KF FC

SYN fuoricampo, off, spazio fuori campo, spazio off

DEF 1 Ogni azione o suono che si svolge o accade fuori dal ► campo inquadrato [► inquadrare].
QUE Vezzoli 2002:100

DEF 2 Tutto quello che non si vede (e che probabilmente si percepisce soltanto) si chiama „*fuoricampo*“.
QUE Petri 2006:51

DEF 3 Lo spazio diegetico [► diegesi] escluso dal ► campo dell'► inquadratura, e suscettibile di entrarne a far parte; ma, anche, lo spazio non diegetico nel quale si trova collocata la macchina da presa che, invece, non potrà mai essere accolto nell'inquadratura.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154

DEF 4 Ciò che è fuori dallo spazio inquadrato [► inquadrare], cioè dal ► campo, ma che è in relazione con esso.
QUE Morales 2004:157

KON 1 Lo sguardo di un personaggio verso un determinato punto del *fuori campo*, nel suo indicare la presenza di qualcosa di esterno, lontano e sfuggente, esplicita immediatamente l'esistenza di ciò che è dato a vedere al personaggio ma non allo spettatore.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:96

KON 2 [...] Abbiamo nella n. 3 un'impostazione di tipo teatrale, con entrate e uscite dei personaggi dall'► inquadratura, mentre la festa che si svolge tutt'intorno viene lasciata in *fuoricampo*.
QUE Mazzoleni 2002:105

KON 3 *Fuori campo* una chitarra suona le note di „Moon River“. [...] Paul, affacciato alla finestra guarda verso il *fuori campo*, oltre il margine inferiore dell'► inquadratura. La macchina da presa lo riprende dal basso [► inquadratura dal basso], in ► figura intera.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:164

KON 4 Se il personaggio che parla guarda ad esempio l'interlocutore dirigendo il proprio sguardo *fuori campo* a destra, nell'► inquadratura successiva questo rivolgerà il proprio sguardo *fuori campo* a sinistra, mantenendo così una traiettoria ideale che lega i due sguardi nello spazio. [...] Se un personaggio esce *fuori campo* a destra dell'inquadratura, dovrà rientrare nella successiva inquadratura da sinistra, altrimenti lo spettatore avrà la sensazione che esso, fatta una giravolta, sia tornato indietro.
QUE Mazzoleni 2002:36

KON 5 Nel momento in cui la vediamo allontanarsi dall'edificio ed uscire *fuori campo*, un colpo di vento fa volar via lo scialle [...].
QUE Mazzoleni 2002:100

KON 6 [...] un personaggio che si nasconde ad esempio dietro una colonna presente in scena oppure oltrepassi una soglia „va *fuori campo*“.
QUE Mazzoleni 2002:41

KON 7 [...] una voce femminile comincia a recitare *fuori campo* il seguente monologo [...].
QUE Costa 1993:20

KON 8 Quando si gira il dialogo fra due personaggi bisogna assicurarsi una corretta corrispondenza degli

- sguardi reciproci, che devono essere opposti e simmetrici. Se il personaggio che parla guarda ad esempio l'interlocutore dirigendo il proprio sguardo *fuori campo* a destra, nell'►inquadratura successiva questo rivolgerà il proprio sguardo *fuori campo* a sinistra, mantenendo così una traiettoria ideale che lega i due sguardi nello spazio.
- QUE Mazzoleni 2002:63
- KON 9** Il *fuori campo* è recuperabile alla visibilità attraverso un ►movimento di macchina, uno ►zoom all'indietro o un atto di ►montaggio. [...] Lo *spazio fuori campo* è dunque fluttuante e reversibile, dal momento che lo *spazio off* può trasformarsi [...] in ►spazio in e viceversa.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:32
- KON 10** In una prospettiva statica, il *fuori campo* è da intendersi come „integrazione in assenza“ dello spazio rappresentato entro la cornice del quadro, vale a dire che lo spettatore completa immaginariamente questo spazio presupponendone la continuazione oltre i bordi del quadro. Se, per esempio, un'►inquadratura mostra la testa di un personaggio, lo spettatore è portato ad integrare automaticamente la figura con la parte mancante del corpo. [...] In conclusione, i fattori di attivazione del *fuori campo* agiscono sui procedimenti profondi della visione spettatoriale: lavorando sui limiti dell'inquadratura e sulla visione parziale, incompleta, intervengono direttamente su quel „desiderio di vedere“ che sta alla base della visione cinematografica [...].
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:32
- KON 11** Sguardo *off* si dice dello sguardo di un soggetto inquadrato [►inquadrare] diretto verso qualcosa *fuori campo*.
- QUE Petri 2006:51
- KON 12** Un altro esempio di ►controcampo è quello che permette il →passaggio da una ►ripresa in soggettiva [►soggettiva] a una ►oggettiva, ossia che riprende il personaggio che nella precedente ►inquadratura soggettiva era in *fuoricampo*.
- QUE Petri 2006:57
- KON 13** [...] la bambina [...] è quasi investita dall'improvviso arrivo di una macchina proveniente dal *fuori campo*. Attraverso il contenuto visivo delle proprie immagini, il ►montaggio e la dialettica ►campo e *fuori campo*, il film sta dando allo spettatore le informazioni necessarie a seguire il racconto.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:103
- KON 14** Il ►suono diegetico proviene da una fonte sonora presente in scena (visibile ►in campo o comunque intuibile nello spazio circostante in *fuori campo*).
- QUE Mazzoleni 2002:146
- ANM 1** Der Oberbegriff „fuori campo“ bezieht sich meist auf Tonereignisse (Unterbegriff „►suono fuori campo“), wird aber auch, wie in der deutschen Fachsprache, für das Abbilden von Raum und für die Blicke oder Bewegungen der Schauspieler in oder aus dem →Bildraum verwendet (z.B. KON 4-6 „andare / uscire *fuori campo*“, KON 11: „sguardo *off*“, auch „sguardo *fuori campo*“, de „Blick ins Off“). Siehe auch KON 1, 2, 4-6, 8-13.
- ANM 2** Der Begriff „fuori campo“ wird auch beim Licht verwendet: Wenn eine Lichtquelle nicht im Bild sichtbar ist, spricht man von „luce fuori campo“ bzw. von „luce proveniente dal fuori campo“ (de „Off-Screen-Lichtquelle“, „Licht aus dem Off“).

de Over-the-Shoulder-Shot

SYN Over-Shoulder-Shot, Over Shoulder, Über-Schulter-Einstellung, Über-Schulter-Schuss

KF OTS, OSS, OS

DEF 1 Bei →Dialogszenen [►Szene] eine ►Aufnahme, bei der ein Dialogpartner über die Schulter des anderen aufgenommen [►aufnehmen] wird.

QUE Müller 2003:302

DEF 2 ►Aufnahme über die Schulter eines Gesprächspartners. Dabei sind Schulter und Kopf angeschnitten und ►unscharf im Vordergrund zu sehen, während die ►Schärfe auf der bildbeherrschenden zweiten Person liegt.

QUE Müller 2003:179

DEF 3 Einstellungstyp [►Einstellung] des ►Schuss-Gegenschuss-Verfahrens, in dem von zwei Darstellern der eine über die Schulter des anderen aufgenommen [►aufnehmen] wird, wobei dessen Schulter, Profil o.ä. im Bild zu sehen ist. Der *Over-the-Shoulder-Shot* ist typisch für die Wiedergabe von Dialogsituationen.

QUE Rother 1997:224

DEF 4 Eine andere Möglichkeit der optischen ►Auflösung von Dialogen ist der *Over Shoulder Shot*. Hier wird ein Zwiegespräch so gezeigt, dass die Kamera das Gegenüber jeweils von der Seite „anschneidet“, das heißt, sie platziert sich hinter dem Zuhörenden und schaut ihm gewissermaßen „über die Schulter“ (Konvention im ►Continuity System). [...] Je nachdem, welchen Winkel die Kamera beim *Over Shoulder Shot* einnimmt, können aber auch Reaktionen des Gegenübers durch diese ►Einstellung transportiert werden.

QUE Kamp/Rüsel 2007:74f

DEF 5 Sicht über die Schulter der einen Person auf die andere.

QUE Mikos 2003:218

KON 1 Der *Over-Shoulder-Shot* [...] innerhalb des ►SRS [►Shot/Reverse-Shot] etablierte sich erst mit dem ►Tonfilm ab 1930, da man als ►Reaction-Shot nun auch denjenigen zeigen konnte, der nicht sprach, weil man denjenigen hören konnte, über dessen Schulter man dabei schaute.

QUE Beller 2005:17

KON 2 Das Zeigen der Schulterrückseite eines Dialogpartners im →Vordergrund sichert maximale Orientierung und verstärkt die Tiefenwirkung. Weil ►optische Achse und ►Handlungsachse bei *Über-Schulter-Schüssen* fast zur Überdeckung kommen, ist das Gesicht der zur Kamera zugewandten Person fast frontal [►frontale Einstellung] zu sehen. Bei *Über-Schulter-Schüssen* spricht vorwiegend diejenige Person, die der Kamera zugewandt ist, während die Person, deren Kopf- und Halsrückseite vollständig oder nur im Anschnitt sichtbar ist, meistens schweigt.

QUE Petrasch/Zinke 2003:158

KON 3 Der *Over-the-Shoulder-Close-up* [►Close-up] ist ein anderer Code der erzählenden Filmsprache, zu dessen Bestandteilen häufig das Anschneiden gehört. [...] eine interessante Anwendung des Codes, da er den Blickpunkt des Sprechers andeutet, aber physisch gleichzeitig von ihm getrennt ist.

QUE Mikunda 2002:142

KON 4 Immer noch in der *Über-Schulter-Einstellung* sieht man, dass in dem Moment, wo das Vorderrad gerade in den Kanal fallen soll, der Helm des Kanalarbeiters herausausschaut, der Fahrradfahrer fährt über dessen Kopf hinweg [...] und macht dann eine Vollbremsung.

- QUE Rogge 2006:154
- ERK** Sie sind besonders nützlich, um über die Schulter des Sprechenden hinweg die Reaktion des Zuhörers [►Reaction Shot] zu zeigen.
- QUE Ast 2002:25
- ANM 1** Die Benennung „Über-Schulter-Schuss“ (siehe SYN und KON 2) wird lediglich von Petrasch und Zinke (2003:158) verwendet und ist nur bedingt zu empfehlen, da es sich dabei um eine nicht sehr gebräuchliche Lehnübersetzung aus dem Englischen handelt. Das gleiche gilt für die Benennung „Schuss über die Schulter“ (siehe Müller 2003:180f).
- ANM 2** Mikunda (KON 3) spricht oft von einem „Over-the-Shoulder-Close-up“ (Kurzform: „OTS-CU“); bei „Over-the-Shoulder-Shots“ muss es sich aber nicht immer um ►Großaufnahmen (►Close-up) handeln. Im einsprachigen Fachwörterbuch „Visual Effects in a Digital World: A Comprehensive Glossary of Over 7000 Visual Effects Terms“ von Karen E. Goulekas (Morgan Kaufmann, 2001) werden zum Beispiel „over the shoulder (OTS)“ und „over the shoulder close-up (OTS-CU)“ als zwei verschiedene Begriffe angeführt, wobei der „Over-the-Shoulder-Close-up“ einen Unterbegriff vom „Over-the-Shoulder-Shot“ darstellt.
- ANM 3** Verwandte Begriffe: „►Schuss-Gegenschuss-Verfahren“ und „►Reaction Shot“.

it **inquadratura di quinta**

- SYN quinta
- DEF 1** Oggetto o personaggio (spesso in →piano ravvicinato) posto lateralmente nell'►inquadratura, e che ne chiude un lato.
- QUE Morales 2004:158
- DEF 2** Quest'►inquadratura è centrata su un attore ma contiene anche la figura completa o un ►primo piano parziale del secondo attore. Viene usata nelle ►scene di dialogo [→scena di dialogo].
- QUE Long/Schenk 2005:71
- DEF 3** Si dice di una ►ripresa composta da due soggetti rilevanti in cui una grande porzione è occupata da quello primario, mentre la porzione minore è occupata dal secondario alle spalle del quale è posta la macchina da presa.
- QUE Petri 2006:51
- KON 1** Di solito usato in combinazione con una ►soggettiva o un'*inquadratura di quinta* [...].
- QUE Long/Schenk 2005:71
- KON 2** Il fatto è che i personaggi *di quinta* sono quasi sempre di tre quarti di spalle, e così il termine *di quinta* ha finito con l'assumere anche un altro significato e cioè la particolare posizione del personaggio appena descritta: [...] il fatto che il personaggio (o l'oggetto) *di quinta* chiuda un lato dell'►inquadratura (cosa che per altro fa quasi sempre) non è un dettaglio influente, perché permette allo sguardo dello spettatore di scivolare con più facilità dalla *quinta* al centro dell'attenzione. Infatti in genere il personaggio (o l'oggetto) *di quinta* non si presenta mai da solo ma insieme a qualcos'altro che costituisce il centro dell'attenzione.
- QUE Morales 2004:26

- KON 3** Procedura abituale nelle ►scene di dialogo [→scena di dialogo] girate secondo la tecnica classica del ►campo-controcampo, usa di solito mantenere, volta a volta, uno dei personaggi di spalle a fare da *quinta*, mentre l'altro offre il viso alla macchina da presa.
QUE Mazzoleni 2002:36
- KON 4** [...] questa classica tecnica di racconto viene definita ►campo-controcampo, e molto spesso viene realizzata utilizzando questa altrettanto classica ►inquadratura che vede un personaggio *di quinta* e uno frontale [►inquadratura frontale], un'inquadratura che gli americani chiamano OTS, cioè „over the shoulder“, dietro le spalle, proprio perché la ►macchina da presa viene posizionata dietro le spalle di un personaggio, che risulta così *di quinta*, mentre l'altro, quello sul quale lo spettatore viene sollecitato a concentrare l'attenzione, è posto frontalmente rispetto alla mdp.
QUE Morales 2004:54
- KON 5** [...] infine una seconda serie di ►campi/controcampi (questa volta *di quinta*) [...]
QUE Buccheri 2003:226
- KON 6** A questo punto è il caso di notare che questa scelta registica, cioè mostrare con enfasi [...] gli attori secondari e con meno enfasi e spesso con una *quinta* la protagonista, contraddice quella che è stata per molti anni una sorta di legge per i registi, soprattutto hollywoodiani.
QUE Morales 2004:71
- KON 7** [...] con l'interlocutore *di quinta* [...]. [...] l'attore di fronte [►inquadratura frontale] deve occupare i due terzi dell'►inquadratura, mentre il terzo rimanente deve essere occupato dalla spalla dell'interlocutore (nel ►campo/controcampo *di quinta*) [...].
QUE Buccheri 2003:166
- KON 8** Prima lei è di fronte [►inquadratura frontale] e lui *di quinta*, poi viceversa.
QUE Buccheri 2003:177
- KON 9** Qui abbiamo un ►campo/controcampo con gli attori *di quinta*. [...] Vivian passa dalla sinistra alla destra di Marlowe (che rimane di spalle).
QUE Buccheri 2003:183
- KON 10** ►Campo/controcampo con l'interlocutore di spalle o „*di quinta*“ (over-the-shoulder-shot: OTS).
QUE Buccheri 2003:165f
- ANM 1** In der italienischen Fachsprache wird meist statt des Substantivs „inquadratura di quinta“ die Fachwendung „(inquadrato) di quinta“ verwendet (siehe Kontexte); entweder kann sie mit dem Terminus „Over-the-Shoulder-Shot“ übersetzt werden oder die Wendung lässt sich mit „über die Schulter aufgenommen / gefilmt“ ins Deutsche übertragen.
- ANM 2** Verwandte Begriffe: „►campo/controcampo“ und „►piano d'ascolto“.

de Bildfeld

DEF Beschreibt das Bild als inhaltsgefüllte Fläche.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:89

KON 1 In Anlehnung an die französische Übersetzung des Wortes „cadre“ als Rahmen wird diese Eingrenzung des *Bildfeldes* filmwissenschaftlich meist als ►Kadrierung bezeichnet.
QUE Heydolph 2004:82ff

KON 2 [...] vor allem im ►Stummfilm üblich, meist beim Drehen hergestellte ►Blende, in der das gesamte *Bildfeld* bis auf einen kreisförmigen Ausschnitt schwarz erscheint.
QUE Rother 1997:160f

KON 3 Die ►Einstellungsgrößen beziehen sich auf die Wertigkeit, die in dem *Bildfeld* das Objekt des primären Interesses einnimmt.
QUE Rother 1997:73

KON 4 Bei der sogenannten ►Schiebeblende schiebt die neue die auslaufende alte ►Einstellung aus dem *Bildfeld* hinaus.
QUE Schnitt 1) (www)

KON 5 Ein anderer Code, der das gesamte *Bildfeld* in Bewegung setzt, ist die ►freie Kamera.
QUE Mikunda 2002:172

KON 6 [...] Lichtzonen [...] formen [...] eine statische räumliche Situation innerhalb des kadrierten [►kadrieren] *Bildfeldes*.
QUE Heydolph 2004:168

ANM 1 Sinnverwandte, jedoch aufgrund ihrer allgemeinen Bedeutung schwer einzugrenzende (und damit schwer definierbare) Termini sind: „Bildraum“ (auch: „Einstellungsraum“, „Einstellungsbildraum“), „Bildfläche“ und „Blickfeld“, die manchmal synonym mit dem Terminus „Bildfeld“ verwendet werden; sie werden allerdings auch in anderen Kontexten verwendet (siehe ANM 2). In der italienischen Fachsprache werden diese begrifflich ähnlich vagen Termini, die einen relativ breiten Interpretationsspielraum offen lassen, in der Regel mit dem Terminus „campo“ wiedergeben.

ANM 2 Manchmal wird der recht weit gefasste Begriff „Bildfeld“ auch in der speziellen Bedeutung von „►Bildausschnitt“ sowie „►Bildkader“ („►Frame“) verwendet.

it campo (di ripresa)

DEF Spazio selezionato dalla mdp.
QUE Morales 2004:156

KON 1 [...] il ►controcampo [...] è costituito dall'inversione totale del *campo di ripresa* [...].
QUE Mazzoleni 2002:38

KON 2 [...] valorizzando composizione dell'immagine e movimento all'interno del quadro, dilatazione in profondità del *campo di ripresa* [►profondità di campo], esaltazione della prospettiva, insistenza

- sulla durata: un cinema che, guardando strenuamente il mondo, cerca di farcene avvertire il palpito nascosto.
 QUE Mazzoleni 2002:97
- KON 3** Significativo è il ►movimento di macchina in chiusura, che si avvia dopo l'uscita di Paul. Il restringimento di *campo* che esso opera serve a eliminare quella porzione di spazio vuoto a sinistra di Holly, precedentemente occupato da Paul [...].
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:171
- KON 4** Eseguire „aggiustamenti“ di *campo*, seguendo ad esempio un attore in movimento.
 QUE Mazzoleni 2002:56
- KON 5** I *campi* ripresi [►riprendere] devono essere uguali.
 QUE Mazzoleni 2002:39
- KON 6** Il ►controcampo non è l'►inquadratura che scavalca il campo [►scavalcare il campo], ma quella che mostra il *campo* „corrispondente“ a quello dell'interlocutore (rimanendo perciò al di qua della →linea [►linea dell'azione]).
 QUE Buccheri 2003:165
- KON 7** [...] quando un personaggio o un oggetto in movimento avanza verso la mdp fino a coprire l'intero *campo*.
 QUE Mazzoleni 2002:38
- KON 8** [...] la mdp riprende [►riprendere] in ►piano fisso quanto avviene di fronte ad essa, senza mai ►panoramicare (fa semplicemente una correzione [►correzione di *campo*] per →mantenere in *campo* [siehe auch „►(in) campo“] Corey quando si allontana sulla sinistra per informarsi sul conto della bella sconosciuta).
 QUE Mazzoleni 2002:105
- ANM 1** Der Terminus „campo“ kann je nach Kontext auch als „→Bildraum“, „→Bildfläche“, „→Blickfeld“ („campo visivo“) oder ganz allgemein als „→Filmbild“ („→immagine filmica“) im Sinne von „►Einstellung“ („►inquadratura“) übersetzt werden. Siehe dazu ANM 1, de.
- ANM 2** Bei der Benennung „campo“ handelt es sich um ein Polysem, das neben der Bedeutung „Bildfeld“ im Kontext der „►Einstellungsgrößen“ eine spezielle Bedeutung hat – nämlich die Bedeutung „►weite Einstellungsgröße“. Siehe Einträge „Einstellungsgrößen“ / „►scala dei campi e piani“ (ANM 3, it) und „weite Einstellungsgrößen“ / „►scala dei campi“ („►campi di ripresa“). Darüber hinaus ist der Begriff „campo“ („Bildfeld“) eng mit dem Begriff „►inquadratura“ („►Bildausschnitt“) verknüpft. Siehe ANM 3.
- ANM 3** Da es sich bei den Termini „campo“ („Bildfeld“) und „►inquadratura“ („►Bildausschnitt“) um sinnverwandte Begriffe handelt, kommt es manchmal vor, dass diese Termini synonym verwendet werden, obwohl zwei unterschiedliche (wenn auch ähnliche) Begriffe dahinterstehen, die jeweils einen anderen Aspekt unterstreichen: Während der Terminus „campo“ („Bildfeld“) einen weiter gefassten (allgemeineren) Begriff darstellt, steht beim Terminus „inquadratura“ („Bildausschnitt“) die Eingrenzung des filmischen Bildes im Mittelpunkt (vgl. Rondolino/Tomasi 2002:49). Trotzdem wird der Begriff „campo“ ähnlich unpräzise definiert wie oft der Begriff „inquadratura“, nämlich als „spazio selezionato dalla mdp“ (siehe DEF).
- ANM 4** Die polyseme Benennung „campo“ ist in vielen Fällen Teil einer Mehrwortbenennung; sie kommt in zahlreichen Fachwörtern vor, z.B. in den Termini „►campo/controcampo“ (hier wird „campo“ als „Schuss“ bzw. „Schnitt“ übersetzt), „►scala dei campi e piani“, „►(in) campo“/„►fuori campo“ („►On/►Off“), „►profondità di campo“, „►scavalcamento di campo“, etc.

de Post-Production

SYN Postproduktion, Endfertigung

DEF Der Abschnitt der Filmherstellung zwischen Abschluss der Dreharbeiten und der Herstellung der Kino-Kopien: ► Schnitt, ► Nachsynchronisation, Spezialeffekte.
QUE Monaco 2006:131

KON 1 Die *Post-Production*-Arbeiten dauern oft länger als die Dreharbeiten selbst.
QUE Monaco 2005:129

KON 2 Das Schneiden eines Films bedeutet mithin sowohl das Zerlegen des Materials in technischem Sinne als auch seine Zusammensetzung nach ästhetischen Maßstäben. Die in der Rohform zusammengesetzte Fassung erfährt abschließend eine Nachbearbeitung, die „*Post-Production*“, die eine Überarbeitung der ► Tonspur in Form der ► Nachsynchronisation einschließt, aber auch die Einarbeitung von Tricks oder „special effects“, letzte Korrekturen oder Verbesserungen also, die der Endfassung, dem fertigen Film, vorausgehen.
QUE Schnell 2000:56

it postproduzione

DEF 1 È l'ultima fase di realizzazione del film, quando, al termine delle ► riprese, si procede al ► montaggio, al ► missaggio dei suoni e a tutte quelle operazioni che portano alla confezione di una copia campione dell'opera.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:156

DEF 2 Tutto il lavoro che segue le ► riprese di un film (► montaggio, ► missaggio, ► doppiaggio, effetti visuali, ecc.).
QUE Morales 2004:158

DEF 3 Lavorazione dell'immagine e dell'► audio dopo la ► ripresa.
QUE Vezzoli 2002:162

KON Finite le ► riprese, comincia la fase della *post-produzione*, in cui il materiale accumulato viene riorganizzato per la presentazione al pubblico: il film passa in sala ► montaggio, poi nei laboratori di sviluppo e stampa (per l'edizione), infine viene consegnato alla distribuzione (e alle operazioni di promozione e di lancio).
QUE Buccheri 2003:213

5.5.1.2 Begriffsfeld Filmische Einheiten

de Einzelbild

SYN Frame (*m.*), Kader (*n.*) Bildkader (*n.*)

DEF 1 Die kleinste Einheit der ►Filmmontage ist das filmische *Einzelbild* auf dem belichteten Filmstreifen. [...] Aneinandergereihte *Einzelbilder* verschmelzen zu einem Gesamteindruck, der mehr ist als die Summe seiner Teile.

QUE Beller 2005:9

DEF 2 Kleinste Einheit der ►Montage. Potentiell kann nach jedem einzelnen *Frame* geschnitten [►schneiden] werden. Die kürzeste ►Einstellung wäre also ein *Frame* lang.

QUE vgl. Schleicher/Urban 2005:186

DEF 3 Das einzelne Bild auf einem Filmstreifen, durch den Bildstrich vom nächsten abgegrenzt.

QUE Monaco 2006:88

KON 1 Die *Einzelbilder* setzen sich dann also zu nächstgrößeren Filmeinheit, der ►Einstellung, zusammen.

QUE Beller 2005:10

KON 2 Der Filmstreifen setzt sich aus lauter *Einzelbildern* zusammen, auch *Bildkader* genannt, deren schnelle Abfolge die Illusion der fließenden Bewegung hervorruft.

QUE Koebner 2007:267

KON 3 Sie [die ►Einstellung] ist – neben dem *Einzelbild* oder *Kader* – die Grundeinheit des Films.

QUE Monaco 2006:54

KON 4 Das Gesicht des [S]chützen, der auf die Streikenden schießt, „verschmilzt“ mit seiner Waffe, weil Eisenstein je zwei *Einzelbilder* von Gesicht und Maschinengewehr abwechselnd montiert [►montieren].

QUE Schleicher/Urban 2005:186

KON 5 Gleiches gilt, wenn im letzten *Frame* einer vorausgehenden ►Einstellung ein Objekt/Subjekt an einer bestimmten Stelle innerhalb eines *Kaders* zu sehen war und diese im ersten *Frame* der nachfolgenden Einstellung an anderer Stelle mit unverändertem Aussehen erscheint. [...] Beim Wechsel der ►Aufnahmeblickwinkel ist deshalb im Sinne der ►Kontinuitätsmontage drauf zu achten, dass die Kameraposition innerhalb des ►180-Grad-Kameraarbeitsbereichs so stark verändert wird, dass ein irritationsfreies *Kader* entsteht.

QUE Petrasch/Zinke 2003:236

KON 6 In einer Zweier-Einstellung [►Einstellung] ist die ►Handlungsachse demnach die ►Blicklinie zwischen den beiden Personen. Ist nur ein einzelnes Subjekt/Objekt im *Kader* sichtbar und verändert dieses seine Position innerhalb der ►Kadrierung, so gilt die ►Bewegungslinie als Handlungsachse. Ist nur eine einzelne Person im *Kader* abgebildet, die ein außerhalb des *Kaders* liegendes Subjekt/Objekt beobachtet, so gilt die Blicklinie als Handlungsachse.

QUE Petrasch/Zinke 2003:159f

KON 7 Die weiße →Bildfläche blitzt dabei kurz auf, weil sie nur über eine Dauer von ca. drei *Frames* zu sehen ist (engl. white ►flash frames). [...] Beim ►harten Schnitt schließt sich an den letzten *Frame* einer ►Einstellung der erste *Frame* der nächsten Einstellung ohne irgendwelche →Übergangseffekte an. [...] Im ersten *Frame* nach dem ►Schnitt kann beispielsweise eine sich von links in das *Kader* hineinbewegende Person/Sache durch den linken Bildrand angeschnitten sein. Dadurch wirken der Schnitt weicher und die Handlung flüssiger.

QUE Petrasch/Zinke 2003:239f

- KON 8** Die kurze ►Schwarzblende, mit einer Gesamtlänge von 20 *Frames* und weniger, entspricht dem schnellen Vorhang, wie er in einer Komödie nach einem überraschenden Höhepunkt oder nach einem Gag zu sehen ist. [...] Man rechnet heute für die Schwarzblende zwischen zwei Episoden eine halbe bis eineinhalb Sekunden (12 bis 35 *Frames*), bei bedeutungsvollen →Übergängen kann der Blendvorgang [►Blende] auch sehr viel länger sein. [...] Beim Fernsehen werden sehr kurze ►Weißblenden, die nur wenige *Frames* lang sind, benutzt [...].
- QUE Müller 2003:200ff
- KON 9** Auch [...] Dsiga Wertow arbeitete beim seinem [...] Film „Der Mann mit der Kamera“ [...] mit dem ►Flickereffekt rhythmischer, kurz geschnittener [►schneiden] ►Einstellungen, die nur wenige *Frames* enthielten.
- QUE Schleicher/Urban 2005:186
- KON 10** Auch hier kann die ►Montage noch einen Akzent setzen, indem sie eben nicht punktgenau innerhalb der Kontinuität umschneidet [►umschneiden], sondern ein paar *Frames* früher (was den Ablauf beschleunigt) oder ein paar *Frames* später (was ihn verzögert).
- QUE Schleicher/Urban 2005:177
- ANM 1** Manchmal spricht man auch etwas allgemeiner von einem „→Filmbild“ (it „→immagine filmica“), allerdings kann damit auch im weiteren Sinne z.B. eine „►Einstellung“ gemeint sein.
- ANM 2** Die Benennungen „Kader“ und „Bildkader“ werden nicht immer in der genauen (eher technischen) Bedeutung des Begriffs „Einzelbild“ verwendet, sondern auch im allgemeinen Sinne von „→Filmbild“ (it „→immagine filmica“) bzw. „►Bildfeld“, manchmal sogar in der Bedeutung von „►Bildausschnitt“ (siehe z.B. KON 5, 6 und Koebner 2007:267).
- ANM 3** Die Termini „Kader“/„Einzelbild“ und „►Bildfeld“ werden immer wieder synonym verwendet (siehe z.B. Rother 1997:71, Hickethier 2007:47).
- ANM 4** Die Benennung „Frame“ wird manchmal ebenfalls aufgrund mangelnder Genauigkeit in der Bedeutung von „►Bildfeld“, „►Bildausschnitt“ oder ganz allgemein im Sinne von „Bildrahmen“ verwendet.
- ANM 5** Siehe auch „►Stehkader“ und „→Standbild“.

it fotogramma

GRA m.

KF ftg.

SYN frame (*m.*)

DEF 1 Un'unità più piccola dell'►inquadratura è il *fotogramma*. Tuttavia i *fotogrammi*, ovvero quei quadri in cui è suddivisa la pellicola impressionata, rappresentano delle unità tecniche e non espressive. Ciò che noi infatti vediamo sullo schermo non è il *fotogramma*, bensì un'immagine che nasce dalla proiezione di una serie di *fotogrammi*. Per dare l'illusione del movimento i *fotogrammi* scorrono alla velocità di 24 al secondo (o di 16/18 ai tempi del ►muto).

QUE Rondolino/Tomasi 2002:300

- DEF 2** Ogni singolo riquadro di cui è composta la pellicola impressionata. Scorrendo a una velocità di 24 al secondo (di 16 o 18 all'epoca del ► muto) danno l'impressione del movimento.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:153f
- KON 1** Il ► fermo immagine, invece, ottenuto riproducendo più volte un unico *fotogramma*, blocca il movimento in un singolo istante e si situa all'apice della manipolazione temporale.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:45
- KON 2** Se studiate l'entrata in ► campo avanzando *fotogramma* per *fotogramma* scoprirete che quando la macchina da presa scopre il volto del cannibale, i suoi occhi [...] sono già puntati verso noi [...].
QUE Morales 2004:73
- KON 3** Il time code è [...] impresso su ogni *fotogramma* dal nastro magnetico di partenza.
QUE Buccheri 2003:218
- KON 4** Molti sostengono che il movimento da raccordare [► attacco sul movimento] andrebbe accorciato di qualche *fotogramma* (dai due ai sei, a seconda della velocità de movimento), per non dare l'impressione che l'azione si ripeta.
QUE Buccheri 2003:247
- KON 5** Uno dei più banali espedienti usati dai montatori [► montare], quando un ► taglio non scorre fluidamente, consiste nel cercare di spostarlo leggermente (a volta bastano 10-20 *fotogrammi*) in modo tale da portarlo in un momento di forte continuità della ► colonna audio (durante la battuta di un attore, nel mezzo di una frase musicale).
QUE Buccheri 2003:248
- KON 6** ► Dissolvenza incrociata: l'immagine che svanisce si sovrappone per pochi *fotogrammi* a quella che emerge: era molto usata nel ► cinema classico per evidenziare i →passaggi tra le ► scene, indicando un'ellissi.
QUE Buccheri 2003:253
- KON 7** Bisogna però aver cura di inserire fra le due ► inquadrature alcuni *fotogrammi* neri, che traducano il tempo occorrente al passaggio del treno attraverso la mdp (nella realtà il tempo necessario al passaggio è di molto superiore ma il cinema ha leggi sue proprie [...]).
QUE Mazzoleni 2002:38
- KON 8** Guardiamo ora la lunghezza delle ► inquadrature prima della esplosione finale: 20 - 18 - 16 - 14 - 12 - 10 - 8 *fotogrammi*. Ogni inquadratura dura dunque meno di un secondo, l'ultima addirittura una terzo di secondo (considerando che per avere un secondo di proiezione occorrono 24 *fotogrammi*). Questa vertiginosa accelerazione visiva si svolge tutta in appena 5 secondi e 22 *fotogrammi*. La rara efficacia di questa struttura seriale di ► montaggio – in cui il montatore [► montare] ha sottratto progressivamente due *fotogrammi* – è intensificata dal fatto che le ► riprese dell'esterno sono tutte riconducibili a ► soggettive [...].
QUE Mazzoleni 2002:131
- KON 9** Nel ► cinema muto la velocità di scorrimento della pellicola era di 16 *fotogrammi* al secondo; oggi è invece di 24 *fotogrammi* al secondo (25 per lo standard video).
QUE Galbiati 2005:177
- KON 10** La →traccia video di un frammento di nastro consiste in una sequenza di →immagini fisse (*fotogrammi*), che riprodotte a una certa velocità danno l'idea del movimento. Quando venne inventata, la pellicola cinematografica scorreva a una velocità di diciotto *fotogrammi* per secondo (fps). Con l'avvento del ► sonoro tale velocità è dovuta salire a ventiquattro *fotogrammi* per secondo, per garantire la qualità dell'► audio.
QUE Long/Schenk 2005:26

- KON 11** Gli ►attacchi sul movimento si giocano sempre al *fotogramma*: togliere o aggiungere [...] uno, due o tre *frame* può fare una differenza enorme, può trasformare un ►attacco che „si sente“ in un attacco „che funziona“, dove la →continuità del movimento è perfetta. [...] si modifica l'esatto punto di attacco, togliendo o aggiungendo uno o più *frame*.
- QUE Cassani 2004:86f
- ANM Siehe auch „►fermo fotogramma“.

de Einstellung

SYN Kameraeinstellung, Shot, Filmeinstellung, Bildeinstellung

DEF 1 Das, was sich in einem Film zwischen zwei ► Schnitten befindet, nennen wir eine „*Einstellung*“. [...] Ein Film besteht aus einer Kette von *Einstellungen*.

QUE Hickethier 2007:52

DEF 2 Die *Einstellung* bezeichnet die kleinste kontinuierlich belichtete filmische Einheit. Sie besteht in der Regel aus mehreren Phasenbildern und beginnt bzw. endet jeweils mit einem ► Schnitt.

QUE Korte 2001:25

DEF 3 Eine *Einstellung* ist diejenige Einheit, die durch zwei ► Schnitte oder ► Blenden begrenzt ist und einen einheitlichen Kamerablick [► Kameraperspektive] aufweist.

QUE Gast 1993:53

DEF 4 Ein Filmabschnitt, der in einem einzelnen Aufnahmevorgang [► Aufnahme] belichtet wurde. [...] Dementsprechend ist die kürzestmögliche *Einstellung* genau ein ► Einzelbild lang [...].

QUE Fuxjäger (www)

DEF 5 Eine *Einstellung* kann mehrere ► Einzelbilder umfassen. Sie ist definiert durch den ► Bildausschnitt und die Nähe bzw. Entfernung der Kamera zu den abgebildeten Objekten und Personen. [...] Mit dem ► Schnitt endet eine *Einstellung* und eine neue beginnt, d.h., Beginn und Ende einer *Einstellung* werden durch die Schnitte gesetzt, in ihr selbst wird nicht geschnitten [► schneiden].

QUE Mikos 2003:83,183

DEF 6 Die ► Einzelbilder setzen sich dann also zu nächstgrößeren Filmeinheit, der *Einstellung*, zusammen. Wobei man unter *Einstellung* die von der Filmkamera ohne Unterbrechung gefilmte ► Aufnahme versteht. Dabei ist normalerweise die Filmzeit mit der Realzeit identisch. ► Zeitlupe, ► Zeitraffer und andere Trickverfahren gelten als Ausnahmen.

QUE Beller 2005:10

KON 1 Ein Film kann aus einer oder mehreren *Einstellungen* bestehen. Sie ist – neben dem ► Einzelbild oder ► Kader – die Grundeinheit des Films.

QUE Monaco 2006:54

KON 2 Im [...] narrativen Film [► klassische Narration] ist eine dreigliedrige Hierarchie der Größen *Einstellung* („Shot“), ► Szene und ► Sequenz üblich: Die *Szene* enthält eine Reihe von Handlungen, die zeitlich und/oder räumlich kontinuierlich zusammenhängen und meist als Folge von *Einstellungen* realisiert sind: Die Sequenz ist dagegen eine Folge von Szenen, die eine einzelne Phase in der Entwicklung der Erzählung dokumentieren.

QUE Koebner 2007:638

KON 3 Eine Sonderform der *Einstellung* stellt die ► Plansequenz dar, in der eine vollständige Handlungseinheit in einer *Einstellung* ohne ► Schnitt gezeigt wird. Dabei kann die Kamera sich bewegen, um das Geschehen zu dramatisieren oder um einer Figur zu folgen.

QUE Mikos 2003:83

KON 4 Die kürzeste *Einstellung* ist das ► Einzelbild. Prinzipiell kann ein Film aus nur einer *Einstellung* bestehen, dann zeigt er das Geschehen jedoch [...] ohne ► Schnitt.

QUE Mikos 2003:88

KON 5 Dieser Film wurde mit einer digitalen Videokamera gedreht, daher war es hier technisch möglich,

- QUE den gesamten Film [...] in [...] einer einzigen durchgehenden, ca. 90minütigen *Einstellung* zu drehen.
Fuxjäger (www)
- KON 6** Die Zahl der *Einstellungen* schwankt, abhängig von der Länge des Films und der formalen Dynamik, die durch häufige ► Schnitte hergestellt wird. Ein mit 153 Minuten relativ langer Film wie „Apocalypse Now“ kommt z.B. auf 1180 *Einstellungen*.
QUE Mikos 2003:88
- KON 7** Die *Einstellung* kann nach unterschiedlichen Gesichtspunkten bestimmt werden: Größe [► Einstellunggröße], Perspektive, Länge, ► Kamerabewegung und Objektbewegung sowie den Achsenverhältnissen.
QUE Faulstich 2002:113
- KON 8** Das ► Montieren umfasst das Ordnen und Katalogisieren der *Einstellungen* ebenso wie die Auswahl der gelungensten ► Takes aus mehreren *Einstellungs*versionen, die Festlegung des technisch perfekten und narrativ richtigen Anschlusspunkts [► Anschluss] und die Bestimmung über den geeigneten Modus der → Bildverbindung.
QUE Schwab 2006:158
- KON 9** Jede *Einstellung* ist Ausdruck einer Selektion: Sie wählt bestimmte Motive für das Bild aus, andere bleiben außerhalb des Sichtfeldes. Dieser Selektionsprozess wird dann besonders deutlich, wenn die Kamera ein bewegtes Motiv aufnimmt und dessen Bewegung folgt (► Begleitschwenk).
QUE Schleicher/Urban 2005:32
- KON 10** Jede *Einstellung* wird vorher minutiös geplant, und die Regisseure wissen ganz genau, wie sie die kleinen Dinge rechts und links von der erzählten Geschichte arrangieren müssen, um dem → Filmbild Bedeutung zu geben, Spannung zu erzeugen, zu charakterisieren, vorauszudeuten oder gar ironisch zu kommentieren.
QUE Kamp/Rüsel 2007:8
- KON 11** Der Begriff „*Einstellung*“ stammt noch aus der Stummfilmzeit [► Stummfilm], als die „*Einstellung*“ der Kamera während der gesamten ► Szene unverändert blieb. [...] Heute versteht man unter eine *Einstellung* eine ununterbrochene Bildfolge. Die Kamera kann sich während der ► Aufnahme beliebig bewegen, sodass auch die durch ► Fahrten, ► Schwenks und Blickwinkelveränderungen [► Kamerablickwinkel] gewonnenen neuen Bildeindrücke zu ein und derselben *Einstellung* gehören.
QUE Petrasch/Zinke 2003:148
- KON 12** Der Begriff „*Einstellung*“ im deutschen Sprachgebrauch stammt vom apparativen Einstellen der Kamera her [...].
QUE Beller 2005:11
- KON 13** Das bedeutet, dass wir im Verlauf der ► Sequenz mindestens einmal eine *Einstellung* einfügen, die der Reorientierung dient [► Reestablishing Shot].
QUE Schleicher/Urban 2005:175
- KON 14** Er [Porter] bewies damit, dass eine einzelne *Einstellung* die dramaturgisch[-narrativ] kleinste Einheit [der Filmerzählung] ist [aus technischer Sicht ist das ► Einzelbild die kleinste Montage-Einheit (► Montage)].
QUE Petrasch/Zinke 2003:234
- ANM 1** Eine „*Einstellung*“ kann näher spezifiziert werden, z.B. spricht man oft von einer „Eröffnungseinstellung“ (bzw. manchmal auch etwas allgemeiner von einem „Eröffnungsbild“) (it „inquadratura d'apertura“ / „inquadratura d'entrata“ / „inquadratura iniziale“), oder von einer „Schlusseinstellung“ (it „inquadratura finale“). Siehe auch ANM 1, it. Die Benennung „Eröffnungseinstellung“ wird

manchmal synonym mit dem Terminus „► Establishing Shot“ verwendet.

- ANM 2** Die Termini „Einstellung“ (bzw. „Shot“) werden oft aufgrund mangelnder Genauigkeit synonym mit den Termini „► Aufnahme“ (bzw. „► Take“) verwendet (siehe z.B. Hickethier 2007:162, Ast 2002:8, Petrasch/Zinke 2003:234, Faulstich 1994:58). Der Begriff „Aufnahme“ („Take“) wird nämlich meist nur vage bzw. unterschiedlich definiert, was die undifferenzierte Verwendung der Termini „Einstellung“/„Shot“ und „Aufnahme“/„Take“ begünstigt. Rother (1997:72) bringt jedoch den Unterschied zwischen den Begriffen „Einstellung“ und „Aufnahme“ auf den Punkt: Bei einer „Aufnahme“ handelt es sich um die „Rohform“ einer Einstellung, d.h. um ein ungeschnittenes, durchgehend aufgenommenes Filmsegment, das erst durch den ► Schnitt auf die passende Länge gekürzt werden muss (aus der „Aufnahme“ wird auf diese Weise eine „Einstellung“). Erst dann kann man von einer „Einstellung“ (d.h. von einer ununterbrochenen ► Kameraaufnahme, die durch zwei Schnitte oder ► Blenden begrenzt ist) sprechen.
- ANM 3** Manchmal wird sehr allgemein von einem „→Filmbild“ bzw. „filmischen Bild“ (it „→immagine filmica“, „immagine cinematografica“) oder überhaupt nur von einem „Bild“ gesprochen, wenn eine „Einstellung“ gemeint ist (siehe z.B. Kamp/Rüsel 2007:8;49: synonyme Verwendung von „Einstellung“ und „Filmbild“). Diese Benennungen werden allerdings hin und wieder auch in der Bedeutung des Terminus „► Einzelbild“ verwendet, weshalb eine synonyme Verwendung nicht ideal ist. Siehe auch ANM 5, it.
- ANM 4** Die Benennung „Einstellung“ wird manchmal auch in der Bedeutung des Terminus „► Kadrierung“ verwendet.

it **inquadratura**

SYN piano, inquadratura cinematografica

V inquadrare

DEF 1 Un film è fatto di immagini in movimento che prendono il nome di *inquadrature*. L'*inquadratura* è l'unità base del discorso filmico e può essere definita come una rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo. [...] l'*inquadratura* è costituita [...] dalla durata compresa fra il suo inizio, che segue la fine dell'*inquadratura* precedente, e la sua fine, che precede l'inizio dell'*inquadratura* seguente.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:49

DEF 2 Il frammento ininterrotto di azione filmica che si trova compreso fra uno ► stacco e l'altro.

QUE MEAM 2) (www)

DEF 3 [...] è il brano di film compreso tra due ► stacchi successivi della cinepresa o tra due ► tagli della pellicola.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154

DEF 4 Per *inquadratura* si intende un segmento di pellicola girato in continuità: a livello di ► ripresa esso è delimitato da due arresti di motore della macchina da presa, e a livello di ► montaggio da due ► tagli di forbice.

QUE Buccheri 2003:141

- DEF 5** [...] essa si definisce come una ►ripresa ininterrotta posta fra la fine dell'*inquadratura* precedente e l'inizio della seguente.
QUE Mazzoleni 2002:13f
- DEF 6** [...] la nozione di „*piano*“, che può essere definito come il segmento di pellicola impressionata dalla macchina da presa fra l'inizio e la fine di una ►ripresa.
QUE Mazzoleni 2002:14
- DEF 7** L'unità minima del linguaggio cinematografico dopo il ►fotogramma.
QUE Griffith (www)
- KON 1** [L'*inquadratura*] [h]a una duplice definizione poiché da un lato è la porzione di spazio delimitato e riprodotto dalla macchina da presa [►Kadrierung]; e, dall'altra, è il brano di film compreso tra due ►stacchi successivi della cinepresa o tra due ►tagli della pellicola.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154
- KON 2** La nozione di *inquadratura* può essere declinata da due punti di vista: 1. quello della sua durata temporale, per cui essa si definisce come una ►ripresa ininterrotta posta fra la fine dell'*inquadratura* precedente e l'inizio della seguente. 2. quello spaziale, per cui chiamiamo ►inquadratura la porzione di realtà inquadrata [►inquadrare] dalla mdp da un'►angolazione particolare, delimitata da una cornice ideale (i quattro bordi dell'*inquadratura* cui corrisponderanno in fase di proiezione gli assi orizzontali e verticali del rettangolo dello schermo) [►Kadrierung].
QUE Mazzoleni 2002:13f
- KON 3** Nel linguaggio cinematografico il termine *inquadratura* viene usato con due diversi significati: 1. Lo spazio che la macchina da presa (m.d.p.) delimita, riproducendolo attraverso l'obiettivo sulla pellicola e la posizione da cui lo delimita (concezione spaziale dell'►inquadratura) [►Kadrierung]. 2. Il frammento ininterrotto di azione filmica che si trova compreso fra uno ►stacco e l'altro (concezione temporale dell'*inquadratura*).
QUE MEAM 2) (www)
- KON 4** Spazialmente l'►inquadratura è costituita dalla porzione di realtà rappresentata da un certo punto di vista e delimitata da una cornice ideale costituita dai quattro bordi dell'*inquadratura* stessa [►Kadrierung], temporalmente dalla durata compresa fra il suo inizio, che segue la fine dell'*inquadratura* precedente, e la sua fine, che precede l'inizio dell'*inquadratura* seguente.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:49
- KON 5** In concetto di *inquadratura* può essere definito nella sua completezza considerando i seguenti elementi: 1) la distanza della mdp rispetto alla scena [...]; 2) l'►angolazione di ripresa e l'►altezza della mdp; 3) il cosiddetto profilmico, cioè l'organizzazione dello spazio, dei personaggi e degli oggetti filmati all'interno del ►campo: quanto sta davanti alla mdp (la composizione del quadro); 4) il suo relazionarsi o no a uno ►spazio fuori campo (lo spazio filmico come interazione dialettica fra campo [►(in) campo] e fuori campo); 5) il suo essere ►oggettiva o ►soggettiva; 6) il suo avere una maggiore o minore ►profondità di campo; 7) il suo essere statica ovvero dinamica.
QUE Mazzoleni 2002:14
- KON 6** L'*inquadratura* può modificarsi in seguito ai ►movimenti della macchina da presa e presenta una durata variabile.
QUE MEAM 1) (www)
- KON 7** L'*inquadratura* è lo sguardo della macchina da presa sul mondo, che possiamo attribuire a una sorta di narratore impersonale ed invisibile, denominato l'istanza narrante del racconto, ovvero ad un personaggio della storia di cui si vuol fare condividere la visione „in ►soggettiva“.
QUE Mazzoleni 2002:13

- KON 8** [...] il ►piano sequenza si caratterizza per il suo rifiuto del ►montaggio; quel che nel cinema tradizionale avveniva tramite la successione di più *inquadrature*, si dà [...] in un unico *piano*.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:207
- KON 9** Bisogna però aver cura di inserire fra le due *inquadrature* alcuni ►fotogrammi neri, che traducano il tempo occorrente al passaggio del treno attraverso la mdp (nella realtà il tempo necessario al passaggio è di molto superiore ma il cinema ha leggi sue proprie [...]).
QUE Mazzoleni 2002:38
- KON 10** [...] e mai l'espressione di un volto in un'*inquadratura* così larga è stato tanto penetrante.
QUE Morales 2004:73
- KON 11** [...] tramite lo ►stacco, ovvero il →passaggio diretto e immediato da un *piano* a quello successivo. Ma non è questo l'unico modo per →passare da un'*inquadratura* a un'altra [►cambio di inquadratura, ►transizione].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:144
- KON 12** Nell'esempio prima indicato potrà essere un qualsiasi *piano* del traffico cittadino.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:154
- KON 13** Se un *piano* mostrerà la diligenza o gli indiani *inquadrati* frontalmente [►inquadrare frontalmente] correre „verso“ lo schermo [...], il *piano* successivo potrà mostrare gli indiani o la diligenza correre da destra a sinistra.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:175
- ANM 1** Der Terminus „inquadratura“ kann näher spezifiziert werden: z.B. „inquadratura d'apertura“ / „inquadratura d'entrata“ / „inquadratura iniziale“ (de „Eröffnungseinstellung“), „inquadratura finale“ (de „Schlusseinstellung“), etc. Siehe auch ANM 1, de.
- ANM 2** Die Termini „inquadratura“ und „piano“ werden synonym verwendet, auch in Mehrwortbenennungen wie z.B. „►piano di transizione“, „► piano d'insieme“, „►piano sequenza“, etc.
- ANM 3** Die polyseme Benennung „inquadratura“ (zur Polysemie siehe KON 1-4) wird auch in der (ursprünglichen) Bedeutung von „►Kadrierung“ verwendet. Das hat zur Folge, dass beide Begriffe, zumal sie eng beieinander liegen, manchmal nicht mehr klar voneinander getrennt werden. Dies gilt auch für das Verb „inquadrare“, das sowohl „►aufnehmen“ (im übertragenen Sinne) als auch „►kadrieren“ (bzw. „→abbilden“) bedeuten kann.
- ANM 4** Die ebenfalls polyseme Benennung „piano“ hat neben der Bedeutung „Einstellung“ im Kontext der „►Einstellungsgrößen“ eine spezielle Bedeutung – nämlich die Bedeutung „►nahe Einstellungsgröße(n)“. Siehe Einträge „Einstellungsgrößen“ / „►scala dei campi e piani“ (ANM 3, it) und „nahe Einstellungsgrößen“ / „►scala dei piani“ („►piani di ripresa“).
- ANM 5** Manchmal wird sehr allgemein von „→immagine filmica“ bzw. „immagine cinematografica“ (de „→Filmbild“, „filmisches Bild“) oder überhaupt nur von „quadro“ bzw. „immagine“ gesprochen, wenn eine „Einstellung“ gemeint ist. Siehe auch ANM 3, de.
- ANM 6** Das Verb „inquadrare“ wird meist im übertragenen Sinne synonym mit „►riprendere“ verwendet und kann im Deutschen in den meisten Fällen ebenfalls mit „►aufnehmen“ übersetzt werden.

de Aufnahme

SYN Take, Kameraaufnahme, Bildaufnahme, Filmaufnahme

V aufnehmen

DEF 1 Ungeschnittene[s] [►schneiden] [Filmsegment] der Szenerie vor der Kamera, die meist in mehreren Versionen aus der identischen Perspektive, durch die Klappe nummeriert, vorliegt. Von den verschiedenen *Takes* einer ►Einstellung, die *aufgenommen* wurden, um die beste Darstellung zu erreichen, werden nur einige zur endgültigen Auswahl kopiert.

QUE Rother 1997:290

DEF 2 Mehrere gleichartige Versionen einer ►Einstellung [mehrere Klappen].

QUE Monaco 2006:54

DEF 3 In der Produktionstechnik eine [Aufzeichnung] vom Startsignal bis zum Stoppruf, mit denen ein Regisseur das Filmteam anweist.

QUE Koebner 2007:702

DEF 4 Kürzere oder längere Aufzeichnungsteile.

QUE vgl. Müller 2003:146

DEF 5 Ein [Film]abschnitt, der ohne Unterbrechungen mit einer bestimmten Einstellung aufgezeichnet wird. Ein *Take* sollte erfahrungsgemäß mindestens sieben Sekunden betragen, damit die nachfolgende Schnittarbeit [►Schnitt, ►Montage] erleichtert wird.

QUE Liebscher (www)

DEF 6 *Take*: Englische Bezeichnung für ein zusammenhängendes Stück Bild- oder Tonaufnahme.

QUE Müller 2003:307

KON 1 Jede ►Einstellung in einem Film ist kürzer als der ursprüngliche *Take*, da z.B. die an seinem Anfang aufgenommene Klappe selbstverständlich ebenso eliminiert wird wie die Bilder, die nach dem Ende der gewünschten Aktion noch weiter belichtet wurden.

QUE Rother 1997:72

KON 2 Der Begriff „*Take*“ ist im Allgemeinen für das →Filmbild gebräuchlich, kann aber auch auf den ►Filmtton bezogen werden.

QUE Koebner 2007:702

KON 3 Während eines *Takes* muss Ruhe am Filmset herrschen. Im Allgemeinen werden für eine einzige ►Einstellung, wie sie später im Film zu sehen ist, mehrere *Takes* aufgenommen, von denen der Regisseur und Kameramann [...] die jeweils gelungensten aussuchen. Falls keiner der *Takes* Zustimmung findet, muss die Einstellung nachgedreht [Wiederholung der *Aufnahme*] werden. [...] Wiederholungen eines *Takes* werden Retakes [Retake: siehe ANM 3] genannt, Zusammenstellungen von ausgemusterten *Takes* [sind] sogenannte Outtakes [Outtake: siehe ebenfalls ANM 3].

QUE Koebner 2007:702

KON 4 Der ►Schnitt legt letztendlich fest, ob der Akteur im ►On oder im ►Off gezeigt wird. Nur kann auch der Editor nicht grenzenlos die schlechten *Takes* eines Akteurs durch die Reaktionen des anderen Protagonisten ersetzen, statt Action nur Reaction zeigen, denn die Glaubwürdigkeit einer →Dialogszene [►Szene] würde bei zu vielen ►Reaction Shots reduziert.

QUE Schleicher/Urban 2005:174

- KON 5** Das Einfügen der *Aufnahme* z.B. eines Gegenstandes in eine kontinuierliche ►Szene, oft zur Überbrückung von ►Anschlüssen zwischen zwei verschiedenen *Aufnahmen* (*Takes*) einer ►Einstellung.
 QUE Monaco 2006:189
- KON 6** Das ►Montieren umfasst das Ordnen und Katalogisieren der ►Einstellungen ebenso wie die Auswahl der gelungensten *Takes* aus mehreren Einstellungsversionen, die Festlegung des technisch perfekten und narrativ richtigen Anschlusspunkts [►Anschluss] und die Bestimmung über den geeigneten Modus der →Bildverbindung.
 QUE Schwab 2006:158
- KON 7** Ort, Zeit und Handlung wurden zusätzlich von Kamera und Regie auch nach ästhetischen Gesichtspunkten durch die ►Auflösung in *Takes* am Set fragmentiert und mussten nun am Schneidetisch [►Schneiden, ►Montage] wieder zusammengesetzt werden.
 QUE Beller 2005:15
- KON 8** Bei sehr aufwendigen Stunts [it „stunts“, „acrobazie“], ►Szenen mit hohem Materialeinsatz oder nicht wiederholbaren Spezialeffekten (Brand, Explosionen,...) kann meistens nur ein *Take* gedreht werden. [...] Deswegen wird in solchen Fällen zur Sicherheit mit mehreren Kameras gefilmt. Möglichst wenige *Takes* sind aus finanziellen Gründen entscheidend für [...] Low-Budget-Produktionen [auch „Low-Budget-Film“; it „film a basso costo“, „(film) low budget“].
 QUE Koebner 2007:702
- ANM 1** Die Termini „Aufnahme“ (bzw. „Take“) werden oft aufgrund mangelnder Genauigkeit synonym mit den Termini „►Einstellung“ (bzw. „►Shot“) verwendet (z.B. in Hickethier 2007:162, Ast 2002:8, Petrasch/Zinke 2003:234, Faulstich 1994:58). Der Begriff „Aufnahme“ („Take“) wird nämlich meist nur vage bzw. unterschiedlich definiert, was die undifferenzierte Verwendung der Termini „Aufnahme“/„Take“ und „Einstellung“/„Shot“ begünstigt. Rother (1997:72, siehe auch KON 1) bringt jedoch den Unterschied zwischen den Begriffen „Aufnahme“ und „Einstellung“ auf den Punkt: Bei einer „Aufnahme“ handelt es sich um die „Rohform“ einer Einstellung, d.h. um ein ungeschnittenes, durchgehend aufgenommenes Filmsegment, das erst durch den ►Schnitt auf die passende Länge gekürzt werden muss (aus der „Aufnahme“ wird auf diese Weise eine „Einstellung“). Erst dann kann man von einer „Einstellung“ (d.h. von einer ununterbrochenen Kameraaufnahme, die durch zwei Schnitte oder ►Blenden begrenzt ist) sprechen.
- ANM 2** Die Benennung „Aufnahme“ wird oft auch im weiteren Sinne von „Dreh(arbeiten)“ verwendet, ebenso wie das italienische Äquivalent „ripresa“. Siehe auch ANM 1, it.
- ANM 3** Ad KON 3: Wiederholungen eines „Takes“ werden „Retakes“ (it „retake“) genannt, ausgemusterte „Takes“ hingegen „Outtakes“ (it „outtake“, „scene eliminate“, „scene tagliate“).
- ANM 4** Das Verb „aufnehmen“ kann mit „riprendere“, aber auch mit „►inquadrare“ übersetzt werden, da diese Verben häufig synonym verwendet werden.
- ANM 5** Bezieht sich die Benennung „Aufnahme“ bzw. das Verb „aufnehmen“ auf Tonaufnahmen, spricht man in der italienischen Fachsprache von „registrazione“ und „registrare“.

it ripresa

SYN ripresa cinematografica

V riprendere

DEF Numero progressivo di ciack della stessa ► inquadratura.
QUE Vezzoli 2002:178

KON 1 L'► attacco sul movimento è uno strumento molto efficace per garantire la sensazione di continuità visiva nella *ripresa* di un'azione in svolgimento.
QUE Mazzoleni 2002:37

KON 2 La *ripresa* è stata effettuata inquadrando [► inquadrare] frontalmente [► inquadrare frontalmente] prima un personaggio che guarda in macchina, poi, rovesciata di 180° la posizione della mdp, è stato inquadrato l'altro, che guarda anch'esso in macchina.
QUE Mazzoleni 2002:39

KON 3 Ma perché il ► raccordi si possano realizzare, le condizioni per la ► continuità devono essere state poste già in fase di *ripresa* (con la ► regola dei 180°).
QUE Buccheri 2003:229

KON 4 Si tratta di una *ripresa* in continuo senza ► stacchi. Il ► piano sequenza è definito da alcuni il „grado zero“ del ► montaggio. Esso rappresenta una scelta linguistica di grande raffinatezza e complessità, dove ogni singolo dettaglio della *ripresa* va progettato nei minimi particolari.
QUE Galbiati 2005:132

KON 5 Un oggetto *ripreso* in ► dettaglio, introducendo uno spazio astratto, costituisce un efficace ► inserto perché, facendoci dimenticare le posizioni della mdp e dei soggetti *ripresi* nell'► inquadratura precedente, rende accettabili nuove ► angolazioni, anche se non grammaticalmente corrette.
QUE Mazzoleni 2002:41

KON 6 *Riprendendo* singolarmente un personaggio, noi intuiamo la posizione dell'altro personaggio in ► fuori campo grazie alla direzione dello sguardo del primo [...].
QUE Mazzoleni 2002:39

ANM 1 In der italienischen Fachsprache wird der Terminus „ripresa“ – so wie das Äquivalent „Aufnahme“ in der deutschen Fachsprache – auch im weiteren Sinne von „lavorazione“ („Dreh“ / „Dreharbeiten“) verwendet (z.B. „durante le riprese“ = „während der Dreharbeiten“).

ANM 2 Die Verben „riprendere“ und „► inquadrare“ werden synonym verwendet.

de Szene

SYN Filmszene

DEF 1 Handlungseinheit eines Spielfilms, (meist) an einem Ort spielend und zeitlich kontinuierlich wiedergegeben. [...] Die beliebig zahlreichen ►Einstellungen, mit denen jede *Szene* realisiert wird, brechen die räumliche Kontinuität auf; [...] entscheidend ist der Effekt für den Zuschauer, dem die *Szene* als eine zeitlich kontinuierliche und vollständige Wiedergabe des Geschehens aus räumlich differierenden Perspektiven erscheint. [...] Die Einheit des Ortes wird in *Szenen*, die eine Bewegung einer Figur zeitlich vollständig und kontinuierlich abbilden, als Definitionsmerkmal aufgegeben. [...] Zeitliche Diskontinuität unterbricht die Einheit einer *Szene*.

QUE Rother 1997:289

DEF 2 Eine *Szene* ist [...] ein mit „Zeitdeckung“ bzw. in „real time“ [...] erzählter Abschnitt eines Films. D[er] Begriff[...] „*Szene*“ [wird] also relativ uneinheitlich verwendet – es gibt keine allgemein anerkannte, exakte Definition dieses Begriffs.

QUE Fuxjäger (www)

DEF 3 [Die *Szene*] bildet eine Einheit von Ort und Zeit, in der sich eine kontinuierliche Handlung vollzieht. Allerdings kann sie durch Veränderung des Kamerastandpunktes aus verschiedenen räumlichen Perspektiven gezeigt werden. [...] Teilweise wird in der Filmwissenschaft der Begriff „►Sequenz“ synonym mit „*Szene*“ verwendet.

QUE Mikos 2003:84

DEF 4 Ein kontinuierliches, narratives Segment, in dem keine oder keine nennenswerten Zeit- oder Raumsprünge enthalten sind. Insbesondere Gesprächsszenen sind *Szenen* in diesem Sinne.

QUE Koebner 2007:639

DEF 5 Das Geschehen zwischen zwei Schauplatzwechseln.

QUE Petrasch/Zinke 2003:281

DEF 6 Allgemeine – und recht unpräzise – Bezeichnung für eine Einheit der Filmerzählung. Eine *Szene* besteht aus einer oder mehreren ►Einstellungen, die durch den Ort, die Handlung oder – wie im herkömmlichen Bühnenstück – durch die anwesenden Personen verbunden sind.

QUE Monaco 2006:159

DEF 7 Darstellungsmodus [...], [...] [der] in „Echtzeit“ Situationen der Geschichte wiedergibt (Erzählzeit = erzählte Zeit)

QUE Kamp/Rüsel 2007:149

DEF 8 Traditionellerweise wird die *Szene* [...] als eine Einheit von Raum, Zeit, Handlung und Personen bestimmt – sie ist eine ebenso einfache wie elementare Einheit.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:139

DEF 9 Handlungseinheit, durch die Einheit von Zeit und Ort gekennzeichnet.

QUE Kamp/Rüsel 2007:149

DEF 10 In ihr folgen die Ereignisse kontinuierlich aufeinander (Ähnlichkeit mit Szenen im Theater oder im alltäglichen Leben). Die Einheit von Ort, Zeit und Aktion wird nicht gestört.

QUE Hickethier (www)

KON 1 Im Reden über narrativen Film ist eine dreigliedrige Hierarchie der Größen ►Einstellung („►Shot“), *Szene* und ►Sequenz üblich: Die *Szene* enthält eine Reihe von Handlungen, die zeitlich

- und/oder räumlich kontinuierlich zusammenhängen und meist als Folge von Einstellungen realisiert sind: Die Sequenz ist dagegen eine Folge von *Szenen*, die eine einzelne Phase in der Entwicklung der Erzählung dokumentieren.
 QUE Koebner 2007:638
- KON 2** Schwerer tun sich die Theoretiker mit der Bezeichnung für die nächstgrößere Filmeinheit, die aus den montierten [►montieren] ►Einstellungen besteht. [...] Aus der Theatertradition ist die *Szene* durch die Einheit von Ort und Zeit definiert.
 QUE Petrasch/Zinke 2003:281
- KON 3** Während die *Szene* durch keine Auslassungen gekennzeichnet ist, also eine zeitliche Einheit des Geschehens wiedergibt, ist die ►gewöhnliche Sequenz durch Auslassungen bestimmt.
 QUE Hickethier 2007:142
- KON 4** Ein neuer Handlungsort bedeutet auch zumindest eine neue *Szene*, selbst wenn die Figuren dieselben bleiben.
 QUE Hickethier 2007:115
- KON 5** Häufig beginnt eine *Szene* mit dem Eintritt einer Figur in den Handlungsraum. Dieses theaterhafte Element bedeutet ebenfalls eine Rückversicherung für den Zuschauer: Sie haben noch keine wichtige Information verpasst. Die geschilderte Situation bleibt nachvollziehbar. [...] Soll eine *Szene* beendet werden, so ist der ►Cut Back die „klassische“ Lösung. Die Kamera entfernt sich von den Protagonisten, um die *Szene* abzuschließen und [...] den Übergang zur nächsten vorzubereiten.
 QUE Kamp/Rüsel 2007:73ff
- KON 6** Andres als bei einer Szene im Theater muss jede *Filmszene* als das Ergebnis einer bewussten Auswahl aus dem potenziell unbegrenzten Handlungsraum verstanden werden. Während der Theaterzuschauer [...] den gesamten Bühnenraum vor Augen hat, seinen Blick also „schweifen lassen“ kann, ist der Filmzuschauer den ►Ausschnitten des Geschehens ausgesetzt.
 QUE Kamp/Rüsel 2007:49
- KON 7** Die *Szenen* sind wiederum in mehrere ►Einstellungen aufgelöst [►auflösen].
 QUE Mikos 20003:84
- KON 8** Danach umfasst die *Szene* eine Handlung, die an einem Ort und zu einem Zeitpunkt stattfindet. Eine geringfügige Zeit- oder Ortsveränderung leitet eine neue *Szene* ein.
 QUE Schwab 2006:161
- KON 9** Metz leitet seine Definition von *Szene* aus dem Sprachgebrauch des Theaters ab.
 QUE Monaco 2005:226
- KON 10** Die *Szene*, die die Vorbereitung des Attentats vor Ort bis zu den tödlichen Schüssen rekonstruiert, ist knapp 4 Minuten lang und hat 123 ►Einstellungen.
 QUE Kamp/Rüsel 2007:49
- KON 11** ►Unschärfeblenden sind seltener auch als *Szeneneröffnung* [„Szeneneröffnung“: siehe ANM 2] oder -schließung [„Szenenschließung“: siehe ANM 2] zu finden, dann oft kombiniert mit Auf- [►Aufblenden] oder ►Abblenden.
 QUE Bender (www)
- ERK** Dabei ist, in Anlehnung an die Herkunft des Begriffs aus dem Theater, die Einheit von Ort und Zeit impliziert.
 QUE Ast 2002:8f

- ANM 1** Eine „Szene“ kann näher spezifiziert werden: die erste Szene eines Films wird z.B. „Eröffnungsszene“ / „Establishing Scene“ / „Anfangsszene“ / „Eingangsszene“ / „Einführungsszene“ (it „scena iniziale“, „scena d'apertura“) genannt; weitere Beispiele sind die „Schlusssszene“ (it „scena finale“), „Dialogszene“ bzw. „Gesprächsszene“ (it „scena di dialogo“), „Actionszene“ (it „scena d'azione“), etc. Siehe auch ANM 1, it.
- ANM 2** Ad KON 11: die Termini „Szeneneröffnung“ und „Szenenschließung“ werden im Italienischen mit „apertura della scena“ und „chiusura della scena“ wiedergegeben.
- ANM 3** Ein „Szenenwechsel“ wird in der italienischen Fachsprache „cambio di scena“, „→passaggio da una scena all'altra“ bzw. „cambiamento di scena“ genannt (siehe auch „►transizione“, ANM 1, it).
- ANM 4** Die Termini „Szene“ und „►Sequenz“ werden manchmal synonym verwendet (siehe DEF 3 sowie z.B. Ast 2002:8). Eine „Sequenz“ unterscheidet sich in der Regel jedoch dadurch von einer „Szene“, dass in ihr deutliche zeitliche Auslassungen stattfinden, d.h. weniger interessante Vorgänge übersprungen werden (narrative Ellipse) bzw. auch oft mit zeitlicher Diskontinuität gearbeitet wird, während bei einer „Szene“ meist die Einheit von Ort, Zeit und Aktion gegeben ist (Ereignisse folgen in einer „Szene“ immer kontinuierlich aufeinander; zeitliche Kontinuität wie im Theater). Eine „Szene“ wird für gewöhnlich als ein „in Echtzeit erzählter Abschnitt eines Films“ (d.h. in „real time“ abgefilmter Abschnitt eines Films; Erzählzeit und erzählte Zeit sind identisch) definiert. Des Weiteren besteht eine „Sequenz“ typischerweise aus mehreren „Szenen“, und stellt somit einer größeren Handlungseinheit dar als eine „Szene“. Die einzige Gemeinsamkeit ist die, dass beide eine vollständige Handlungseinheit wiedergeben (jedoch in unterschiedlicher Form). Das gleiche gilt für das italienische Äquivalent „scena“.

it **scena**

- DEF 1** Insieme di ►inquadrature fatte nello stesso ambiente e per una stessa azione temporale.
QUE Vezzoli 2002:186
- DEF 2** Lo spazio nel quale si svolge un'azione ripresa [►riprendere] dalla mdp ed anche unità con la quale si suddividono le sceneggiature (es.: *Scena* 1. Foresta – esterno giorno). A volte il termine viene usato come sinonimo di ►sequenza.
QUE Morales 2004:158
- DEF 3** [...] *scena*, che deve il proprio nome alla somiglianza con la scena teatrale e all'omonimo e corrispondente modello narratologico. Essa designa dunque un'unità narrativa la cui suddivisione, ad opera del ►montaggio, in distinte ►inquadrature non produce salti temporali.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:122
- KON 1** Abbiamo già visto come il ►cinema classico privilegi il ricorso a due possibilità, quella della coincidenza fra tempo della storia e tempo del discorso (*scena*) e quella in cui il tempo del discorso è più breve del tempo della storia (►sequenza).
QUE Rondolino/Tomasi 2002:203
- KON 2** [...] non ricorre a estensioni temporali, privilegiando la continuità di tempo della storia e del discorso (*scena*) e le contrazioni temporali (►sequenza); usa così di frequente le ellissi, che omettono le azioni irrelevanti allo sviluppo causale degli eventi su cui si articola la narrazione.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:177

- KON 3** Nel contribuire alla costruzione di un episodio narrativo il ►montaggio può rispettarne l'ipotetica durata reale, dando vita a una coincidenza del tempo della storia e del tempo del discorso. Ma può anche non farlo, creando così una discrepanza fra le due forme temporali. Nel primo caso siamo di fronte a una *scena*, nel secondo a una ►sequenza.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:153
- KON 4** ►Inquadrature, o addirittura intere *scene*, potranno essere eliminate, modificate o collocate in un momento del racconto diverso da quello in cui erano state originariamente previste.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:137
- KON 5** Decisamente vicina ai modelli del ►découpage classico è la *scena* iniziale [„scena iniziale“: siehe ANM 1] di „Scarface“ [...], uno dei non frequenti esempi di ►piano sequenza nell'ambito del cinema hollywoodiano degli anni trenta [►cinema classico].
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:213f
- KON 6** Il ►découpage classico avvia solitamente una *scena* di dialogo [„scena di dialogo“: siehe ANM 1] con un'►inquadratura d'insieme dei due personaggi.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:169
- KON 7** [...]la tradizionale struttura della *scena* di dialogo in campo e controcampo [„►campo/controcampo“; „scena di dialogo“, „scena di dialogo in campo e controcampo“: siehe ANM 1], cioè in rappresentazione alternata e in continuità degli interlocutori.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:102
- KON 8** Atleta o tecnico specializzato che realizza *scene* d'azione [„scena d'azione“: siehe ANM 1], rischiose, o tecnicamente complesse [...].
- QUE Morales 2004:159
- ANM 1** Der Terminus „scena“ kann näher spezifiziert werden: z.B. „scena iniziale“ (siehe KON 5) bzw. „scena d'apertura“ (de „Eröffnungsszene“ / „Anfangsszene“ / „Eingangsszene“ / „Einführungsszene“/ „Establishing Scene“), „scena finale“ (de „Schlusszene“), „scena di dialogo“ (siehe KON 6, de „Dialogszene“), „scena di dialogo in campo e controcampo“ (siehe KON 7, de „Schuss-Gegenschuss-Dialogszene“) „scena d'azione“ (siehe KON 8, de „Actionszene“), etc.
- ANM 2** Manchmal werden die Termini „scena“ und „►sequenza“ synonym verwendet (siehe DEF 2). Siehe dazu ANM 4, de.

de Sequenz

SYN Filmsequenz, filmische Sequenz, gewöhnliche Sequenz

DEF 1 Im Spielfilm eine durch dramaturgische Bezüge bestimmte Einheit des Films. *Sequenzen* repräsentieren eine einheitliche Handlung, bezogen auf ihre zeitliche Dauer, unvollständig (im Gegensatz zur ►Szene). Sie können irrelevante Teile des Zusammenhangs auslassen oder sich auf einen Teil der Handlung beschränken, dessen verkürzte Repräsentation für den Zuschauer ausreicht, die vollständige Handlung zu verstehen (Ellipse).

QUE Rother 1997:267

DEF 2 Eine nicht an Zeit und Ort gebundene Einheit des Films [bestehend aus] zahlreichen verschiedenen einheitsstiftenden Momenten.

QUE vgl. Rother 1997:268

DEF 3 Die größte Komponente bei der Segmentierung eines Films [...] stellt die *Sequenz* dar. Darunter wird in der Regel eine Gruppe von miteinander verbundenen ►Szenen verstanden, die eine Handlungseinheit bilden und sich durch ein Handlungskontinuum von anderen Handlungseinheiten unterscheiden. Teilweise wird in der Filmwissenschaft der Begriff „*Sequenz*“ synonym mit „*Szene*“ verwendet.

QUE Mikos 20003:84

DEF 4 Eine Folge von inhaltlich zusammenhängenden ►Einstellungen.

QUE Monaco 2006:148

DEF 5 Eine *gewöhnliche Sequenz* beruht auf der Einheit einer komplexen Handlung, überspringt aber alle für deren Fortgang irrelevanten Phasen und ist darum zeitlich diskontinuierlich.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:144

DEF 6 Als *Sequenz* wird dabei eine Handlungseinheit verstanden, die zumeist mehrere ►Einstellungen umfasst und sich durch ein Handlungskontinuum von anderen Handlungseinheiten unterscheidet.

QUE Hickethier 2007:35

DEF 7 Unter eine *Sequenz* versteht man ein Stück Film [Erzählsegment] bzw. eine Episode, die grafisch, räumlich, zeitlich, thematisch und/oder szenisch zusammenhängt und eine relativ autonome, in sich abgeschlossene Einheit des filmischen Aussagens bildet. *Sequenzen* sind oft mit Kapiteln in Büchern oder mit Absätzen in Texten verglichen worden. Traditionellerweise ist die *Sequenz* gegen ihre (kontextuelle) Umgebung recht scharf abgegrenzt (dazu werden Textgliederungssignale wie Auf- [►Aufblenden] und ►Abblenden, ►Establishing Shots, musikalische Markierungen und dergleichen mehr verwendet).

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:139

DEF 8 „Kapitel“ eines Films, durch Orts- und/oder Zeitwechsel gekennzeichnet.

QUE Kamp/Rüsel 2007:148

DEF 9 Unter dem Terminus *Sequenz* wird [...] ein Verbund mehrerer ►Szenen verstanden, die eine erzähllogische Einheit bilden.

QUE Schwab 2006:161

DEF 10 Vielzahl von ►Einstellungen (mindestens zwei), die einen gedanklichen und/oder formalen Kontext bilden. Damit ist die zentrale Kategorie *Sequenz* die größte filmspezifische Einheit der Montage-Konstruktion [►Montage].

QUE Beller 2005:12

- DEF 11** Folge von ►Szenen, die eine einzelne Phase in der Entwicklung der Erzählung dokumentieren.
QUE Koebner 2007:638
- KON 1** Auch der Begriff „*Sequenz*“ [...] lässt sich in einem allgemeingültigen Sinn kaum exakt definieren [...]. [...] Als vage Gemeinsamkeit der verschiedenen Definitionen ist lediglich erkennbar, dass eine *Sequenz* typischerweise aus mehreren ►Szenen besteht, also eine größere Gliederungseinheit darstellt als eine Szene [...] und durch dramaturgische Bezüge bestimmt ist, also einen relativ großen Handlungsabschnitt eines Films darstellt. Da jedoch nicht näher festgelegt ist, was genau einen Handlungsabschnitt konstituiert, wird eine Aufteilung eines Films in *Sequenzen* – je nach subjektivem Eindruck des Analysierenden – oftmals unterschiedlich ausfallen.
QUE Fuxjäger (www)
- KON 2** Während die ►Szene durch keine Auslassungen gekennzeichnet ist, also eine zeitliche Einheit des Geschehens wiedergibt, ist die *gewöhnliche Sequenz* durch Auslassungen bestimmt.
QUE Hickethier 2007:142
- KON 3** An der Vielfalt der Definitionen ist zu erkennen, dass die *Sequenzbildung* als filmisches Gliederungsmittel mehrere Faktoren umfasst und weniger eindeutig als die Einstellungsbestimmung [►Einstellung] ist. [...] *Sequenzen* im Film zu bestimmen, dient vor allem dem Erkennen von Strukturen, die den gesamten Film [...] gliedern.
QUE Hickethier 2007:141
- KON 4** Der *Sequenz*-Begriff beim Film wird oft mit Kapiteln von Romanen verglichen. Allerdings betrachten wir „*Sequenz*“ hier als filmanalytischen Gliederungsbegriff und nicht als künstlerisches Werkzeug [...]. Wenn wir also versuchen, einen Film in *Sequenzen* einzuteilen, dann ist das – um bei dem Vergleich zu bleiben – so, als würde der Leser (und nicht der Autor) einen Roman in Kapitel untergliedern.
QUE Fuxjäger (www)
- KON 5** Im Reden über narrativen Film ist eine dreigliedrige Hierarchie der Größen ►Einstellung („►Shot“), ►Szene und *Sequenz* üblich: Die Szene enthält eine Reihe von Handlungen, die zeitlich und/oder räumlich kontinuierlich zusammenhängen und meist als Folge von Einstellungen realisiert sind: Die *Sequenz* ist dagegen eine Folge von Szenen, die eine einzelne Phase in der Entwicklung der Erzählung dokumentieren.
QUE Koebner 2007:638
- KON 6** Bei einer *Sequenz* handelt es sich um eine relative Einheit, deren Festlegung mitunter aber auch umstritten sein kann. Jeder Film besteht in der Regel aus einer Vielzahl von *Sequenzen*, meistens zwischen dreißig und achtzig.
QUE Faulstich 2002:74
- KON 7** [...] mehrere *Sequenzen* ergeben den Film.
QUE Korte 2001:25
- KON 8** Eine wichtige Ausnahme von den Gesetzen der ►Continuity bilden schließlich auch die Nummern im Musical. Da sie, ähnlich der „►Hollywood-Montage“, eine Art „Film im Film“ darstellen oder – als Bühnenvorführung – Einlagen aus einer anderen Realität präsentieren, dürfen sie auch in ihrem Schnittmuster [►Schnitt, ►Montage] eine andere Gangart wählen als die übrigen, den Spielfilmkonventionen verpflichteten *Sequenzen* des Musicals.
QUE Beller 2005:205
- KON 9** Die Einteilung in *Sequenzen* geht im Prinzip von der Wahrnehmungslogik aus, dass zwischen den Auftritten der Figuren an verschiedenen Orten auch eine Bewegung der Figuren zwischen den beiden Lokalisationen stattgefunden haben und deshalb also Zeit vergangen sein muss.
QUE Hickethier 2007:115

- KON 10** [...] eine *Sequenz* wird beispielsweise eröffnet durch eine Abfolge von Total- [►Totalaufnahme] und ►Nahaufnahmen, um den Schauplatz und seine Figuren vorzustellen.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:90
- KON 11** Die definitiven Merkmale sind [...] abhängig von [der] Interpretation, sodass die Bestimmung von *Sequenzen* immer auch individuelle Abweichungen mit sich bringt. [...] ►Einstellungen mit unterschiedlichen Ort-, Zeit- und Figuren-aspekten [werden] als thematische Einheit zu einer *Sequenz* zusammengefasst, häufig durch eine unterlegte Musikuntermalung zusammengehalten.
QUE Gast 1993:53
- KON 12** [...] entscheidendes Kriterium ist der Sinnzusammenhang. [...] eine *Sequenz* [kann] sich auf verschieden große Sinneinheiten erstrecken, z.B. solchen, die ganzen Kapiteln in einem Buch entsprechen würden oder Akten in Dramen. Aus der Offenheit des Begriffs ist auch ableitbar, dass eine *Sequenz* (als „Sinneinheit“) wieder aus mehreren *Untersequenzen* [„Untersequenz“: siehe ANM 1] [...] aufgebaut sein kann.
QUE Kuchenbuch 2005:34
- KON 13** *Anfangssequenzen* [„Anfangssequenz“: siehe ANM 1] sind im Film besonders exponierte Teile der Erzählung.
QUE Kamp/Rüsel 2007:122
- KON 14** Die Gerichtsverhandlung ist Höhepunkt und *Schlusssequenz* [„Schlusssequenz“: siehe ANM 1] des Films. Die dauert insgesamt 40 Minuten.
QUE Kamp/Rüsel 2007:93
- KON 15** Zu beachten gilt allerdings, dass die zur Orientierung gedachten ►Einführungseinstellungen Zuschauer schnell langweilen, falls alle ►Szenen immer wieder mit einer Total beginnen. Als Abwechslung oder zur Spannungssteigerung kann deshalb eine *Sequenz*-eröffnung [„Sequenz-eröffnung“: siehe ANM 2] auch mit ►Großaufnahmen erfolgen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:156
- ANM 1** Eine „Sequenz“ kann näher spezifiziert werden: Die erste Sequenz („erstes Kapitel“) eines Films wird z.B. „Einführungssequenz“, „Eingangssequenz“, „Eröffnungssequenz“ oder „Anfangssequenz“ (siehe KON 13; it „sequenza d'apertura“, „sequenza iniziale“) genannt. Weitere Beispiele sind die „Schlusssequenz“ (siehe KON 14; it „sequenza finale“), „Untersequenz“ (siehe KON 12) bzw. „Subsequenz“ (it „sottosequenza“), „Action-Sequenz“ (it „sequenza d'azione“), „Fluchtsequenz“ (it „sequenza della fuga“), „Verfolungssequenz“ (it „sequenza di inseguimento“), etc.
- ANM 2** Ad KON 15: der Terminus „Sequenz-eröffnung“ wird im Italienischen mit „apertura della sequenza“ wiedergegeben.
- ANM 3** Die Benennung „gewöhnliche Sequenz“ geht auf den Filmtheoretiker Christian Metz zurück („Semiologie des Films“, München, Fink, 1972); sie dient(e) der Unterscheidung vom Terminus „►episodische Sequenz“. In der deutschen Fachsprache wird diese (in der Filmwissenschaft eindeutig mit Metz konnotierte) Benennung vorwiegend im filmhistorischen Kontext verwendet; manchmal kommt sie jedoch auch unabhängig davon als Synonym von „Sequenz“ zum Einsatz.
- ANM 4** Die Termini „Sequenz“ und „►Szene“ werden manchmal synonym verwendet (siehe z.B. DEF 3 sowie Ast 2002:8). Eine „Sequenz“ unterscheidet sich in der Regel jedoch dadurch von einer „Szene“, dass in ihr deutliche zeitliche Auslassungen stattfinden, d.h. weniger interessante Vorgänge übersprungen werden (narrative Ellipse) bzw. auch oft mit zeitlicher Diskontinuität gearbeitet wird, während bei einer „Szene“ meist die Einheit von Ort, Zeit und Aktion gegeben ist (Ereignisse folgen in einer „Szene“ immer kontinuierlich aufeinander; zeitliche Kontinuität wie im Theater). Eine „Szene“ wird für gewöhnlich als ein „in Echtzeit erzählter Abschnitt eines Films“ (d.h. in „real time“ abgefilmter Abschnitt eines Films; Erzählzeit und erzählte Zeit sind identisch) definiert. Des

Weiteren besteht eine „Sequenz“ typischerweise aus mehreren Szenen, und stellt somit einer größere Handlungseinheit dar als eine Szene. Die einzige Gemeinsamkeit ist die, dass beide eine vollständige Handlungseinheit wiedergeben (jedoch in unterschiedlicher Form). Das gleiche gilt für das italienische Äquivalent „sequenza“.

ANM 5 Siehe auch „►Montagesequenz“.

it sequenza

SYN sequenza cinematografica, sequenza ordinaria

DEF 1 Successione di ►inquadrature che costituiscono una unità narrativa, generalmente costituita da un inizio, una parte centrale ed una conclusione.

QUE Morales 2004:158

DEF 2 Segmento filmico autonomo, costituito da un'►inquadratura (►piano-sequenza) o da più inquadrature (sintagma), che, dunque, sviluppa in sé un'unità di contenuto narrativo.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:157

DEF 3 Serie di ►inquadrature legate tra loro in ordine temporale con un senso compiuto. Può essere composta da un'unica o da diverse ►scene.

QUE Vezzoli 2002:191

DEF 4 [...] [la] *sequenza ordinaria*, che narra un'azione, di solito più complessa e meno spazialmente unitaria di quella della ►scena, saltandone le parti ritenute non essenziali ai fini della logica del racconto e potendo, in questo modo, coglierne agilmente lo svolgimento attraverso luoghi diegetici [►diegesi] differenti.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:122

KON 1 Nel contribuire alla costruzione di un episodio narrativo il ►montaggio può rispettarne l'ipotetica durata reale, dando vita a una coincidenza del tempo della storia e del tempo del discorso. Ma può anche non farlo, creando così una discrepanza fra le due forme temporali. Nel primo caso siamo di fronte a una ►scena, nel secondo a una *sequenza*. Se il tempo del discorso è più breve del tempo della storia è perché la *sequenza* in questione contiene delle ellissi, ovvero degli iati temporali.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:153

KON 2 Abbiamo già visto come il ►cinema classico privilegi il ricorso a due possibilità, quella della coincidenza fra tempo della storia e tempo del discorso (►scena) e quella in cui il tempo del discorso è più breve del tempo della storia (*sequenza*).

QUE Rondolino/Tomasi 2002:203

KON 3 [...] non ricorre a estensioni temporali, privilegiando la continuità di tempo della storia e del discorso (►scena) e le contrazioni temporali (*sequenza*); usa così di frequente le ellissi, che omettono le azioni irrilevanti allo sviluppo causale degli eventi su cui si articola la narrazione.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:177

KON 4 L'intera unità film è scomponibile nel senso della linearità in una serie di segmenti autonomi – genericamente definiti *sequenze* –, capaci cioè di sviluppare in sé un'unità di contenuto narrativo. Si tratta, con una sola eccezione, di sintagmi, ovvero di segmenti articolati in un certo numero di

- unità inferiori, le ►inquadrature.
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:119
- KON 5** E questo espediente non solo funziona dal punto di vista emotivo, imprimendo nei ricordi di molti di noi una delle più agghiaccianti *sequenze cinematografiche* mai realizzate, ma anche da quello simbolico.
 QUE Morales 2004:73
- KON 6** La *sequenza*, composta da 34 ►inquadrature, si apre con una ►M.F. [►mezza figura] di Leland [...].
 QUE Mazzoleni 2002:139
- KON 7** In una situazione di movimento, ad esempio una *sequenza* che rappresenta la passeggiata di un personaggio, lo ►scavalco di campo provoca l'effetto di un'inversione di marcia [...].
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:19
- KON 8** Il procedimento del ►montaggio alternato è riscontrabile non solo nella combinazione di azioni molto brevi e di micro-eventi dilatati fino allo spasimo, ma anche nella strutturazione della lunga *sequenza* d'apertura [„sequenza d'apertura“: siehe ANM 1] del film che porta avanti ed intreccia quattro story-line o temi visivi [...].
 QUE Mazzoleni 2002:115
- KON 9** Impiegando il ►montaggio alternato nelle *sequenze* d'azione [„sequenza d'azione“: siehe ANM 1] varia la velocità di ►ripresa della mdp in una delle due ►scene.
 QUE Mazzoleni 2002:115
- KON 10** Per capirlo forse è il caso di metterla a confronto con le altre ►inquadrature al ►rallentatore di questa incredibile *sequenza* finale [„sequenza finale“: siehe ANM 1].
 QUE Morales 2004:103
- KON 11** La *sequenza* della fuga [„sequenza della fuga“: siehe ANM 1] è un radicale esempio di scardinamento dei modi classici di organizzazione dell'ordine e della frequenza temporali.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:203
- KON 12** Analizziamo ora una delle ultime *sequenze* di „Il padrino“ [...].
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:156
- ANM 1** Der Terminus „sequenza“ kann näher spezifiziert werden: „sequenza d'apertura“ (siehe KON 8) bzw. „sequenza iniziale“ (de „Anfangssequenz“ / „Eingangssequenz“ / „Eröffnungssequenz“ / „Einführungssequenz“), „sequenza finale“ (siehe KON 10, de „Schlusssequenz“), „sequenza d'azione“ (siehe KON 9, de „Action-Sequenz“), „sottosequenza“ (de „Untersequenz“, „Subsequenz“), „sequenza della fuga“ (siehe KON 11, de „Fluchtsequenz“), „sequenza di inseguimento“ (de „Verfolgungssequenz“), etc.
- ANM 2** Die Benennung „sequenza ordinaria“ geht auf den Filmtheoretiker Christian Metz zurückgeht (zur Unterscheidung von der ebenfalls von Metz geprägten Benennung „►sequenza a episodi“); sie wird vorwiegend im filmhistorischen Kontext, manchmal aber auch unabhängig davon als Synonym von „sequenza“ verwendet.
- ANM 3** Manchmal werden die Termini „sequenza“ und „►scena“ synonym verwendet (vgl. Morales 2004:158). Siehe dazu ANM 4, de.
- ANM 4** Siehe auch „►sequenza di montaggio“.

5.5.1.3 Begriffsfeld Einstellungsgrößen

de Kadrierung

- SYN** Bildausschnitt, Kadrage, Cadrage, Framing, Ausschnitt, Raumausschnitt, Einstellungsausschnitt, Mise-en-Cadre
- V** kadrieren
- DEF 1** Die Begrenzung des Bildes, wie sie in einer ►Einstellung zu sehen ist, wird auch *Kadrage* genannt. [...] über die *Kadrierung* kann der Zuschauer in den →Bildraum hineingezogen werden oder aus ihm ausgeschlossen werden [siehe „►On-Screen“ / „►Off-Screen“].
- QUE** Mikos 2003:183
- DEF 2** Die Gestaltung einer ►Aufnahme in Bezug auf den Bildrahmen.
- QUE** Monaco 2006:30
- DEF 3** Die *Kadrierung* ist die Begrenzung eines abgebildeten Geschehens [Bildbegrenzung] [...].
- QUE** Hickethier 2007:47
- DEF 4** Vom französischen Wort „*cadrage*“ abgeleitet; die Bestimmung des Rahmens des Bildes.
- QUE** Rother 1997:166
- DEF 5** Ein →Filmbild entsteht [...] mit der Festlegung durch einen Bildrahmen (medienspezifische Begrenzung des kinematographischen →Bildraumes). In Anlehnung an die französische Übersetzung des Wortes „cadre“ als Rahmen wird diese Eingrenzung des ►Bildfeldes filmwissenschaftlich meist als *Kadrierung* bezeichnet. [...] Der Begriff der *Kadrierung* [...] bezeichnet jedoch nicht die [...] unbewegten Grenzen [...] [der] ►Einzelbilder auf dem Filmstreifen, sondern den Rahmen [...] des bewegten Bildes, das erst mit der Projektion des Filmstreifens geschaffen wird. [...] Mit der *Kadrierung* wird die Größe des bildlichen Innenraums gegenüber dem nicht sichtbaren Außenraum definiert [siehe „►On-Screen“ / „►Off-Screen“].
- QUE** Heydolph 2004:82ff
- DEF 6** Das *Framing* entscheidet über den *Ausschnitt* des gezeigten Bildes, über ►Onscreen- und ►Offscreen-Space, denjenigen *Bildausschnitt*, den der Zuschauer in einer Einstellung zu Gesicht bekommt und denjenigen, der ausgespart wird. Die *Kadrierung* kann verschiedene Winkel zum Geschehen einnehmen, über die sich Perspektive [►Kameraperspektive] generiert.
- QUE** Paasch (www)
- KON 1** [...] wenn herabhängende Zweige im Vordergrund das Bild einrahmen, wird die *Cadrage* auf die Ebene des Abgebildeten verlegt [...].
- QUE** Koebner 2007:107
- KON 2** Schon durch eine geringe Änderung der *Kadrierung* kann sich die Aussage eines Bildes beträchtlich ändern. [...] In der [...] [Filmgestaltung] kommt der Wahl der korrekten *Kadrierung* eine eminent wichtige Rolle zu. *Kadrierungsfehler* [sollten] vermieden werden [...]. Bei Personen-Naheinstellungen [►Naheinstellungen] ist die *Kadrierung* so zu wählen, dass [...] Kopf und Schultern bei genügend großem „Kopfraum“ zu sehen sind.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:153ff
- KON 3** Die räumliche Dimension und die Perspektive dieses „Kamerablicks“ [►Kameraperspektive] als bewusst gezogene Grenze zwischen der sichtbaren und der unsichtbaren Realität wird mit dem Begriff *Kadrierung* bezeichnet. [...] Daraus resultierend vereinigt der Begriff *Kadrierung* die Ausdehnung und die Blickperspektive des „Kameraauges“ [...]. Mit der *Kadrierung als* medien-spezifische Begrenzung entsteht die formale Struktur des kinematographischen →Bildraumes.

- QUE Heydolph 2004:84f
- KON 4** Der *Bildausschnitt* erfasst eine Figur oder Figurengruppe vom Kopf bis zum Oberkörper.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:91
- KON 5** Eine ►Einstellung kann mehrere ►Einzelbilder umfassen. Sie ist definiert durch den *Bildausschnitt* und die Nähe bzw. Entfernung der Kamera zu den abgebildeten Objekten und Personen.
QUE Mikos 2003:83
- KON 6** Die Begrenztheit des *Bildausschnitts* – und dass um ihn herum etwas ist, was nicht gezeigt wird – soll so wenig wie möglich auffallen.
QUE Hickethier 2007:146
- KON 7** Ist nur ein einzelnes Subjekt/Objekt im ►Kader sichtbar und verändert dieses seine Position innerhalb der *Kadrierung*, so gilt die ►Bewegungslinie als ►Handlungsachse.
QUE Petrasch/Zinke 2003:159
- KON 8** Als „►amerikanische Einstellung“ wird die *Kadrierung* bezeichnet, die die menschlichen Figur vom Kopf bis zu den Knien zeigt.
QUE Koebner 2007:168
- KON 9** Schließlich vereengt sich der *Bildausschnitt* und der Protagonist [...] beherrsch[t] nun das Bild.
QUE Schleicher/Urban 2005:34
- KON 10** Eine Bewegung, die in der ersten ►Einstellung einsetzt, wird in der zweiten bei verändertem *Raumausschnitt* fortgeführt, sodass der Rezipient sie als ununterbrochen wahrnimmt.
QUE Schwab 2006:163
- KON 11** Der Reporter ist nie mittig, sondern immer an eine Bildseite *kadriert* [...].
QUE Beller 2005:194
- KON 12** Das „Kamera-Auge“ *kadriert* den kinematografischen →Bildraum folglich aus schrägem Blickwinkel.
QUE Heydolph 2004:99
- KON 13** Ein [...] Glas-Vorsatz erzeugt [...] eine optische Verzerrung des *kadrierten* →Bildraums [...].
QUE Heydolph 2004:134
- KON 14** In allen ►Einzelbildern, die als ►Halbnahe bis ►Totale *kadriert* sind [...], wird die Tiefendimension des Raumes primär in der räumlichen Dynamik [...] sichtbar gemacht [...].
QUE Heydolph 2004:151
- KON 15** [...] Lichtzonen [...] formen [...] eine statische räumliche Situation innerhalb des *kadrierten* ►Bildfeldes.
QUE Heydolph 2004:168
- ANM 1** Die Termini „Kadrierung“ und „Bildausschnitt“ werden in der Fachliteratur durchgehend synonym verwendet, obwohl der Begriff „Kadrierung“ mehr umfasst als der Begriff „Bildausschnitt“: Der Terminus „Kadrierung“ kann sich nämlich sowohl auf den Prozess der Bildausschnittsfestlegung (Wahl des Bildausschnitts) als auch auf das Endergebnis (den Bildausschnitt selbst) beziehen, während der Terminus „Bildausschnitt“ immer das Endergebnis meint. In der italienischen Fachsprache wird der Prozess der Bildausschnittwahl mit dem Terminus „messa in quadro“ (siehe ANM 3, it) wiedergegeben.
- ANM 2** Die polyseme Benennung „Framing“ wird auch in der Bedeutung „Kadrage innerhalb des

Filmbildes“ verwendet. Siehe Eintrag „► Interior Frame“.

- ANM 3** Sinnverwandter Terminus: „► Bildfeld“. Weitere sinnverwandte, jedoch aufgrund ihrer allgemeinen Bedeutung schwer einzugrenzende (und damit schwer definierbare) Termini sind: „Bildraum“ (auch „Einstellungsraum“, „Einstellungsbildraum“), „Bildfläche“ und „Blickfeld“, die manchmal synonym mit „Bildausschnitt“ verwendet werden. In der italienischen Fachsprache werden diese begrifflich ähnlich vagen Termini, die einen relativ breiten Interpretationsspielraum offen lassen, in der Regel mit dem Terminus „► campo“ wiedergeben.
- ANM 4** Manchmal wird auch die Benennung „► Kader“ in der Bedeutung von „Bildausschnitt“ verwendet.
- ANM 5** Der Begriff „Kadrierung“ ist eng mit dem Begriff „► Einstellungsgrößen“ verknüpft; manchmal werden die Termini „Bildausschnitt“ und „Einstellungsgröße“ aufgrund mangelnder Genauigkeit sogar synonym verwendet, obwohl der begriffliche Fokus jeweils woanders liegt (Bildbegrenzung vs. Größenverhältnis Subjekt/Objekt zur Bildfläche).

it **inquadratura**

SYN inquadratura cinematografica, cadrage (*m.*)

V inquadrare

DEF 1 [...] è la porzione di spazio delimitato e riprodotto dalla macchina da presa.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154

DEF 2 [...] chiamiamo *inquadratura* la porzione di realtà *inquadrata* dalla mdp da un'► angolazione particolare, delimitata da una cornice ideale (i quattro bordi dell'*inquadratura* cui corrisponderanno in fase di proiezione gli assi orizzontali e verticali del rettangolo dello schermo).
QUE Mazzoleni 2002:13f

DEF 3 [...] si [...] intende [...] con *inquadratura* il fatto che l'→immagine cinematografica è racchiusa da una cornice che *inquadra* una porzione di spazio.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:49

DEF 4 Quando parliamo di *inquadratura* intendiamo un delimitare – la *messa in quadro* [siehe ANM 3] – che pone il problema del rapporto fra ciò che di un insieme è mostrato e ciò che invece non lo è, in quanto al di fuori dei bordi dell'immagine [„► (in) campo“ / „► fuori campo“].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:49

DEF 5 [...] porzione di realtà rappresentata da un certo punto di vista e delimitata da una cornice ideale costituita dai quattro bordi dell'*inquadratura* stessa [...].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:49

DEF 6 Lo spazio che la macchina da presa [...] delimita, riproducendolo attraverso l'obiettivo sulla pellicola e la posizione da cui lo delimita.
QUE MEAM 2) (www)

DEF 7 Scelta della porzione di realtà visiva [...] che apparirà nell'→immagine filmica.
QUE MEAM 1) (www)

- KON 1** [...] le *inquadrature* vengono suddivise in due categorie: i ►piani e i ►campi. Nei piani l'*inquadratura* ha un diretto riferimento con la figura umana che ne costituisce il centro d'interesse. Nei campi, invece, è la visione d'insieme del paesaggio o dell'ambiente ad essere prevalente rispetto agli attori presenti sulla scena.
- QUE Galbiati 2005:181
- KON 2** [L'*inquadratura*] [h]a una duplice definizione poiché da un lato è la porzione di spazio delimitato e riprodotto dalla macchina da presa; e, dall'altra, è il brano di film compreso tra due ►stacchi successivi della cinepresa o tra due ►tagli della pellicola [►Einstellung].
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154
- KON 3** La nozione di *inquadratura* può essere declinata da due punti di vista: 1. quello della sua durata temporale, per cui essa si definisce come una ►ripresa ininterrotta posta fra la fine dell'►inquadratura precedente e l'inizio della seguente [►Einstellung]. 2. quello spaziale, per cui chiamiamo *inquadratura* la porzione di realtà *inquadrata* dalla mdp da un'►angolazione particolare, delimitata da una cornice ideale (i quattro bordi dell'*inquadratura* cui corrisponderanno in fase di proiezione gli assi orizzontali e verticali del rettangolo dello schermo).
- QUE Mazzoleni 2002:13f
- KON 4** Nel linguaggio cinematografico il termine *inquadratura* viene usato con due diversi significati: 1. Lo spazio che la macchina da presa (m.d.p.) delimita, riproducendolo attraverso l'obiettivo sulla pellicola e la posizione da cui lo delimita (concezione spaziale dell'*inquadratura*). 2. Il frammento ininterrotto di azione filmica che si trova compreso fra uno ►stacco e l'altro (concezione temporale dell'►inquadratura) [►Einstellung].
- QUE MEAM 2) (www)
- KON 5** Spazialmente l'*inquadratura* è costituita dalla porzione di realtà rappresentata da un certo punto di vista e delimitata da una cornice ideale costituita dai quattro bordi dell'*inquadratura* stessa, temporalmente dalla durata compresa fra il suo inizio, che segue la fine dell'►inquadratura precedente, e la sua fine, che precede l'inizio dell'*inquadratura* seguente [►Einstellung].
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:49
- KON 6** *Décadrage* [„disinquadrature“, vgl. Buccheri (2003:153)]: Procedimento di *messa in quadro* [siehe ANM 3] che [...] confina il personaggio [...] ai margini e crea un vuoto al centro dell'immagine.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:152
- KON 7** Decidere l'*inquadratura* significa molte cose: stabilire dove collocare la macchina da presa (in quale punto, a quale distanza e altezza, con quale ►angolazione e ►inclinazione), ma anche quali obiettivi usare, ... [...]
- QUE Buccheri 2003:140
- ANM 1** Die polyseme Benennung „inquadratura“ wird auch in der Bedeutung von „►Einstellung“ verwendet (zur Polysemie siehe KON 2-5); das hat zur Folge, dass beide Begriffe, zumal sie eng beieinander liegen, manchmal nicht mehr klar voneinander getrennt werden.
- ANM 2** Da es sich bei den Termini „inquadratura“ („Bildausschnitt“) und „►campo“ („►Bildfeld“) um sinnverwandte Begriffe handelt, kommt es manchmal vor, dass diese Termini synonym verwendet werden, obwohl zwei unterschiedliche (wenn auch ähnliche) Begriffe dahinterstehen, die jeweils einen anderen Aspekt unterstreichen: Während der Terminus „campo“ („Bildfeld“) einen weiter gefassten (allgemeineren) Begriff darstellt, steht beim Terminus „inquadratura“ („Bildausschnitt“) die Eingrenzung des filmischen Bildes im Mittelpunkt (siehe DEF 4; vgl. Rondolino/Tomasi 2002:49). Trotzdem wird der Begriff „campo“ ähnlich unpräzise definiert wie oft der Begriff „inquadratura“, nämlich als „spazio selezionato dalla mdp“ (Morales 2004:156).
- ANM 3** Der Prozess der „Kadrierung“ (Wahl des Bildausschnitts) wird „messa in quadro“ genannt (siehe

DEF 4 und KON 6). Siehe auch ANM 1, de.

- ANM 4** Das Verb „inquadrare“ kann im Kontext der Kadrierung nicht nur als „kadrieren“, sondern in vielen Fällen auch etwas freier als „abbilden“ übersetzt werden. Das Verb „inquadrare“ wird aber auch im übertragenen Sinne in der Bedeutung von „►riprendere“ verwendet (siehe „►inquadratura“ [„►Einstellung“], ANM 6, it).
- ANM 5** Der Begriff „inquadratura“ (Kadrierung) ist eng mit dem Begriff „►campi e piani“ verknüpft, die Kategorien der „►piani“ und „►campi“ werden in der italienischen Fachsprache als Unterbegriffe der „inquadratura“ gesehen (siehe KON 1).

de Einstellungsgrößen**GRA** Pl.

DEF Ganz allgemein bezeichnet die *Einstellungsgröße* das Größenverhältnis des abgebildeten Objekts (Motiv) zur Bildfläche. Sie [die *Einstellungsgröße*] ist im Wesentlichen abhängig von der Distanz der Kamera zum Motiv [...] und den Abbildungseigenschaften des gewählten Objektivs [...]. Konventionalisierte *Einstellungsgrößen* haben sich anhand der Motive Landschaft, Schauplatz und Mensch herausgebildet.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:90

KON 1 Zur Benennung der jeweiligen Bildgröße [s. ANM 2] haben sich acht *Einstellungsgrößen* etabliert: ►Detail, ►Groß, ►Nah, ►Halbnah, ►Amerikanisch, ►Halbtotale, ►Total, ►Weit/Panorama.

QUE Kamp/Rüsel 2007:146

KON 2 Für die Positionierung eines Objekts innerhalb des [...] [Bildes] haben sich einige Begriffe herausgebildet, die an der Abbildung des Menschen orientiert sind. Die *Einstellungsgrößen* müssen den Kameraleuten vertraut sein, damit die Kommandos aus der Regie [...] richtig ausgeführt werden.

QUE Schmidt 2000:237

KON 3 ►Fahrten und ►Zooms verändern die *Einstellungsgröße* genauso wie der Wechsel feststehender Objektive von unterschiedlicher Brennweite bei gleich bleibender Kameraposition.

QUE Koebner 2007:169

KON 4 Seit Ende der 1920er Jahre gibt es [...] die begrifflichen Standards der *Einstellungsgrößen*.

QUE Heydolph 2004:85

KON 5 Es existieren verschiedene *Einstellungsgrößen*, die nicht immer vollständig voneinander abgegrenzt werden können. [...] Die Unterscheidung ist nicht nur zwischen den einzelnen *Einstellungsgrößen* wie der ►halbnahen und ►amerikanischen Einstellung recht schwierig zu treffen, sie hängt auch vom Kontext des Filmes ab. Je nachdem, ob sich die Aufmerksamkeit auf eine Person oder eine Gruppe richtet, kann die Bewertung zu einer größeren oder kleineren *Einstellungsgröße* neigen. Die *Einstellungsgrößen* beziehen sich auf die Wertigkeit, die in dem ►Bildfeld das Objekt des primären Interesses einnimmt. Eine Differenzierung von *Einstellungsgrößen* ist besonderes für ►Aufnahmen von Darstellern nützlich – sie ist konsequent zudem nur für solche ►Einstellungen durchführbar, da hier als einheitliches Maß der menschliche Körper angenommen wird, kann aber bei Gegenständen sehr schwierig sein.

QUE Rother 1997:73

KON 6 Als Bezugspunkt wird der menschliche Körper gesehen. Obwohl es potenziell unendlich viele *Einstellungsgrößen* gibt, hat man sich in der Filmanalyse (wie auch bei der praktischen Arbeit mit der Kamera) auf acht Standardgrößen geeinigt. [...] Natürlich sind nicht alle →Filmbilder eindeutig einer bestimmten *Einstellungsgröße* zuzuordnen. Oft muss man bei einer Filmanalyse entscheiden, welcher abgebildete Gegenstand oder welche Person im Zentrum des Interesses steht, um dann die *Einstellungsgröße* bestimmen zu können.

QUE Kamp/Rüsel 2007:14

KON 7 Je nach gewählter *Einstellungsgröße* kann die Wichtigkeit der Umgebung gegenüber dem aufgenommenen Subjekt/Objekt variiert werden. [...] Die *Einstellungsgröße* entscheidet über Nähe oder Distanz zur gezeigten Handlung. Sie zeigt die Wichtigkeit oder Unwichtigkeit von Subjekten und Objekten. Tendenziell steigt die Expressivität einer Aufnahme bei einer *Einstellungsgrößenänderung* in Richtung „►Großaufnahme“ an. Wird eine ►Nahaufnahme verwendet, signalisiert diese ein Moment größerer dramatischer Spannung oder Wichtigkeit.

QUE Petrasch/Zinke 2003:148ff

ANM 1 Die Benennung „Einstellungsgröße“ (Sg.) ist in diesem Eintrag deshalb in der Pluralform („Einstellungsgrößen“) angeführt, um Äquivalenz zum Pluralbegriff „scala dei campi e piani“ bzw. „campi e piani“, der im Italienischen sehr gebräuchlich ist, herzustellen. Zur italienischen Übersetzung von „Einstellungsgröße“ im Singular siehe ANM 3, it.

ANM 2 Manchmal wird auch die vage Benennung „Bildgröße“ verwendet (siehe KON 1 und Heydolph 2004:100,124); von einer synonymen Verwendung ist allerdings abzuraten, da die Benennung „Bildgröße“ leicht mit dem Terminus „►Bildausschnitt“ verwechselt werden kann.

ANM 3 Der Terminus „Aufnahmedistanz“ („distanza di ripresa“) wird in beiden Sprachen manchmal aufgrund mangelnder Genauigkeit synonym mit dem Begriff „Einstellungsgröße“ verwendet. „Aufnahmedistanz“ und „Einstellungsgröße“ sind jedoch bei genauer Betrachtung keine Synonyme – der Begriff „Einstellungsgröße“ sagt nämlich nur bedingt etwas über die reale Distanz der Kamera zum aufgenommenen Objekt aus, weil diese stark vom verwendeten Objektiv abhängt (siehe z.B. DEF und KON 3): Nahaufnahmen können beispielsweise entweder aus der Nähe mit einem Normalobjektiv oder mittels Zoom bzw. mit einem Teleobjektiv aus einer größeren Entfernung erfolgen. Die Einstellungsgröße vermittelt im Gegensatz zur realen Aufnahmedistanz nur eine „scheinbaren Distanz“ („distanza apparente“, siehe Mazzoleni 2002:15).

ANM 4 Auch der Terminus „►Bildausschnitt“ (auch „Kadrierung“ genannt) wird hin und wieder synonym mit „Einstellungsgröße“ verwendet. Der Begriff „Einstellungsgröße“ ist zwar eng mit dem Begriff „Bildausschnitt“ verknüpft, doch der begriffliche Fokus liegt jeweils woanders (Größenverhältnis Subjekt/Objekt-Bildfläche vs. Bildbegrenzung).

it **scala dei campi e piani**

SYN scala dei campi e dei piani, campi e piani (Pl.), tipi di campi e piani (Pl.)

DEF *La scala dei campi a dei piani* assume come criterio di classificazione la distanza della cinepresa dal soggetto (o meglio, l'impressione di distanza, che dipende anche dalla lunghezza focale dell'obiettivo). I parametri sono la quantità di spazio inquadrato, la completezza dell'azione e il suo grado di riconoscibilità. I ►campi fanno riferimento all'ambiente, i ►piani alla figura umana.

QUE Bucheri 2003:141

KON 1 La nettezza definitoria di queste categorie non deve trarre in inganno: in realtà accade spesso di imbattersi in ►inquadrature a metà strada tra un tipo e l'altro e dunque, a volte, non è semplice seguire puntualmente le prescrizioni della *scala dei campi e dei piani*. [...] Occorre rapportarsi a questo strumento in maniera elastica, considerando i limiti e, insieme, l'utilità descrittiva e classificatoria della *scala dei campi e dei piani*.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:40

KON 2 [...] le tipologie delle ►inquadrature: attraverso la *scala dei piani e dei campi*: ►primo piano, ►piano americano, ►figura intera, ►campo medio, ►campo lungo, [...].

QUE Galbiati 2005:131

KON 3 Per garantire l'impressione di continuità temporale (che il frazionamento della ►scena in *campi e piani* differenziati ha in realtà disgregato) il cinema dispone di un numero ristretto di regole.

QUE Mazzoleni 2002:35

- ERK** È una distinzione di comodo perché nella realtà ogni ►inquadratura è quasi sempre a metà strada tra l'uno e l'altro tipo. Inoltre i termini anglosassoni (che non fanno distinzione tra ►campi e ►piani) sono puramente indicativi.
- QUE** Buccheri 2003:144
- ANM 1** Bei der Mehrwortbenennung „scala dei campi e piani“ bzw. „campi e piani“ kann die Reihenfolge der Wörter manchmal auch folgendermaßen aussehen: „scala dei piani e campi“ / „piani e campi“.
- ANM 2** Der Terminus „scala dei campi e piani“ kann grundsätzlich kontextabhängig unterschiedlich übersetzt werden („Einstellungsgrößen“, „Einteilung der Einstellungsgrößen“, etc.); beim Terminus „campi e piani“ verhält es sich ähnlich („Einstellungsgrößen“, „verschiedene Einstellungsgrößen“ etc.). Mit „campi e piani“ können aber auch zwei einzelne Begriffe gemeint sein (siehe ANM 4).
- ANM 3** Der in diesem Eintrag behandelte Begriff wird in der italienischen Fachsprache meist im Plural verwendet. Um „Einstellungsgröße“ im Italienischen im Singular wiederzugeben, kann von „campo o piano“ (z.B. „richtige Einstellungsgröße“ -> „campo o piano giusto“) bzw. von „tipo di campo o piano“ (z.B. „Je nach gewählter Einstellungsgröße...“ -> „A seconda del tipo di campo o piano usato...“) gesprochen werden. Ist durch den Kontext die Kategorie der „Einstellungsgröße“ eindeutig, kann der Terminus „Einstellungsgröße“ ganz konkret mit „tipo di campo“ bzw. „campo (di ripresa)“ oder „tipo di piano“ „piano (di ripresa)“ übersetzt werden. Mazzoleni (2002:36) verwendet im Singular auch die Benennung „grandezza scalare“, allerdings ist diese Benennung in diesem Kontext normalerweise nicht gebräuchlich.
- ANM 4** Da in der italienischen Fachsprache generell zwischen „campo“ und „piano“ unterschieden wird, gibt es eine weitere Unterteilung des Oberbegriffs „scala dei campi e piani“ in die Unterbegriffe „►scala dei campi“ und „►scala dei piani“ (siehe dazu Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:39f und Buccheri 2003:144). Mit „campi e piani“ muss also nicht immer der in diesem Eintrag behandelte Oberbegriff („Einstellungsgrößen“) gemeint sein, es können auch die beiden Unterbegriffe „campo“ bzw. „campi“ und „piano“ bzw. „piani“ gemeint sein (siehe z.B. Text im Feld ERK); die Übersetzung sollte dann z.B. „weite und nahe Einstellungsgrößen“ lauten, um zwischen beiden Begriffen zu differenzieren (siehe „►weite Einstellungsgrößen“, „►nahe Einstellungsgrößen“).
- ANM 5** Der verwandte Begriff „Wechsel der Einstellungsgrößen“ kann z.B. als „cambio dei vari campi e piani“ (ÜV) übersetzt werden.
- ANM 6** Siehe auch Unterbegriffe „►scala dei campi“ und „►scala dei piani“.

de weite Einstellungsgröße (ÜV)

GRA Pl.

ANM 1 Da die ►Einstellungsgrößen in der deutschen Fachsprache nicht in zwei Kategorien unterteilt werden, wie es in der italienischen Filmwissenschaft der Fall ist (Unterscheidung zwischen „campi“ und „►piani“), musste auf einen Übersetzungsvorschlag zurückgegriffen werden, der allerdings nur dann verwendet werden sollte, wenn eine Unterscheidung im Zieltext unerlässlich ist (Verwechslungsgefahr mit der Einstellungsgröße „►weite Einstellung“). In der Regel reicht es aus, anstelle von „weite Einstellungsgröße(n)“ vereinfachend von „Einstellungsgröße(n)“ sprechen.

ANM 2 Der Übersetzungsvorschlag ist in diesem Eintrag deshalb in der Pluralform angeführt, um Äquivalenz zum Pluralbegriff „scala dei campi“ bzw. „campi“, der im Italienischen sehr gebräuchlich ist, herzustellen.

it scala dei campi

SYN campi (Pl.), campi di ripresa (Pl.)

DEF 1 Di norma, ►inquadratura relativa all'ambiente dove la figura umana è assente, o comunque non ha rilievo.

QUE Intralinea 13) (www)

DEF 2 Per *campo* si intende lo spazio inquadrato [►inquadrare] dalla macchina da presa. Il termine si riferisce in genere a visioni d'insieme, distinguendosi, sulla base della distanza, in ►[campo] lunghissimo, ►[campo] lungo e ►[campo] medio.

QUE Badolisani 2004:63

DEF 3 Parte di ambiente inquadrato [►inquadrare] dalla macchina da presa; può essere lunghissimo, lungo o medio [►campo lunghissimo, ►campo lungo, ►campo medio]. È sempre riferito agli ambienti o alla scena.

QUE Vezzoli 2002:38

KON 1 Le ►inquadrature si articolano in *campi* (quando prevale lo spazio, quando cioè viene dato rilievo all'ambiente in cui si svolge l'azione) e in ►piani (quando invece prevale la figura umana). Diversamente detto: *campo di ripresa*: la porzione di spazio inquadrato; ►piano di ripresa: la porzione di figura umana inquadrata. Non esistono, tuttavia, particolari linee di demarcazione: perciò, spesso, questi due elementi si sovrappongono (quando, cioè, la macchina da presa si avvicina alla figura umana, il *campo* sfuma nel piano).

QUE Griffith (www)

KON 2 *Campi* e piani, elementi basilari della scrittura cinematografica, si riferiscono rispettivamente a due entità di diversa natura. Il termine *campo* riguarda la porzione di spazio inquadrata; ►piano designa invece una grandezza minore, in quanto riferito alla figura umana. [...] Comunque, con i due termini si indica la grandezza di ambienti e persone assumendo come riferimento i bordi dello schermo, vale a dire la loro configurazione prospettica all'interno dell'quadro.

QUE Mazzoleni 2002:15

- KON 3** [...] le ►inquadrature vengono suddivise in due categorie: i ►piani e i *campi*. Nei piani l'inquadratura ha un diretto riferimento con la figura umana che ne costituisce il centro d'interesse. Nei *campi*, invece, è la visione d'insieme del paesaggio o dell'ambiente ad essere prevalente rispetto agli attori presenti sulla scena.
 QUE Galbiati 2005:181
- KON 4** L'►inquadratura è suddivisa in *campi* e ►piani. Nei *campi* è predominante la scena rispetto ai personaggi; [...] nei piani è predominante il personaggio rispetto alla scena.
 QUE Vezzoli 2002:112
- KON 5** A seconda della quantità di spazio circoscritto dai bordi dell'►inquadratura, si possono individuare i diversi *campi*; mentre in rapporto al corpo umano, o a parti di esso isolate nel quadro, si individuano i vari piani. In realtà, vagliando la relazione tra figura e sfondo, tra spazio e personaggio, anche i frammenti o il complesso delle azioni visibili (fruibili) nell'inquadratura divengono elementi discriminanti per definire la tipologia dei piani.
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:39
- KON 6** I *campi* fanno riferimento all'ambiente, i ►piani alla figura umana.
 QUE Buccheri 2003:141
- KON 7** Il suo mezzo d'elezione è il ►découpage, una tecnica che mira a riprendere l'azione, scomponendola in *campi* e ►piani, che il ►montaggio avrà poi la funzione di ricomporre, ricompattando l'unità spazio-temporale precedentemente disgregata e frammentata.
 QUE Mazzoleni 2002:94
- KON 8** È una distinzione di comodo perché nella realtà ogni ►inquadratura è quasi sempre a metà strada tra l'uno e l'altro tipo. Inoltre i termini anglosassoni (che non fanno distinzione tra *campi* e ►piani) sono puramente indicativi.
 QUE Buccheri 2003:144
- ANM 1** Wie aus den Definitionen der „campi“ hervorgeht, überwiegt bei diesen Einstellungsgrößen die Landschaft bzw. Umgebung; Menschen, falls sie darin vorkommen, treten in den Hintergrund.
- ANM 2** Der in diesem Eintrag behandelte Begriff ist in der italienischen Fachsprache vorwiegend im Plural gebräuchlich, aber auch die Singularform „campo (di ripresa)“ („weite Einstellungsgröße“) wird verwendet (siehe z.B. KON 1).
- ANM 3** Stehen die Begriffe „campi“ und „►piani“ in einem Text direkt nacheinander (in der Form „campi e piani“) kann neben der Bedeutung „weite und nahe Einstellungsgrößen“ auch der Oberbegriff „►campi e piani“ (Mehrwortbenennung) gemeint sein („►Einstellungsgrößen“); das gleiche gilt für die Singularform „campo o piano“ des Oberbegriffs (siehe Eintrag „►scala dei campi e piani“, ANM 3, it).
- ANM 4** Manchmal ist aufgrund des Kontextes keine genaue Differenzierung der Kategorie der Einstellungsgrößen nötig, in diesem Fall kann der Begriff „campo“ nur mit „Einstellungsgröße(n)“ übersetzt werden (z.B. „questo tipo di *campo*“ als „diese Einstellungsgröße“). Ein weiteres Beispiel, bei dem man im Deutschen nur von „Einstellungsgröße“ sprechen kann: „In questo tipo di ►attacco la camera viene spostata solo avanti e indietro permettendo così un ingrandimento o una riduzione del *campo*.“ (Petri 2006:55)
- ANM 5** Beim Terminus „campo“ handelt es sich um ein Polysem, das neben der Bedeutung „weite Einstellungsgröße“ auch in der Bedeutung von „►inquadratura“ („►Bildausschnitt“) und in der allgemeinen Bedeutung „►Bildfeld“ verwendet wird. Des Weiteren wird „inquadratura“ manchmal auch als Oberbegriff von „campo“ gesehen (siehe ANM 6).

- ANM 6** Neben dem Oberbegriff „►scala dei campi e piani“ bzw. „►campi e piani“ wird auch der Begriff „►inquadratura“ (►Kadrierung) in der italienischen Fachsprache manchmal als Oberbegriff von „►piano“ und „campo“ gesehen (siehe KON 1, 3 und 4).
- ANM 7** Siehe auch Oberbegriff „►scala dei campi e piani“ und nebengeordneter Begriff „►piano (di ripresa)“.

de nahe Einstellungsgrößen (ÜV)**GRA** Pl.

ANM 1 Da die ►Einstellungsgrößen in der deutschen Fachsprache nicht in zwei Kategorien unterteilt werden, wie es in der italienischen Filmwissenschaft der Fall ist (Unterscheidung zwischen „►campi“ und „piani“), musste auf einen Übersetzungsvorschlag zurückgegriffen werden, der allerdings nur dann verwendet werden sollte, wenn eine Unterscheidung im Zieltext unerlässlich ist (Verwechslungsgefahr mit der Einstellungsgröße „►nahe Einstellung“). In der Regel reicht es aus, anstelle von „nahe Einstellungsgröße(n)“ vereinfachend von „Einstellungsgröße(n)“ sprechen.

ANM 2 Der Übersetzungsvorschlag ist in diesem Eintrag deshalb in der Pluralform angeführt, um Äquivalenz zum Pluralbegriff „scala dei piani“ bzw. „piani“, der im Italienischen sehr gebräuchlich ist, herzustellen.

it scala dei piani**SYN** piani (Pl.), piani di ripresa (Pl.)

DEF 1 Nei *piani* l'►inquadratura ha un diretto riferimento con la figura umana che ne costituisce il centro d'interesse.

QUE Galbiati 2005:181

DEF 2 A seconda della quantità di spazio circoscritto dai bordi dell'►inquadratura, si possono individuare i diversi ►campi; mentre in rapporto al corpo umano, o a parti di esso isolate nel quadro, si individuano i vari *piani*. In realtà, vagliando la relazione tra figura e sfondo, tra spazio e personaggio, anche i frammenti o il complesso delle azioni visibili (fruibili) nell'inquadratura divengono elementi discriminanti per definire la tipologia dei *piani*.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:39

DEF 3 [...] nei *piani* è predominante il personaggio rispetto alla scena; possono essere: ►figura intera (FI), ►piano americano (PA), ►mezza figura (MF), ►primo piano (PP), ►primitissimo piano (PPP), vi sono poi i ►dettagli (DETT) che riprendono [►riprendere] parti molto ingrandite di persone od oggetti.

QUE Vezzoli 2002:112

DEF 4 La porzione di figura umana inquadrata [►inquadrare].

QUE Griffith (www)

KON 1 Quindi, a quest'immagine epica e distanziante, segue inaspettatamente, senza rispetto per un graduale ingrandimento nella *scala dei piani* [...], un →piano ravvicinato [siehe ANM 6] dall'alto [►inquadratura dall'alto] [...].

QUE Mazzoleni 2002:110

KON 2 Campi e *piani*, elementi basilari della scrittura cinematografica, si riferiscono rispettivamente a due entità di diversa natura. Il termine ►campo riguarda la porzione di spazio ►inquadrata; *piano* designa invece una grandezza minore, in quanto riferito alla figura umana. [...] Comunque, con i due termini si indica la grandezza di ambienti e persone assumendo come riferimento i bordi dello

- QUE schermo, vale a dire la loro configurazione prospettica all'interno dell'quadro.
Mazzoleni 2002:15
- KON 3** [...] le ►inquadrature vengono suddivise in due categorie: i *piani* e i ►campi. Nei *piani* l'inquadratura ha un diretto riferimento con la figura umana che ne costituisce il centro d'interesse. Nei campi, invece, è la visione d'insieme del paesaggio o dell'ambiente ad essere prevalente rispetto agli attori presenti sulla scena.
QUE Galbiati 2005:181
- KON 4** Le ►inquadrature si articolano in ►campi (quando prevale lo spazio, quando cioè viene dato rilievo all'ambiente in cui si svolge l'azione) e in *piani* (quando invece prevale la figura umana). Diversamente detto: ►campo di ripresa: la porzione di spazio inquadrato; *piano di ripresa*: la porzione di figura umana inquadrata [►inquadrare]. Non esistono, tuttavia, particolari linee di demarcazione: perciò, spesso, questi due elementi si sovrappongono (quando, cioè, la macchina da presa si avvicina alla figura umana, il ►campo sfuma nel *piano*).
QUE Griffith (www)
- KON 5** L'►inquadratura è suddivisa in ►campi e *piani*. Nei campi è predominante la scena rispetto ai personaggi; [...] nei *piani* è predominante il personaggio rispetto alla scena.
QUE Vezzoli 2002:112
- KON 6** I ►campi fanno riferimento all'ambiente, i *piani* alla figura umana.
QUE Buccheri 2003:141
- KON 7** È una distinzione di comodo perché nella realtà ogni ►inquadratura è quasi sempre a metà strada tra l'uno e l'altro tipo. Inoltre i termini anglosassoni (che non fanno distinzione tra ►campi e *piani*) sono puramente indicativi.
QUE Buccheri 2003:144
- KON 8** Il suo mezzo d'elezione è il ►découpage, una tecnica che mira a riprendere l'azione, scomponendola in ►campi e *piani*, che il ►montaggio avrà poi la funzione di ricomporre, ricompattando l'unità spazio-temporale precedentemente disgregata e frammentata.
QUE Mazzoleni 2002:94
- KON 9** Alle figure della ►scala dei piani è necessario aggiungere il ►campo totale.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:80
- KON 10** Di tutte le figure che compongono la *scala dei piani* il ►primo (o ►primitivo) piano è indubbiamente quella su cui più a lungo si è dibattuto. Se allo spettatore contemporaneo il primo piano appare come una delle soluzioni espressive più familiari del linguaggio cinematografico, non così era per lo spettatore dei primi anni del cinema. Ancora agli inizi del secolo il ►piano ravvicinato era considerato come qualcosa da usare con estrema cautela, quando non un vero e proprio tabù. [...] È del resto significativo, come ci racconta la ricca aneddotica del cinema primitivo, che, a quell'epoca, quelli che oggi noi chiamiamo primi piani venissero definiti „teste tagliate“.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:80f
- ANM 1** Wie aus den Definitionen der „piani“ hervorgeht, steht bei diesen Einstellungsgrößen die aufgenommene Person im Mittelpunkt; sie bildet sozusagen den Maßstab für die Einstellungsgröße.
- ANM 2** Der in diesem Eintrag behandelte Begriff ist in der italienischen Fachsprache vorwiegend im Plural gebräuchlich, aber auch die Singularform „piano (di ripresa)“ („nahe Einstellungsgröße“) wird verwendet (siehe z.B. KON 4).
- ANM 3** Stehen die Begriffe „►campi“ und „piani“ in einem Text direkt nacheinander (in der Form „campi e piani“) kann neben der Bedeutung „weite und nahe Einstellungsgrößen“ auch der Oberbegriff

„►campi e piani“ (Mehrwortbenennung) gemeint sein („►Einstellungsgrößen“); das gleiche gilt für die Singularform „campo o piano“ des Oberbegriffs (siehe Eintrag „►scala dei campi e piani“, ANM 3, it).

- ANM 4** Manchmal ist aufgrund des Kontextes keine genaue Differenzierung der Kategorie der Einstellungsgrößen nötig, in diesem Fall kann der Begriff „piano“ nur mit „Einstellungsgröße(n)“ übersetzt werden (z.B. „questo tipo di *piano*“ als „diese Einstellungsgröße“). Ein weiteres Beispiel, bei dem man im Deutschen nur von „Einstellungsgröße“ sprechen kann: „Spesso sono dello stesso *piano*, cioè, se il [*piano*] è un ►primo piano anche il ►controcampo sarà un primo piano“ (Morales 2004:54)
- ANM 5** Beim Terminus „piano“ handelt es sich um ein Polysem, das neben der Bedeutung „nahe Einstellungsgröße“ auch in der Bedeutung von „►inquadratura“ (►Einstellung) verwendet wird.
- ANM 6** Um die Nähe der nahen Einstellungsgrößen zusätzlich zu betonen, wird manchmal anstatt nur von „piani“ gemeinsprachlich von „→piani ravvicinati“ gesprochen.
- ANM 7** Neben dem Oberbegriff „►scala dei campi e piani“ bzw. „►campi e piani“ wird auch der Begriff „►inquadratura“ (►Kadrierung) in der italienischen Fachsprache manchmal als Oberbegriff von „piano“ und „►campo“ gesehen (siehe KON 3 und 4).
- ANM 8** Siehe auch Oberbegriff „►scala dei campi e piani“ und nebengeordneter Begriff „►campo (di ripresa)“.

de Weite Totale

KF WT

SYN Weit (W), Weite, Weitaufnahme, weite Aufnahme, weite Einstellung, Weit-Einstellung, Supertotale (ST), Panoramaeinstellung, Extreme Long Shot (ELS)

DEF [...] eine Landschaft [wird] so weiträumig gezeigt, dass ein Mensch darin verschwindend klein ist. Den Zuschauern wird ein Überblick verschafft. Etwaige Subjekt- oder Objektbewegungen sind erst bei genauerem Hinschauen zu erkennen.

QUE Petrasch/Zinke 2003:151

KON 1 In der *Panoramaeinstellung* ist ein Auto zu sehen, dessen Fahrt nach rechts der Kamera als Motivation dient, ihre Schwenkbewegung [►Schwenk] aufzunehmen.

QUE Schleicher/Urban 2005:33

KON 2 Die *Supertotale* ist erst zur Geltung gekommen, als die ►Aufnahmen im freien Raum üblich geworden sind. Objekte wie Berge, Wüsten, Meereslandschaften, monumentale Stadtarchitekturen usw., in und neben denen die Menschen nur noch als kleine Wesen vorkommen, verlangen die *Supertotale* als passende ►Einstellung, die das Pathos der Szenerie zur Geltung bringt.

QUE Koebner 2007:166

ANM Häufig wird auch von „Panoramaaufnahme“ oder nur von „Panorama“ gesprochen, da aber die gemeinsprachliche Gebrauch dieser Termini auch andere Begriffsinhalte (z.B. auch eine Schwenkbewegung) miteinschließt, sollte von einer Verwendung dieser Termini in der Fachsprache abgesehen werden, um Fehlschlüsse und fachsprachliche Verständigungsprobleme durch gemeinsprachliche Interferenzen im Vorfeld zu vermeiden.

it campo lunghissimo

KF CLL

DEF 1 L'►inquadratura mostra una vastissima porzione di spazio; i personaggi, se ci sono, si perdono (si pensi alle distese desertiche del western).

QUE Buccheri 2003:141

DEF 2 Il *campo lunghissimo* è un'►inquadratura che ritrae uno spazio vastissimo, tale da non consentire una chiara visione dei personaggi e delle azioni che compiono. Si tratta di un quadro di paesaggio, in cui è centrale il ruolo giocato dall'ambiente: la figura umana non ha maggior rilievo di un cespuglio e di un qualsiasi altro oggetto.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:39

DEF 3 Si ha nelle ►riprese in esterni quando l'orizzonte del paesaggio domina la composizione dell'immagine e i soggetti sono sullo sfondo, appena percepibili.

QUE Petri 2006:51

KON 1 Il [...] *campo lunghissimo* [...] è quel tipo di ►inquadratura che abbraccia una porzione di spazio particolarmente estesa. La sua funzione è principalmente di tipo descrittivo. Se la figura umana è

- presente al suo interno essa è perlopiù ridotta a semplice elemento ambientale, subordinata alla rappresentazione del paesaggio. È, ad esempio, un tipo di figura ricorrente nel cinema western che rappresenta spesso una realtà in cui l'uomo è parte integrante della natura stessa e instaura con essa un rapporto ben diverso da quello venutosi a costruire con l'avvento della società industriale.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:78
- KON 2** Si ritorna a un *campo lunghissimo* con l'onda del popolo che [...] si disperde per la scalinata [...].
- QUE Mazzoleni 2002:112

de Totale

KF	T
SYN	Total, Totaleinstellung, Totalaufnahme, Kameratotale, Totalansicht, totale Ansicht, Long Shot (LS)
DEF 1	Ein →Bildraum öffnet sich überblicksartig zu einer Szenerie mit einer Figur oder Figurengruppe in der Gesamtheit ihrer Umgebung. Unbelebte Innen- und Außenraumarchitekturen können auch allein Motiv der <i>Totalen</i> sein.
QUE	Borstnar/Pabst/Wulff 2002:91
DEF 2	Abbildung einer oder mehrerer Personen, im Vergleich zu den Figuren dominiert die Umgebung, Körperhaltung als Ausdrucksmittel.
QUE	Kamp/Rüsel 2007:14
DEF 3	Entgegen der „►weiten Aufnahme“, die das Gesamt des Raumes wiedergibt, zeigt die <i>Totale</i> nur das Gesamt des Handlungsraumes. [...] So sieht man keine panoramierende Ansicht der weiten Westernlandschaft, sondern nur die Postkutschenstation einschließlich der Nebengebäude. [...] Ein Sondertypus ist der ►Establishing Shot, der als erstes Bild einer ►Szene das Handlungsfeld in seiner ganzen Ausdehnung vorführt.
QUE	Bender (www)
KON 1	Eine <i>Totale</i> besitzt einen ordnenden Zugriff auf Räume und Handlungsverläufe. Sie überblickt diese, vermittelt Inhalte, beobachtet aus Distanz.
QUE	Schnell 2000:114
KON 2	Beliebt sind <i>Totalen</i> von Landschaften. Besonders hier geben sie dem Bild eine betont „lyrisch-nachdenkliche Stimmung“. [...] Die <i>Totalen</i> müssen grundsätzlich deutlich länger als ►Naheinstellungen sein, da sie eine Fülle von Einzelinformationen enthalten, die das Auge des Zuschauers nacheinander wahrnehmen muss.
QUE	Kandorfer 2003:71ff
ANM 1	Die Totale dient oft als ►Establishing Shot.
ANM 2	Bei Innenräumen spricht man oft von einer „Raumtotalen“ (siehe z.B. Ast 2002:36).

it campo lungo

KF	CL
DEF 1	L'►inquadratura mostra la totalità di un ambiente, ma i personaggi e l'azione sono riconoscibili.
QUE	Buccheri 2003:141
DEF 2	Lo spazio delimitato si restringe, ma è sempre molto ampio. La differenza fondamentale con il ►campo lunghissimo è che in genere il <i>campo lungo</i> introduce un elemento narrativo (una macchina che sfreccia, una diligenza che si inoltra in un canyon).
QUE	Morales 2004:15

- DEF 3** ►Inquadratura dove l'ambiente e l'azione hanno peso e proporzioni uguali.
QUE Vezzoli 2002:38
- KON 1** Il *campo lungo*, tuttavia, ha trovato nella tradizione cinematografica un utilizzo privilegiato anche in rapporto a un'espressività classica: la predominanza dell'ambiente sul personaggio, ridotto a una minuscola silhouette, ha finito molte volte col voler significare una sua condizione di impotenza, solitudine, oppressione, o col dar vita a tonalità liriche o epiche, che esprimono con instensità un certo rapporto fra uomo e ambiente.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:78f
- KON 2** È significativo che le ►inquadrature in *campo lungo* siano di durata maggiore per permettere un tempo più lungo di lettura [...].
QUE Mazzoleni 2002:110
- ANM 1** Hier weichen die Definitionen bereits ganz leicht von einander ab: Während in Rondolino/Tomasi (KON 1) und in Ambrosini/Cardone/Cuccu (2003:39) sowie im Großteil der konsultierten Literatur zum Ausdruck gebracht wird, dass beim „campo lungo“ die Landschaft bzw. Umgebung nach wie vor mehr Gewicht hat als die zu sehende(n) Person(en), spricht Vezzoli (DEF 3) von einem ausgewogenen Verhältnis zwischen Person und Umgebung. Diese Eigenschaft (*equilibrio ambiente / figura umana*) wird wiederum in Rondolino/Tomasi erst dem „►campo medio“ (siehe Eintrag „campo medio“, DEF 2, it) zugeschrieben. An diesem Beispiel sieht man deutlich, dass die einzelnen ►Einstellungsgrößen einerseits durch die fließenden Übergänge untereinander, andererseits durch unterschiedliche filmische Gegebenheiten und deren situationsabhängige unterschiedliche gestalterisch-künstlerische Interpretation schwer festzumachen und daher schwer zu definieren sind. Aus diesem Grund sind selbst in der Fachliteratur keine einheitlichen Definitionen zu finden.
- ANM 2** Die Einstellungsgröße „campo lungo“ dient oft als „►campo totale“.

de Halbtotale**KF** HT**SYN** Halbtotale, Halbtotale-Einstellung, Halbtotale-Aufnahme, halbtotale Einstellung, halbtotale Ansicht, Halbtotale-Ansicht, Medium Long Shot (MLS)**DEF 1** In der *Halbtotalen* stehen Figuren und der sie umgebende Raum in einem weitgehend gleichberechtigten Verhältnis.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:90

DEF 2 Person in ihrer unmittelbaren Umgebung, in einem ausgewogenen Verhältnis.

QUE Kamp/Rüsel 2007:14

DEF 3 Die Gestik tritt in den Vordergrund. Menschen oder Gegenstände werden in einer sie und ihre Situation charakterisierenden Umgebung gezeigt.

QUE Hickethier 1) (www)

DEF 4 Während die ►Totale die Funktion eines distanzierten Beobachters erfüllt, rückt die *Halbtotale* näher an das Objekt heran, das damit schon etwas besser charakterisiert und differenziert wird. Erfasst die ►Totale die maximale →Bildfläche mit allen dort gleichzeitig agierenden Personen, schränkt die *Halbtotale* das →Blickfeld etwas ein. Sie zeigt z.B. eine wichtige Personengruppe in der Größe, dass sie die Bildfläche voll ausfüllt. Auch die *Halbtotale* gibt die Szenerie wieder.

QUE Kandorfer 2003:73

DEF 5 Die Bildobjekte, z.B. Figuren oder Gegenstände, füllen das Bild weitgehend aus.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:91

ANM Bei der Übersetzung ist zu beachten, dass der Begriff „Halbtotale“ im Deutschen etwas weiter gefasst ist („ausgewogenes Verhältnis von Mensch und Umgebung“ bis „Mensch füllt Bild weitgehend aus“) als der „campo medio“ im Italienischen. Mit dem deutschen Terminus „Halbtotale“ kann auch die nähere (italienische) Einstellungsgröße „►figura intera“ gemeint sein, da der Begriff „Halbtotale“ auch diese Einstellungsgröße umfasst. Siehe auch ANM 1, it.**it campo medio****KF** CM**SYN** mezzo campo lungo (MCL)**DEF 1** Al centro dell'attenzione sono i personaggi e l'azione, mentre l'ambiente è relegato a sfondo.

QUE Buccheri 2003:141

DEF 2 Il *campo medio* ristabilisce un certo equilibrio nei rapporti tra ambiente e figura umana dal momento che questa occupa circa un terzo o una metà della verticale dello spazio rappresentato. È un tipo di ►inquadratura che ripropone un punto di vista abbastanza simile a quello dello spettatore teatrale e che era dominante alle origini del cinema.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:79

- DEF 3** Il *campo medio* riprende la figura umana in modo che questa occupi un terzo o la metà della verticale dell'►inquadratura. Lo spazio è ancora predominante rispetto alla figura umana.
QUE Mazzoleni 2002:15
- KON 1** Di nuovo l'►inquadratura [...] di gruppi di popolani, ripresi in *campo medio*, che fuggono [...].
QUE Mazzoleni 2002:112
- KON 2** La quinta e la sesta ►inquadratura ci mostrano Holly, e le si avvicinano progressivamente attraverso un ►raccordo sull'asse che passa da un *campo medio* a una ►figura intera.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:167
- ANM 1** Sowohl Rondolino/Tomasi (DEF 2) als auch Mazzoleni (DEF 3) machen sehr genaue Angaben über das Größenverhältnis der abgebildeten Person zur Höhe des Bildes (Person füllt ein Drittel bzw. die Hälfte des Bildes im Verhältnis zur vertikalen Bildachse aus). In der deutschen konsultierten Literatur waren Angaben dieser Art nicht zu finden. Aus den in der Fachliteratur reichlich vorhandenen Beispielbildern zu den jeweiligen ►Einstellungsgrößen geht jedoch hervor, dass die Personen bei einer „Halbtotale“ im Deutschen oft auch größer dargestellt werden als bei einem „campo medio“. Diese Differenz geht vermutlich darauf zurück, dass in der italienischen Fachsprache – im Gegensatz zur deutschen – zwischen den Einstellungsgrößen „campo medio“ und „►figura intera“ (nähere Einstellungsgröße) unterschieden wird, d.h. feiner differenziert wird. Da die „Halbtotale“ zwei italienische Einstellungsgrößen („campo medio“ und „figura intera“) in einer einzigen Einstellungsgröße „beherbergen“ muss, hat der Begriff der „Halbtotale“ einen größeren Spielraum als der des „campo medio“.
- ANM 2** Der Begriff „campo medio“ zeigt deutlich, wie sehr die subjektiven Auffassungen bezüglich der Rolle der Umgebung im Verhältnis zum Menschen auseinandergehen. Obwohl Rondolino/Tomasi (DEF 2) und Mazzoleni (DEF 3) die gleichen Angaben bezüglich der Größenverhältnisse von Mensch und Umgebung machen, spricht Rondolino/Tomasi von einem „ausgewogenen Verhältnis von Mensch und Umgebung“; Mazzoleni hingegen meint, dass die Umgebung nach wie vor dominiere. Am häufigsten war in der konsultierten italienischen Literatur die Auffassung zu finden, die besagt, dass Landschaft bzw. Umgebung lediglich den Hintergrund darstellen, während die Personen und deren Handlung im Mittelpunkt stehen. Mazzolenis Aussage (DEF 3), dass beim „campo medio“ die Umgebung immer noch im Vordergrund stehe, steht somit im Widerspruch zu allen übrigen Beschreibungen des „campo medio“, die in der konsultierten Literatur zu finden waren. Besonders wenn man Mazzolenis Definition des „campo medio“ Vezzolis Definition des „campo lungo“ (siehe Eintrag „►campo lungo“, ANM 1, it) gegenüberstellt – hier wird schon beim „campo lungo“ von einem ausgewogenen Verhältnis zwischen Umgebung und Personen gesprochen – wird deutlich, wie stark die Beschreibungen der Einstellungsgrößen manchmal aufgrund der jeweiligen subjektiven Interpretation der Autoren divergieren.

de Halbtotale

ANM 1 Siehe Eintrag „► Halbtotale“.

ANM 2 Im Deutschen ist keine ausschließlich der italienischen Einstellungsgröße „figura intera“ entsprechende Einstellungsgröße in Verwendung: Ganzkörperaufnahmen, bei denen die Person das Bild zu zwei Drittel bzw. ganz ausfüllt (Definition der „figura intera“), werden vom Begriff der Einstellungsgröße „Halbtotale“ abgedeckt. In der deutschsprachigen Literatur, z.B. in Fuxjäger (www), S.54, und Monaco (2006:72), wird der „Full Shot“ (FS) bzw. „Full Figure Shot“, das englischsprachige Äquivalent zu „figura intera“ (vgl. Buccheri 2003:141), manchmal als Synonym des Begriffs „Halbtotale“ angegeben; als eigene ►Einstellungsgröße wird der „Full Shot“ jedoch im Deutschen nie angeführt. Da der Begriff „Full Shot“ in der englischsprachigen Fachliteratur, wie auch die „figura intera“ in der italienischen Filmwissenschaft, mehrheitlich als eine eigene, enger gefasste (nähere) Einstellungsgröße gehandhabt wird, wurde der „Full Shot“ in diesem Glossar nicht als Synonym der „Halbtotalen“ angeführt, da es sich sonst begrifflich um eine nicht ganz korrekte Entlehnung handeln würde.

Für den Fall, dass bei der Übersetzung ins Deutsche eine genaue Differenzierung notwendig ist, weil z.B. im italienischen Ausgangstext sowohl von der Einstellungsgröße „►campo medio“ als auch von der Einstellungsgröße „figura intera“ die Rede ist, empfiehlt es sich, für die Übersetzung von „figura intera“ auf das englischsprachige Äquivalent „Full Shot“ zurückzugreifen.

ANM 3 Der Begriff „Halbtotale“ umfasst auch die ital. ►Einstellungsgröße „►campo medio“. Wenn von einer „Halbtotalen“ die Rede ist, kann also auch die Einstellungsgröße „campo medio“ gemeint sein.

it figura intera

KF FI

SYN mezzo totale

DEF 1 ►Inquadratura del personaggio dalla testa ai piedi [che ritrae il personaggio interamente] (la figura occupa un'altezza pari a due terzi o più della verticale dell'immagine).

QUE Buccheri 2003:141

DEF 2 La figura (in piedi) riempie l'intera altezza del ►fotogramma. A volte tocca il bordo superiore o inferiore dell'►inquadratura, ma solitamente si preferisce lasciare un po' di spazio (di „aria“) sopra la testa e sotto i piedi della figura.

QUE Morales 2004:16

KON 1 La *figura intera*, dove la figura umana occupa un'altezza pari a due terzi o più della verticale dell'immagine, è la prima di quelle ►inquadrature che invece affermano la centralità del personaggio, il suo predominio rispetto all'ambiente.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:79

KON 2 L'uomo viene ripreso ora in *figura intera*, ma da un'►angolazione frontale [...].

QUE Mazzoleni 2002:110

KON 3 Prendete in considerazione l'esempio di un uomo, ►inquadrato a *figura intera*, con una mano in tasca.

- QUE Petri 2006:55
- KON 4** Ora Vivian e Marlowe sono davanti alla finestra: è un ►re-establishing shot (cioè un *mezzo totale* che ci descrive la nuova situazione).
- QUE Buccheri 2003:183
- KON 5** Ciascuna metà è girata prima in *mezzo totale*, poi in ►campo/controcampo.
- QUE Buccheri 2003:187
- ANM** In der konsultierten Fachliteratur herrscht Einigkeit über diesen Begriff: Es sind „zwei Drittel oder mehr“, die eine Person bei der Einstellungsgröße „figura intera“ im Verhältnis zur vertikalen Bildachse ausfüllt. Aus der Literatur geht ebenfalls hervor, dass die Einstellungsgröße „figura intera“ bereits in die Kategorie der „►piani“ fällt. Lediglich in Mazzoleni (2002:16) wird die „figura intera“ als eine Zwischenform behandelt, die weder den „►campi“ noch den „►piani“ zuzuordnen ist und sozusagen nur ein Bindeglied zwischen den „campi“ und „piani“ darstellt.

de Amerikanische

KF A

SYN Amerikanisch, amerikanische Einstellung, Three Quarter Shot, Hollywood Shot, Halbnah (HN), Halbnahe, Halbnah-Aufnahme, Halbnah-Einstellung, halbnahe Einstellung

DEF 1 *Amerikanisch*: Die Person ab dem Knie.
QUE Rother 1997:73

DEF 2 Als „*amerikanische Einstellung*“ wird die ►Kadrierung bezeichnet, die die menschlichen Figur vom Kopf bis zu den Knien zeigt. In dieser ►Einstellung scheint noch eine Balance zwischen der Bedeutung der Figur und der ihrer Umwelt gegeben zu sein, doch gewinnen die Figur und ihr Handeln – raumgreifende Gesten fallen besonders auf, zumal wenn die Figur dabei still steht – wachsende Bedeutung.
QUE Koebner 2007:168

DEF 3 *Amerikanische*: Eine Figur wird vom Oberschenkel an dargestellt. Der Terminus verdankt seine Herkunft US-amerikanischen Western, in denen konventionalisierterweise die Figuren bis zum Revolverhalfter abgebildet sind.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:91

DEF 4 *Amerikanische (A)*: [...] Kopf bis Oberschenkel. Vor allem im amerikanischen Spielfilm als universell verwendbare ►Einstellungsgröße beliebt.
QUE Schnell 2000:112

DEF 5 *Halbnah*: Personen oder Gruppen, die nicht mehr von Kopf bis Fuß, jedoch etwa mit zwei Drittel ihrer Größe im Bild erscheinen.
QUE Rother 1997:73

DEF 6 *Halbnahe*: Eine Figur oder Figurengruppe wird zu zwei Dritteln (zumeist ab dem Knie aufwärts) dargestellt.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:91

DEF 7 Bei der *Halbnah-Aufnahme* sind Personen (oder Personengruppen) mit etwa zwei Dritteln ihrer Gesamthöhe abgebildet. Es handelt sich hier um einen Teilausschnitt, der noch eine Aussage über die unmittelbare Umgebung des Hauptmotivs erlaubt.
QUE Kandorfer 2003:73ff

DEF 8 *Halbnahe (HN)*: Wiedergabe von etwa zwei Dritteln einer Person (Kopf bis Knie), sodass Gestik und Mimik erkennbar sind.
QUE Schnell 2000:112

KON 1 In einer ersten Annäherung an die Protagonisten wird durch einen ►Cut In die ►Einstellungsgröße auf eine *Amerikanische* oder *Halbnahe* verkleinert, da jetzt, nach der Etablierung des Handlungsortes, zunehmend der Inhalt des Gesprächs, das die Protagonisten führen, in den Mittelpunkt des Interesses rückt.
QUE Kamp/Rüsel 2007:73

KON 2 In unserem Beispiel aus „Labyrinth“ wird die scheinbar schräge Raumlage der Frau verwendet, um die ►Großaufnahme im Gegensatz zur vorangegangenen *halbnahen Einstellung* auch formal eindringlicher zu machen.

- QUE Mikunda 2002:132
- KON 3** *Halbnaheinstellungen* geben zusammen mit ►Totalen das Geschehen einer ►Szene umfassend wieder, ohne dass auf weitere ►Einstellungsgrößen zurückgegriffen werden müsste.
- QUE Petrasch/Zinke 2003:151f
- ANM 1** Manchmal werden auch umgangssprachliche Benennungen wie „Knee-Shot“ (vgl. Korte (2001:25)) oder „Cowboy Shot“ verwendet.
- ANM 2** In der deutschsprachigen Fachliteratur werden „Halbnah“ und „Amerikanisch“ manchmal als zwei verschiedene ►Einstellungsgrößen angeführt, was jedoch bei den mehrheitlich deckungsgleichen Definitionen (siehe oben) von „Amerikanisch“ und „Halbnah“ wenig Sinn macht. Wenn man sich z.B. die Definitionen von „Halbnah“ und „Amerikanisch“ in Rother (1997:73) ansieht (Amerikanisch: „Person ab dem Knie“, Halbnah: „Person mit zwei Drittel ihrer Größe“) fragt man sich, wieso diese Termini als zwei verschiedene Einstellungsgrößen gehandhabt werden – schließlich besagt „zwei Drittel der Person“ und „Person ab dem Knie“ das gleiche, es ist nur jeweils anders ausgedrückt. Das gleiche trifft auf die Definitionen in Schnell (2000:112) zu – hier zeigen die Beispielbilder sogar jeweils den identischen Bildausschnitt an zwei unterschiedlichen Personen. Diese Tatsache, wie auch die häufige synonyme Verwendung von „Amerikanisch“ und „Halbnah“, haben mich dazu veranlasst, sie in diesem Glossar ebenfalls als Synonyme zu behandeln.
- ANM 3** In Texten, in denen „Amerikanisch“ und „Halbnah“ als zwei verschiedene ►Einstellungsgrößen gehandhabt werden und die „Halbnah“ dabei die nähere Einstellungsgröße darstellt (Person ab der Taille), kann man sich, falls im italienischen Zieltext eine Unterscheidung zwischen „Amerikanisch“ und „Halbnah“ nötig ist, die manchmal in der italienischen Fachsprache übliche Aufteilung in zwei Einstellungsgrößen von „►mezza figura“ und „►mezzo busto“ zunutze machen.
- ANM 4** Während bei der „Amerikanischen“ bzw. bei der „Halbnahen“ mehrheitlich von „zwei Drittel einer Person“ bzw. „Person ab dem Knie“ gesprochen wird, entspricht Monacos (2006:78) Definition („Einstellung, die etwa eine Person in voller Größe in der Dekoration wiedergibt.“) viel eher dem „►Full Shot“ als der Halbnah-Einstellung. Dieses Beispiel zeigt, wie uneinheitlich die Definitionen der einzelnen ►Einstellungsgrößen im Allgemeinen sind.

it **piano americano**

- KF** PA
- DEF 1** La figura umana è ripresa dalle ginocchia in su.
- QUE Mazzoleni 2002:16
- DEF 2** ►Inquadratura che taglia al ginocchio l'immagine della persona ripresa. Privilegia l'attore rispetto all'ambiente circostante, pur senza escluderlo.
- QUE Vezzoli 2002:157
- KON 1** Si ritiene che il *piano americano* sia, tra le ►inquadrature cinematografiche, il più simile alla visione naturale dell'uomo; da qui la sua centralità e frequente presenza nel ►cinema hollywoodiano classico, cui si deve anche il suo nome.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:40

KON 2 [...] [il] *piano americano* [...] è stato introdotto dai registi nei primi film western per mettere in risalto la posizione della fondina della pistola agganciata poco sotto la vita a stretta da cinghiette sulla coscia del cow boy.

QUE Intralinea 1) (www)

KON 3 [...] poi i due si svoltano e il ►carrello li aspetta inquadrandoli [►inquadrare] in *piano americano* frontale [►inquadratura frontale] [...].

QUE Buccheri 2003:179f

de Nah**KF** N**SYN** Nahe, Nahaufnahme, Naheinstellung, nahe Einstellung**DEF 1** Der ► Bildausschnitt erfasst eine Figur oder Figurengruppe vom Kopf bis zum Oberkörper.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:91**DEF 2** Die *Nahaufnahme* zeigt den Kopf und den Oberkörper eines Menschen bis zur Gürtellinie.
QUE Faulstich 2002:115**DEF 3** →Brustbild einer Person, Mimik steht im Vordergrund des schauspielerischen Ausdrucks.
QUE Kamp/Rüsel 2007:14**DEF 4** Eine Person wird vom Kopf bis zur Brust gezeigt. Mimische und gestische Elemente stehen im Vordergrund.
QUE Petrasch/Zinke 2003:150**DEF 5** Eine ►Einstellung, bei der z.B. Personen mit einem Teil ihres Körpers (etwa bis zur Hüfte) sichtbar sind.
QUE Monaco 2006:114**KON 1** Zeigt die Kamera den Akteur mit einem Drittel seiner Körpergröße, so spricht man von der *Naheinstellung*. Hier ist die Kamera längst kein neutraler Beobachter mehr. Sie sondiert, wählt aus, trifft damit Wertungen. Die *Naheinstellung* ist deshalb subjektiver und emotionaler als totalere ►Bildausschnitte [►Totale], mit denen sich der Zuschauer kaum identifizieren kann. Eine besondere dramaturgische Bedeutung kommt dieser ►Einstellungsgröße bei der Wiedergabe unbelebter Gegenstände zu.
QUE Kandorfer 2003:75**KON 2** Steht der Protagonist unter emotionaler Belastung, wird normalerweise die *Naheinstellung* gewählt. Diese muss aber stets von anderen ►Einstellungsgrößen wie etwa ►Halbnaheinstellungen oder ►Totalen ergänzt werden.
QUE Petrasch/Zinke 2003:152**ANM 1** Die Definitionen sind auch bei dieser ►Einstellungsgröße teilweise ungenau und unterschiedlich. Das Definitionsspektrum der Nahaufnahme reicht von „ab der Hüfte“ bis zum Brustbild. Dieser „Spielraum“ deckt sich in etwa mit dem des italienischen Begriffs „mezza figura“.**ANM 2** Die Benennung „nahe Einstellung“ wird manchmal auch im allgemeinen Sinne von „►nahe Einstellungsgröße“ verwendet (siehe „→piano ravvicinato“).

it **mezza figura**

KF MF, M.F.

SYN piano medio (PM), mezzo busto (MB), mezzo primo piano (MPP)

DEF 1 Il personaggio è inquadrato [►inquadrare] dalla vita in su.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:40

DEF 2 La figura umana è ripresa [►riprendere] dalla vita in su (a *mezzo busto*).
QUE Mazzoleni 2002:16

KON 1 Il *piano medio* stabilisce un contatto umano, intimo, fra lo spettatore e i personaggi sullo schermo: gli sembra di trovarsi nella stessa stanza in cui si trovano essi, sullo stesso divano, intorno allo stesso tavolo da the.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:83

KON 2 Melanie in *mezzo primo piano* volge lo sguardo a destra.
QUE Mazzoleni 2002:131

KON 3 [...] due fidanzati [...] inquadrandoli [►inquadrare] [...] con il ►carrello che li segue [...] in *mezza figura*.
QUE Buccheri 2003:179f

KON 4 La ►sequenza [...] si apre con una *M.F.* di Leland [...].
QUE Mazzoleni 2002:139

ANM 1 In der konsultierten Fachliteratur wird die ►Einstellungsgröße „mezza figura“ einheitlich mit „dalla vita in su“ definiert, bei Mazzoleni (DEF 2) findet man noch den Zusatz „a mezzo busto“, was zeigt, dass sich diese Einstellungsgröße auch im Italienischen zwischen einer Aufnahme einer Person ab der Taille und einem etwas enger gefassten Ausschnitt, einem Brustbild, bewegen kann.

ANM 2 Manchmal werden „piano medio“/„mezza figura“ und „mezzo busto“/„mezzo primo piano“ als zwei unterschiedliche ►Einstellungsgrößen angeführt, wie z.B. in Morales (2004:16): die Definition von „mezzo busto“/„mezzo primo piano“ lautet „La figura è tagliata all'altezza del petto“; die Definition von „piano medio“/„mezza figura“ hingegen „La figura è tagliata all'altezza della vita“. In diesem Fall stellt die Einstellungsgröße „mezzo busto“/„mezzo primo piano“ eine Zwischengröße zwischen „mezza figura“ und „►primo piano“ dar. Ist aufgrund des italienischen Ausgangstextes auch im Deutschen eine Unterscheidung nötig, kann man sich z.B. mit der Benennung „Brustbild“ für „mezzo busto“ bzw. „mezzo primo piano“ helfen. In der italienischen Fachliteratur werden jedoch größtenteils alle vier Benennungen („piano medio“, „mezza figura“, „mezzo busto“ und „mezzo primo piano“) synonym verwendet und als eine Einstellungsgröße gehandhabt.

ANM 3 In der Praxis wird die Benennung „mezza figura“ oft bevorzugt verwendet, wenn die ►Aufnahme auf eine Person gerichtet ist, die Benennung „piano medio“ kommt hingegen tendenziell eher dann zum Einsatz, wenn der Fokus auf zwei oder mehreren Personen liegt.

de Großaufnahme

ANM 1 Siehe Eintrag „► Großaufnahme“.

ANM 2 Die ►Einstellungsgröße „primo piano“ fällt mit den recht weit gefassten Definitionen des Terminus „► Großaufnahme“ zusammen (vgl. Fuxjäger (www), S. 55f). Der Begriff „Großaufnahme“ ist im Deutschen demnach etwas weiter gefasst als der „primo piano“ im Italienischen und umfasst auch die Einstellungsgröße „►primo piano“. Wenn von einer „Großaufnahme“ die Rede ist, kann also auch die Einstellungsgröße „primo piano“ gemeint sein.

Für den Fall, dass es bei der Übersetzung ins Deutsche notwendig sein sollte, zwischen den Einstellungsgrößen „primo piano“ und „primo piano“ zu unterscheiden, empfiehlt es sich, für den Terminus „primo piano“ auf das englischsprachige Äquivalent „Head and Shoulders Close-up“ (vgl. Hickethier 2007:56 und Fuxjäger (www), S. 55; in Monaco 2005:200 als „Kopf-und-Schulter-Einstellung“ übersetzt – diese Lehnübersetzung wird in der Fachwelt jedoch üblicherweise nicht verwendet) zurückzugreifen. Mit der für sich sprechenden Benennung „Head and Shoulders Close-up“ kann der Bildausschnitt des „primo piano“ bei Bedarf im Deutschen präzise wiedergegeben werden. Siehe auch Eintrag „Großaufnahme“, ANM 2.

Normalerweise wird jedoch im Deutschen in beiden Fällen von „Großaufnahme“ bzw. „►Close-up“ gesprochen; eine Unterscheidung zwischen den Begriffen „primo piano“ und „primo piano“ wie in der italienischen Fachsprache ist nicht üblich.

it primo piano

KF PP, P.P.

DEF 1 La figura umana viene tagliata all'altezza della spalle.
QUE Mazzoleni 2002:16

DEF 2 *Primo piano*: il volto umano dalle spalle in su.
QUE Buccheri 2003:141

DEF 3 Il tipo di ►ripresa forse più conosciuto. L'►inquadratura comprende la testa, il collo e la parte alta delle spalle di un soggetto.
QUE Petri 2006:51

KON 1 [...] il *primo piano* [...] [da] vita a un processo di intimità fra personaggio e spettatore innescando così meccanismi di proiezione e identificazione [...].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:84

KON 2 [...] con l'aiuto del *primo piano*, lo spettatore penetra nell'intimità di ciò che succede sullo schermo: le ciglia che battono, una mano che fremito, la punta delle dita rientrate sotto il pizzo dei polsini...
QUE Rondolino/Tomasi 2002:83

KON 3 Di tutte le figure che compongono la ►scala dei piani il *primo* (o ►primo piano) *piano* è indubbiamente quella su cui più a lungo si è dibattuto. Se allo spettatore contemporaneo il *primo piano* appare come una delle soluzioni espressive più familiari del linguaggio cinematografico, non così era per lo spettatore dei primi anni del cinema. Ancora agli inizi del secolo il ►piano ravvicinato era considerato come qualcosa da usare con estrema cautela, quando non un vero e

- QUE proprio tabù. [...] È del resto significativo, come ci racconta la ricca aneddotica del cinema primitivo, che, a quell'epoca, quelli che oggi noi chiamiamo *primi piani* venissero definiti „teste tagliate“.
Rondolino/Tomasi 2002:80f
- KON 4** La donna ora è ripresa in *primo piano*. [...] si torna al *primo piano* di lei, turbata.
QUE Mazzoleni 2002:121f
- KON 5** Era possibile anche un altro movimento: uno spostamento della donna dal fondo al *primo piano* [...].
QUE Buccheri 2003:177
- ANM 1** Beim Terminus „primo piano“ handelt es sich um ein Polysem: „primo piano“ bezeichnet nicht nur eine Großaufnahme, sondern kann auch die Bedeutung „(Bild-)Vordergrund“ haben.
- ANM 2** Oft wird auch von „primo piano ravvicinato“ gesprochen, was auf die Benennung „piano ravvicinato“ zurückzuführen ist, hinter der ein weitgreifender Begriff steht. Die Benennung „piano ravvicinato“ (auch „inquadratura ravvicinata“) war in der konsultierten italienischen Fachliteratur in keiner Übersicht über die ►Einstellungsgrößen zu finden, dennoch wird die Benennung häufig in diesen Werken verwendet. Diese Tatsache lässt vermuten, dass es sich bei dieser Benennung um keinen Terminus für eine bestimmte Einstellungsgröße handelt, sondern um eine gemeinsprachliche Benennung, die einen sehr allgemeinen Begriff wiedergibt, der sich auf alle nahen Einstellungsgrößen (►piani) bezieht und deshalb je nach Kontext als „►nahe Einstellungsgröße“ oder allgemein als „nahe Einstellung“ übersetzt werden kann (dabei kann es allerdings im Deutschen zur Verwechslung mit dem Terminus „►Naheinstellung“ kommen, welcher für eine konkrete Einstellungsgröße steht).

de **Großaufnahme**

KF G

SYN Groß, Großeinstellung, Close-up (*m., n.*) (CU)

DEF 1 Sehr nahe ►Einstellung, die z.B. nur den Kopf eines Schauspielers zeigt.
QUE Monaco 2006:76

DEF 2 Der ►Bildausschnitt erfasst das Gesicht einer Figur oder ein kleineres Objekt (z.B. eine Tasse) bildfüllend.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:91

DEF 3 Es wird vom Kopf einer Person nur der Bereich zwischen Haaransatz und Kinn gezeigt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:150

DEF 4 Wiedergabe des Kopfes einer Figur bis zum Schulteransatz, sodass Einzelheiten der Gesichtsbewegungen und Gefühle vermittelt werden können.
QUE Schnell 2000:113

DEF 5 Aufnahme eines Gesichtes, nicht die äußere Situation steht jetzt im Mittelpunkt des Interesses, sondern die innere Befindlichkeit der Person.
QUE Kamp/Rüsel 2007:14

KON 1 Die *Großaufnahme* bricht gleichsam in die Persönlichkeitssphäre einer Person ein, sie rückt dem Gesicht so nahe, wie man es nur bei intimen Begegnungen gewohnt ist. Dafür ist nun jede Regung, jeder Wimpernschlag genau zu erkennen.
QUE Koebner 2007:168

KON 2 Die *Großaufnahme* tritt einer Figur nahe, setzt das Publikum in ein vergleichsweise direktes Verhältnis zu ihr und kann so Emotionen mitteilen und erwecken.
QUE Schnell 2000:114

KON 3 Einen Sonderform des ►Gegenschnitts ist der ►Reaktionsschnitt. Man sieht – meist in *Großaufnahme* – einen Menschen, der gerade auf das zuvor Gesehene oder Gehörte durch Emotionsausdruck reagiert. Die *Großaufnahme* ist nötig, um die emotionale Regung im Gesicht zu zeigen.
QUE Schwender 2006:70

KON 4 Dabei schnellst sie [die Kamera] für einen ►Gegenschuss auf die Verfolger um ihre eigene Achse, dreht und wendet sich zur *Großaufnahme*.
QUE Mikunda 2002:215

KON 5 Außerdem kann ein ►Zwischenschnitt in eine ►Totale eine ►Achsenüberschreitung möglich machen, da so die räumliche Anordnung der Protagonisten für den Zuschauer deutlich wird, oder der ►Zwischenschnitt auf einen *Close-up*, da sich der Betrachter danach wieder neu räumlich orientiert.
QUE Puchegger (www)

ANM 1 Die unterschiedlichen Definitionen im Deutschen verdeutlichen, dass eine Großaufnahme eine Person entweder vom Schulteransatz an oder nur vom Kinn bis zum Haaransatz zeigen kann. Im italienischen Klassifikationssystem gibt es für den ►Bildausschnitt, der eine Person vom Schulteransatz an abbildet, eine eigene ►Einstellungsgröße: siehe „►primo piano“.

ANM 2 Bei der Übersetzung ist zu beachten, dass der Begriff „Großaufnahme“ im Deutschen etwas weiter

gefasst ist als der Begriff „*primissimo piano*“ im Italienischen. Mit dem deutschen Terminus „Großaufnahme“ kann auch die weitere (italienische) Einstellungsgröße „► *primo piano*“ gemeint sein, da der Begriff „Großaufnahme“ auch diese Einstellungsgröße umfasst.

Ob „Großaufnahme“ mit „*primo piano*“ oder „*primissimo piano*“ zu übersetzen ist, sollte anhand vorhandener Informationen oder Abbildungen kontextbezogen entschieden werden. Im Zweifelsfall ist sowohl „*primo piano*“ als auch „*primissimo piano*“ korrekt; oft kann es aber auch durchaus Sinn machen, beide Termini anzuführen.

Ist im deutschen Zieltext eine Unterscheidung zwischen „*primissimo piano*“ und „*primo piano*“ nötig, kann auf die amerikanischen Benennungen „Close-up“ (für „*primissimo piano*“) und „→Head and Shoulders Close-up“ (für „*primo piano*“) zurückgegriffen werden.

it **primissimo piano**

KF PPP, P.P.P.

DEF 1 *Primissimo piano*: solo il volto umano.
QUE Buccheri 2003:144

DEF 2 La ►ripresa si fa ancora più stretta, isolando la parte centrale del volto, dagli occhi alla bocca del personaggio.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:40

DEF 3 ►Ripresa di un volto nella quale fronte e mento vengono in parte tagliati dall'►inquadratura.
QUE Vezzoli 2002:164

DEF 4 Il quadro è riempito dalla sola testa dell'attore. Può comunque essere normale, includendo anche il collo, o ristretto, con occhi e bocca ai limiti superiori e inferiori del ►campo.
QUE Mazzoleni 2002:17

de Detailaufnahme**KF** D**SYN** Detail, Ganz Groß (GG), Detaileinstellung, Detailansicht, Detail Shot

DEF Von einer Person ist nur noch ein Detail (Mund, Augen, Hand, Finger, etc.) zu sehen. Auch Gegenstände können mit dieser ►Einstellungsgröße den Zuschauern nahe gebracht werden.

QUE Petrasch/Zinke 2003:151

KON 1 Verhältnismäßig selten ist die *Detailaufnahme* anzutreffen. Sie ist ein Extrem, ein „Superlativ der ►Großeinstellung“ und zeigt z.B. nur Teile des menschlichen Gesichtes wie etwa Augen oder den Mund. Details wirken im Film „demaskierend“, höchst emotional und (deshalb) suggestiv.

QUE Kandorfer 2003:75f

KON 2 Durch eine Kombination von ►Übersichtseinstellungen der Fahrt (Ein Tanklastwagen will einen Pkw vernichten), Groß- [►Großaufnahme] und ►Nahaufnahmen aus der Innensicht des Pkw, *Detailaufnahmen* von Autospiegeln, Stoßdämpfern, Reifen und anderen Autodetails und dem raschen Wechsel der Einstellungen [►Einstellungswechsel] entsteht ein starkes Gefühl der Spannung und der Einbezogenheit des Zuschauers.

QUE Hickethier 2007:65

ANM 1 Der Terminus „Detailaufnahme“ kann je nach Kontext entweder mit „dettaglio“ (Detailaufnahme eines Gegenstandes) oder mit „►particolare“ (Detailaufnahme einer Person bzw. eines Körperteils) übersetzt werden. Siehe dazu ANM, it.

ANM 2 Ein Detailaufnahme fungiert oft als ►Insert.

it dettaglio**KF** DETT., D

DEF 1 *Dettaglio*: →piano ravvicinato di un oggetto.

QUE Buccheri 2003:144

DEF 2 [...] i *dettagli* (*DETT*) [...] riprendono [►riprendere] parti molto ingrandite di persone od oggetti.

QUE Vezzoli 2002:112

DEF 3 *Dettaglio*, detto anche ►particolare: ►piano estremamente ravvicinato [→piano ravvicinato] in cui viene ripreso [►riprendere] un oggetto o una parte del corpo umano che occupano tutto lo schermo.

QUE Mazzoleni 2002:17

KON 1 [...] nei ►piani è predominante il personaggio rispetto alla scena; possono essere: ►figura intera (FI), ►piano americano (PA), ►mezza figura (MF), ►primo piano (PP), ►primitissimo piano (PPP), vi sono poi i *dettagli* (*DETT*) che riprendono [►riprendere] parti molto ingrandite di persone od oggetti.

QUE Vezzoli 2002:112

- KON 2** [...] il brusco succedersi di ►campi lunghissimi e *dettagli* [...]
QUE Mazzoleni 2002:115
- KON 3** Se a un certo punto dell'azione il regista fa, per es. (...) il *dettaglio* di una fruttiera, è normale che egli la isoli anche nello spazio mediante una ►messa a fuoco dell'obiettivo [...].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:206
- ANM** Im Italienischen wird oft zwischen den Termini „dettaglio“ und „►particolare“ unterschieden, je nachdem, ob es sich um eine Detailaufnahme eines Gegenstandes oder einer Person bzw. eines Körperteils handelt (z.B. in Buccheri 2003:144). Manche Autoren, wie beispielsweise Mazzoleni (2002:17), verwenden jedoch beide Benennungen synonym. In manchen Fachbüchern taucht wiederum nur „dettaglio“ im Klassifikationssystem der Einstellungsgrößen auf (z.B. in Vezzoli 2002:112), vermutlich durch den Einfluss der englischsprachigen Benennung „Detail Shot“. Es bleibt somit dem Übersetzer überlassen, 1) die im Italienischen häufig anzutreffende Unterscheidung aufzugreifen, 2) „dettaglio“ und „►particolare“ als Synonyme zu behandeln oder 3) „Detailaufnahme“ in jedem Fall mit „dettaglio“ zu übersetzen.

de Detailaufnahme

ANM 1 Siehe Eintrag „►Detailaufnahme“.

ANM 2 Der Terminus „Detailaufnahme“ kann je nach Kontext entweder mit „►dettaglio“ (Detailaufnahme eines Gegenstandes) oder mit „particolare“ (Detailaufnahme einer Person bzw. eines Körperteils) übersetzt werden. Siehe dazu Eintrag „dettaglio“, ANM, it.

it particolare

GRA m.

KF PART.

DEF 1 ►Inquadratura in cui viene posta in evidenza una parte del corpo di un soggetto.
QUE Petri 2006:51

DEF 2 *Particolare*: →piano ravvicinato di una parte del corpo umano.
QUE Bucchini 2003:144

DEF 3 ►Dettaglio, detto anche *particolare*: ►piano estremamente ravvicinato [→piano ravvicinato] in cui
QUE viene ripreso [►riprendere] un oggetto o una parte del corpo umano che occupano tutto lo schermo.
Mazzoleni 2002:17

ANM Siehe Eintrag „►dettaglio“, ANM, it.

de Master Shot

- SYN** Überblickseinstellung, Übersichtseinstellung, Übersichtsaufnahme, Haupteinstellung, Orientation Shot, Cover Shot
- DEF 1** *Master-Shot*: Durchgehende ► Aufnahme von → Dialogszenen [► Szene] in ► Total oder ► Halbtotale, die später mit Einzeleinstellungen [► Einstellung] der Dialogpartner → unterschritten wird.
QUE Müller 2003:299
- DEF 2** Technisch bezeichnet der *Master Shot* eine länger gedrehte Aufnahme (► Totale oder ► Halbtotale), die als Grundlage einer ► Szene oder ► Sequenz dient. Der *Master Shot* wird dann beim ► Schnitt durch andere Aufnahmen (Halbnah, ► Nah, ► Groß) ergänzt (► Cut-In, ► Cut-Back, ► Cut-Away).
QUE Kamp/Rüsel 2007:147
- DEF 3** Kontinuierlich gefilmte ► Totale einer gesamten ► Szene oder ► Sequenz, in die später dann am Schneidetisch [► schneiden] zusätzlich ► Groß- und ► Detailaufnahmen oder ► Inserts eingefügt werden. Dies unterscheidet den *Master Shot* vom ► Establishing Shot. Zwar ist auch der *Master Shot* eine „Expositionseinstellung“ [...] und gibt einen Überblick über den filmischen Raum sowie die Handlungsträger, jedoch dient er lediglich als Schnittmaterial [► Schnitt]. Er wird häufig zu Beginn von Dialogsequenzen eingesetzt.
QUE Koebner 2007:429
- DEF 4** Eine ► Einstellung aus [der Zentralperspektive] wird *master-shot* genannt. ► Establishing shot heißt sie, wenn sie am Anfang einer ► Sequenz steht. Dieser Blickpunkt platziert den Zuschauer, ähnlich wie im Theater, außerhalb des Geschehens, sodass er einen recht objektiven Blick auf das Geschehen hat.
QUE vgl. Ast 2002:25
- DEF 5** Eine zentralperspektivische Aufnahme [...] heißt „*Haupteinstellung*“ oder „*Übersichtseinstellung*“ (engl. *master-shot*), weil sie das Handlungsgeschehen mit allen Akteuren einer Szene visuell abdeckt und sowohl Handlungsort als auch handlungsrelevante Requisiten zeigt. Die Haupteinstellung wird als ► Totale aufgenommen und auch als ► Einführungseinstellung (engl. ► establishing-shot) bezeichnet, wenn sie am Anfang einer ► Sequenz steht. Ist diese ► Totale am Ende einer Sequenz angeordnet, wird sie „► Rückführungseinstellung“ (engl. ► reestablishing-shot) genannt.
QUE vgl. Petrasch/Zinke 2003:156
- KON** Francis Ford Coppola eröffnet zahlreiche Dialogsequenzen [► Sequenz] in den Filmen der Paten-Trilogie (1972-91) mit ► Nah- oder ► Großaufnahmen einzelner Gesprächsteilnehmer und schneidet dann im Verlauf der Dialoge mehrfach auf die ► Halbtotale, liefert den *Master Shot* also nach.
QUE Koebner 2007:429
- ANM 1** Wie Fuxjäger (www), S. 84 anmerkt, wird der Terminus „Master Shot“ von manchen Autoren synonym mit „► Establishing Shot“ verwendet.
- ANM 2** Der „Master Shot“ (Oberbegriff) kann z.B. als ► Establishing Shot (Unterbegriff) oder als ► Reestablishing Shot (Unterbegriff) zum Einsatz kommen.
- ANM 3** Wie aus den Definitionen hervorgeht, werden bei einem „Master Shot“ in der Regel die Einstellungsgrößen „► Totale“ bzw. „► Halbtotale“ verwendet.
- ANM 4** Bei Innenräumen spricht man oft von einer „Raumtotalen“ (siehe z.B. Ast 2002:36).
- ANM 5** Siehe „► Establishing Shot“, ANM 3, de.

it **campo totale****KF** TOT.**SYN** totale (*m.*), master shot, piano d'insieme, inquadratura d'insieme, inquadratura master, master (*m.*)

DEF 1 *Totale o Master Shot:* unità vicina al ► campo medio o lungo [► campo lungo], ma che si definisce per il fatto di rappresentare per intero (o quasi) un ambiente e tutti (o quasi) i personaggi presenti. È l'► inquadratura „fondamentale“ di una ► scena, che spesso la apre e torna più volte per tenere aggiornato lo spettatore.

QUE Buccheri 2003:141

DEF 2 *Campo totale o Totale:* come distanza dall'oggetto inquadrato [► inquadrare] equivale all'incirca ad un ► campo lungo ma la sua caratteristica è di designare la totalità di una scena, sia che si tratti di un esterno (es. un campo di calcio, una piazza, la facciata di un edificio) ossia di un interno.

QUE Mazzoleni 2002:17

DEF 3 Il *Totale* è un ► inquadratura d'interno che ritrae il complesso di un ambiente e di una situazione.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:40

DEF 4 Quando l'► inquadratura riprende tutto l'ambiente in cui si svolge la ► scena.

QUE Badolisani 2004:63

DEF 5 ► Inquadratura comprendente un'ampia porzione di ambiente interno e/o personaggi inquadrati [► inquadrare] a ► figura intera.

QUE Petri 2006:51

KON 1 ► Inquadratura d'ambientazione (► establishing shot): Utilizzata per descrivere l'ambiente dove avviene l'azione. Quando tutta l'azione è girata in ► campo totale e successivamente arricchita da altre inquadrature più strette è chiamata „*Master*“.

QUE Vezzoli 2002:112

KON 2 Il *piano d'insieme*, o *totale*, ci mostra attraverso un'unica immagine tutti i personaggi che occupano l'ambiente in questione.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:71

KON 3 Alle figure della ► scala dei piani è necessario aggiungere il *campo totale*. Spazialmente tale figura è abbastanza vicina a un ► campo medio o lungo [► campo lungo], ma il suo elemento fondante è quello di rappresentare per intero, o quasi, un ambiente – un interno o un esterno circoscritto – e in particolare di mettere in ► campo tutti i personaggi che prendono parte alla scena rappresentata. Esso talvolta può aprire una ► sequenza per mostrarci lo spazio in cui essa si svolgerà e i personaggi che prenderanno parte all'azione. Può poi ritornare nel corso dello sviluppo della ► scena stessa per mostrare la nuova disposizione che i personaggi hanno finito con l'assumere dopo un loro spostamento o, più raramente, per sottolineare una reazione collettiva a un evento improvviso che modifica lo stato delle cose. In conseguenza al suo carattere principalmente informativo, il *campo totale* è un tipo di ► inquadratura che gioca un ruolo essenziale all'interno della comunicazione narrativa filmica.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:80

KON 4 Di solito, la prima operazione che il regista compie, dopo aver controllato che il set e gli attori siano pronti, è la ricerca di un punto di vista per il *master*, cioè per il *campo totale* dal quale riprendere i personaggi e l'ambiente nel loro insieme. [...] Oggi in Italia la prassi di girare i *master* di ogni ► scena può anche diventare un obbligo contrattuale, per evitare brutte sorprese in sala di

- QUE ▶ montaggio.
Buccheri 2003:162f
- KON 5** Il ▶ *découpage* classico avvia solitamente una ▶ scena di dialogo con un'*inquadratura d'insieme* dei due personaggi. [...] Il *piano d'insieme* che apriva la ▶ scena si frantuma in una serie di ▶ inquadrature che ci mostrano uno alla volta i volti dei due personaggi.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:169ff
- KON 6** [...] dopo il *master* il regista gira i ▶ piani più stretti della stessa scena [...]. [...] La posizione I è quella da cui si colgono entrambi gli interlocutori in *campo totale* [...].
QUE Buccheri 2003:165
- ANM 1** Der Oberbegriff „campo totale“ wird oft synonym mit seinem Unterbegriff „▶ establishing shot“ verwendet. Das gleiche gilt für die jeweiligen Synonyme beider Termini – auch sie werden häufig untereinander synonym verwendet.
- ANM 2** Der italienischen Fachliteratur kann man entnehmen, dass für den „campo totale“ in der Regel die Einstellungsgrößen „▶ campo lungo“ bzw. „▶ campo medio“ zum Einsatz kommen.
- ANM 3** Während die meisten Fachautoren den Begriff „campo totale“ / „Master Shot“ sowohl auf Innen- als auch auf Außenaufnahmen beziehen bzw. diesbezüglich keine genauen Angaben machen, wird der Begriff „campo totale“ von Ambrosini/Cardone/Cuccu (siehe DEF 3) per definitionem auf Innenaufnahmen eingeschränkt, was eher ungewöhnlich ist.
- ANM 4** Manche Synonyme des Terminus „campo totale“ beginnen mit „piano“ (z.B. „piano d'insieme“), obwohl für den „campo totale“ stets weite Einstellungsgrößen, d.h. „▶ campi“ („▶ campo lungo“ bzw. „▶ campo medio“) verwendet werden. Der Grund dafür ist der, dass das Polysem „piano“ nicht nur „nahe Einstellung(sgröße)“ [siehe dazu Eintrag ▶ piani], sondern auch „▶ Einstellung“ [▶ inquadratura] bedeuten kann.
- ANM 5** In der italienischen Fachliteratur findet man den Begriff „(campo) totale“ (nicht zu verwechseln mit der Einstellungsgröße „▶ Totale“ im Deutschen!) bzw. „▶ establishing shot“ oft in das Klassifikationsschema der ▶ Einstellungsgrößen zwischen „▶ campo medio“ und „▶ figura intera“ eingegliedert (z.B. KON 3). Siehe dazu Eintrag „▶ Establishing Shot“, ANM 3, de.

de Establishing Shot

- SYN** Einführungseinstellung, einführende Einstellung, eröffnende Szenentotale, Einführungstotale, Opening Shot, Einspieler
- DEF 1** Die erste ►Einstellung eines Films oder eines neuen Handlungsabschnitts (►Szene), die den Handlungsort einführt (in der ►Totalen oder ►Halbtotalen).
QUE Kamp/Rüsel 2007:146
- DEF 2** Die ►Einstellung, mit der eine ►Szene eingeführt wird. Sie ist die erste ►Aufnahme, die den Handlungsraum präsentiert und ihn vollständig zeigt. Ihr nachfolgende Einstellungen nehmen andere Perspektiven ein und nähern sich den Personen stärker; der im *Establishing Shot* definierte Raum wird nun entfaltet.
QUE Rother 1997:83
- DEF 3** ►Einstellungen, welche in einer Außenperspektive entweder großräumig den Schauplatz der Handlung vorstellen oder aber in einer ►Totalen einen Innenraumschauplatz überblicksartig repräsentieren.
QUE vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:169
- KON 1** Zur Orientierung des Publikums wird der Film selbst oder eine neue ►Filmsequenz deutlich durch einen *Establishing Shot* eingeleitet. Üblicherweise ist dies die bildliche Vorstellung des Handlungsortes. Typisch wäre etwa die Ansicht einer Stadt (als →Panoramaaufnahme) oder eines Gebäudes (in der ►Totale), um den Handlungsort des dann folgenden Geschehens einzuführen. In der Regel dauern diese ►Einstellungen nur wenige Sekunden, da sie den eigentlichen Fortgang der Handlung nicht beeinflussen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:72
- KON 2** Die ►Montage bemüht sich um einen „fließenden“ Übergang („►continuity“). Der Aufbau einer ►Szene erfolgt deshalb z.B. durch mehrere ►Einstellungen, die den Wahrnehmungsbewegungen eines Menschen angenähert sind. Zunächst wird mit einer ►Totalen oder einer ►Halbtotale eine ►Übersichtseinstellung („*Establishing shot*“) gezeigt, die den Handlungsort zeigt und welche Requisiten handlungsrelevant sind.
QUE Hickethier 2007:143
- KON 3** Die *einführende Einstellung* („*establishing shot*“) – eine ►Totale – vermittelt den Schauplatz, oft die Zeit und manchmal andere notwendige Informationen. Hitchcock war ein Meister der *Einführungseinstellung*. Der →Eröffnungsschwenk [►Schwenk] und die ►Fahrt zu Beginn von *Rear Window* (1954) sagt uns zum Beispiel, wo wir sind, warum wir dort sind, mit wem wir zusammen sind, was nun passiert, was passiert ist, um uns dorthin zu bringen, wer die anderen Personen in der Erzählung sind, und schlägt uns sogar mögliche Entwicklungen der Erzählung vor – alles leicht und schnell und ohne ein gesprochenes Wort! Ganze Kapitel Prosa sind hier auf Sekunden Filmzeit verdichtet.
QUE Monaco 2005:213
- KON 4** In manchen Genres, wie etwa dem Western, ist es üblich, beim *Establishing Shot* einen →Panoramaschwenk mit einer ►Supertotalen zu verbinden, um die Weite des Raums, in dem sich die Handlung abspielen wird, zu verdeutlichen. Bei *Establishing Shots* besteht aber auch die Möglichkeit, sich von einer Supertotalen anzunähern, bis die Kamera mit einer virtuellen, oftmals durch mehrere ►Schnitte aneinandergebundenen „Überbrückung“ des Raums unmittelbar vor einer der Figuren des Spiels innehält.
QUE Koebner 2007:166
- KON 5** Man hat einen Überblick über den gesamten Schauplatz, deshalb nennt man sie auch *Einführungs-*

- totale* oder englisch *Establishing Shot*.
 QUE Müller 2003:148
- KON 6** Zu beachten gilt allerdings, dass die zur Orientierung gedachten *Einführungseinstellungen* Zuschauer schnell langweilen, falls alle ►Szenen immer wieder mit einer ►Totale beginnen. Als Abwechslung oder zur Spannungssteigerung kann deshalb eine →Sequenzöffnung [►Sequenz] auch mit ►Großaufnahmen erfolgen.
 QUE Petrasch/Zinke 2003:156
- ANM 1** Der Terminus „Establishing Shot“ (Unterbegriff) wird oft synonym mit „►Master Shot“ (Oberbegriff) verwendet. Dies gilt auch jeweils für die Synonyme beider Termini. Siehe auch Eintrag „Master Shot“, ANM 1, de.
- ANM 2** Bei einem Establishing Shot handelt es sich in der Regel um eine ►Totale. Für einen Establishing Shot können aber auch gemäß obenstehender Definitionen die Einstellungsgrößen „►Weit“ oder „►Halbtal“ zum Einsatz kommen.
- ANM 3** Im Deutschen fällt der „Establishing Shot“ – im Gegensatz zu manchen Einteilungen in der italienischen Fachliteratur – nicht in die Kategorie der „►Einstellungsgrößen“, da der „Establishing Shot“ in erster Linie durch seinen Zweck (Orientierung der Zuschauer) definiert wird; die Größe der abgebildeten Figuren im Verhältnis zur Bildgrenze (Definitionskriterium der „Einstellungsgrößen“) ist dabei zweitrangig, wenn auch nicht unwesentlich: der „Establishing Shot“ ist nämlich an bestimmte „Einstellungsgrößen“ gekoppelt. Dass der „Establishing Shot“ in mehreren „Einstellungsgrößen“ (z.B. in einer „►Supertotalen“, „►Totalen“ oder „►Halbtal“) aufgenommen werden kann, zeigt aber gleichzeitig, dass es wenig Sinn macht, den Begriff „Establishing Shot“ als eigene „Einstellungsgröße“ zu behandeln.
 Da die Zuordnung dieses Begriffs zu den Einstellungsgrößen selbst in der italienischen Fachliteratur nicht immer gegeben ist, im Deutschen diese Eingliederung grundsätzlich nicht üblich ist und darüber hinaus aus den genannten Gründen nicht sinnvoll erscheint, wurde der Terminus „Establishing Shot“ (wie auch der Oberbegriff „►Master Shot“ / „►campo totale“ und der nebengeordnete Begriff „►Reestablishing Shot“) in dieser Arbeit nicht im Teil-Begriffssystem der „Einstellungsgrößen“ dargestellt. Der Übersichtlichkeit halber wurden diese Termini jedoch trotzdem dem Begriffsfeld „Einstellungsgrößen“ zugeordnet.

it establishing shot

- SYN** piano d'ambientazione, inquadratura d'ambientazione, inquadratura di fondazione, piano di fondazione
- DEF** *Inquadratura d'ambientazione (establishing shot)*: Utilizzata per descrivere l'ambiente dove avviene l'azione. Quando tutta l'azione è girata in ►campo totale e successivamente arricchita da altre ►inquadrature più strette è chiamata „►Master“.
- QUE** Vezzoli 2002:112
- KON 1** Si intende per *piano d'ambientazione* quel tipo di ►inquadratura prettamente descrittiva che avvia una ►scena col compito di introdurre i caratteri ambientali, di consentire cioè allo spettatore di conoscere – o riconoscere – il luogo in cui sta per svolgersi una determinata ►sequenza (ad es. l'inquadratura sull'esterno di un bar, di una casa, oppure il ►totale all'interno di una stanza ecc.).
- QUE** Rondolino/Tomasi 2002:145

- KON 2** Il *piano d'ambientazione* entra dunque a far parte di una precisa logica di comunicazione narrativa, quella che vuole mettere lo spettatore in grado di possedere tutte le informazioni necessarie a una corretta comprensione dell'episodio che sta per essere narrato. Esso inoltre svolge un ruolo essenziale nell'introdurre dei momenti di pausa nella narrazione, nel dare ad essa il suo „giusto“ respiro, nel permettere allo spettatore di passare non troppo bruscamente da una ► scena a quella successiva.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:145
- KON 3** A partire dall'*establishing shot*, le ► inquadrature si restringono gradualmente (► totale – ► figura intera – ► piano americano – ► mezza figura) fino al ► primo piano di Vivian.
- QUE Buccheri 2003:183
- ANM 1** Während im Deutschen meist zwischen „Establishing Shot“ und „► Reestablishing shot“ unterschieden wird, neigt man im Italienischen dazu, in beiden Fällen den Oberbegriff „► campo totale“ zu verwenden, welcher beide Möglichkeiten umfasst. Häufig wird der Unterbegriff „establishing shot“ sogar als Synonym des Oberbegriffs „campo totale“ angeführt; das gleiche gilt für die jeweiligen Synonyme beider Termini – auch sie werden oft untereinander als Synonyme gehandhabt, da man die begrifflichen Unterschiede in der Praxis nicht so genau nimmt.
- ANM 2** In der italienischen Fachliteratur findet man den Begriff „establishing shot“ bzw. „► (campo) totale“ (nicht zu verwechseln mit der Einstellungsgröße „► Totale“ im Deutschen) oft in das Klassifikationsschema der Einstellungsgrößen zwischen „► campo medio“ und „► figura intera“ eingegliedert. Siehe dazu ANM 3, de.
- ANM 3** Manche Synonyme des Terminus „establishing shot“ beginnen mit „piano“ (z.B. „piano d'ambientazione“, „piano di fondazione“), obwohl für den „establishing shot“ stets weite Einstellungsgrößen, d.h. „► campi“ verwendet werden. Der Grund dafür ist der, dass das Polysem „piano“ nicht nur „nahe Einstellung(sgröße)“ [siehe dazu Eintrag ► piani], sondern auch „► Einstellung“ [► inquadratura] bedeuten kann.
- ANM 4** Manchmal auch wird auch die Benennung „totale iniziale“ [► totale] verwendet (siehe Buccheri 2003:187).

de Reestablishing Shot

- SYN** Reorientierungseinstellung, Rückführungseinstellung, reorientierender Rückschnitt
- DEF** ► Einstellung, die der Reorientierung dient.
QUE vgl. Schleicher/Urban 2005:175
- KON 1** Eine ► Szene wird mit einem ► Establishing Shot (einer ► eröffnenden Szenentotale) eingeleitet; ist die Szene lang, wird zur räumlichen Orientierung des Zuschauers gelegentlich ein *Reestablishing Shot* eingesetzt.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:138
- KON 2** Daniel Arijon macht in seiner „Grammatik der Filmsprache“ auf die Funktion der *Reorientierungseinstellung* (*Re-Establishing Shot*) beim Dialog aufmerksam: „Um das Interesse des Zuschauers an einer ► Szene aufrechtzuerhalten, müssen wir ihn von Zeit zu Zeit daran erinnern, wo sich die Handlung, der er aufmerksam verfolgt, abspielt. Das bedeutet, dass wir im Verlauf der ► Sequenz mindestens einmal eine ► Einstellung einfügen, die der Reorientierung dient.“
QUE Schleicher/Urban 2005:175
- KON 3** Eine zentralperspektivische Aufnahme in Kameraposition B heißt „► Haupteinstellung“ oder „► Übersichtseinstellung“ (engl. ► master-shot), weil sie das Handlungsgeschehen mit allen Akteuren einer ► Szene visuell abdeckt und sowohl Handlungsort als auch handlungsrelevante Requisiten zeigt. Die Haupteinstellung wird als ► Totale aufgenommen und auch als ► Einführungseinstellung (engl. ► establishing-shot) bezeichnet, wenn sie am Anfang einer ► Sequenz steht. Ist diese Totale am Ende einer Sequenz angeordnet, wird sie „*Rückführungseinstellung*“ (engl. *reestablishing-shot*) genannt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:156
- KON 4** Die ► Montage bemüht sich um einen „fließenden“ Übergang („► continuity“). Der Aufbau einer ► Szene erfolgt deshalb z.B. durch mehrere ► Einstellungen, die den Wahrnehmungsbewegungen eines Menschen angenähert sind. Zunächst wird mit einer ► Totalen oder einer ► Halbtotale eine ► Übersichtseinstellung („► Establishing shot“) gezeigt, die den Handlungsort zeigt und welche Requisiten handlungsrelevant sind. Danach folgt eine Einstellung, die den Zuschauer näher an die Figuren und ihre Handlungen heranführt (► HN), an die sich ► Nah- und ► Großaufnahmen einzelner Figuren anschließen und die die Auseinandersetzung zwischen ihnen zeigen. Nach mehreren Nah- und Großeinstellungen, die die Figuren jeweils einzeln oder in Teilgruppen ohne viel Umraum ins Bild bringen, wird zumeist wieder eine ► Übersichtseinstellung („*Reestablishing shot*“) montiert, damit der Zuschauer sich erneut im filmischen Raum orientieren kann.
QUE Hickethier 2007:143
- KON 5** Treten neue Figuren auf oder kommt es zu gravierenden Änderungen der Figurenpositionen, erfolgt ein *Reestablishing Shot*.
QUE Fuxjäger (www)
- KON 6** Bevor die Handlung dann weiter voranschreiten kann, wird die Position [der Kamera] im filmischen Raum durch einen *Re-establishing Shot* wieder plausibel gemacht.
QUE Paasch (www)
- KON 7** In der legendären Fernsehserie „Dallas“ wurden die ► Szenen im Büroturm von „Ewing Oil“ stets durch einen *re-establishing shot* eingeleitet, der die Übermächtigkeit des Konzerns zum Ausdruck brachte. Die ► extreme Untersicht der Kamera ließ den Wolkenkratzer mythisch und sich energisch verengend gegen den Himmel streben.
QUE Mikunda 2002:111

- KON 8** ▶Cut-In und ▶Cut-Back auf der zentralperspektivischen ▶Kameraachse [...] zum *Re-establishing Shot* ermöglichen Aufmerksamkeitsfokussierung und Überblick.
 QUE Schnitt 2) (www)
- KON 9** Der *reorientierende Rückschnitt* [▶Rückschnitt/▶Cut-Back] auf die Umgebung sollte immer eine leicht veränderte Perspektive haben [...].
 QUE Müller 2003:161
- ANM 1** Der Unterbegriff „Reestablishing Shot“ wird oft synonym mit dem Oberbegriff „▶Master Shot“ verwendet. Dies gilt auch für die jeweiligen Synonyme beider Termini.
- ANM 2** Siehe „▶Establishing Shot“, ANM 3, de.
- ANM 3** Bei einem „Reestablishing Shot“ handelt es sich um einen „▶Cut-Back“.

it re-establishing shot

- SYN** inquadratura „re-establishing“
- DEF 1** Un'▶inquadratura che periodicamente ricorda allo spettatore le coordinate della scena.
 QUE Buccheri 2003:169
- DEF 2** →Inquadratura d'apertura [▶inquadratura], ripetuta in conclusione della ▶scena.
 QUE Vedovati 1994:116
- KON 1** L'unica condizione è che lo spostamento dell'attore venga mostrato in un'▶inquadratura che permetta allo spettatore di riorientarsi (un *re-establishing shot*). Anzi, a seconda della posizione della cinepresa nel *re-establishing shot*, cambierà anche lo ▶spazio a 180°: [...] se nel *re-establishing shot* la cinepresa è in A, lo ▶spazio a 180° sarà A; se è in B, lo ▶spazio di lavoro sarà B.
 QUE Buccheri 2003:169ff
- KON 2** Per mantenere vivo l'interesse in modo adeguato, dobbiamo ricordare, di tanto in tanto il luogo in cui si svolge l'azione che ha attratto la nostra attenzione. Ciò presuppone l'uso, almeno una volta, di un'▶inquadratura „*re-establishing*“ a metà della ▶sequenza.
 QUE Arijon 1999a:132
- KON 3** Ora Vivian e Marlowe sono davanti alla finestra: è un *re-establishing shot* (cioè un ▶mezzo totale che ci descrive la nuova situazione).
 QUE Buccheri 2003:183
- KON 4** [...] assume un ruolo narrativo forte: rilancia la situazione (infatti si apre con un *re-establishing shot*), aumenta la tensione e conduce al climax finale [...].
 QUE Buccheri 2003:188
- ANM** Während im Deutschen meist zwischen „▶Establishing Shot“ und „Reestablishing Shot“ unterschieden wird, neigt man im Italienischen dazu, in beiden Fällen den Oberbegriff „▶campo totale“ zu verwenden, welcher beide Möglichkeiten umfasst.

5.5.1.4 Begriffsfeld Kameraperspektiven

de Kameraperspektive

SYN Einstellungsperspektive, Aufnahmeperspektive

DEF Die *Kameraperspektive* resultiert aus Kameraposition [►Kamerahöhe] und dem ►Kamerawinkel (►Neigungswinkel, ►Annäherungswinkel oder ►Kippwinkel). Sie beschreibt also die räumliche Relation zwischen Kamera und aufgenommenem Objekt. Ausgehend von der menschlichen Wahrnehmung imitiert die Kamera häufig einen Blick auf Objekte, der sich dadurch auszeichnet, dass er sich frontal, in horizontaler Ausrichtung und v.a. in Augenhöhe dem Objekt annähert (►Normalperspektive). Dieser Fall kann als semantisch neutraler Standard der *Kameraperspektive* angesehen werden.

QUE vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:92

ANM Manchmal spricht man auch ganz allgemein von „Blickperspektive“ und „Kamerablick“, allerdings können diese Benennungen leicht mit der Erzählperspektive (►subjektive Kamera etc.) oder mit der ►Kamerablickachse verwechselt werden.

it angolazione, inclinazione e altezza della mdp

KON 1 Vi sono tre variabili che concorrono a determinare il punto di vista: *angolazione, altezza ed inclinazione della mdp*.

QUE Mazzoleni 2002:19

KON 2 L'elenco delle *angolazioni, inclinazioni* e delle *altezze* possibili è infinito. Si tratta però di una griglia classificatoria assai utile che guida l'analista nell'osservazione e nella descrizione del film.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:38

ANM 1 Die italienische Mehrwortbenennung „angolazione, inclinazione e altezza della macchina da presa“ umfasst den Begriff „Kameraperspektive“ in seiner inhaltlichen Gesamtheit und ist in dieser Form in den italienischen Fachbüchern zu finden; einen kürzeren zum Oberbegriff „Kameraperspektive“ volläquivalenten Terminus gibt es in der italienischen Fachsprache nicht.

Im Italienischen wird häufig nur von „►angolazione“ gesprochen, wenn die Kameraperspektive gemeint ist; in der Regel stellt diese Ungenauigkeit kein Problem dar.

ANM 2 Manchmal findet man auch die ungenauen Benennung „punto di vista della macchina da presa“ in der Fachliteratur (z.B. in Mazzoleni 2002:14), jedoch meist ergänzend oder mit dem Hinweis, dass sie sich auf mehrere Inhalte beziehen kann: es kann die Kameraperspektive oder die Erzählperspektive bzw. Perspektive einer bestimmten Person (z.B. ►subjektive Kamera) gemeint sein. Deshalb sollte man sich bei der Übersetzung darüber im Klaren sein, dass die Benennung „punto di vista della macchina da presa“ viel offen lässt – die Ungenauigkeit dieser Benennung kann höchstens durch einen eindeutigen Kontext kompensiert werden. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, „Kameraperspektive“ ganz präzise mit „angolazione, inclinazione e altezza della mdp“ zu übersetzen.

de Kamerawinkel

SYN Aufnahmewinkel, Aufnahmeblickwinkel, Kamerablickwinkel, Blickwinkel der Kamera

DEF Der *Kamerawinkel* bezeichnet die Auslenkung der Blickachse [►Kameraachse] aus der Horizontalen ebenso wie deren seitliche Ausrichtung auf das Motiv. [...] Ein vergleichsweise seltener Spezialfall liegt dann vor, wenn die Kamera um ihre eigene Blickachse gekippt [►Kippwinkel] wird.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:92

KON Beim Wechsel der *Aufnahmeblickwinkel* ist deshalb im Sinne der ►Kontinuitätsmontage drauf zu achten, dass die Kameraposition innerhalb des ►180-Grad-Kameraarbeitsbereichs so stark verändert wird, dass ein irritationsfreies ►Kader entsteht.

QUE Petrasch/Zinke 2003:236

ANM Der Begriff „Kamerawinkel“ umfasst die Unterbegriffe ►Neigungswinkel, ►Annäherungswinkel und ►Kippwinkel (vgl. Tabelle „►Kameraperspektiven“ in Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93)

it angolazione e inclinazione

ANM Die Mehrwortbenennung dieses terminologischen Eintrags ist Mazzoleni (2002:18) entnommen (Kapitelüberschrift „Il punto di vista. *Angolazioni e inclinazioni*“; in diesem Kapitel werden die verschiedenen Kamerawinkel behandelt). Einen kürzeren zum Oberbegriff „Kamerawinkel“ volläquivalenten (und damit präzisen) Terminus gibt es in der italienischen Fachsprache nicht. Im Italienischen wird häufig nur von „►angolazione“ gesprochen, wenn der Kamerawinkel gemeint ist; der Terminus „angolazione“ schließt allerdings den (eher selten verwendeten) Kippwinkel (►inclinazione) aus. In der Regel stellt diese Ungenauigkeit aber kein Problem dar. Für eine präzise Wiedergabe des Begriffs sollte jedoch auf die durchaus gebräuchliche Mehrwortbenennung „angolazione e inclinazione“ zurückgegriffen werden.

de Neigungs- und Annäherungswinkel (ÜV)

ANM Im Deutschen gibt es keinen dem italienischen Oberbegriff „angolazione“ genau entsprechenden Begriff, meist kann der Terminus „angolazione“ aber mit „►Kamerawinkel“ (auch „►Aufnahmewinkel“) übersetzt werden. Der Begriff „Kamerawinkel“ ist zwar etwas weiter gefasst als der Begriff „angolazione“, weil er zusätzlich den ►Kippwinkel (►inclinazione) umfasst, in der Regel stellt diese Ungenauigkeit aber kein Problem dar. Für eine präzise Wiedergabe des Begriffs „angolazione“ kann auf den Übersetzungsvorschlag „Neigungs- und Annäherungswinkel“ zurückgegriffen werden.

it angolazione

SYN angolo di ripresa, angolazione di ripresa

DEF 1 *Angolazione* dell'►inquadratura: Incidenza dell'►asse della macchina da presa rispetto all'oggetto filmato. Tale incidenza può variare in verticale (►angolazione dall'alto e dal basso) e in orizzontale e allora si parlerà di ►angolazione laterale da destra e da sinistra.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:151

DEF 2 È [...] la posizione dell'obiettivo rispetto all'asse del soggetto da ►inquadrare. Può essere frontale [►inquadratura frontale], dal basso [►inquadratura dal basso], dall'alto [►inquadratura dall'alto], [...] da sinistra, da destra [►angolazione laterale] e così via.

QUE Petri 2006:51

DEF 3 *Angolazione*: definisce l'angolo e l'altezza a cui è posta la macchina da presa rispetto all'►inquadratura da realizzare [entspricht der Definition des ►Neigungswinkels].

QUE Vezzoli 2002:16

KON 1 [...] se vuole cambiare *angolazione*, deve cambiarla almeno di 30°, in modo che lo spostamento non sia così piccolo da risultare avvertibile [...]. [►regola dei 30°]

QUE Buccheri 2003:165

KON 2 [...] è consigliabile mantenere un generale orientamento di base, e non moltiplicare troppo gli *angoli di ripresa*.

QUE Buccheri 2003:175

KON 3 Entrambi i tipi [►campo/controcampo di ►quinta; ►campo/controcampo a ►piani singoli], inoltre, devono risultare simmetrici: l'*angolazione* della cinepresa rispetto alla ►linea di sguardo dell'attore deve essere la stessa sia nell'►inquadratura A sia nella B.

QUE Buccheri 2003:166

KON 4 Quando la porta si apre, l'azione viene ripetuta tre volte da tre *angolazioni* diversi.

QUE Buccheri 2003:221

ANM Der italienische Oberbegriff „angolazione“ umfasst sowohl den ►Neigungswinkel als auch den ►Annäherungswinkel im Deutschen. Im Italienischen wird nicht zwischen Neigungs- und Annäherungswinkel unterschieden – man verwendet meist den Oberbegriff „angolazione“.

de Neigungswinkel

- DEF** Auslenkung der Blickachse [►Kameraachse] aus der Horizontalen.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93
- KON 1** Die Kamera nimmt bei erhöhter Position oftmals einen nach unten ausgelenkten ►Aufnahmewinkel (*Neigungswinkel*) ein, d.h. sie orientiert sich am Motiv, auf das sie herabschaut; das Bildobjekt bleibt in diesem Fall im Bildzentrum.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:92
- KON 2** Eine narrative Funktion erhält die →Blickperspektive vor allem mit Veränderungen im *Neigungswinkel*, der vertikalen Achse der Kamera [►Kameraachse] – ausgehend von der normalen Augenhöhe [►Normalperspektive] nach oben bis zur ►extremen Aufsicht, der sogenannten ►Vogelperspektive, oder nach unten bis zur ►extremen Untersicht aus der ►Froschperspektive.
QUE Heydolph 2004:99
- KON 3** [...] ►Untersicht und ►Obersicht in unterschiedlichen *Neigungswinkeln* sind [...] zumeist in aufeinanderfolgenden ►Einzelbildern miteinander kombiniert.
QUE Heydolph 2004:101

it angolazione dall'alto e dal basso e altezza standard (ÜV)

- DEF 1** Definisce l'angolo e l'altezza a cui è posta la macchina da presa rispetto all'►inquadratura da realizzare.
QUE vgl. Vezzoli 2002:16
- DEF 2** Incidenza dell'►asse della macchina da presa rispetto all'oggetto filmato. Tale incidenza può variare in verticale (►angolazione dall'alto e dal basso [►angolazione dal basso]) e [...].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:151
- ANM** Da im Italienischen nicht so wie im Deutschen zwischen Neigungs- und ►Annäherungswinkel unterschieden wird, kann der Terminus „Neigungswinkel“ in den meisten Fällen mit „►angolazione“ übersetzt werden (sofern im Zieltext keine Unterscheidung zwischen Neigungs- und Annäherungswinkel nötig ist). Der Begriff „angolazione“ umfasst sowohl den Neigungs- als auch den Annäherungswinkel.
Für eine präzise Wiedergabe des Begriffs „Neigungswinkel“ kann auf den Übersetzungsvorschlag „angolazione dall'alto e dal basso e altezza standard“ bzw. „angolazione dall'alto e dal basso“ zurückgegriffen werden.

de Annäherungswinkel

DEF Auslenkung der Blickachse [► Kameraachse] aus der Frontalen.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93

KON Wird die Kamera seitlich aus einer frontalen Blickposition [► Frontalsicht] gegenüber dem Objekt verschoben, so kann sie hier entweder ihre frontale Sicht beibehalten (wodurch das Objekt an den rechten oder linken Bildrand rückt) oder schrägsichtig [► Schrägsicht] das Bildobjekt in die Bildmitte setzen (*Annäherungswinkel*).
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93

it angolazione laterale e frontale (ÜV)

ANM Da in der italienischen Fachsprache im Gegensatz zur deutschen Fachsprache nicht zwischen ► Neigungs- und Annäherungswinkel unterschieden wird, kann der Terminus „Annäherungswinkel“ in den meisten Fällen mit „► angolazione“ übersetzt werden (sofern im Zieltext keine Unterscheidung zwischen Neigungs- und Annäherungswinkel nötig ist). Der Begriff „angolazione“ umfasst sowohl den Neigungs- als auch den Annäherungswinkel.
Für eine präzise Wiedergabe des Begriffs „Annäherungswinkel“ kann auf den Übersetzungsvorschlag „angolazione laterale e frontale“ zurückgegriffen werden.

de Normalsicht

- SYN** Normalperspektive, Aufnahme in Augenhöhe, Ansicht in Augenhöhe, Kamera in Augenhöhe, Eye-Level Angle, Straight-on Angle, Eye-Level Shot
- DEF 1** ►Kameraperspektive aus der Augenhöhe.
QUE Kamp/Rüsel 2007:147
- DEF 2** Befindet sich die Kamera auf Augenhöhe der handelnden Figuren, so wird von *Normalsicht* gesprochen. Die Zuschauer sollen als Beobachter gewissermaßen „auf gleicher Höhe“ sein.
QUE vgl. Mikos 2003:192
- DEF 3** Von einer *Normalperspektive* wird gesprochen, wenn die optische Achse [►Kameraachse] horizontal verläuft und sich die Kamera auf Augenhöhe der aufzunehmenden Person befindet. Dies bedeutet, dass in *Normalperspektive* ein Kameraobjektiv bei der ►Aufnahme von stehenden erwachsenen Personen auf eine Höhe von etwa 1,60 Meter zu bringen ist, während sich diese Höhe bei sitzenden erwachsenen Personen auf ca. 1,00 Meter reduziert. Werden Kinder aufgenommen [►aufnehmen], ist eine noch tiefere Aufnahmeposition einzunehmen, um eine neutrale Aufnahme zu erzielen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:164
- KON 1** Alle Stufungen von der *Normalsicht* bis hin zur ►Aufsicht sind möglich, oft werden Perspektiven [►Neigungswinkel] gewählt, die sich nur wenig über der *Normalsicht* befinden, um auf diese Weise die gezeigten Figuren im Verhältnis zur Umgebung zu gewichten (sie z.B. als den anderen unterlegen erscheinen zu lassen).
QUE Hickethier 2007:59
- KON 2** Interessanterweise lässt sich die *Aufnahme in Augenhöhe*, die unauffälligste von allen, meistens am schlechtesten definieren. Der Stil des japanischen Filmemachers Yasujiro Ozu ist bekannt für seine ständig ►niedrige Kameraposition, aber Ozu versucht nicht wirklich, die Grundkomposition des Bildes zu verzerren: Er filmt nur aus der Augenhöhe eines japanischen Betrachters, der auf einer Tatami-Matte sitzt. „Augenhöhe“ hängt natürlich vom Auge des Betrachters ab. Selbst im europäischen und amerikanischen Kino können die feinen Unterschiede zwischen Augenhöhen, wenn auch nicht gleich bemerkbar, im Verlauf eines Films entscheidende Auswirkungen haben.
QUE Monaco 2005:205
- KON 3** [...] in *Normalperspektive* [können] drei Sichtweisen unterschieden werden: Profilsicht, Halbprofilsicht, ►Frontalsicht.
QUE Petrasch/Zinke 2003:166
- ANM 1** Die Normalsicht ist oft eine ►Frontalsicht. Aus diesem Grund werden die Termini „Normalsicht“ und „Frontalsicht“ manchmal fälschlicherweise synonym verwendet. Der Begriff „Normalsicht“ ist dem Oberbegriff „►Neigungswinkel“ (bzw. auch dem Oberbegriff „►Kamerahöhe“) zuzuordnen; „►Frontalsicht“ hingegen dem Oberbegriff „►Annäherungswinkel“.
- ANM 2** Der Begriff „Normalsicht“ umfasst viel mehr als nur die ►Frontalsicht. Es gibt viele Aufnahmen, die aus der Normalperspektive gemacht werden, die jedoch keine Frontalaufnahmen sind, wie z.B. die ►Schrägsicht, Halbprofilsicht und Profilsicht (siehe z.B. KON 3).

it altezza standard

SYN mpd al livello degli occhi, inquadratura ad altezza di sguardo

V inquadrare ad altezza di sguardo

DEF 1 La cinepresa è posta alla stessa altezza dell'oggetto ripreso [► riprendere].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:37

DEF 2 L'*altezza standard* corrisponde a quella dello sguardo di un uomo in piedi.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:151

KON ► Figura intera di „Guarda la luna“, che si colloca al centro del ► piano, *inquadrata* frontalmente
[► inquadratura frontale] e *ad altezza di sguardo*.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:187

ANM Die Termini „altezza standard“ und „► inquadratura frontale“ / „► angolazione frontale“ werden oft fälschlicherweise synonym verwendet: vermutlich deshalb, weil mit dem Begriff „altezza standard“ die sehr häufig gewählte ► Kameraperspektive der „► inquadratura frontale“ verbunden wird. Doch der Begriff „altezza standard“ umfasst im Italienischen – genauso wie in der deutschen Fachsprache – mehrere Möglichkeiten der Kameraposition. Siehe ANM 2, de.

de Aufsicht

- SYN** Übersicht, High-Angle-Perspektive, High Angle (Shot), hoher Kamerablickwinkel, Oberperspektive, Oben-Standpunkt
- V** in Aufsicht aufnehmen
- DEF 1** Die Kamera befindet sich oberhalb der Augenlinie der aufzunehmenden [► aufnehmen] Person. Die optische Achse [► Kameraachse] verläuft von oben (Kamera) nach unten (Person). Je steiler die optische Achse verläuft, desto extremer ist die Perspektive.
QUE vgl. Petrasch/Zinke 2003:165
- DEF 2** Die *Aufsicht* zeigt das Objekt leicht von oben.
QUE Faulstich 2002:119
- DEF 3** ► Kameraperspektive aus einer erhöhten vertikalen Position.
QUE Kamp/Rüsel 2007:145
- DEF 4** Eine ► Einstellung, die von der Kamera aus einer (annähernd) vertikalen Position aufgenommen wird. *Aufsichten* sind, da sie der gewöhnlichen menschlichen Wahrnehmung fremd sind, besonders auffallende [...] Einstellungen, die oft einen verstörenden Effekt haben.
QUE Rother 1997:25
- KON 1** Die *Aufsicht* (*Obersicht*, ► Vogelperspektive) gibt einen Blick von einem erhöhten Standpunkt auf das Geschehen, der Zuschauer wird damit erhöht, das Geschehen wirkt dadurch oft „überschaubar“. Solche Perspektiven können je nach Kontext der Geschichte auch bedrohliche Blicke (Klippen, Berge, Hochhäuser) nach unten darstellen. Alle Stufungen von der ► Normalsicht bis hin zur *Aufsicht* sind möglich, oft werden Perspektiven gewählt, die sich nur wenig über der ► Normalsicht befinden, um auf diese Weise die gezeigten Figuren im Verhältnis zur Umgebung zu gewichten (sie z.B. als den anderen unterlegen erscheinen zu lassen).
QUE Hickethier 2007:59
- KON 2** ► Untersicht und *Obersicht* in unterschiedlichen ► Neigungswinkeln sind [...] zumeist in aufeinanderfolgenden ► Einzelbildern miteinander kombiniert. [...] In der ► Montage von *Auf-* und ► *Untersicht*, die strikt nach den Gewohnheiten des normal-distanzierten, räumlichen Sehens konzipiert sind, entsteht die Assoziation eines subjektiven Blickwinkels, der individuellen Ansicht von einem oder zwei Akteuren.
QUE Heydolph 2004:101
- KON 3** Am Ende von „Heaven“ (2002) hält der Regisseur die Schwebe zwischen zwei Lesarten, indem er den Tod oder die Flucht seiner Protagonisten im ► Schuss-Gegenschuss-Verfahren aus *High-* und *Low-Angle-Perspektiven* [► Low Angle] auflöst [► Auflösung].
QUE Koebner 2007:720
- KON 4** Der Eindruck der ► Supertotale verstärkt sich noch dadurch, dass sie meist von einer hochgelegenen Position (► Vogelperspektive, *High-Angle* oder ► Flugaufnahme) [...] aufgenommen wird.
QUE Koebner 2007:167
- ANM 1** Während der Großteil der Autoren die Aufsicht wie in DEF 1 definiert, wird in Rother (1997:25) von einer „annähernd vertikalen Kameraposition“ gesprochen, was der gängigen Definition des Terminus „► Vogelperspektive“ entspricht.
- ANM 2** Manche Autoren, wie z.B. Hickethier (siehe KON 1), verwenden „Aufsicht“ und

„Vogelperspektive“ synonym. Die Definition ist in diesem Fall jedoch entsprechend weit gefasst, um beide Begriffe abzudecken.

it **inquadratura dall'alto**

- SYN** plongée (*f.*), plongée aerea, inquadratura (in) plongée, angolazione dall'alto, inquadratura dall'alto verso il basso, inquadratura angolata dall'alto (verso il basso) , ripresa dall'alto
- V** inquadrare dall'alto, riprendere dall'alto (in plongée)
- ADJ** angolato dall'alto, ripreso dall'alto
- DEF** La macchina da presa è situata a un'altezza maggiore del soggetto rappresentato, con l'▶asse ottico rivolto dunque verso il basso.
- QUE** Mazzoleni 2002:19
- KON 1** Tradizionalmente, si dice che le *inquadrature dall'alto* „schiacciano“ il personaggio enfaticandone la debolezza e la soggezione. In realtà, il significato di un'▶inquadratura non si dà mai in sé, ma in rapporto al contesto.
- QUE** Buccheri 2003:145
- KON 2** Si chiama tecnica della camera ruotante, in quanto consiste in una ▶inquadratura ottenuta *riprendendo dall'alto in plongée*, con un movimento di rotazione [...].
- QUE** Mazzoleni 2002:90
- KON 3** [...] il ricorso a punti di vista inconsueti (il ▶totale *dall'alto*). [...] L'▶inquadratura I è un ▶totale *in plongée*.
- QUE** Buccheri 2003:190
- KON 4** Le ▶riprese con la macchina ruotata completamente verso l'alto sono chiamate supine [▶inquadratura supina]; le ▶*inquadrature dall'alto* sono invece dette a piombo o zenitali [▶inquadratura a piombo, ▶inquadratura zenitale].
- QUE** Intralinea 9) (www)
- ANM 1** Die Benennungen „plongée (aerea)“ und „inquadratura (in) plongée“ werden werden auch als Synonyme für die „▶Vogelperspektive“ verwendet, wie z.B. in Mazzoleni (2002:20).
- ANM 2** Manchmal wird auch von „inquadratura dall'alto al basso“ gesprochen, in der konsultierten Fachliteratur war diese Benennung jedoch nicht zu finden.
- ANM 3** Oft findet man mit ▶Einstellungsgrößen oder anderen Einstellungsbenennungen kombinierte Termini wie z.B. „▶totale dall'alto“ (z.B. in Buccheri 2003:188), „→piano ravvicinato dall'alto“ (z.B. in Mazzoleni 2002:110), „▶campo medio dall'alto“, „▶campo lungo dall'alto“ oder „▶totale in plongée“ (z.B. in Rondolino/Tomasi 2002:190). Auf Deutsch würde „▶campo lungo dall'alto“ mit „▶Totale in Aufsicht“ übersetzt werden, um ein Beispiel zu nennen.

de Vogelperspektive

- SYN** extreme Aufsicht, extreme Obersicht, Top Shot, vertikale Aufsicht, Überkopf-Aufnahme
- DEF 1** Die *extreme Aufsicht* oder *Vogelperspektive* zeigt das Objekt senkrecht von oben.
QUE Faulstich 2002:119
- DEF 2** Sehr hoher Kamerastandpunkt.
QUE Müller 2003:310
- DEF 3** Die ► Aufsicht ist eine ► Einstellung, die von der Kamera aus einer (annähernd) vertikalen Position aufgenommen wird. Bei extremer Entfernung vom Aufnahmeobjekt spricht man von einer *Vogelperspektive*.
QUE vgl. Rother 1997:25
- KON 1** [...] ausgehend von der normalen Augenhöhe [► Aufnahme in Augenhöhe] nach oben bis zu *extremen Aufsicht*, der sogenannten *Vogelperspektive* [...].
QUE Heydolph 2004:99
- KON 2** Auffällig ist darüber hinaus, dass die ►Froschperspektive vielfach vor allem für die formale Strukturierung des →Bildraums von Bedeutung ist, während die *extremen Aufsichten* weitaus häufiger narrativ motiviert sind.
QUE Heydolph 2004:100
- KON 3** In russischen Revolutionsfilmen der zwanziger Jahre ist mit *extremen Auf-* und *Untersichten* [► Untersicht] gearbeitet worden [...]. Die Kamera erzählt von den Autoritätsstrukturen des Systems (*Vogelperspektive* auf die Masse, Untersicht auf die Majestäten).
QUE Kamp/Rüsel 2007:20ff
- KON 4** Ein *Top Shot* von oben vertikal nach unten muss nicht mit Allmachtsideen vermenget sein (gewissermaßen als „Blick Gottes“ vom Himmel hinab auf die Erde) – diese ►Einstellung wurde etwas von Busby Berkeley für seine Revuefilme gerne verwendet, damit man die Ornamente der Mädchenkörper, die sich auf der Tanzfläche hin und her bewegen, besser bewundern kann.
QUE Koebner 2007:507
- KON 5** Dabei setzt gerade dieser Regisseur den *Top Shot* zu ganz unterschiedlichen Zwecken ein: um Berlin aus der *Vogelperspektive* zu zeigen, um die Dynamik von Lolas Wettlauf mit der Zeit, der sich primär in der Horizontalen abspielt, zu unterbrechen, oder um die Sterbeszenen von Lola und Manni jeweils als Nullpunkt der Handlung zu markieren.
QUE Koebner 2007:719
- ANM 1** Auch wenn eine Vogelperspektive typischerweise mit einer ►Panoramaeinstellung einhergeht, wird die Vogelperspektive (zur Abgrenzung von der ► Aufsicht) meist über ihre steilere (oder auch senkrechte) ►optische Achse definiert und nur selten über ihre in der Regel größere Entfernung zum Objekt des Interesses, wie es z.B. in Rother (siehe DEF 3) der Fall ist.
- ANM 2** Manchmal wird auch etwas ungenau von einer ►Luftaufnahme gesprochen, wenn eine Vogelperspektive gemeint ist. Das rührt daher, dass eine Luftaufnahme das aufgenommene Subjekt/Objekt meistens aus der Vogelperspektive zeigt.
- ANM 3** Koebner (2007:718) schlägt vor, „Top Shot“ für Innenaufnahmen aus einer senkrechten Perspektive zu verwenden, „Vogelperspektive“ dagegen für Außenaufnahmen, die ebenfalls senkrecht justiert sein können (aber nicht müssen).

it inquadratura a piombo

- SYN** inquadratura zenitale, angolazione a piombo, ripresa a piombo, plongée, plongée aerea, inquadratura (in) plongée
- DEF** La macchina da presa è perpendicolare alla scena, puntata verso il basso.
QUE Buccheri 2003:145
- KON 1** Le ►riprese con la macchina ruotata completamente verso l'alto sono chiamate supine [►inquadratura supina]; le *inquadrature* dall'alto [►inquadratura dall'alto] sono invece dette *a piombo* o *zenitali*.
QUE Intralinea 9) (www)
- KON 2** [...] è una speciale macchina da presa telecomandata a controllo computerizzato, sospesa a un sistema di funi d'acciaio che consente di passare con grande velocità di movimento delle *plongée aeree* a ►riprese effettuate a livello del suolo.
QUE Mazzoleni 2002:87
- ANM** Die Termini „plongée (aerea)“ und „inquadratura (in) plongée“ werden auch als Synonyme für die „►Aufsicht“ verwendet.

de Untersicht

- SYN** Untersicht-Perspektive, Untersichtaufnahme, Low-Angle-Perspektive, Low Angle (Shot), tiefer Kamerablickwinkel, Unterperspektive, Unten-Standpunkt
- V** in Untersicht aufnehmen
- DEF 1** *Untersicht*: Die Kamera befindet sich unterhalb der Augenlinie der aufzunehmenden Person. Die ►Kameraachse führt von unten (Kamera) nach oben (Person). [...] Die *Untersicht* lässt die Person gegenüber den Zuschauern erhöht bzw. größer wirken. Da die Kamera zu diesem Menschen quasi hinaufschaut, wird dieser Person Stärke, Wichtigkeit und Dominanz zugewiesen.
QUE 2 vgl. Petrasch/Zinke 2003:165
- DEF 2** ►Kameraperspektive aus einer niedrigeren vertikalen Position als der ►Normalsicht.
QUE Kamp/Rüsel 2007:149
- KON 1** Die *Untersicht* oder ►Froschperspektive dient dazu, die gezeigten Dinge und Figuren bedeutend und mächtig erscheinen zu lassen.
QUE Mikos 2003:191
- KON 2** In der Regel soll durch *Untersicht* [...] eine bedrohliche Atmosphäre kreiert werden.
QUE Kamp/Rüsel 2007:19
- KON 3** *Untersicht* und ►Obersicht in unterschiedlichen ►Neigungswinkeln sind [...] zumeist in aufeinanderfolgenden ►Einzelbildern miteinander kombiniert. [...] In der ►Montage von Auf- [►Aufsicht] und *Untersicht*, die strikt nach den Gewohnheiten des normal-distanzierten, räumlichen Sehens konzipiert sind, entsteht die Assoziation eines subjektiven Blickwinkels [►Subjektive], der individuellen Ansicht von einem oder zwei Akteuren.
QUE Heydolph 2004:101
- KON 4** Am Ende von „Heaven“ (2002) hält der Regisseur die Schweben zwischen zwei Lesarten, indem er den Tod oder die Flucht seiner Protagonisten im ►Schuss-Gegenschuss-Verfahren aus High- [►High Angle] und *Low-Angle-Perspektiven* auflöst [►Auflösung].
QUE Koebner 2007:720
- ANM 1** Manche Autoren, wie z.B. Mikos (siehe KON 1), verwenden „Untersicht“ und „►Froschperspektive“ synonym. Die Definition ist in diesem Fall jedoch entsprechend weit gefasst, um beide Begriffe abzudecken.
- ANM 2** Faulstich (1994:58f und 2002:119) spricht in diesem Zusammenhang von „Bauchsicht“ bzw. „Bauchhöhe“, beide Benennungen sind jedoch nicht sehr gebräuchlich. Manchmal wird in der Praxis auch die Benennung „Bauchperspektive“ verwendet.

it **inquadratura dal basso**

- SYN** contre-plongée (*f.*), inquadratura contre-plongée, inquadratura in contre-plongée, inquadratura in contre-plongée dal basso, angolazione dal basso, inquadratura dal basso verso l'alto, inquadratura angolata dal basso (verso l'alto), ripresa dal basso
- V** inquadrare dal basso, riprendere dal basso
- ADJ** angolato dal basso, ripreso dal basso
- DEF** La macchina da presa è posta al di sotto dell'oggetto ripreso [►riprendere] e ne esibisce un'immagine dal basso.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:38
- KON 1** Tradizionalmente, si dice che le *inquadrature dal basso* sottolineano la maestà e la potenza del personaggio rappresentato. In realtà, il significato di un'►inquadratura non si dà mai in sé, ma in rapporto al contesto.
- QUE** Buccheri 2003:145
- KON 2** Il gioco delle *angolazioni dal basso* [...], l'inno al superuomo straussiano e lo ►slow motion concorrono insieme nel dare la necessaria enfasi all'azione rappresentata.
- QUE** Rondolino/Tomasi 2002:189
- KON 3** Un'*inquadratura* in contre-plongée dal basso inquadra [►inquadrare] il velo, che ha concluso il suo volo su una palma, ed un aereo che solca il cielo.
- QUE** Mazzoleni 2002:100
- KON 4** Lei, *inquadrata dal basso* in una ►semi-soggettiva dell'uomo, gli si avvicina sorridendo [...].
- QUE** Mazzoleni 2002:123
- KON 5** La macchina da presa lo *riprende dal basso*, in ►figura intera.
- QUE** Rondolino/Tomasi 2002:164
- ANM 1** Termini wie z.B. „contre-plongée“ und „inquadratura (in) contre-plongée“ werden manchmal auch als Synonym für die „►Froschperspektive“ verwendet, z.B. in Mazzoleni (2002:20).
- ANM 2** Manchmal wird in der Praxis auch von „inquadratura dal basso all'alto“ gesprochen, in der konsultierten Fachliteratur war diese Benennung jedoch nicht zu finden.
- ANM 3** Oft findet man mit ►Einstellungsgrößen kombinierte Termini wie z.B. „►figura intera dal basso“ oder „►primo piano dal basso“ (z.B. in Rondolino/Tomasi 2002:188). Auf Deutsch würde „►primo piano dal basso“ mit „►Großaufnahme in Untersicht“ übersetzt werden, um ein Beispiel zu nennen.

de Froschperspektive

SYN extreme Untersicht, extrem tiefer Kamerablickwinkel

DEF 1 Eine *extreme Untersicht* wird *Froschperspektive* genannt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:165

DEF 2 Die *extreme Untersicht* oder *Froschperspektive* zeigt das Objekt vom Boden aus aufgenommen.
QUE Faulstich 2002:119

DEF 3 Aufnahme mit sehr niedrigem Kamerastandpunkt.
QUE Müller 2003:294

KON 1 Auffällig ist darüber hinaus, dass die *Froschperspektive* vielfach vor allem für die formale Strukturierung des →Bildraums von Bedeutung ist, während die ►extremen Aufsichten weitaus häufiger narrativ motiviert sind.
QUE Heydolph 2004:100

KON 2 Dabei lässt sich feststellen, dass die zur *Froschperspektive* gesteigerten ►Untersichten vor allem in Kombination mit den ausgedehnten →Bildräumen der ►Halbtotalen und ►Totalen verwendet werden.
QUE Heydolph 2004:100

KON 3 In *Nosferatu* (1921) [...] wurde, um das Unheimliche des Vampirs noch zu verstärken, die Kamera auf dem Boden des Schiffлерааums postiert. Diese *extreme Untersicht* lässt den Betrachter sehr klein und hilflos werden.
QUE Kamp/Rüsel 2007:19

KON 4 Im Fall von *Nosferatu* kann man auch von *Froschperspektive* sprechen, die wiederum in ihrer extremsten Ausprägung – vertikal nach oben gerichtet – ungeheure Suggestivkraft besitzt. Beliebte sind Aufnahmen von Zügen oder Autos, die über den Betrachter hinwegzufahren scheinen und einen optischen Schockeffekt erzielen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:20

KON 5 Die Kamera wird in diesem Fall vertikal geneigt. Wenn sie aus der *Froschperspektive* an einem Objekt emporblickt, erscheint dieses als kontinuierlich nach oben hin zusammengedrückt.
QUE Mikunda 2002:126

KON 6 In der legendären Fernsehserie „Dallas“ wurden die ►Szenen im Büroturm von „Ewing Oil“ stets durch einen ►re-establishing shot eingeleitet, der die Übermächtigkeit des Konzerns zum Ausdruck brachte. Die *extreme Untersicht* der Kamera ließ den Wolkenkratzer mythisch und sich energisch verengend gegen den Himmel streben.
QUE Mikunda 2002:111

it inquadratura supina

- SYN** angolazione supina, ripresa supina, contre-plongée (*f.*), inquadratura (in) contre-plongée
- DEF 1** La macchina da presa, puntata verso l'alto con l'▶asse ottico perpendicolare al suolo, riprende da terra o da una buca il soggetto posto sopra di lei.
QUE Mazzoleni 2002:20
- DEF 2** La macchina è ruotata completamente verso l'alto.
QUE Intralinea 8) (www)
- KON 1** Le *inquadrature* possono essere „*supine*“ quando la macchina è puntata verso l'alto e riproducono punti di vista insoliti (riprese da sotto un vetro o da dentro un contenitore).
QUE Intralinea 8) (www)
- KON 2** Le ▶*riprese* con la macchina ruotata completamente verso l'alto sono chiamate *supine* [...].
QUE Intralinea 9) (www)
- ERK** [...] Vedi la ▶scena della ballerina, ripresa [▶riprendere] da sotto un vetro, in Entr'acte (1924) di René Clair o l'▶inquadratura del rosone della doccia che spruzza direttamente sull'obiettivo in Psycho (1960) di Hitchcock.
QUE Mazzoleni 2002:20
- ANM** Die Synonyme „contre-plongée“ und „inquadratura (in) contre-plongée“ werden auch in der Bedeutung von „▶Untersicht“ verwendet.

de Frontalsicht

SYN Frontalaufnahme, Frontaleinstellung, frontale Einstellung, Frontalansicht, Frontalperspektive

V frontal aufnehmen

DEF ►Optische Achse und ►Blickachse der Person stoßen direkt aufeinander.
QUE vgl. Petrasch/Zinke 2003:166

KON 1 Bei der ►Nahaufnahme einer einzelnen Person wird die *Frontalsicht* gegenüber der Profilsicht bevorzugt, weil sie den Gesichtsausdruck bzw. das Mienenspiel der aufgenommenen Person besser zeigt.

QUE Petrasch/Zinke 2003:166

KON 2 Bei diesem Verfahren bleibt die Konzentration des Rezipienten auf die verbale Botschaft gerichtet, und er kann durch die alternierenden *Frontalaufnahmen* die mimischen Reaktionen und die Äußerungen der Gesprächspartner intensiver auswerten.

QUE Schwab 2006:163

KON 3 [Während] der Polizist obsessiv den Tankwartmord untersucht, springt die Kamera unerwartet von einer *Frontaleinstellung* seines Gesichts in eine Profileinstellung und wieder zurück in die *frontale Einstellung*.

QUE Mikunda 2002:181

KON 4 Manchmal ist es erforderlich, [über] die ►Handlungsachse zu springen. Dies schafft man am elegantesten mit einer ►Kamerafahrt über die Achse – oder mit einer *Frontalaufnahme*.

QUE FVK (www)

KON 5 Die *Frontalsicht* in nahezu ►Großaufnahme auf Sally zeigt einen Gast hinter ihr, der sich neugierig umdreht [...].

QUE Faulstich 2002:134

KON 6 ►Schuss/Gegenschuss-Schnitte setzen sich sodann als eine Reihe von *Frontalansichten* fort.
QUE Rost 1997:32

it inquadratura frontale

SYN angolazione frontale, ripresa in linea

V inquadrare frontalmente, inquadrare di fronte, riprendere di fronte, riprendere frontalmente

DEF Il soggetto è *ripreso di fronte*.
QUE Intralinea 12) (www)

KON 1 L'*angolazione frontale* (cioè, in pratica, mancanza di ►angolazione). Da evitare il più possibile perché l'immagine risulterà schiacciata e i vari elementi costituenti l'►inquadratura saranno tutti come sullo stesso piano, senza varietà di valori prospettici; può essere accettabile solo se la

- scenografia inquadrata [►inquadrare] e molto ampia e profonda o se il quadro iniziale serve da punto di partenza per una ►panoramica.
 QUE Intralinea 12) (www)
- KON 2** [...] un →piano ravvicinato dall'alto [►inquadratura dall'alto] [...]. ►Stacco. L'uomo viene ripreso [►riprendere] ora in ►figura intera, ma da un'*angolazione frontale* [...].
 QUE Mazzoleni 2002:110
- KON 3** Subito si ritorna sull'*inquadratura frontale* del capo che si difende dalle accuse.
 QUE Zaggarro 2004:86
- KON 4** La macchina da presa accompagna il movimento del personaggio *inquadrandolo frontalmente*, ne anticipa il movimento.
 QUE vgl. Mazzoleni 2002:76
- KON 5** [...] un ►piano mostrerà la diligenza o gli indiani *inquadrati frontalmente* correre „verso“ lo schermo (*ripresa in linea* [►ripresa]) [...].
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:175
- KON 6** ►Figura intera di „Guarda la luna“, che si colloca al centro del ►piano, *inquadrata frontalmente* e ad altezza di sguardo [►inquadratura ad altezza di sguardo].
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:187
- KON 7** Se un ►piano mostrerà la diligenza o gli indiani frontalmente correre „verso“ lo schermo (*ripresa in linea* [►ripresa]) oppure un altro rappresenterà il volto di uno dei passeggeri terrorizzati (►inserto), il piano successivo potrà mostrare gli indiani o la diligenza correre da destra a sinistra [►scavalcamento di campo corretto].
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:175
- ANM 1** Die Benennung „angolazione frontale“ (z.B. in Mazzoleni 2002:19, 110 und 115) ist nicht ideal, weil sich die Frontalsicht gerade dadurch auszeichnet, dass kein Neigungs- oder Annäherungswinkel im Spiel ist (siehe z.B. Anmerkung in der Klammer, KON 1: „mancanza di angolazione“).
- ANM 2** Mazzoleni (2002:19) – wie auch in Rondolino/Tomasi (2002:89) – spricht im Zusammenhang mit der Frontalsicht von einer Basis- bzw. Grundeinstellung:
 „Ipotizzando un piano-base [anche „piano di base“] dove la mdp sia piazzata esattamente di fronte agli assi orizzontale e verticale del soggetto rappresentato e si trovi alla sua stessa altezza (angolazione frontale/orizzontale), possiamo inferire una molteplicità di posizioni possibili rispetto ad esso, spostando la mdp lungo l'asse orizzontale, verticale e nel senso della profondità.“
- ANM 3** Die Termini „inquadratura frontale“, „angolazione frontale“ und „►altezza standard“ werden oft fälschlicherweise synonym verwendet: vermutlich deshalb, weil mit dem Begriff „altezza standard“ die sehr häufig gewählte ►Kameraperspektive der „►inquadratura frontale“ verbunden wird.
- ANM 4** Das Adjektiv „frontale“ wird in der italienischen Fachsprache oft mit den verschiedenen ►Einstellungsgrößen bzw. anderen Einstellungsbenennungen in einer Mehrwortbenennung kombiniert: z.B. „►mezza figura frontale“ in Buccheri (2003:188) oder „►campo/controcampo frontale“ in Buccheri (2003:166); bei der Übersetzung ins Deutsche würde man, um bei diesen Beispielen zu bleiben, von einer „frontalen ►Nahaufnahme“ und „Frontalaufnahmen in ►Schuss-Gegenschuss“ bzw. von einer „aus Frontalaufnahmen bestehenden Schuss-Gegenschuss-Folge“ sprechen. Die Benennung „attore di fronte“ (Buccheri 2003:166) kann z.B. als „frontal aufgenommener Schauspieler“ bzw. „Schauspieler in Frontalaufnahme“ wiedergegeben werden.

de Schrägsicht

SYN Seitensicht

KON Wird die Kamera seitlich aus einer frontalen Blickposition [►Frontalsicht] gegenüber dem Objekt verschoben, so kann sie hier entweder ihre frontale Sicht beibehalten (wodurch das Objekt an den rechten oder linken Bildrand rückt) oder *schrägsichtig* das Bildobjekt in die Bildmitte setzen (►Annäherungswinkel).

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93

ANM 1 Bei der Schrägsicht wird zwischen „Schrägsicht von links“ und „Schrägsicht von rechts“ unterschieden (siehe auch ANM, it).

ANM 2 Manchmal werden die Termini „Schrägsicht“ und „►Dutch Tilt“ fälschlicherweise synonym verwendet. Der Begriff „Schrägsicht“ ist jedoch nicht mit dem Begriff „Dutch Tilt“ zu verwechseln.

it angolazione laterale

V riprendere lateralmente

DEF Il soggetto è *ripreso lateralmente*.

QUE Intralinea 11) (www)

KON ►Angolazione dell'►inquadratura: Incidenza dell'►asse della macchina da presa rispetto all'oggetto filmato. Tale incidenza può variare in verticale (►angolazione dall'alto e dal basso [►angolazione dal basso]) e in orizzontale e allora si parlerà di *angolazione laterale da destra e da sinistra*.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:151

ANM Grundsätzlich wird zwischen „angolazione laterale da destra“ und „angolazione laterale da sinistra“ (siehe KON) unterschieden; manchmal wird auch nur von „angolazione da destra“ und „angolazione da sinistra“ gesprochen. Siehe auch ANM 1, de.

de Kippwinkel

- SYN** gekippter Kamerawinkel, verkanteter Kamerawinkel, gekippter Winkel, verkanteter Winkel
- DEF** Drehung der Kamera um ihre Blickachse [► Blickachse der Kamera].
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93
- KON 1** Ein vergleichsweise seltener Spezialfall liegt dann vor, wenn die Kamera um ihre eigene Blickachse [► Kameraachse] gekippt wird. Die aus dieser Perspektive resultierenden Bilder erscheinen verkantet, gekippt [► Dutch Tilt]. Von daher bezeichnen wir diesen Winkel als *Kippwinkel*.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93
- KON 2** Der Engländer Carol Reed drehte die düstere Kriminalgeschichte „Der dritte Mann“ (1949), mit Orson Welles in der Hauptrolle, in den Trümmern des kriegsgeschädigten Wien kontrast- und schattenreich, mit vielen *gekippten Kamerawinkeln*.
QUE Gronemeyer 1998:100
- ANM 1** Siehe auch Unterbegriff „► Dutch Tilt“.
- ANM 2** Korte (2001:30) spricht auch von einem „schiefen Kamerawinkel“; diese umgangssprachliche Benennung ist jedoch weniger gebräuchlich und nicht sehr präzise.

it inclinazione

- DEF** *Inclinazione* dell'► inquadratura: Rapporto tra l'asse orizzontale della macchina da presa e l'orizzonte dello spazio ripreso [► riprendere]. Quando l'asse orizzontale non coincide con l'orizzonte scenico si ha un ► inquadratura inclinata. Ne deriva l'impressione di un'inclinazione della scena rappresentata.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154
- KON** Per quanto concerne l'*inclinazione*, vale a dire il rapporto tra l'► asse della macchina da presa e l'orizzonte dello spazio profilmico, si individuano due opzioni: - ► inquadratura in piano (normale), - ► inquadratura inclinata.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:38
- ANM** Siehe auch Unterbegriff „► inquadratura inclinata“.

de nicht verkantet

SYN horizontal

ANM 1 Die in diesem Eintrag angegebenen Benennungen (horizontal, nicht verkantet) sind in Borstnar/Pabst/Wulff (2002:93), Abb. 11 zu finden. Da sie nur in einer Tabelle aufscheinen und dieser entnommen sind, gibt es weder eine Definition noch einen Kontext für diesen Begriff.

ANM 2 Mögliche Substantive: „nicht verkantete Kamera“ (ÜV), „horizontale Aufnahme“ (ÜV), etc.

it inquadratura in piano (normale)

SYN inclinazione normale

DEF 1 La macchina da presa origina un'▶inquadratura il cui asse orizzontale coincide con l'orizzonte scenico.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:38

DEF 2 Quando la base dell'▶inquadratura è parallela all'orizzonte della realtà inquadrata [▶inquadrare].

QUE Buccheri 2003:148

KON Per assicurare un'*inclinazione normale* alla macchina da presa, bisogna controllare la livella a bolla d'aria posta sulla testata del cavalletto (in tal caso, la macchina si dice „in bolla“).

QUE Buccheri 2003:148

ANM Die Benennung „inclinazione normale“ (siehe SYN) ist nicht ideal, weil sich gerade diese ▶Kameraperspektive dadurch auszeichnet, dass kein Kippwinkel im Spiel ist. Die Verwendung von „inclinazione“ für einen Begriff, der eine neutrale Position wiedergibt, soll vermutlich die Zugehörigkeit zur Kategorie des Kippwinkels (*inclinazione*) zeigen. Es ist anzunehmen, dass die hier zuordnende Funktion der Benennung im Vordergrund steht.

de Dutch Tilt

- SYN** verkantete Kamera, verkantete Einstellung, Dutch-tilt Angle, Dutch Angle (Shot), gekippte Kamera, gekippte Kameraposition, verkantete Perspektive, Verkantung der Kamera, Kameraverkantung
- DEF 1** Beim *Dutch-tilt angle* wird das Schräge durch das seitliche Kippen der Kamera künstlich hergestellt. Diese Technik geht auf den expressionistischen ►Stummfilm in Deutschland zurück. Deshalb bezeichnen amerikanische Kameralleute sie heute noch – eigentlich fälschlicherweise – als *Dutch-tilt angle* [siehe dazu ANM 3].
- QUE** Mikunda 2002:133
- DEF 2** Die Kamera wird um die Horizontal-Achse, die parallel zur Achse des Objektivs ist, bewegt.
- QUE** vgl. Monaco 2005:205
- DEF 3** Die *Kamera* ist nach rechts oder links *gekippt*, sodass eine schräge Sicht entsteht. Sie evoziert einen stark irrealen Eindruck. In Filmen, in denen der Bedrohungscharakter etwa von Häuser ausgeht (Psycho II, 1982; Amityville Horror, 1978), werden diese beispielsweise schräg und in ►Untersicht aufgenommen.
- QUE** Kamp/Rüsel 2007:20
- DEF 4** Die Kamera ist nach links oder nach rechts geneigt [siehe ANM 4]. Als Resultat davon stehen die Figuren und Gegenstände im Bild mehr oder weniger schief.
- QUE** Fuxjäger (www)
- KON 1** Verkehrte Welt in „Der dritte Mann“: Wien kurz nach dem Zweiten Weltkrieg ist aus den Fugen geraten. Die Personen, denen Martin begegnet, sind undurchsichtig, die Proportionen sind verzerrt, das Geschehen ist rätselhaft, die Welt scheint zu taumeln, so als würde der Boden schwanken. Die *verkantete Kamera* lässt den Zuschauer schwindlig werden.
- QUE** Faulstich 2002:85
- KON 2** Ähnlich können durch „gekippte“, von der Waagrechten abweichende *Kamerapositionen* Hinweise auf die Befindlichkeit der Protagonisten (im Sinne einer „emotionalen Schiefelage“) gegeben werden oder als Gefahrensignale die Unsicherheit der betreffenden Situation verdeutlichen.
- QUE** Korte 2001:29f
- KON 3** Die totale Schrägheit des Gesamtbildes wird als Signal des Fallens und somit der höchsten Erregung empfunden. [...] Orson Welles, der stark vom Expressionismus beeinflusst war, bediente sich in „Citizen Kane“ des *Dutch angle* auf eher manieristische Weise [...]. Wie kaum ein anderer beherrschte Hitchcock die Filmsprache. In seinem Film „Saboteure“ (USA 1942) unterstützt die Attraktion eines *Dutch angle* eine seiner typischen Suspense-Szenen [►Szene] voll Angst, Lust und Spannung. Der *Dutch-angle shot* ist nahtlos in eine Schnittfolge [►Schnitt] integriert, die den Kampf zweier Männer auf der Spitze der Freiheitsstatue zeigt. Einer der Kämpfenden droht zu fallen, hält sich mit letzter Kraft am Daumen der Statue fest. [...] Dann schneidet Hitchcock aus der unmittelbaren Szenerie hinaus in die ►Totale (►cut-away shot), und zwar auf eine ►Einstellung der schräg ins Bild ragenden Freiheitsstatue, wie sie die *gekippte Kamera* aufgenommen hat. [...] Die Panik, die in der Schrägheit des *Dutch angle* zum Ausdruck gebracht wird, ist in gewissem Sinn symptomatisch für den oftmals betont expressiven Charakter emotionalen Designs. *Dutch angles* [...], also all jene Gestaltungsstrategien, die das Spannungsgerüst der Formen stark verändern, beeinflussen immer auch den Ausdruckscharakter der abgebildeten Figuren. Man könnte sogar sagen, dass darin ihre Hauptaufgabe besteht und die verstärkte visuelle Spannung ihre Ausdrucksfunktion bloß unterstützt.
- QUE** Mikunda 2002:134

- KON 4** Wie gerade auch eine leichte *Verkantung der Kamera*, die damit aus Senkrechten und Waagrechten Schrägen werden lässt, die scheinbare „Normalität“ einer Situation in Frage stellen und drohende Gefahren signalisieren kann, lässt sich eindrucksvoll am Film „Der dritte Mann“ (1949) ablesen, in dem mit einem System abwechselnder *Verkantungen* gearbeitet wird.
- QUE Hickethier 2007:68
- KON 5** In den 30er und 40er Jahren war es üblich, für derartige ►Sequenzen eigens Montageeinstellungen [►Montage; ►Einstellung] mit wechselnd *gekippter Kamera* aufzunehmen, sodass man die Bilder rhythmisch teils nach links, teils nach rechts fallen lassen konnte.
- QUE Koebner 2007:638
- ANM 1** Manchmal werden Termini „Dutch Tilt“ und „►Schrägsicht“ fälschlicherweise synonym verwendet.
- ANM 2** Kandorfer (2003:78) bezeichnet den „Dutch Tilt“ auch als „Schräg-Standpunkt“. Um eine Verwechslung mit der ►Schrägsicht zu vermeiden, wurde diese Benennung nicht als Synonym eingetragen; sie war nur in dem genannten Werk zu finden und ist sonst nicht besonders gebräuchlich. Diese ►Kameraperspektive führt tatsächlich zu einer Schräglage der Kamera – Kandorfer (2003:80) spricht hier von einer „Schrägstellung der Kamera“; doch auch diese Benennung ist zu wenig fachlich und damit unpräzise; Unklarheiten sind so vorprogrammiert.
- ANM 3** ad DEF 1: Die Amerikaner sprachen von „dutch“, obwohl sie „deutsch“ meinten. Man nimmt an, dass es wegen des ähnlichen Klanges zu dieser Verwechslung kam.
- ANM 4** ad DEF 4: Es wäre korrekt, hier von „kippen“ und nicht von „neigen“ zu sprechen.
- ANM 5** Während der Terminus „Dutch Tilt“ eine ►Aufnahme aus einem statischen ►Kippwinkel bezeichnet, spricht man dagegen bei einer Kippbewegung der Kamera (Drehbewegung um die Kameraachse) von „►Rollen“.
- ANM 6** Siehe auch Oberbegriff „►Kippwinkel“.

it **inquadratura inclinata**

SYN inquadratura obliqua, inclinazione obliqua

DEF 1 La macchina da presa produce un'immagine in cui la linea dell'orizzonte è obliqua rispetto all'orizzonte scenico, con l'effetto di inclinazione della scena rappresentata. Si possono ottenere ►inquadrature a inclinazione verticale, quando la linea dell'orizzonte riprodotto è perpendicolare a quella reale.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:38

DEF 2 Quando la base dell'►inquadratura diverge dall'orizzonte della realtà inquadrata [►inquadrare], pendendo verso sinistra o verso destra.

QUE Buccheri 2003:148

KON 1 Nelle avanguardie degli anni venti l'*inclinazione obliqua* era una soluzione frequente, mentre nel cinema narrativo „classico“ [►cinema classico] la si usava soprattutto nelle ►soggettive dei personaggi, magari per sottolineare uno stato di alterazione. Oggi la pubblicità e i film d'azione la

- usano in modo sistematico per rendere l'immagine spettacolare e seducente, inaugurando un'estetica del „fuori bolla“.
QUE Buccheri 2003:148
- KON 2** Queste *inquadrature oblique* (di cui ad esempio fa un certo uso un regista come Samuel Fuller, ma se ne trovano esempi anche in Hitchcock) hanno spesso una funzione di drammatizzazione e ricorrono in situazioni particolarmente tese dal punto di vista della storia narrata.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:303
- KON 3** Esempio di *inquadratura inclinata*, tratta da un celebre musical. Questo genere, per quanto riguarda le scelte di →messa in quadro, risulta piuttosto spregiudicato ed eccentrico rispetto al canone classico. Spesso i tagli [► taglio] arditi delle ►inquadrature sono funzionali alla resa spettacolare delle coreografie.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:61
- ANM 1** Die Benennung „inclinazione obliqua“ (siehe SYN), die in Buccheri (2003:148) und Rondolino/Tomasi (2002:90) zu finden ist, ist nicht ideal, da sie einen pleonastischen Charakter aufweist. Besser ist es, auf die Benennung „inquadratura obliqua“ zurückzugreifen.
- ANM 2** In manchen Fachbüchern findet man auch die nicht ganz korrekte Benennung „angolazione obliqua“ (Mazzoleni 2002:90 und Vedovati 1994:13).
- ANM 3** Verwandter Begriff: „►panoramica obliqua“ (de „►Rollen“); siehe dazu ANM 5, de.
- ANM 4** Siehe auch Oberbegriff „►inclinazione“.

de Kamerahöhe

SYN Höhenposition (der Kamera)

DEF Beschreibt das Höhenverhältnis zwischen Objekt und Kamera.
QUE vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:92

KON 1 Die Unterscheidung von Kameraposition [*Kamerahöhe*] und ►Kamerawinkel ist deshalb sinnvoll, weil der Kamerawinkel nicht notwendig an die Kameraposition [*Kamerahöhe*] gekoppelt ist: Die Kamera kann z.B. ihre *Höhenposition* in Bezug auf das Objekt verändern, ohne dabei den Blickwinkel am Motiv auszurichten. Das bedeutet, dass [die] Blickachse [der Kamera] auch bei erhöhter Position [►erhöhte Kameraposition] horizontal ausgerichtet bleibt, wodurch das Bildobjekt an den unteren Bildrand rückt.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:92f

KON 2 Da im Deutschen oftmals nicht hinreichend genug zwischen den Kategorien *Kamerahöhe* und ►Kamerawinkel differenziert wird, wird die ►Aufsicht meist als Kombination aus ►erhöhter Position der Kamera und einem abwärts gerichteten Blickwinkel verstanden. Diese Kombination ist sicherlich häufig, aber eben nicht zwingend.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93

ANM Siehe auch Unterbegriffe „►erhöhte Kameraposition“ und „►niedrige Kameraposition“.

it altezza della macchina da presa

SYN altezza dell'inquadratura

DEF *Altezza dell'inquadratura*: Posizione della macchina da presa sull'asse verticale: l'►altezza standard corrisponde a quella dello sguardo di un uomo in piedi. In tutti gli altri casi si parlerà di ►inquadratura rialzata o ribassata [►inquadratura ribassata].

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:151

KON 1 Per una corretta serie di ►inquadrature corrispondenti non si devono cambiare la distanza tra la macchina da presa e il soggetto, *l'altezza della macchina* e la lunghezza focale.

QUE Vezzoli 2002:22

KON 2 In concetto di ►inquadratura può essere definito nella sua completezza considerando i seguenti elementi: 1) la distanza della mdp rispetto alla scena [...]; 2) l'►angolazione di ripresa e *l'altezza della mdp*; [...].

QUE Mazzoleni 2002:14

ANM Siehe auch Unterbegriffe „►inquadratura rialzata“ und „►inquadratura ribassata“.

de erhöhte Kameraposition

SYN erhöhte Position der Kamera

KON 1 Die ►Blickachse der Kamera bleibt bei *erhöhter Position* horizontal ausgerichtet, wodurch dann das Bildobjekt an den unteren Bildrand rückt.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93

KON 2 Da im Deutschen oftmals nicht hinreichend genug zwischen den Kategorien ►Kamerahöhe und ►Kamerawinkel differenziert wird, wird die ►Aufsicht meist als Kombination aus *erhöhter Position der Kamera* und einem abwärts gerichteten Blickwinkel verstanden. Diese Kombination ist sicherlich häufig, aber eben nicht zwingend.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93

ANM Siehe auch Oberbegriff „►Kamerahöhe“.

it inquadratura rialzata

DEF Quando la macchina da presa è posta in un luogo più alto rispetto allo sguardo.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:38

KON [...] l'►altezza standard corrisponde a quella dello sguardo di un uomo in piedi. In tutti gli altri casi si parlerà di *inquadratura rialzata* o ribassata [►inquadratura ribassata].

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:151

ANM Siehe auch Oberbegriff „►altezza della macchina da presa“.

de niedrige Kameraposition

SYN niedrige Position der Kamera (ÜV)

KON Interessanterweise lässt sich die ► Aufnahme in Augenhöhe, die unauffälligste von allen, meistens am schlechtesten definieren. Der Stil des japanischen Filmemachers Yasujiro Ozu ist bekannt für seine ständig *niedrige Kameraposition*, aber Ozu versucht nicht wirklich, die Grundkomposition des Bildes zu verzerren: Er filmt nur aus der Augenhöhe eines japanischen Betrachters, der auf einer Tatami-Matte sitzt. „Augenhöhe“ hängt natürlich vom Auge des Betrachters ab. Selbst im europäischen und amerikanischen Kino können die feinen Unterschiede zwischen Augenhöhen, wenn auch nicht gleich bemerkbar, im Verlauf eines Films entscheidende Auswirkungen haben.

QUE Monaco 2005:205

ANM 1 Der Übersetzungsvorschlag wurde analog zur Benennung „► erhöhte Position der Kamera“ gebildet.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „► Kamerahöhe“.

it inquadratura ribassata

SYN inquadratura ad altezza ribassata

DEF Quando la macchina da presa assume un'altezza inferiore a quella standard [► altezza standard].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:38

KON 1 [...] l'► altezza standard corrisponde a quella dello sguardo di un uomo in piedi. In tutti gli altri casi si parlerà di *inquadratura rialzata* [► inquadratura rialzata] o *ribassata*.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:151

KON 2 Esempio di *inquadratura ad altezza ribassata*. Si tratta di una scelta d'autore: Bresson mostra l'intero svolgimento del torneo limitandosi ad ►inquadrare le zampe dei cavalli, rinunciando alla costruzione fluida e continua dello spazio scenico.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:61

ANM Siehe auch Oberbegriff „► altezza della macchina da presa“.

5.5.1.5 Begriffsfeld Kamerabewegungen

de Kamerabewegung

- DEF** Die Veränderung des Standpunktes des Kamera im Raum oder ihre Drehung um die eigene Achse sowie jede Kombination davon.
QUE Rother 1997:167
- KON 1** Es gibt zwei grundlegende Arten von *Kamerabewegungen*: Die Kamera kann sich entweder um eine ihrer drei – imaginären – Schwenkachsen [►Schwenk] drehen, oder sie bewegt sich von einem Ort zum anderen [►Kamerafahrt].
QUE Monaco 2005:93
- KON 2** Die zwei grundsätzlichen *Kamerabewegungsformen* sind der ►Kameraschwenk und die ►Kamerafahrt. Nur der ►Schwenk kann eine abgeschlossene Bewegung machen, ohne dass die Kamera ihre Position verändern muss. Bewegt sich die Kamera auf einem ►Dolly, auf einem ►Kran oder als ►Steadicam durch den Raum, wird dies als ►Fahrt bezeichnet.
QUE Petrasch/Zinke 2003:169
- KON 3** Die *Kamerabewegungen* orientieren sich nach der Möglichkeit der menschlichen Blickveränderungen. Sie transformieren diese in technische Vorgänge, die dann auch mehr leisten können als nur eine technische Nachbildung menschlicher Blickveränderung. Filmgeschichtlich ist zuerst die Bewegung vor der Kamera zu verzeichnen, erst danach kommt, wenn auch bereits sehr früh, die Bewegung der Kamera selbst hinzu.
QUE Hickethier 2007:60
- KON 4** Durch die *Kamerabewegung* werden unterschiedliche Elemente innerhalb einer ►Einstellung verknüpft. [...] Objekt und Subjekt sind durch eine *Kamerabewegung* zueinander in Beziehung gesetzt worden. [...] Durch die *Kamerabewegung* erschließt sich dem Zuschauer allmählich die Szene.
QUE Schleicher/Urban 2005:33f
- ANM** Siehe auch „►Schwenk“, „►Kamerafahrt“, „►Zoom“ (Unterbegriffe).

it movimento di macchina

- SYN** movimento della macchina da presa, movimento della mdp, movimento della cinepresa
- DEF 1** Qualunque spostamento della mdp (►carrellata, ►panoramica, ecc.).
QUE Morales 2004:157
- DEF 2** Variazioni dell'►inquadratura nella stessa ►ripresa. Può essere di tre tipi: senza cambiamento del punto di macchina, è il caso di ►panoramiche verticali, ►panoramiche orizzontali e ►zoomate; con variazione del punto macchina, nel caso si utilizzino ►carrelli, ►dolly, ►steady cam, ►gru, ►macchina a mano o spalla; con i due tipi di *movimenti di macchina* combinati [►travelling].
QUE Vezzoli 2002:139
- KON 1** Le tradizionali grammatiche hanno elaborato una classificazione dei *movimenti di macchina* ancora utile oggi, benché arbitraria come tutte le classificazioni.
QUE Buccheri 2003:154

- KON 2** A determinare la dinamicità del filmico sono, a un primo livello, i *movimenti di macchina*. È attraverso essi che noi spettatori abbiamo l'impressione di muoverci nello spazio rappresentato, che può acquistare così una maggiore profondità.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:120
- KON 3** I *movimenti della mdp* rappresentano un „codice specifico“ del linguaggio cinematografico, nel senso che esso necessita, per concretizzarsi, esclusivamente della tecnologia cinematografica e come tale, dunque, non derivando da altre forme di espressione, è peculiare solo del cinema.
QUE Mazzoleni 2002:71f
- KON 4** Al contrario, un *movimento di macchina* particolarmente veloce, come quella che viene generalmente chiamata la ►panoramica a schiaffo, tende a introdurre improvvisamente nella narrazione elementi inaspettati, e può quindi farsi portatore di un effetto di sorpresa.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:128
- ANM** Siehe auch „►panoramica“, „►carrellata“, „►zoom“ (Unterbegriffe).

de Schwenk

SYN Kameraschwenk, Schwenken, Schwenkbewegung

V schwenken

DEF 1 Beim *Schwenk* wird die Kamera, ohne den Standpunkt zu verlassen, um eine horizontale, vertikale oder diagonale Achse gedreht.

QUE Korte 2001:27

DEF 2 Eine Bewegung der Kamera in der Horizontalen oder Vertikalen, manchmal auch als Diagonalbewegung realisiert. Die Position der Apparatur gegenüber der Szene bleibt dabei unverändert.

QUE Rother 1997:263

DEF 3 Eine ►Kamerabewegung, bei der die Kamera in horizontaler oder vertikaler Richtung gedreht wird, sodass sie bei festem Standpunkt einen großflächigen Gegenstand oder ein Panorama abtasten oder einem beweglichen Objekt folgen kann, wie der Mensch mit dem Kopf und den Augen.

QUE Bawden 1977:691

KON 1 *Kameraschwenks* können um die drei virtuellen ►Kameraachsen im Raum erfolgen.

QUE Petrasch/Zinke 2003:170

KON 2 Mit einem *Schwenk* kann zugleich die ►Einstellungsgröße verändert werden, wenn von einem nahen Objekt auf ein weiter entfernt liegendes geschwenkt wird.

QUE Mikos 2003:195

KON 3 *Kameraschwenks* können Überblicke verschaffen, den Blick der Zuschauer leiten, eine Bewegung im Bilde aufnehmen und weiterführen, zwei ►Einstellungen organisch ineinander überleiten oder eine inhaltliche Verbindung zwischen Subjekten/Objekten herstellen.

QUE Petrasch/Zinke 2003:171

KON 4 Die *schwenkende* Kamera empfindet insoweit das Bedürfnis des Menschen nach, durch Bewegung von Kopf und Augen wichtige Dinge im Zentrum des Blickfeldes zu behalten.

QUE Schleicher/Urban 2005:33

KON 5 Zum Beispiel kann auch die Kamera zentral auf der Achse gegenüber positioniert werden, den Bewegungen eines Akteurs mit einem *Schwenk* folgen oder durch eine ununterbrochene ►Kamerafahrt über die Achse den räumlichen Übergang klären und verknüpfen, um die bisherige mit der neuen Achse im neuen Aktionsradius des Handlungsraumes zu etablieren [►Achsenwechsel].

QUE Schleicher/Urban 2005:171

ANM 1 Der Begriff „Schwenk“ stellt einen Oberbegriff dar, der folgende drei Unterbegriffe umfasst: ►Horizontalschwenk, ►Vertikalschwenk und ►Diagonalschwenk.

ANM 2 Da die am häufigsten vorkommende Form des „Schwenks“ ein „►Horizontalschwenk“ ist, wird in der Praxis oft ohne genauere Differenzierung nur von einem „Schwenk“ gesprochen, wenn ein Horizontalschwenk gemeint ist. Siehe auch ANM 4.

ANM 3 Einige Autoren verzichten bei der Definition des „Schwenks“ auf die Variante des ►Diagonalschwenks (siehe z.B. DEF 3) weil dieser recht selten zum Einsatz kommt.

ANM 4 Manche Autoren, wie z.B. Borstnar, Pabst und Wulff (2002:96), orientieren sich am amerikanischen

Benennungssystem („►Schwenk(en)/*pan* – ►Neigen/*tilt* – ►Rollen/*roll*“, d.h. „►Horizontalschwenk – ►Vertikalschwenk – ►Diagonalschwenk“), in dem die Benennung „Schwenk“ ausschließlich für den Begriff „Horizontalschwenk“ verwendet wird. Eine Benennung für den Oberbegriff „Schwenk“ gibt es bei diesem Benennungsmuster nicht; Borstnar, Pabst und Wulff (ebd.) sprechen von „Kamerabewegungen bei fixem Stativ“, um den Oberbegriff wiederzugeben.

ANM 5 Besonders häufig wird der „Eröffnungsschwenk“ (it „*panoramica iniziale*“, „*panoramica d'apertura*“) eingesetzt, um den Zuschauern einen Überblick zu gewähren.

it panoramica

SYN movimento di panoramica

V panoramicare

DEF La cinepresa, posta su un supporto fisso [...], ruota intorno al proprio asse, in senso orizzontale (►panoramica orizzontale: a destra o a sinistra), verticale (►panoramica verticale) od obliquo (►panoramica obliqua).

QU Buccheri 2003:154

KON 1 La *panoramica*, in cui la cinepresa, fissata su un cavalletto, ruota sul proprio asse in senso orizzontale o verticale; si potranno rinvenire così *panoramiche* verso destra, sinistra [►panoramica orizzontale; ►panoramica orizzontale verso destra; ►panoramica orizzontale verso sinistra], l'alto, il basso [►panoramica verticale; ►panoramica verticale verso l'alto; ►panoramica verticale verso il basso] e, ma piuttosto raramente, oblique [►panoramica obliqua].

QUE Rondolino/Tomasi 2002:120

KON 2 Uno degli usi tipici della *panoramica* è quello di seguire il movimento di un attore che cammina, riprendendolo prima di fronte e poi di spalle, oppure seguire allo stesso modo il passaggio di una macchina [►panoramica a seguire].

QUE Morales 2004:91

KON 3 Salvo diverse esigenze di ►ripresa, il *movimento di panoramica* deve avere sempre un'accelerazione dolce e progressiva alla partenza, durante il movimento la velocità deve essere uniforme e senza sbalzi e con una decelerazione dolce e progressiva per l'arresto.

QUE Vezzoli 2002:151

KON 4 [...] in cui la mdp riprende [►riprendere] in ►piano fisso quanto avviene di fronte ad essa, senza mai *panoramicare* [...].

QUE Mazzoleni 2002:105

KON 5 [...] nel contempo si può *panoramicare* e ►carrellare avanti e indietro [►carrellare indietro].

QUE Morales 2004:93

ANM 1 Der Terminus „panoramica“ stellt einen Oberbegriff dar, der folgende drei Unterbegriffe umfasst: „►panoramica orizzontale“, „►panoramica verticale“, „►panoramica obliqua“

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „►movimento di macchina“.

de Horizontalschwenk

- SYN** horizontaler Schwenk, horizontaler Kameranachwenk, Seitenschwenk, seitlicher Schwenk
- DEF 1** Die ►Kamerabewegung in der Waagrechten um eine imaginäre senkrechte Achse.
QUE Monaco 2006:146
- DEF 2** Die Kamera wird um ihre vertikale Achse nach links oder rechts geschwenkt [►schwenken].
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:96
- DEF 3** Die Kamera dreht sich um ihre senkrechte Achse, ohne dabei ihren Standpunkt zu verlassen.
QUE vgl. Schleicher/Urban 2005:32
- KON 1** ►Kamerabewegungen in der x-z-Ebene um die y-Achse werden *Horizontalschwenks* genannt. Solche *Horizontalschwenks* kommen bei ►Kameranachwenks am häufigsten vor.
QUE Petrasch/Zinke 2003:170
- KON 2** Ein langsamer *Horizontalschwenk* wirkt als erweiterte ►Totale und vermittelt Orientierung.
QUE Petrasch/Zinke 2003:170
- KON 3** Langsame *Horizontalschwenks* kommen häufig bei Landschaftsaufnahmen in einer ►weiten Einstellung zum Einsatz (panoramierende Schwenks [siehe ANM 3]). Intuitiv ►schwenken die meisten Kameraleute bei solchen Landschaftsaufnahmen von links nach rechts, weil sie die westliche Schreib- und Leserichtung verinnerlicht haben.
QUE Petrasch/Zinke 2003:170
- KON 4** Ein langsamer [*Horizontal-*]Schwenk, der ein Panorama entfaltet, wirkt beruhigend, retardierend und hinsichtlich des Filmrhythmus verzögernd. Ein gleitender [*Horizontal-*]Schwenk hat einen tastenden, suchenden Charakter. Er kann informieren und eine Situation oder Szenerie schildern. Ein schneller [*Horizontal-*]Schwenk kann wichtige dramaturgische Funktionen übernehmen. Er kann Überraschungen auslösen, Gegner konfrontieren, plötzliche Wendungen zeigen oder dramatische Dialoge verfolgen.
QUE Schleicher/Urban 2005:32
- KON 5** Schnelle vertikale [►vertikaler Kameranachwenk] und *horizontale Kameranachwenks* [...] ergänzen den musiksynchronen Reizwechsel.
QUE Mikunda 2002:284
- ANM 1** Da die am häufigsten vorkommende Form des „►Schwenks“ ein „Horizontalschwenk“ ist, wird in der Praxis oft ohne genauere Differenzierung von einem „Schwenk“ gesprochen, wenn ein „Horizontalschwenk“ gemeint ist (siehe z.B. KON 4). Siehe auch ANM 4.
- ANM 2** Benennungssysteme, die für den Oberbegriff der drei Schwenkarten keine Benennung vorsehen, verwenden die Benennung „Schwenk“ anstelle von „Horizontalschwenk“. Siehe dazu Eintrag „►Schwenk“, ANM 4, de.
- ANM 3** Ein langsamer horizontaler Übersichtsschwenk in einer ►weiten Einstellungsgröße, der häufig bei Landschaftsaufnahmen zum Einsatz kommt, wird auch „Panoramaschwenk“ (vgl. Kandorfer 2003:81 und Koebner 2007:166) bzw. „panoramierender Schwenk“ genannt (siehe KON 3). Siehe auch ANM 1, it („movimento panoramico“). Allerdings wird die Benennung „Panoramaschwenk“ manchmal auch für den „►360°-Schwenk“ verwendet (siehe Eintrag „360°-Schwenk“, ANM).
- ANM 4** Siehe auch: Oberbegriff „►Schwenk“; Unterbegriffe „►Rechtsschwenk“ und „►Linksschwenk“.

it panoramica orizzontale

- DEF 1** Si ha la *panoramica orizzontale* quando la mdp, poggiando su un perno detto testa panoramica montato su un cavalletto, ruota sul proprio asse in senso orizzontale, verso destra o sinistra.
QUE vgl. Mazzoleni 2002:72
- DEF 2** Movimento in cui la macchina da presa ruota in orizzontale fino al limite previsto. Salvo diverse esigenze di ►ripresa, il movimento di ►panoramica [→movimento di panoramica] deve avere sempre un'accelerazione dolce e progressiva alla partenza, durante il movimento la velocità deve essere uniforme e senza sbalzi e con una decelerazione dolce e progressiva per l'arresto.
QUE Vezzoli 2002:151
- KON 1** Con la sua rotazione la *panoramica orizzontale* può coprire una porzione più o meno ampia di spazio, fino all'estensione di un giro completo di 360°, dando origine alla ►panoramica circolare.
QUE Mazzoleni 2002:72
- KON 2** [...] mentre un →dolly verticale e un nuovo *movimento panoramico* [siehe ANM 1] nella stessa direzione allargano l'►inquadratura fino al ►campo lungo.
QUE De Santi/De Sica 2002:106
- ANM 1** Manchmal wird im Zusammenhang mit einem Horizontalschwenk auch von „movimento panoramico“ (siehe KON 2) gesprochen (de „[horizontaler] Übersichtsschwenk“, „Panoramaschwenk“, „panoramierender Schwenk“). Siehe ANM 3, de.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►panoramica“.
- ANM 3** Siehe auch Unterbegriffe „►panoramica orizzontale verso destra“ und „►panoramica orizzontale verso sinistra“

de Rechtsschwenk

DEF ► Schwenk von links nach rechts.
QUE Eigendefinition

KON Der schnelle *Rechtsschwenk* vergrößert den ► Bildausschnitt übergangslos [...].
QUE Zimmermann 2005:43

ERK Intuitiv schwenken die meisten Kameraleute bei [...] Landschaftsaufnahmen von links nach rechts, weil sie die westliche Schreib- und Leserichtung verinnerlicht haben.
QUE Petrasch/Zinke 2003:170

ANM Siehe auch Oberbegriff „► Horizontalschwenk“.

it panoramica orizzontale verso destra

SYN panoramica orizzontale da sinistra verso destra, panoramica orizzontale da sinistra a destra, panoramica verso destra, panoramica da sinistra verso destra, panoramica da sinistra a destra, panoramica orizzontale sinistra-destra, panoramica sinistra-destra

KON 1 Oggetto di specificazione è anche la direzione verso la quale la macchina [da presa] ruota, per cui, differenti fra loro, risulteranno ad es. una „► panoramica verticale verso l'alto“, o „verso il basso“ [► panoramica verticale verso il basso], o una „*panoramica orizzontale verso destra*“, o „verso sinistra“ [► panoramica orizzontale verso sinistra].
QUE IcoN (www)

KON 2 [...] e seguita da una *panoramica orizzontale da sinistra verso destra* spunta sull'altro balcone per trasmetterla a sua volta nella strada sottostante [...]. [...] da una *panoramica orizzontale da sinistra a destra*, attraversano la strada passando accanto al vigile, mentre un →dolly verticale e un nuovo →movimento panoramico nella stessa direzione allargano l'► inquadratura fino al ► campo lungo. ► Stacco. Giunti al porto i bambini continuano la loro marcia dal ► campo medio al campo lungo seguiti da una combinazione di *panoramica da sinistra a destra*, ► carrellata laterale sempre da sinistra a destra e infine da una nuova *panoramica verso destra*.
QUE De Santi/De Sica 2002:106f

ANM Siehe auch Oberbegriff „► panoramica orizzontale“.

de Linksschwenk

DEF ► Schwenk von rechts nach links.
QUE Eigendefinition

KON 1 Nun fährt die Kamera zurück [►Rückfahrt] und folgt mit einem *Linksschwenk* Olga Tschechowa [...].
QUE Filmarchiv (www)

KON 2 Durch einen kleinen *Linksschwenk* in derselben ►Einstellung kann man im Fenster gespiegelt sehen, dass er den Raum verlässt.
QUE Müller 2004:264

ANM Siehe auch Oberbegriff „►Horizontalschwenk“.

it panoramica orizzontale verso sinistra

SYN panoramica orizzontale da destra verso sinistra, panoramica orizzontale da destra a sinistra, panoramica verso sinistra, panoramica da destra verso sinistra, panoramica da destra a sinistra, panoramica orizzontale destra-sinistra, panoramica destra-sinistra

KON 1 Breve *panoramica orizzontale da destra a sinistra* che si ferma sullo sconosciuto [...]. [...] Una *panoramica orizzontale verso sinistra* mostra i tre salire sul mezzo [...].
QUE Gaetani 2006:138

KON 2 A un certo punto la macchina [da presa] effettua una *panoramica verso sinistra*, per ►inquadrare due bambini che chiedono l'elemosina a un signore [...].
QUE Alonge 1997:46

KON 3 [...] esita un istante, lo segue in *panoramica da destra a sinistra*, e prosegue sulla strada asfaltata che scorre accanto alla ferrovia [...].
QUE Cattini 2002:204

ANM Siehe auch Oberbegriff „►panoramica orizzontale“.

de Reißschwenk

SYN Rissschwenk, Wischer [siehe ANM 1]

DEF Ein schneller ►Schwenk von einem Punkt zu einem anderen, wobei das Bild zwischen den beiden Endpunkten meist ►unscharf bleibt; auch *Wischer* genannt.

QUE Monaco 2006:139

KON 1 Beim sogenannten *Reißschwenk* (auch *Rissschwenk*) ist es überhaupt nur mehr ein abstraktes Muster, das über die Leinwand wischt. Die Kamera wird mit hoher Geschwindigkeit von einer Standszene in die nächste ►Einstellung herumerissen.

QUE Mikunda 2002:171

KON 2 Beim horizontalen *Reißschwenk* wird die Kamera so schnell geschwenkt [►schwenken], dass Bildeinzelheiten während dieser Bewegungsphase nicht mehr zu erkennen sind. Die bewusst vollständig ►unscharfen Bilder sollen einen schnellen Ortswechsel zwischen zwei Schauplätzen, deren Abstand für die Zuschauer ungewiss bleibt, und die Gleichzeitigkeit der Handlungen an beiden Schauplätzen kenntlich machen.

QUE Petrasch/Zinke 2003:172

KON 3 Wenn wir unsere Aufmerksamkeit von einem Gegenstand zu einem anderen wenden, „►schwenken“ wir nur ganz selten tatsächlich. [...] Der *Reißschwenk*, bei dem die Kamera sich so schnell bewegt, dass das Bild zwischen dem ursprünglichen Gegenstand und dem folgenden verwischt ist, wurde als Lösung genannt, die der Wirklichkeit am ehesten entspräche. Aber sogar diese Alternative zieht die Aufmerksamkeit auf sich selbst, was bei der normalen Wahrnehmung gerade nicht passiert.

QUE Monaco 2005:177

KON 4 Der *Reißschwenk* [...] imitiert die natürliche Augenreaktion, wobei die Einzelheiten des filmischen Raums nicht mehr wahrnehmbar sind. [...] In einem Bretterverschlag, umlauert von unsichtbaren, lärmenden Kindern, vermitteln die *Reißschwenks* die innere Unruhe und die Verfolgungsängste des Protagonisten. Treibender Free Jazz liefert dabei die musikalische Entsprechung für die rasanten ►Kameraschwenks.

QUE Kamp/Rüsel 2007:24

KON 5 Bei einem *Reißschwenk* [...] wechselt die Kamera abrupt ihren Blick, der eigentliche ►Schwenk verliert jeden informierenden Wert, wird zum abstrakten Muster. Der *Reißschwenk* erlaubt deshalb das harte Anschneiden [►harter Schnitt (zu...)] einer neuen ►Einstellung.

QUE Schleicher/Urban 2005:32

KON 6 Verwackelte Bilder, ►Unschärfen, hektische *Reiß-Schwenks* u.ä. erzeugen den Eindruck von Authentizität, vermitteln dem Zuschauer einen hohen Grad an Identifikation mit dem Geschehen.

QUE Gast 1993:28

ANM 1 Die Benennung „Wischer“ wird auch als Synonym für die „►Wischblende“ verwendet; es liegt also Polysemie vor. Hin und wieder spricht man auch bei einem Reißschwenk im übertragenen Sinne von einer „Wischblende“.

ANM 2 Ein Reißschwenk dient oft als ►Einstellungskonjunktion, d.h. als →Übergang von einer ►Einstellung (bzw. ►Szene) zu anderen (siehe z.B. KON 4, it). Deshalb wird in diesen Fällen manchmal von einer „Reißblende“ gesprochen (siehe Kamp/Rüsel 2007:145), was z.B. mit „passaggio (o transizione) con panoramica a schiaffo“ (siehe KON 4) [→passaggio; ►transizione] ins Italienische übersetzen werden kann.

it panoramica a schiaffo

- DEF** ►Panoramica molto rapida che crea un movimento laterale indistinto sullo schermo; di solito viene usata come ►transizione fra due scene.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:156
- KON 1** Quando una ►panoramica è molto veloce si definisce *panoramica a schiaffo*. A causa del movimento molto rapido le immagini diventano un'incomprensibile scia di colori, e restano leggibili solo l'►inquadratura di partenza e quella di arrivo. Per questa sua caratteristica la *panoramica a schiaffo* viene utilizzata talvolta per mascherare dei tagli [►taglio] all'interno di ►sequenze che vengono proposte come fossero dei ►piano sequenza, come nell'adrenalinica ►soggettiva che apre „Stange Days“ di K. Bigelow.
- QUE** Morales 2004:92
- KON 2** Al contrario, un ►movimento di macchina particolarmente veloce, come quella che viene generalmente chiamata la *panoramica a schiaffo*, tende a introdurre improvvisamente nella narrazione elementi inaspettati, e può quindi farsi portatore di un effetto di sorpresa.
- QUE** Rondolino/Tomasi 2002:128
- KON 3** [...] ►dissolvenze [...] combinate, come vedremo, con delle *panoramiche a schiaffo* [...]. [...] una veloce ►dissolvenza a chiudere in cui Kane scompare su un movimento di *panoramica a schiaffo* che inquadra [►inquadrare] alcune finestre (riprese [►riprendere] con un effetto „filato“ [►panoramica filata]) [...].
- QUE** Mazzoleni 2002:139
- KON 4** Chi realizza un audiovisivo può escogitare diverse soluzioni di →passaggio da una ►scena all'altra più o meno suggestive: passaggi con l'immagine che sfuoca [►sfuocare] e rimette a fuoco [►mettere a fuoco] nell'ambiente successivo, passaggi con *panoramica a schiaffo* [siehe ANM 2, de] che muta situazione dalla partenza all'arrivo e così via.
- QUE** ilCorto.it 2) (www)
- ANM 1** Buccheri (2003:154) führt die Benennung „panoramica a frusta“ als Synonym von „panoramica a schiaffo“ an; diese Benennung ist jedoch nicht sehr gebräuchlich.
- ANM 2** Termini „panoramica a schiaffo“ und „►panoramica filata“ werden oft synonym verwendet, da eine „panoramica a schiaffo“ häufig als „panoramica filata“ ausgeführt wird.
- ANM 3** Siehe auch Unterbegriff „►panoramica filata“.

de Wischer

ANM 1 Siehe Eintrag „► Reißschwenk“.

ANM 2 Im Deutschen werden die Benennungen „Reißschwenk“, „► Risssschwenk“ und „► Wischer“ synonym verwendet. Um den italienischen Begriff „panoramica filata“ im Deutschen wiedergeben, ist die Benennung „Wischer“ am besten geeignet, da hier die Auswirkung, ein „verwischtes Bild“, am besten zum Ausdruck kommt. Man kann aber auch von einem „Wischeffekt“ (ÜV) sprechen.

it panoramica filata

SYN panoramica volée, effetto „filato“

KON 1 Se la ► panoramica a schiaffo è realizzata con un obiettivo a lunga focale (teleobiettivo), produce un'immagine mossa, striata, dai contorni confusi, che si dice *panoramica filata*. In essa ovviamente non conta tanto l'esplorazione dello spazio quanto l'effetto di sorpresa derivante dall'apparizione dell'immagine finale.

QUE Mazzoleni 2002:73

KON 2 [...] una veloce ► dissolvenza a chiudere in cui Kane scompare su un movimento di ► panoramica a schiaffo che inquadra [► inquadrare] alcune finestre (riprese [► riprendere] con un *effetto „filato“*) [...].

QUE Mazzoleni 2002:139

ANM 1 Die Termini „panoramica filata“ und „► panoramica a schiaffo“ werden oft synonym verwendet, da eine „panoramica a schiaffo“ häufig als „panoramica filata“ ausgeführt wird.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „► panoramica a schiaffo“.

de Verfolgungsschwenk

- SYN** begleitender Schwenk, motivorientierter begleitender Schwenk, Begleitschwenk, verfolgender Schwenk, Mitschwenk
- V** mitschwenken
- DEF** ► Schwenks [...] können [...] der Bewegungsrichtung von Personen oder Objekten folgen (z.B. ein Ball rollt von links nach rechts, die Kamera folgt dieser Bewegung). Man nennt diese Bewegungen entsprechend *begleitende* oder *verfolgende Schwenks*.
- QUE** Kamp/Rüsel 2007:24
- KON 1** Falls bei Bewegung im Bild ein *motivorientierter begleitender Schwenk* erfolgt, sollte der redundante Raum hinter dem sich bewegenden Subjekt/Objekt nur ungefähr ein Drittel des ►Kaders einnehmen. Ein solcher *Verfolgungsschwenk* entspricht den menschlichen Sehgewohnheiten, weil er eine sich bewegende Person/Sache fixiert und praktisch von dieser eine stehende ►Einstellung erzeugt. Bei einem *Verfolgungsschwenk*, der ein sich schnell bewegendes Subjekt/Objekt im Kader hält, entsteht ein ►unscharfer Bildhintergrund, während das aufgenommene [►aufnehmen] dynamische Subjekt/Objekt klar erkennbar bleibt.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:172
- KON 2** Sie [die Kamera] bewegt sich fast nur für *begleitende Schwenks* oder ►Fahrten. Eine agierende Figur verlässt während eines Gesprächs den filmischen Raum nicht, die Kamera verfolgt jede ihrer Bewegungen. Läuft eine Person von links nach rechts, so bleibt sie im Bildmittelpunkt, während die Bewegung vor allem durch die sich ändernde Umgebung verdeutlicht wird.
- QUE** Kamp/Rüsel 2007:73
- KON 3** [...] wenn die Kamera ein bewegtes Motiv aufnimmt und dessen Bewegung folgt (*Begleitschwenk*).
- QUE** Schleicher/Urban 2005:32f
- KON 4** [Es] besteht [...] die Möglichkeit, dass eine Kamera die Person [...] von ihrem Auftritt bis zum Tisch verfolgt – entweder, indem sie vor ihr herfährt, oder indem sie die Person „abholt“ und mit ihrer Bewegung bis zum Tisch *mitschwenkt*.
- QUE** Appeldorn 2002:35
- ANM** Beim Verfolgungsschwenk begleitet die Kamera das bewegte Subjekt/Objekt ähnlich wie bei der ►Parallelfahrt. Bei der Parallelfahrt bleibt der Abstand zwischen Kamera und Objekt jedoch gleich, was beim Verfolgungsschwenk nicht der Fall ist.

it panoramica a seguire

- V** seguire in panoramica
- DEF 1** Quando la macchina da presa segue il personaggio.
- QUE** vgl. Buccheri 2003:154
- DEF 2** Seguire il movimento di un attore che cammina, riprendendolo prima di fronte e poi di spalle, oppure seguire allo stesso modo il passaggio di una macchina.

QUE vgl. Morales 2004:91

DEF 3 Quando la macchina [da presa] segue l'azione.

QUE ilCorto.it 3) (www)

ERK [...] tramite movimento a ►panoramica: analogo risultato si ottiene facendo spostare e *seguendo in panoramica* uno dei personaggi [...]

QUE Mazzoleni 2002:39

ANM In Kontext des Verfolgungsschwenks wird häufig das Verb „(man)tenere in campo“ („►campo“; „►(in) campo“) verwendet, was soviel bedeutet wie „im Bildfeld behalten“, meist aber mit „folgen“ bzw. „verfolgen“ übersetzt werden kann: z.B. „la mpd tiene in campo il personaggio con una ►panoramica da destra a sinistra“ kann als „die Kamera folgt der Person mit einem ►Linksschwenk“.

de 360°-Schwenk

SYN 360-Grad-Schwenk, 360°-Rundumschwenk, 360°-Rundschwenks, Rundumschwenk, Rundschwenk

DEF Die Kamera vollführt eine komplette Drehung um die eigene Achse in horizontaler Richtung.
QUE Goethe Institut (www)

KON 1 Sie können, als vollständiger *360°-Schwenk* [...] einen Schauplatz unabhängig von narrativen Zwängen, gewissermaßen als Bestandsaufnahme vorstellen und damit dem ►Schwenk [...] die Aufgabe einer Ortsbeschreibung zuweisen.

QUE Rother 1997:264

KON 2 Ein *360°-Rundumschwenk* kann als ►subjektive Einstellung beispielsweise ein Glücksgefühl signalisieren. Der Protagonist dreht sich um die eigene Achse und wir sehen den Raum mit seinen Augen. Solche ►Schwenks sind auch aus einem ökonomischen Grund eher selten. Da das Publikum nichts von der Künstlichkeit des Mediums erfahren darf, sich hinter der Kamera aber gewöhnlich die technische Seite befindet (Kabel, Kulisse, Helfer etc.) erfordert ein *Rundumschwenk* einen eigenen, komplizierten Szenenaufbau.

QUE Kamp/Rüsel 2007:24

KON 3 [...] sie zeigt in einer kontinuierlich wirkenden Bildfolge die beiden Ehepartner in Frühstücksszenen [►Szene] aus zwölf Jahren Ehe, wobei das Gespräch fortzuschreiten scheint, allerdings von schnellen *Rundschwenks* unterbrochen ist.

QUE Koebner 2007:639

ANM Oft wird von einem „Panoramaschwenk“ gesprochen, wenn ein „360°-Schwenk“ gemeint ist. Die synonyme Verwendung dieser Termini ist jedoch nicht ganz unproblematisch, da die Benennung „Panoramaschwenk“ (auch „panoramierender Schwenk“) in der Regel für einen langsamen horizontalen Übersichtsschwenk steht, der häufig bei Landschaftsaufnahmen zum Einsatz kommt; ein 360°-Schwenk stellt hier eher eine Ausnahme dar. Siehe auch „►Horizontalschwenk“, ANM 3. Möchte man trotzdem bei einem 360°-Schwenk auf die Benennung „Panoramaschwenk“ zurückgreifen, um die Betonung auf das erzeugte Panorama zu legen, sollte korrekterweise von einem „360°-Panoramaschwenk“ (oder „360-Grad-Panoramaschwenk“) gesprochen werden.

it panoramica a 360°

SYN panoramica a 360 gradi, panoramica circolare

DEF La macchina da presa compie una rotazione completa.
QUE vgl. Buccheri 2003:154

KON 1 Un tipo di *panoramica* molto particolare è quella *a 360°*, dove la macchina da presa esplora tutto lo spazio circostante a partire dalla posizione in cui essa si trova per ritornare laddove il movimento era iniziato. È in sostanza un „guardarsi intorno“ che tende a esprimere un punto di vista soggettivo [►soggettiva].

QUE Rondolino/Tomasi 2002:120

KON 2 Con la sua rotazione, la ►panoramica orizzontale può coprire una proiezione più o meno ampia di

spazio, fino all'estensione di un giro completo di 360°, dando origine alla *panoramica circolare* (►ripresa che, per ovvie ragioni, è di una certa difficoltà perché il cast tecnico della macchina-cinema dovrebbe spostarsi parallelamente ad essa per non essere „svelato“ dall stesso movimento in rotazione).

QUE Mazzoleni 2002:72

KON 3 Il regista greco è dotato di un spiccato senso geometrico che si manifesta nell'esplorazione dello spazio con interminabili carrellate [►carrellata a 360°] e *panoramiche a 360°*.

QUE Mazzoleni 2002:96

KON 4 In „Blow Out“, una serie vertiginosa di *panoramiche circolari* rappresenta lo smarrimento del protagonista alla ricerca di un nastro rubato.

QUE Buccheri 2003:154

ANM Manchmal wird auch die Benennung „panoramica di 360°“ verwendet (Tosi 2001:140).

de Vertikalschwenk

- SYN** vertikaler Schwenk, vertikaler Kameraschwenk, Neigen, Neigebewegung (der Kamera), Neigung
- DEF 1** Die Kamera wird um ihre horizontale Achse nach oben oder unten geneigt.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:96
- DEF 2** Bewegung der Kamera um ihre horizontale Achse.
QUE Müller 2003:300
- DEF 3** Die Kamera behält ihren Standpunkt bei und bewegt sich um ihre waagrechte Achse.
QUE vgl. Schleicher/Urban 2005:32
- KON 1** ►Kamerabewegungen in der x-y-Ebene um die z-Achse werden als *Vertikalschwenks* oder *Neigebewegungen* bezeichnet.
QUE Petrasch/Zinke 2003:170
- KON 2** In der Kombination mit *Neigebewegungen* können kurze ►Schwenks den Eindruck des Ab tastens oder Suchens vermitteln (ein Dieb betritt einen Raum und orientiert sich, wir sehen dies mit „seinen Augen“).
QUE Kamp/Rüsel 2007:24
- KON 3** ►[Horizontal-]Schwenks werden häufiger benutzt als das *Neigen*, weil sie unserer physischen Raumwahrnehmung am nächsten kommen. Bewegungen auf der horizontalen Achse wirken darüber hinaus wesentlich stabiler als der Kamerablick [►Kameraperspektive] von unten nach oben oder vice versa.
QUE Kamp/Rüsel 2007:24f
- KON 4** Schnelle *vertikale* und horizontale *Kameraschwenks* [►horizontaler Kameraschwenk] [...] ergänzen den musiksynchronen Reizwechsel.
QUE Mikunda 2002:284
- KON 5** Dennoch kann durch die *Neigebewegung* ein charakterisierender und stimmungserzeugender Effekt erzielt werden. So ist beispielsweise das langsame *Neigen* – von den Stiefeln über den Patronengürtel bis hinauf zum grimmigen und zu allem entschlossenen Gesicht des Helden – eine konventionalisierte Bewegung im Westerngenre. Sie informiert Zuschauerinnen und Zuschauer, indem die langsame Bewegung die Wahrnehmung jedes Details ermöglicht, und die erzeugt eine besondere, meist bedrohliche Erwartungshaltung, die in der Regel auf eine baldige Konfrontation hinausläuft.
QUE Kamp/Rüsel 2007:25
- KON 6** *Neigebewegungen* vermitteln aber auch einen Eindruck von Größenverhältnissen. Häufige Verwendung finden sie beispielsweise in Stanley Kubricks [...] „2001 – Odyssee im Weltraum“ (1968). Der Film, der in der prähistorischen Vergangenheit wie in der unmittelbaren Zukunft spielt, benutzt das langsame *Neigen* von unten (der Perspektive des Protagonisten) nach oben (z.B. auf den außerirdischen Monolithen), um mit der Bewegung sowohl räumliche wie intellektuelle Distanzen auszudrücken: Der Mensch schaut immer aus der unteren Position nach oben, ihm wird damit seine Stellung auf der Entwicklungsstufe zugewiesen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:25
- ANM 1** Siehe auch Oberbegriff „►Schwenk“.
- ANM 2** Siehe auch Unterbegriffe „►Aufwärtsschwenk“ und „►Abwärtsschwenk“.

it panoramica verticale

- DEF 1** Si ha la *panoramica verticale* quando la mdp, poggiando su un perno detto testa panoramica montato su un cavalletto, ruota sul proprio asse in senso verticale, dall'alto al basso o viceversa.
QUE vgl. Mazzoleni 2002:72
- DEF 2** La videocamera [...] si muove dall'alto verso il basso [o viceversa], come se l'osservatore fermo spostasse la testa lungo il suo asse verticale. Viene di solito utilizzata per rivelare qualcosa allo spettatore.
QUE Long/Schenk 2005:73
- ANM 1** Siehe auch Oberbegriff „►panoramica“.
- ANM 2** Siehe auch Unterbegriffe „►panoramica verticale verso l'alto“ und „►panoramica verticale verso il basso“.

de Aufwärtsschwenk

SYN Aufschwenk

KON 1 Die nun streicherbetonte Musik zum *Aufwärtsschwenk* an einem gotischen Kirchturm greift ... [...].
QUE Zimmermann 2005:230

KON 2 Schließlich assoziiert man vielleicht auch mit jener Stelle am Ende des Films, an der die
 ► Handkamera mit einem *Aufwärtsschwenk* den Turm der Dom[...]kirche St. Stephan zeigt, [...] ein
 Ereignis, welches im Zusammenhang mit dem tausendjährigen Reich steht.
QUE Filmarchiv (www)

KON 3 Ein leichter *Aufschwenk* rückt die nächtliche wie eine Industrielandschaft anmutende Weite des
 Lagers in den Blick.
QUE Scherpe/Köppen 1997:161

ANM Siehe auch Oberbegriff „► Vertikalschwenk“.

it panoramica verticale verso l'alto

SYN panoramica a salire, panoramica verticale dal basso verso l'alto, panoramica verticale dal basso in
 alto, panoramica verso l'alto, panoramica dal basso verso l'alto, panoramica dal basso in alto,
 panoramica verticale basso-alto, panoramica basso-alto

KON 1 Oggetto di specificazione è anche la direzione verso la quale la macchina [da presa] ruota, per cui,
 differenti fra loro, risulteranno ad es. una „*panoramica verticale verso l'alto*“, o „verso il basso“
 [► panoramica verticale verso il basso], o una „► panoramica orizzontale verso destra“, o „verso
 sinistra“ [► panoramica orizzontale verso sinistra].
QUE IcoN (www)

KON 2 In ► campo lungo una donna grida la notizia e una *panoramica verticale verso l'alto* mostra un
 balcone dove un'amica riceve il messaggio [...].
QUE De Santi/De Sica 2002:106

KON 3 *Panoramica dal basso verso l'alto* sull'inseguitore che appare in ► mezzo primo piano.
QUE Gaetani 2006:138

KON 4 *Panoramica basso-alto* combinata con un ► carrello laterale.
QUE De Santi/De Sica 2002:192

ANM Siehe auch Oberbegriff „► panoramica verticale“.

de Abwärtsschwenk

SYN Abschwenk

KON 1 ► Totale: Trafalgar Square, London (*Abwärtsschwenk* an Nelson's Column).
QUE Kamp/Rüsel 2007:77

KON 2 [...] um schließlich mit einem leichten Seit- [► Seitschwenk] und *Abschwenk* vorausdeutend den Zielpunkt der Aktion einzufangen: die illuminierte Fassade des Krematoriums mit einem feuerspeienden Schlot.
QUE Scherpe/Köppen 1997:161

ANM Siehe auch Oberbegriff „► Vertikalschwenk“.

it panoramica verticale verso il basso

SYN panoramica a scendere, panoramica verticale dall'alto verso il basso, panoramica verticale dall'alto in basso, panoramica verso il basso, panoramica dall'alto verso il basso, panoramica dall'alto in basso, panoramica verticale alto-basso, panoramica alto-basso

KON 1 Oggetto di specificazione è anche la direzione verso la quale la macchina [da presa] ruota, per cui, differenti fra loro, risulteranno ad es. una „► *panoramica verticale* verso l'alto“, o „*verso il basso*“, o una „► panoramica orizzontale verso destra“, o „verso sinistra“ [► panoramica orizzontale verso sinistra].
QUE IcoN (www)

KON 2 [...] nella strada sottostante, immediatamente inquadrata [► inquadrare] da una rapida *panoramica verticale dall'alto in basso*.
QUE De Santi/De Sica 2002:106

KON 3 [...] all'orizzontalità dei movimenti di queste due ► scene viene contrapposta la verticalità della *panoramica alto-basso* lungo il tronco [...].
QUE Coletti 2001:65

KON 4 [...] una *panoramica alto-basso* riprende [► riprendere], quasi nella ► soggettiva dello zio, il corpo sensuale della ragazza.
QUE Coletti 2001:114

ANM Siehe auch Oberbegriff „► panoramica verticale“.

de Rollen

- SYN** Rollbewegung (der Kamera), diagonalen Schwenk, Diagonalschwenk, Rollschwenk
- V** rollen
- DEF 1** Drehung der Kamera um ihre Blickachse [►Blickachse der Kamera] – die Kamera „kippt“ [►gekippte Kamera] nach links oder rechts.
QUE Fuxjäger (www)
- DEF 2** Die Kamera wird um ihre Blickachse [►Blickachse der Kamera] nach links oder rechts *gerollt*.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:96
- KON 1** Auch beim *Rollen* bleibt der Standpunkt unverändert. Die Kamera kann hier allerdings – auf der imaginären dritten Achse – hin- und hergekippt [►gekippte Kamera] werden. Diese kippende oder schwankende Bewegung kann beispielsweise den Bewusstseinszustand eines Betrunknen wiedergeben.
QUE Kamp/Rüsel 2007:23
- KON 2** ►Kamerabewegungen in der y-z-Ebene um die x-Achse heißen *Rollbewegungen*. Während normalerweise der Horizont parallel zur Ober- bzw. Unterkante des ►Kaders verläuft, sind die mit „gerollter“ Kamera aufgenommenen [►aufnehmen] Bilder bei der Wiedergabe gekippt bzw. verkantet (►dutch angle shot).
QUE Petrasch/Zinke 2003:170
- KON 3** Beim *Rollen* ändert sich nicht der Gegenstand, sondern nur seine Lage innerhalb des Bildes.
QUE Monaco 2005:93
- KON 4** Das *Rollen* kommt am seltensten vor, da es eher verwirrt als neue Informationen vermittelt.
QUE Monaco 2005:94
- KON 5** Während die ►Aufnahmen oft aus einem statischen ►verkanteten Winkel [►Dutch Tilt] gemacht werden [...], ist die Bewegung des *Rollens* ungewöhnlich.
QUE Monaco 2005:210
- KON 6** [...] eine Rarität stellt das *Rollen* dar. Beim *Rollen* verbleibt die Kamera [...] in ihrer Position, vollführt allerdings eine Drehbewegung in ihrer Blickachse [►Blickachse der Kamera]. Durch dieses *Rollen* verändert sich die Lage des Motivs innerhalb der →Bildfläche.
QUE Schleicher/Urban 2005:34
- KON 7** Wie der *Rollschwenk* entzieht auch eine ►Fahrt nach oben den Zuschauenden den Boden [...].
QUE Kamp/Rüsel 2007:27
- ANM 1** Während man bei einer Kippbewegung der Kamera (Drehbewegung um die Kameraachse) von „Rollen“ spricht, bezeichnet der Terminus „►Dutch Tilt“ dagegen eine ►Aufnahme aus einem statischen ►Kippwinkel.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►Schwenk“ und Unterbegriff „►360°-Rollbewegung“.

it panoramica obliqua

SYN panoramica diagonale

DEF Si ha la *panoramica obliqua* quando la mdp, poggiando su un perno detto testa panoramica montato su un cavalletto, ruota sul proprio asse in senso diagonale, costituita da una rotazione mista sui due assi, orizzontale e verticale.

QUE vgl. Mazzoleni 2002:72

KON [...] si potranno rinvenire così *panoramiche* verso destra, sinistra [►panoramica orizzontale; ►panoramica orizzontale verso destra; ►panoramica orizzontale verso sinistra], l'alto, il basso [►panoramica verticale; ►panoramica verticale verso l'alto; ►panoramica verticale verso il basso] e, ma piuttosto raramente, *oblique*.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:120

ANM 1 Verwandter Begriff: „►inquadratura obliqua“ (de „►Dutch Tilt“); siehe dazu ANM 1, de.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „►panoramica“.

de 360°-Rollbewegung

SYN Kreiselschwenk

KON Eine *360°-Rollbewegung* (auch *Kreiselschwenk* genannt), die eingesetzt wird, um etwa die Position des Fahrers eines sich überschlagenden Wagens darzustellen, wirkt äußerst suggestiv.

QUE Kamp/Rüsel 2007:23

ANM Siehe auch Oberbegriff „► Rollen“.

it panoramica obliqua a 360° (ÜV)

SYN panoramica diagonale a 360° (ÜV)

ANM Siehe auch Oberbegriff „► panoramica obliqua“.

de Kamerafahrt

- SYN** Fahrt, Fahraufnahme, Fahrtaufnahme, Travelling, Travelling Shot, Travelling-Aufnahme
- DEF 1** Bewegung der Kamera [►Kamerabewegung] entweder auf Schienen [►Kamerafahrt auf Schienen] oder dem ►Dolly. [...] In der *Fahrt Aufnahme* verändert die Kamera (im Gegensatz zum ►Schwenk) ihren Standpunkt im Raum.
- QUE** Rother 1997:94
- DEF 2** Die *Fahrt* ist eine ►Einstellung, bei der sich der Standpunkt der Kamera [...] verändert. *Kamerafahrten* können entweder auf Schienen [►Kamerafahrt auf Schienen], mittels eines frei beweglichen Fahrstativs bzw. ►Kamerawagens (►Dolly) oder eines ►Krans ausgeführt werden. Bei aktuellen, kleineren Produktionen häufig durch die noch beweglichere ►Steadycam ersetzt.
- QUE** Monaco 2006:61
- KON 1** *Kamerafahrten* können mit fahrbaren Stativen, auf →Schienenwagen [►Schienenfahrt] oder vom ►Kamerakran [►Kranfahrt] aus im Studio oder im Gelände erfolgen oder auch von einem schnell fahrenden Rennwagen aus [►Camera Car]. Dabei kann die Kamera in Fahrtrichtung nach vorne oder hinten blicken oder seitlich zur Fahrtrichtung gerichtet sein.
- QUE** Appeldorn 2002:43
- KON 2** Häufig werden *Fahrten* benutzt, um parallel zu Figurenbewegungen diese im Bild zu halten [►Parallelfahrt], ihnen entgegen zu kommen, sie zu verfolgen [►Verfolgungsfahrt] oder vor ihnen zurückzuweichen.
- QUE** Hickethier 2007:60
- KON 3** Bei einer *Kamerafahrt* erfolgt im Gegensatz zur ►Zoomfahrt eine permanente Veränderung des Aufnahmestandpunktes.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:172
- KON 4** *Fahraufnahmen* macht man entweder auf verlegten Schienen [►Schienenfahrt], wodurch die Bewegung des ►Kamerawagens festgelegt ist, oder auf einem gummibereiften ►Dolly-(Wagen), der etwas mehr Bewegungsfreiheit bietet.
- QUE** Monaco 2005:93
- KON 5** Eine ►Szene mit wechselnden Perspektiven, die eine dynamische *Kamerafahrt* erzeugt, übt eine größere Suggestivkraft aus, als wenn die gleiche Szene geschnitten [►schneiden] wäre. Deshalb benutzen viele Regisseure komplexe *Kamerafahrten* gerade zu Beginn eines Films, wenn die Aufmerksamkeit des Publikums besonders hoch ist.
- QUE** Kamp/Rüsel 2007:25
- KON 6** Der Thriller beginnt mit einer Panorama-*Kamerafahrt* [siehe ANM 3] über die Skyline einer mittelgroßen Stadt und bewegt sich dann auf ein Hotel zu.
- QUE** Kamp/Rüsel 2007:115
- KON 7** Wenn z.B. die Bewegungsrichtung eines Objekts und die Bewegungsrichtung der begleitenden Kamera nicht übereinstimmen, sondern auseinanderklaffen, die Kamera das Objekt überholt, etwa bei einer *Travelling-Aufnahme*, und sich dann zusehends schnell von ihm entfernt, ist der Bewegungseindruck sehr viel stärker, als wenn es eben nicht zu einem solchen Auseinanderklaffen der Vektoren von Kamera und Figur käme.
- QUE** Koebner 2007:71
- KON 8** *Fahrt Aufnahmen* haben [...] eine intensive räumliche Wirkung. Durch die Verschiebung der Ebenen

- Vorder-, →Mittel- und →Hintergrund wird das Gefühl der Raumtiefe verstärkt. Der Zuschauer empfindet sich selbst in Bewegung. [...] Während schnelle *Fahrten* die Dynamik der ►Einstellung unterstützen, können langsame *Fahrten* eine lyrische Stimmung evozieren.
 QUE Schleicher/Urban 2005:34
- KON 9** Eine *Kamerafahrt* kann sich auf Bildobjekte beziehen oder unabhängig von ihnen stattfinden. Ohne eine Handlungsmotivation wirkt die Kamera als eigenständiges Ausdrucksmittel, beispielsweise um einen Raum zu erkunden. Gibt es eine Beziehung zum Motiv, kann die *Kamerafahrt* die Aufmerksamkeit des Zuschauers für diese Motiv steuern. Sie kann zwischen Interessenszentren wechseln, neue Szenerien schaffen und Elemente der Story miteinander verknüpfen. Durch eine *Fahrt* lässt sich auch der Stellenwert einer Person der ►Szene neu bestimmen, wodurch ebenfalls die Identifikation mit jener Figur befördert werden kann.
 QUE Schleicher/Urban 2005:34
- KON 10** Eine *Kamerafahrt* auf geradlinig verlegten Schienen [►Schienenfahrt] verläuft nur dann auf der ►Kameraachse, wenn die Kamera in der Laufrichtung der Schienen fixiert ist. ►Zoomfahrten bewegen sich immer auf der Kameraachse.
 QUE Müller 2003:184
- KON 11** Zum Beispiel kann auch die Kamera zentral auf der Achse gegenüber positioniert werden, den Bewegungen eines Akteurs mit einem ►Schwenk folgen oder durch eine ununterbrochene *Kamerafahrt* über die Achse den räumlichen Übergang klären und verknüpfen, um die bisherige mit der neuen Achse im neuen Aktionsradius des Handlungsraumes zu etablieren [►Achsenwechsel].
 QUE Schleicher/Urban 2005:171
- ANM 1** Manchmal werden auch die Termini „Dolly Shot“ oder „►Tracking Shot“ als Synonyme angeführt. Diese Begriffe umfassen allerdings, wie die Benennungen schon sagen, entweder ausschließlich Dolly-Fahraufnahmen (auch: „Dolly-Kamerafahrt“, „Dolly-Fahrt“; im Italienischen müsste man in diesem Fall korrekterweise von „carrellata su ruote o binari“ sprechen; siehe Eintrag „►Dolly“ / „►carrello“) oder, noch einschränkender, nur ►Kamerafahrten auf Schienen und sind daher begrifflich zu eng gefasst (es handelt sich um Unterbegriffe). Eine Kamerafahrt (Oberbegriff) kann nämlich z.B. auch mit einem Kran (►Kranfahrt) oder Auto (►Camera Car) durchgeführt werden. Siehe auch ANM 4.
- ANM 2** Manchmal wird die Kamerafahrt zur Unterscheidung vom ►Zoom (→„unechte Kamerabewegung“) auch als „echte Kamerafahrt“ bzw. „echte Fahrt“ bezeichnet (siehe z.B. Korte 2001:27 und Kuchenbuch 2005:92).
- ANM 3** Die „Panorama-Kamerafahrt“ (siehe KON 6) wird im Italienischen „carrellata panoramica“ genannt.
- ANM 4** Für Kamerafahrten gibt es verschiedene Vorrichtungen bzw. Fortbewegungsmittel, die ein Bewegen der Kamera ermöglichen: ►Dolly (auf Rädern oder Schienen [►Kamerafahrt auf Schienen]), Kran (►Kranfahrt), Auto (►Camera Car) oder Hubschrauber (►Hubschrauber-Kamerafahrt, ►Flugaufnahme). Von der ►Steadycam oder ►Handkamera erzeugte Kamerabewegungen werden in der Regel nicht zu der Kategorie der Kamerafahrten gezählt, sondern werden als eigenständige Kamerabewegungen behandelt. Ganz selten werden die von einer Steadycam oder Handkamera erzeugten Kamerabewegungen trotzdem zu den Kamerafahrten gezählt (z.B. Petrasch/Zinke 2003:169,172). Siehe auch ANM 4, it.

it **carrellata**

SYN carrello [siehe ANM 1]

V carrellare

DEF 1 Si tratta della ►ripresa effettuata dalla macchina da presa montata su un ►carrello in movimento.
QUE Badolisani 2004:63

DEF 2 Spostamento del punto macchina durante la ►ripresa effettuato tramite un ►carrello montato su ruote o binari [►carrello ferrovia].
QUE Vezzoli 2002:40

DEF 3 La mdp viene montata su un ►carrello che, scorrendo su binari (montati a terra o su soffitto) [►carrello ferrovia] o su ruote gommate, le consente di compiere movimenti in varie direzioni.
QUE Mazzoleni 2002:73

DEF 4 La macchina da presa è sistemata su un ►carrello che corre su binari [►carrello ferrovia] o su un veicolo a pneumatici. Differentemente da quel che accade nella ►panoramica, qui è la macchina da presa tutta a spostarsi nello spazio. Il movimento della *carrellata* può essere in avanti [►carrellata in avanti], indietro [►carrellata indietro], a destra, a sinistra, obliquo o circolare [►carrellata circolare].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:120

KON 1 In genere la *carrellata* si realizza utilizzando un ►carrello, anche se spesso si definiscono *carrellate* anche ►movimenti di macchina realizzati utilizzando altri mezzi tecnici (►macchina a mano, ►camera car, ►steadicam).
QUE Morales 2004:92

KON 2 La macchina da presa è posta su un ►carrello che si muove su binari [►carrello ferrovia] e può dunque percorrere e attraversare lo spazio della ►ripresa in avanti [►carrellata in avanti], indietro [►carrellata indietro], lateralmente [►carrellata laterale], in maniera trasversale ed anche, utilizzando strutture di scorrimento verticale [►carrellata verticale], verso l'alto o verso il basso. Un'altra soluzione consiste nel montare la macchina da presa su una ►gru o su un braccio mobile di proporzioni ridotte (►dolly): in questo modo si possono effettuare riprese complesse, combinando ►panoramiche e *carrellate* [►travelling]. Inoltre, la cinepresa può essere montata su un'auto (►camera car) oppure su un aeroplano, nel caso delle ►carrellate aeree.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:46

KON 3 [...] un attrice è seduta al tavolo e l'altra le gira intorno, mentre la macchina *carrella* in direzione opposta [...].
QUE Buccheri 2003:179

KON 4 [...] la mdp si sposta *carrellando* e si viene a trovare dall'altro lato dei personaggi [...].
QUE Mazzoleni 2002:39

ANM 1 Die Termini „carrellata“ und „carrello“ werden häufig verwendet; auch bei den Benennungen der Unterbegriffe von „carrellata“ ist das der Fall: z.B. „►carrellata in avanti“ = „carrello in avanti“, „►carrellata indietro“ = „carrello indietro“. Dabei ist zu beachten, dass es sich bei der Benennung „carrello“ um ein Polysem handelt, das auch die Bedeutung „►Kamerawagen“ haben kann.

ANM 2 Manchmal wird „travelling“ als Synonym von „carrellata“ angeführt (siehe z.B. Buccheri 2003:154 und Tosi 2001:56). In der Regel ist es jedoch so, dass man in der italienischen Fachsprache dann auf die englische Benennung „travelling“ zurückgreift, wenn es sich um eine komplexe Kamerabewegung handelt, bei der mindestens zwei verschiedene Kamerabewegungsarten

(Schwenk, Fahrt, Zoom) kombiniert werden. Siehe Eintrag „► travelling“.

- ANM 3** Manchmal wird die „carrellata“ zur Unterscheidung von der „► carrellata ottica“ (= „zoom“) auch als „carrellata meccanica“ bezeichnet (siehe z.B. Mazzoleni 2002:80).
- ANM 4** Da sich die italienische Benennung „carrellata“ von „► carrello“, dem ►Kamerawagen, ableitet, besteht die Tendenz, den Terminus „carrellata“ per definitionem auf Fahraufnahmen zu beschränken, die nur mit einem Kamerawagen durchgeführt werden (siehe z.B. Buccheri 2003:154). Buccheri (ebd.) sieht neben der Kategorie „carrellata“ eigene Kategorien für ►Kranfahrten („► dolly“, „► gru“) und Aufnahmen aus dem Auto oder Hubschrauber („► camera car“, „► ripresa aerea“) vor. Die meisten Fachautoren (siehe z.B. KON 1 und KON 2) zählen aber auch Kamerabewegungen, die mittels Kran, Auto, Hubschrauber etc. durchgeführt werden, zur Kategorie der „carrellate“ (im übertragenen Sinne, d.h. unabhängig vom „carrello“ als alleinige Vorrichtung für das Bewegen der Kamera), wie es auch in der deutschen Fachsprache der Fall ist (siehe ANM 4, de). Ein Beispiel dafür ist die Benennung „carrellata aerea“.
- Kamerabewegungen mit der ►Handkamera („► macchina a mano“) oder der ►Steadycam werden so wie in der deutschen Fachsprache in der Regel nicht zur Kategorie der „carrellate“ gezählt (siehe ANM 4, de), auch wenn dies laut Morales (2004:92) immer wieder vorkommt (siehe KON 1). Mazzoleni (2002:89) verwendet sogar die Benennung „carrellata a mano“ (Handkamera-Aufnahme).
- ANM 5** Das Verb „carrellare“ kann in vielen Fällen mit dem Verb „fahren“ übersetzt werden (z.B. KON 3).

de Ranfahrt

SYN Kamera-Ranfahrt, Hinfahrt, Vorwärtsfahrt, Zufahrt, Heranfahrt (der Kamera)

DEF Die Kamera bewegt sich auf ein Geschehen, einen Gegenstand oder eine Figur zu.
QUE Mikos 2003:194

KON 1 Mit Hilfe einer *Kamera-Ranfahrt* werden Annäherung und mit einer ►Kamera-Rückfahrt Distanzierung ausgedrückt. Wenn die Kamera auf eine Person zufährt [*Zufahrt*], wächst mit der →Bildgröße auch das momentane Gewicht der Person. Eine *Kamera-Ranfahrt* verdichtet den Kaderinhalt [►Kader] durch zunehmende Ausblendung der Umgebung. Eine langsame *Vorwärtsfahrt* (*Ran-* oder *Hinfahrt*) ist nahezu unsichtbar, denn sie spiegelt in den meisten ►Szenen die zunehmende Anteilnahme des Zuschauers wider. Eine schnelle *Ranfahrt* dagegen fällt auf und besitzt [...] eine besondere Zeige- und Hinweisfunktion.
QUE Petrasch/Zinke 2003:173

KON 2 Die *Hinfahrt* [...] hat einführenden und identifizierenden Charakter. Die deduktive Bewegung von einer ►Totalen oder ►Halbtotale auf eine ►Großaufnahme oder ►Detailaufnahme liefert wichtige Informationen über die Raumkonstellation, verengt den filmischen Raum und lenkt unseren Blick auf das bedeutendste Detail. Das kann eine Person sein, mit der sich die Zuschauerinnen und Zuschauer identifizieren sollen, aber auch jemand, von dem Gefahr ausgeht. Es kann genauso ein entscheidendes Objekt sein (z.B. eine Mordwaffe).
QUE Kamp/Rüsel 2007:27

KON 3 In der schnellen *Ranfahrt* zur ►Detailaufnahme der Augen wird das Gesicht der erschrockenen Tante zunehmend unschärfer [►unschärf].
QUE Heydolph 2004:132

KON 4 Die Kamera fokussiert [►fokussieren] in langsamer *Hinfahrt* das Fährboot.
QUE Kamp/Rüsel 2007:116

KON 5 Durch eine *Zu-* bzw. ►*Rückfahrt* ändert sich die Größe der Personen im Bild, womit auch die Bedeutung einer Person oder eines Objekts verstärkt oder verringert werden kann. Während die Vorwärtsbewegung tendenziell ins Geschehen einführt, schafft die Rückwärtsbewegung Distanz [...].
QUE Schleicher/Urban 2005:36

ANM Siehe auch Oberbegriff „►Kamerafahrt“ und Antonym „►Rückfahrt“.

it carrellata in avanti

SYN carrello in avanti, carrellata avanti, carrello avanti

V carrellare avanti, carrellare in avanti

DEF La macchina da presa compie un movimento in avanti.
QUE vgl. Costa 1993:20

- KON 1** La *carrellata in avanti* fa ingrandire il ► piano di ripresa costringendo lo spettatore a focalizzare l'attenzione su zone più ristrette del soggetto inquadrato [► inquadrare]. Non ha solo funzione descrittiva ma serve a valorizzare un elemento del quadro.
QUE Mazzoleni 2002:73
- KON 2** Il *carrello in avanti* verso un attore lo avrete visto un milione di volte: viene utilizzata spesso per enfatizzare la reazione del personaggio.
QUE Morales 2004:92
- KON 3** [...] nel contempo si può ► panoramicare e *carrellare avanti* e indietro [► carrellare indietro].
QUE Morales 2004:93
- KON 4** Si tratta di un particolare procedimento di ► ripresa realizzato carrellando indietro [► carrellare indietro] con la mdp e contemporaneamente zoomando in avanti [► zoomare in avanti] o, viceversa, *carrellando in avanti* e zoomando all'indietro [► zoomare all'indietro].
QUE Mazzoleni 2002:82
- ANM 1** Die Kurzformen „carrello avanti“ und „carrellata avanti“ sind in der Praxis recht üblich.
- ANM 2** Manchmal wird auch die ungenaue Benennung „movimento (di macchina) in avanti“ verwendet.
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriff „► carrellata“ und Antonym „► carrellata indietro“.

de Rückfahrt

- SYN** Kamera-Rückfahrt, Wegfahrt, Kamera-Wegfahrt, Rückwärtsfahrt, Kamera-Rückwärtsfahrt
- DEF 1** Die Kamera bewegt sich von einem Geschehen, einem Gegenstand oder einer Figur weg.
QUE Mikos 2003:194
- DEF 2** Eine ►Fahraufnahme, bei der sich die Kamera vom Objekt entfernt, um das Umfeld miteinzubeziehen.
QUE Monaco 2006:142
- KON 1** Mit Hilfe einer ►Kamera-Ranfahrt werden Annäherung und mit einer *Kamera-Rückfahrt* Distanzierung ausgedrückt. [...] Eine *Rückfahrt* macht den Kontext zuvor gezeigter Details sichtbar. Sie entspricht einem Loslassen, einem Zurücknehmen der Aufmerksamkeit und distanziert die Zuschauer von der ►Szene.
QUE Petrasch/Zinke 2003:173f
- KON 2** Das Gegenstück zu einer ►Hinfahrt ist die *Rückfahrt*. Die Kamera bewegt sich von einer Person oder einem Objekt weg und distanziert uns damit vom Geschehen. Mimik und Gestik treten in den Hintergrund, der filmische Raum wird geöffnet und das Umfeld einbezogen. Entfernt sich die Kamera von einer Person, ist wichtig, was während der Rückwärtsbewegung ins →Blickfeld gerät. Eine Bewegung, die eine Person bei Feierlichkeiten im Kreis von Freunden zeigt, kann beispielsweise Geborgenheit signalisieren. Eine Bewegung, die eine Figur in einer menschenleeren Szenerie zeigt, lässt eher das Gefühl der Isolation und Verlassenheit aufkommen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:27
- KON 3** Durch eine Zu- [►Zufahrt] bzw. *Rückfahrt* ändert sich die Größe der Personen im Bild, womit auch die Bedeutung einer Person oder eines Objekts verstärkt oder verringert werden kann. Während die Vorwärtsbewegung tendenziell ins Geschehen einführt, schafft die Rückwärtsbewegung Distanz; sie führt den Zuschauer aus dem Geschehen hinaus und schließt etwas ab. *Rückfahrten* können aber auch als →Eröffnungseinstellung eingesetzt werden, was mitunter verblüffend wirkt, da dadurch ein zunächst räumlich nicht einzuordnendes Element in einen Raumkontext integriert wird.
QUE Schleicher/Urban 2005:36
- KON 4** In der ►Einstellung aus „Citizen Kane“ wird durch eine *Rückfahrt* von einem Storyelement zu einem anderen geleitet. Zunächst zeigt die Kamera einen Jungen in einer Winterlandschaft. Mit der *Rückfahrt* kommen ein Fenster und an diesem stehende Personen ins Bild: Der Zuschauer ist überrascht, dass diese Winterlandschaft aus einem Raum heraus aufgenommen [►aufnehmen] wurde.
QUE Schleicher/Urban 2005:37
- KON 5** Ballhaus kombiniert eine *Rückfahrt* mit einem ihrem Tempo angepassten ►Ranzoom. Dadurch bleiben die Protagonisten während der gesamten ►Einstellung in gleicher Größe im Bild.
QUE Schleicher/Urban 2005:39
- ANM** Siehe auch Oberbegriff „►Kamerafahrt“ und Antonym „►Ranfahrt“.

it carrellata indietro

SYN carrello indietro, carrellata all'indietro, carrello all'indietro

V carrellare indietro

DEF La macchina da presa si allontana dal soggetto che diventa man mano più piccolo, includendo progressivamente gli elementi esterni al ►campo [►fuori campo].
QUE ilCorto.it 2) (www)

KON 1 La *carrellata indietro* rimpicciolisce il ►piano di ripresa distogliendo l'attenzione dello spettatore da un elemento della scena e inducendolo ad osservare un ►campo più ampio.
QUE Mazzoleni 2002:73

KON 2 [...] poi, dopo un *carrello all'indietro*, abbiamo un altro ►mezzo totale (►re-establishing shot) che informa lo spettatore su un nuovo particolare dello spazio (il mobile da cui l'attore prende la bottiglia).
QUE Buccheri 2003:226

KON 3 La *carrellata indietro*, al di là del suo valore spaziale connotante l'allontanamento fisico da un luogo, ha altre funzioni, comunicando ora il distacco psicologico da una situazione data, ora la rivelazione progressiva di una situazione narrativa inattesa, ora l'inserimento del personaggio all'interno di un più vasto ambiente. Spesso utilizzata per „chiudere“ una ►scena o un intero film, essa è stata impiegata anche in una prospettiva sdrammatizzante, come nel cinema di Ozu e di Antonioni, i quali, per togliere pathos da una scena, allontanavano pudicamente la mdp.
QUE Mazzoleni 2002:73

KON 4 [...] nel contempo si può ►panoramizzare e ►carrellare avanti e indietro.
QUE Morales 2004:93

KON 5 Si tratta di un particolare procedimento di ►ripresa realizzato *carrellando indietro* con la mdp [...].
QUE Mazzoleni 2002:82

ANM 1 Manchmal wir auch die ungenaue Benennung „movimento (di macchina) indietro“ verwendet.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „►carrellata“ und Antonym „►carrellata in avanti“.

de seitliche Fahrt

- SYN** seitliche Kamerafahrt, Seifahrt, Seitwärtsfahrt, Horizontalfahrt, horizontale Kamerafahrt
- DEF 1** Die Kamera blickt normal zu ihrer Fahrtrichtung.
QUE Fuxjäger (www)
- DEF 2** Die Kamera bewegt sich seitlich an Objekten vorbei.
QUE vgl. Mikos 2003:194
- DEF 3** Die Kamera bewegt sich entlang der horizontalen Bildachse an statischen Subjekten/Objekten vorbei.
QUE Petrasch/Zinke 2003:176
- KON 1** Eine schnelle *Horizontalfahrt* hat einen →Unschärfefeffekt bei nah angeordneten Subjekten/Objekten zur Folge, während die weit entfernten Objekte einer Landschaft deutlich erkennbar vorbeigleiten.
QUE Petrasch/Zinke 2003:176
- KON 2** Bei *Seitwärtsfahrten* bewegen sich [...] die näheren Objekte schneller vorüber als die entfernteren.
QUE Appeldorn 2002:268
- ERK** [Die Kamera bewegt] sich seitlich an den Bildobjekten vorbei, [tastet] sie somit im Vorbeigehen ab.
QUE Schleicher/Urban 2005:35
- ANM 1** In der deutschen Fachliteratur wird nicht immer zwischen den Termini „seitliche Fahrt“ und „► Parallelfahrt“ unterschieden; vermutlich deshalb, weil die Kamerabewegung die gleiche ist – der Unterschied liegt lediglich in der Beziehung zum aufgenommenen Subjekt bzw. Objekt. Meist wird nur von „Parallelfahrt“ gesprochen, in diesem Fall umfasst der Terminus „Parallelfahrt“ auch den begrifflichen Inhalt der „seitlichen Fahrt“ (siehe z.B. Eintrag „Parallelfahrt“, DEF 4).
- ANM 2** Da sowohl der „seitlichen Fahrt“ als auch der „► Parallelfahrt“ eine Kamerabewegung entlang der horizontalen Bildachse zugrunde liegt, würde es naheliegen, dass der Terminus „Horizontalfahrt“ (bzw. „horizontale Kamerafahrt“) den Oberbegriff dieser beiden Begriffe darstellt. Petrasch und Zinke (DEF 3) schließen diese Möglichkeit jedoch aus: die „Horizontalfahrt“ ist hier per definitionem ein Synonym des Terminus „seitliche Fahrt“, d.h. die Kamera bewegt sich bei einer „Horizontalfahrt“ seitlich am Subjekt/Objekt vorbei.
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriff „► Kamerafahrt“.

it carrellata laterale

- SYN** carrello laterale
- ANM 1** Siehe Eintrag „► carrellata laterale“ (► Parallelfahrt).
- ANM 2** In der italienischen Fachsprache wird nicht wie im Deutschen zwischen den Begriffen „seitliche Fahrt“ und „► Parallelfahrt“ unterschieden, der italienische Terminus „carrellata laterale“ umfasst beide Begriffe. Soll diese begriffliche Unterscheidung auch im Italienischen wiedergegeben werden,

bietet sich als Benennung für die „seitliche Fahrt“ das Erklärungsäquivalent „carrellata laterale che non segue un eventuale movimento del soggetto/oggetto“ (ÜV) an. Für den Begriff „Parallelfahrt“ kann auf das Erklärungsäquivalent „carrellata laterale che segue il movimento del soggetto/oggetto“ (ÜV) zurückgegriffen werden.

ANM 3 Siehe auch Oberbegriff „► carrellata“.

de Parallelfahrt

SYN parallele Kamerafahrt, Begleitfahrt, begleitende Fahrt

DEF 1 ► Kamerafahrt parallel zum Motiv.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:96

DEF 2 Kamera bewegt sich parallel zu sich bewegenden Objekten wie fahrenden Autos oder Schiffen.
QUE Mikos 2003:194

DEF 3 Bewegung der Kamera [► Kamerabewegung] entlang der horizontalen Bildachse, wobei sich die Kamera mit angepasster Geschwindigkeit parallel zu den aufgenommenen [► aufnehmen] dynamischen Subjekten/Objekten bewegt.
QUE vgl. Petrasch/Zinke 2003:176

DEF 4 Bewegungen [► Kamerabewegung] auf der horizontalen Achse werden *Parallelfahrten* genannt. Entweder sie begleiten sich bewegende Personen oder Objekte, die dabei immer im Bildmittelpunkt bleiben, oder sie fahren einen Szenerie ab, ohne bestimmte Personen oder Objekte zu ► fokussieren. [...] *Parallelfahrten* machen die Größe des Raumes und die potenzielle Unbegrenztheit des filmischen Bildes [→Filmbild] bewusst.
QUE Kamp/Rüsel 2007:27

KON 1 Eine schnelle *Parallelfahrt* verursacht einen ► unscharfen Bildhintergrund, während die aufgenommenen [► aufnehmen] dynamischen Subjekte/Objekte klar erkennbar bleiben.
QUE Petrasch/Zinke 2003:176

KON 2 Die Bewegung der Kamera [► Kamerabewegung] [...] wird als ► Schwenk bezeichnet, die Bewegung auf gleicher Höhe mit dem sich bewegenden Objekt als *Parallelfahrt*.
QUE Faulstich 1994:60

KON 3 Zum Geschehen der Szene kann die fahrende Kamera verschiedenen Positionen einnehmen. ► Fahraufnahmen können leiten, geleiten, begleiten. Sie können [...] [Bildobjekte] [...] in ihrer Bewegung begleiten; bei *Begleitfahrten* von Gesprächen gehender Personen bleibt dadurch der Abstand zwischen Kamera und Objekt konstant.
QUE Schleicher/Urban 2005:35

KON 4 Eine schon legendäre *Begleitfahrt* hat Jean-Luc Godard in seinem Film „Weekend“ [...] inszeniert. Fast zehn Minuten fährt die Kamera auf Schienen [► Kamerafahrt auf Schienen] neben einem Verkehrsstau her. Dabei begleitet sie ein Cabriolet, das an der wartenden Autoschlange vorbeifährt.
QUE Schleicher/Urban 2005:37

ANM 1 In der deutschen Fachliteratur wird nicht immer zwischen den Termini „Parallelfahrt“ und „► seitliche Fahrt“ unterschieden; vermutlich deshalb, weil die Kamerabewegung die gleiche ist – der Unterschied liegt lediglich in der Beziehung zum aufgenommenen Subjekt bzw. Objekt. Meist wird nur von „Parallelfahrt“ gesprochen, in diesem Fall umfasst der Terminus „Parallelfahrt“ auch den begrifflichen Inhalt der „► seitlichen Fahrt“ (siehe z.B. DEF 4).

ANM 2 Bei der Parallelfahrt begleitet die Kamera das bewegte Objekt ähnlich wie bei einem „► Verfolgungsschwenk“. Im Unterschied zum Verfolgungsschwenk bleibt aber bei der Parallelfahrt der Abstand zwischen Kamera und Subjekt/Objekt gleich.

ANM 3 Da sowohl der „Parallelfahrt“ als auch der „► seitlichen Fahrt“ eine Kamerabewegung entlang der horizontalen Bildachse zugrunde liegt, würde es naheliegen, dass der Terminus „► Horizontalfahrt“

den Oberbegriff dieser beiden Begriffe darstellt. Petrasch und Zinke (2003:176) schließen diese Möglichkeit jedoch aus: die „Horizontalfahrt“ ist ihrer Definition nach ein Synonym des Terminus „seitliche Fahrt“, d.h. die Kamera bewegt sich bei einer „Horizontalfahrt“ seitlich am Subjekt/Objekt vorbei. Siehe auch Eintrag „seitliche Fahrt“, DEF 3 und ANM 2, de.

- ANM 4** Die nicht ganz eindeutige Benennung „Begleitfahrt“ (bzw. „begleitende Fahrt“) hat den Nachteil, dass sie auch als „►Follow Shot“, „►Verfolgungsfahrt“ oder „►Vorausfahrt“ verstanden werden kann.
- ANM 5** Manchmal wird auch etwas ungenau von einer „Mitfahrt“ gesprochen; damit kann allerdings auch eine „►Verfolgungsfahrt“ gemeint sein.
- ANM 6** Siehe auch Oberbegriff „►Kamerafahrt“.

it **carrellata laterale**

SYN carrello laterale

DEF 1 La cinepresa si muove parallelamente al personaggio e lo riprende [►riprendere] di profilo.
QUE vgl. Buccheri 2003:154

DEF 2 La *carrellata laterale* è lo spostamento della camera su una linea parallela a quella del soggetto. È realizzata quasi sempre posizionando la camera su ►carrello e binario, ed è utilizzata spesso per seguire un personaggio mentre cammina.
QUE Corsi (www)

KON 1 La caratteristica della *carrellata laterale* è la scorrevolezza e la fluidità nella resa del movimento.
QUE Mazzoleni 2002:78

KON 2 Il *carrello laterale* generalmente segue il movimento di qualcuno o di qualcosa ripreso [►riprendere] di profilo.
QUE Morales 2004:92

KON 3 [...] la francese [...] si gira e attraversa una terrazza, seguita in *carrellata laterale* fino a [...].
QUE Mazzoleni 2002:121

KON 4 Giunti al porto i bambini continuano la loro marcia dal ►campo medio al ►campo lungo seguiti da una combinazione di ►panoramica da sinistra a destra, *carrellata laterale* sempre da sinistra a destra e infine da una nuova ►panoramica verso destra.
QUE De Santi/De Sica 2002:107

ANM 1 Der italienische Terminus „carrellata laterale“ umfasst sowohl den deutschen Terminus „Parallelfahrt“ als auch den deutschen Terminus „►seitliche Fahrt“. In der italienischen Fachliteratur findet man zwar oft Definitionen des Terminus „carrellata laterale“, die den begrifflichen Inhalt des deutschen Terminus „Parallelfahrt“ (d.h. gleichzeitige parallele Bewegung von Kamera und Subjekt/Objekt) beschreiben, das liegt aber vermutlich daran, dass die „carrellata laterale“ am häufigsten zum Zweck einer parallelen Bewegung von Kamera und Subjekt/Objekt eingesetzt wird – seltener, um sich seitlich an statischen Subjekten/Objekten vorbeizubewegen. Soll im Italienischen die in der deutschen Fachsprache übliche begriffliche Unterscheidung

wiedergegeben werden, bietet sich als Benennung für die „Parallelfahrt“ das Erklärungsäquivalent „carrellata laterale che segue il movimento del soggetto/oggetto“ (ÜV) an. Für den Begriff „seitliche Fahrt“ kann auf das Erklärungsäquivalent „carrellata laterale che non segue un eventuale movimento del soggetto/oggetto“ (ÜV) zurückgegriffen werden.

Umgekehrt sollte ins Deutsche immer kontextabhängig übersetzt werden; bei fehlendem oder nicht eindeutigen Kontext im Italienischen ist es am besten, nach Möglichkeit beide deutsche Termini anzuführen – im Deutschen ist die synonyme Verwendung der Termini „Parallelfahrt“ und „seitliche Fahrt“ ohnehin keine Seltenheit.

ANM 2 Die naheliegende Benennung „carrellata parallela“ war in der konsultierten Fachliteratur nicht zu finden, lediglich die Internetrecherche lieferte ein paar Ergebnisse sowie eine Definition: „carrellata parallela: la macchina si muove parallelamente al soggetto, ma in senso verticale.“ (Quelle: MEIBI Produzioni Audiovisivi [www]).

Dieser Definition nach spricht man also interessanterweise nur dann von einer „carrellata parallela“, wenn die parallele Kamerabewegung nicht horizontal erfolgt, sondern vertikal. Nachdem diese Definition nur einer einzigen Internetquelle zu entnehmen war, ist die auch sonst nicht sehr gebräuchliche Benennung „carrellata parallela“ für eine synonyme Verwendung mit „carrellata laterale“ nicht zu empfehlen.

ANM 3 Da der „carrellata laterale“ eine Kamerabewegung entlang der horizontalen Bildachse zugrunde liegt, wäre auch die Benennung „carrellata orizzontale“ als mögliches Synonym denkbar. Nachdem jedoch weder eine Definition noch ein begriffsklärender Kontext zur Verfügung stehen, scheint diese Benennung in diesem Eintrag nicht als Synonym auf. Darüber hinaus ist die Benennung „carrellata orizzontale“ nicht besonders gebräuchlich; in der konsultierten italienischen Fachliteratur war sie nicht zu finden, nur in einigen Filmkritiken im Internet und einschlägigen praxisorientierten Internetforen. Das liegt vermutlich daran, dass die Benennung „carrellata orizzontale“ eher raumbezogen und nicht so sehr an der Beziehung Kamera – aufgenommenes Subjekt/Objekt orientiert ist, worauf das Benennungssystem der verschiedenen Formen der „carrellata“ aufbaut.

ANM 4 Siehe auch Oberbegriff „► carrellata“.

de Aufzugsfahrt

- SYN** Fahrstuhlfahrt, vertikale Kamerafahrt, vertikale Fahrt
- DEF 1** ► Fahrt auf der vertikalen Achse.
QUE Wachtel (www)
- DEF 2** Bei der *Aufzugsfahrt* bewegt sich die Kamera von oben nach unten oder umgekehrt.
QUE Faulstich 1994:60
- DEF 3** Vertikale ► Kamerabewegung.
QUE vgl. Kottlorz (www)
- KON 1** Bei der Protokollierung der ► Kamerabewegung [...] haben sich die Kategorien ► Schwenk, ► Parallelfahrt, *Aufzugsfahrt*, ► Verfolgungsfahrt und ► Handkamera bewährt.
QUE Faulstich 2002:121
- KON 2** So erhält man eine 100% *vertikale Kamerafahrt* [...] mit der Verdoppelung [...] der Geschwindigkeit.
QUE Panther Dollies & Cranes (www)
- KON 3** Dann sorgt kurz eine kleine Attrappe der Freiheitsstatue für Orientierungslosigkeit, und die *vertikale Fahrt* mündet in eine horizontale, die von Tokyo nach Kyoto führt.
QUE Sixpackfilm (www)
- ANM 1** Aufgrund von definitorischen Ungenauigkeiten werden die Termini „Aufzugsfahrt“ und „► Kranfahrt“ manchmal fälschlicherweise synonym verwendet. Selbst beim Terminus „► vertikale Kranfahrt“ handelt es sich genau genommen um kein Synonym der „Aufzugsfahrt“, weil eine „Aufzugsfahrt“ nicht unbedingt mit einem ► Kran durchgeführt werden muss. Siehe Eintrag „Kranfahrt“, ANM 1, de.
- ANM 2** Kandorfer (2003:83) sowie Kamp und Rüssel (2007:27) sprechen in diesem Zusammenhang auch von der Möglichkeit eines „Fahrstuhleffekts“ (it, „effetto ascensore“):
1) „Vertikale ► Kamerabewegungen [...] ohne ersichtlichen Grund erzeugen den sogenannten 'Fahrstuhleffekt', der den Zuschauer sehr stark irritieren kann.“
2) „Wie der ► Rollschwenk entzieht auch eine ► Fahrt nach oben den Zuschauenden den Boden und erzeugt einen 'Fahrstuhleffekt', der irritierende oder unangenehme Gefühle evozieren kann.“
Dieser Effekt kann durchaus gewollt sein:
3) „Die ► Kranfahrt kann einen sogenannten 'Fahrstuhleffekt' erzeugen, ein Gefühl, den Boden unter den Füßen zu verlieren.“ vgl. Ottlinger (www)
- ANM 3** Bei der Benennung „Aufzugsfahrt“ ist „Aufzug“ im übertragenen Sinn zu verstehen: der Begriff umfasst sowohl ► Kranfahrten, die am häufigsten zum Einsatz kommen, als auch ► Kamerafahrten, die mit anderen Kamerahebevorrichtungen realisiert werden.
- ANM 4** Siehe auch Oberbegriff „► Kamerafahrt“.

it **carrello ascensore**

SYN carrellata verticale, carrello verticale, ascensore

DEF 1 Spostamento della camera lungo il suo asse verticale.

QUE Corsi (www)

DEF 2 Movimento per cui la macchina da presa si muove dall'alto verso il basso o viceversa, mantenendosi perpendicolare all'▶ asse di ripresa e senza „▶ panoramicare“.

QUE Vezzoli 2002:20

KON 1 Le ▶ scene [...] sono state frutto di procedimenti di ▶ ripresa elaborati, resi possibili da macchinari o dispositivi come ▶ dolly, *carrelli ascensori* etc.

QUE Mazzoleni 2002:85

KON 2 *Carrello ascensore* (verso l'alto – verso il basso): L'effetto è analogo a quello che si ottiene guardando dall'interno di un ascensore in movimento.

QUE Berruti (www)

KON 3 Montata su un elevatore, la camera può eseguire *carrellate verticali* anche ad altezze notevoli.

QUE Mazzoleni 2002:87

KON 4 Poco più tardi, nel locale pieno di gente che balla, una rapida *carrellata verticale* (movimento di ▶ gru a salire) inquadra [▶ inquadrare] Charlot che tenta inutilmente di recapitare un'anitra arrosto al cliente che l'ha ordinata.

QUE Cremonini (www)

ERK 1 Il ▶ travelling definisce infatti l'esecuzione di movimenti particolarmente complessi, combinando le possibilità dinamiche della ▶ panoramica e della ▶ carrellata con quella di far salire o scendere la mdp [carrellata verticale].

QUE Mazzoleni 2002:85

ERK 2 La macchina da presa è posta su un ▶ carrello che si muove su binari [▶ carrello ferrovia] e può dunque percorrere e attraversare lo spazio della ▶ ripresa in avanti [▶ carrellata in avanti], indietro [▶ carrellata indietro], lateralmente [▶ carrellata laterale], in maniera trasversale ed anche, utilizzando strutture di scorrimento verticale, verso l'alto o verso il basso [carrellata verticale].

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:46

ANM 1 Bei der Benennung „carrello ascensore“ ist „ascensore“ im übertragenen Sinn zu verstehen: der Begriff umfasst sowohl ▶ Kranfahrten (d.h. Kamerafahrt mittels Kran) als auch ▶ Kamerafahrten, die mit anderen Kamerahebevorrichtungen realisiert werden.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „▶ carrellata“.

de **Kreisfahrt**

- SYN** Umfahrt, 360-Grad-Kreisfahrt, 360°-Kreisfahrt, 360-Grad-Fahrt, 360°-Fahrt, 360°-Umkreisung, 360-Grad-Umkreisung, Umkreisung, Umfahren, Umkreisen, kreisende Kamerafahrt
- DEF 1** ► Kamerafahrt um das Motiv herum.
QUE vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:96
- DEF 2** Die Kamera umkreist das aufgenommene Objekt während der Fahrt.
QUE Fuxjäger (www)
- DEF 3** Während einer *360-Grad-Kreisfahrt (Umfahrt)* umrundet die Kamera in aktiver, autonomer Rolle das ►aufgenommene Subjekt/Objekt einmal und isoliert es dadurch aus seinem jeweiligen Umfeld.
QUE vgl. Petrasch/Zinke 2003:177
- KON 1** Rainer Werner Fassbinder gilt als der Regisseur, für den *Kreis-* und *Umfahrten* ein wichtiges ästhetisches Ausdrucksmittel für persönliche Beziehungen waren. Sein Kameramann Michael Ballhaus, mit dem er in den siebziger Jahren diese Bewegungen perfektionierte, arbeitet seit längerem in Hollywood. Fast in jedem Film, in dem Ballhaus die Kamera führt, findet mindestens eine komplexe *Kreis-* oder *Umfahrt* statt. Aber auch in den schon genannten Fernsehserien mit Authentizitätssuggestion sowie in vielen Musik- und Werbeclips werden schnelle Personen-*umfahrten* häufig eingesetzt.
QUE Kamp/Rüsel 2007:28
- KON 2** Eine häufig benutzte Kombination von ►Fahrt und ►Schwenk im tiefendimensionalen Raum ist die *Kreis-* bzw. *Umfahrt*. Eine Kamera, die beispielsweise um eine Gruppe von Personen herumfährt, tastet sie ab, umlauert und belauscht sie oder aber sie entdeckt und klärt auf. Eine solche Kurvenbewegung kann zum Beispiel von der besonderen Solidarität, von dem Zusammenhalt der Gruppe erzählen. In jedem Fall vermittelt die *Umfahrt* eine große Raumillusion und setzt Objekte und Personen in physische und psychische Beziehungen zueinander.
QUE Kamp/Rüsel 2007:28
- KON 3** *Kreisfahrten* kommen eher selten vor, könne aber gezielt eingesetzt einer ►Szene einen besonderen Touch verleihen. *Kreisfahrten* bieten sich bei einem Set an, der ein klares Zentrum hat, das die Kamera umfahren kann.
QUE Schleicher/Urban 2005:37
- KON 4** Die *Kreisfahrt* korrespondiert mit den Bewegungen des Protagonisten, der sich ebenfalls in kreisförmigen Bewegungen um den Billardtisch herumbewegt. Die Kamera greift dessen Bewegungen auf, sie eilt ihm voraus oder folgt ihm, sodass im Verlauf der ►Fahrt eine Vielzahl unterschiedlicher Perspektiven entsteht.
QUE Schleicher/Urban 2005:37
- KON 5** Durch ►Fahrten kann die Kamera dreidimensionale Objekte umkreisen und ihnen so einen besonders räumlichen Charakter verleihen. Eine bewegte Kamera lässt statische Objekte auf diese Weise lebendig wirken. Besonders in der Verbindung mit ►Schwenks kann dieses *Umfahren* erklärend und beschreibend, aber auch belauernd und dramatisierend sein.
QUE Schleicher/Urban 2005:36
- KON 6** [...] durch inhaltlich motivierte Aktionen der Kamera (etwa das *Umkreisen* eines Liebespaares) kann der in einer Szene beschriebene Radius insgesamt 360° betragen, das heißt, der filmische Raum erscheint „komplett“.
QUE Kamp/Rüsel 2007:73

- ANM 1** Manchmal wird auch etwas ungenau von einer „(360-Grad-) Kamerarundfahrt“ gesprochen.
- ANM 2** Die Kamera kann auch statt einer 360-Grad-Kreisfahrt nur eine 180-Grad-Fahrt (180°-Fahrt) bzw. 180-Grad-Drehung (180°-Drehung) vollziehen (it „carrellata semicircolare“, „carrellata a 180°“). Siehe auch ANM 1, it.
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriff „► Kamerafahrt“.

it **carrellata circolare**

SYN carrello circolare, carrellata a 360°

DEF La macchina da presa compie uno o più giri attorno al o ai personaggi.
QUE vgl. Buccheri 2003:154

KON Interessante per le sue proprietà formali, la *carrellata circolare* costituisce l'equivalente del movimento rotatorio che noi compiamo quando, volendo vedere un gruppo statuario da ogni angolazione possibile, ci giriamo intorno.
QUE Mazzoleni 2002:74

ANM 1 Mazzoleni (2002:41) erwähnt auch die Möglichkeit einer „carrellata semicircolare“ („180-Grad-Fahrt“ bzw. „180-Grad-Drehung“). Siehe ANM 2, de.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „► carrellata“.

de Follow Shot

SYN Verfolgungsaufnahme

DEF Eine ►Fahraufnahme oder ein ►Zoom, die einer Person oder einem Gegenstand folgt, die sich bewegen.

QUE Monaco 2006:70

ANM 1 Manchmal wird auch von „►Verfolgungsfahrt“ gesprochen; eine synonyme Verwendung der Termini „Follow Shot“ (=„Verfolgungsaufnahme“) und „Verfolgungsfahrt“ ist jedoch aus folgendem Grund nicht zu empfehlen: Während der „Verfolgungsfahrt“ immer eine ►Kamerafahrt zugrunde liegt, kann der „Follow-Shot“ entweder durch eine Kamerafahrt oder durch ►Zoomen zustande kommen – die angewandte Technik bleibt beim Begriff „Follow Shot“ offen. Siehe auch ANM 1, it.

ANM 2 Siehe auch Unterbegriff „►Verfolgungsfahrt“.

it macchina a seguire

DEF La macchina da presa si muove in modo da seguire il movimento degli attori o dell'azione.
QUE Vezzoli 2002:128

ANM 1 Im Italienischen verhält es sich wie im Deutschen: Während der „►carrellata a seguire“ immer eine „►carrellata“, also eine ►Kamerafahrt, zugrunde liegt, kann bei einer „macchina a seguire“ entweder eine „carrellata“ oder z.B. ein „►zoom“ zum Einsatz kommen. Eine synonyme Verwendung der Termini „macchina a seguire“ und „carrellata a seguire“ wäre somit unpräzise. Siehe auch ANM 1, de.

ANM 2 Manchmal wird auch von „travelling a seguire“ gesprochen, was entweder ganz präzise z.B. als „komplexe Kamerabewegung dem Motiv hinterher“ oder einfach als „Follow Shot“ bzw. „Verfolgungsaufnahme“ übersetzt werden kann. Siehe auch „►travelling“ (it).

ANM 3 Siehe auch Unterbegriff „►carrellata a seguire“.

de Verfolgungsfahrt

- DEF 1** ► Kamerafahrt dem Motiv hinterher.
QUE vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:96
- DEF 2** Die Kamera verfolgt bei ihrer ► Fahrt die Bewegung einer Figur oder eines Gegenstandes.
QUE Fuxjäger (www)
- KON 1** Bei der ► Aufzugsfahrt bewegt sich die Kamera von oben nach unten oder umgekehrt, während sie bei der *Verfolgungsfahrt* dem sich bewegenden Objekt hinterherfährt.
QUE Faulstich 1994:60
- KON 2** Heute noch legendär sind die „*Verfolgungsfahrten*“, die schon für Abenteuerfilme Anfang des 20. Jahrhunderts von einem fahrbaren Objekt (Auto, Pferdewagen etc.) gedreht wurden.
QUE Heydolph 2004:104
- ANM 1** Manchmal wird auch von einem „► Follow Shot“ bzw. einer „► Verfolgungsaufnahme“ gesprochen. Diese beiden Termini sind jedoch genau genommen keine Synonyme der „Verfolgungsfahrt“: Während der „Verfolgungsfahrt“ immer eine ► Kamerafahrt zugrunde liegt, kann der „Follow-Shot“ (bzw. die „Verfolgungsaufnahme“) entweder durch eine Kamerafahrt oder durch ► Zoomen zustande kommen – die angewandte Technik bleibt somit bei diesem Begriff offen. Eine synonyme Verwendung der genannten Termini wäre somit unpräzise. Siehe auch „Follow Shot“, ANM 1.
- ANM 2** In der Praxis spricht man manchmal auch von einer „Hinterherfahrt“ oder einer „hinterherfahrenden Kamera“. In den konsultierten deutschen Fachbüchern werden diese Benennungen jedoch nicht verwendet.
- ANM 3** Manchmal wird auch etwas ungenau von einer „Mitfahrt“ gesprochen; damit kann auch eine „► Parallelfahrt“ gemeint sein.
- ANM 4** Siehe auch Oberbegriff „► Follow Shot“.

it carrellata a seguire

- SYN** carrello a seguire
- DEF 1** La cinepresa segue il personaggio inquadrandolo [► inquadrare] di spalle.
QUE Buccheri 2003:154
- DEF 2** La macchina riprende [► riprendere] il personaggio da dietro, e si muove con lui seguendolo.
QUE ilCorto.it 3) (www)
- KON 1** Se si tratta di seguire un personaggio, la *carrellata* è a *seguire* (se viene inquadrato [► inquadrare] di spalle o di scorcio).
QUE Badolisani 2004:63

- KON 2** È il caso dei movimenti legati alle azioni dei personaggi: [...] il leggero aggiustamento della camera finalizzato a ►riprendere il cambiamento di posizione di un personaggio [►reinquadratura]; ma anche la ►*carrellata* a precedere o *a seguire*, a seconda che si inquadri [►inquadrare] il personaggio anticipando lo spostamento o seguendolo.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:47
- KON 3** Il *carrello a seguire*, neanche a dirlo, segue il soggetto, che è quasi sempre di spalle.
QUE Morales 2004:93
- ANM 1** Der Begriff „carrellata a seguire“ ist ein Unterbegriff von „►macchina a seguire“ (Oberbegriff).
- ANM 2** Im Kontext der Verfolgungsfahrt wird häufig das Verb „(man)tenere in campo“ („►campo“; „►(in) campo“) verwendet, was soviel bedeutet wie „im Bildfeld behalten“, meist aber mit „folgen“ bzw. „verfolgen“ übersetzt werden kann: z.B. „il personaggio è tenuto in campo da un ►carrello indietro“ kann als „die Kamera folgt der Person mit einer ►Rückfahrt“.
- ANM 3** Im Italienischen verhält es sich wie im Deutschen: Während der „carrellata a seguire“ immer eine „►carrellata“, also eine ►Kamerafahrt, zugrunde liegt, kann bei einer „►macchina a seguire“ entweder eine „carrellata“ oder z.B. ein „►zoom“ zum Einsatz kommen. Eine synonyme Verwendung der Termini „macchina a seguire“ und „carrellata a seguire“ wäre somit unpräzise. Siehe auch ANM 1, de.

de Vorausfahrt

DEF ► Kamerafahrt dem Motiv voraus.
QUE vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:96

ERK [Es] besteht [...] die Möglichkeit, dass eine Kamera die Person [...] von ihrem Auftritt bis zum Tisch verfolgt [...], indem sie vor ihr herfährt [...].
QUE Appeldorn 2002:35

ANM 1 In den meisten deutschen Fachbüchern wird auf die Erwähnung dieser Art von Kamerafahrt verzichtet. In den italienischen Standardwerken zur Filmwissenschaft taucht dieser Begriff hingegen recht häufig auf.

ANM 2 In der Praxis spricht man manchmal auch von einer „vorausfahrenden Kamera“. In der konsultierten deutschen Fachliteratur war diese eher weniger gebräuchliche Benennung nicht zu finden.

ANM 3 Es würde naheliegen, bei einer Vorausfahrt, bei der ebenfalls eine Bewegung einer Person bzw. eines Gegenstands „verfolgt“ wird, auch von einer „► Verfolgungsfahrt“ zu sprechen, allerdings beschränkt sich der Terminus „Verfolgungsfahrt“ meist per definitionem auf das Hinterherfahren der Kamera. Eine synonyme Verwendung dieser Termini ist daher nicht zu empfehlen, denn bei einer Vorausfahrt fährt die Kamera immer dem Motiv voraus.

ANM 4 Siehe auch Oberbegriff „► Kamerafahrt“.

it carrellata a precedere

SYN carrello a precedere

DEF 1 La macchina da presa precede il personaggio inquadrandolo di fronte [► inquadratura frontale].
QUE vgl. Buccheri 2003:154

DEF 2 La macchina da presa accompagna il movimento del personaggio inquadrandolo frontalmente [► inquadratura frontale], ne anticipa il movimento.
QUE vgl. Mazzoleni 2002:76

KON 1 [...] la *carrellata* è [...] a *precedere* (se [il personaggio] viene inquadrato di fronte [► inquadratura frontale]).
QUE Badolisani 2004:63

KON 2 Il *carrello a precedere*, come dice il nome, precede il soggetto, muovendosi quasi sempre alla sua stessa velocità e tenendolo quindi ad una distanza fissa dalla macchina da presa. È la tipica ► inquadratura che precede una ► soggettiva, e molto spesso non viene realizzata con un vero e proprio ► carrello ma con una macchina da presa portatile o con una ► steadicam.
QUE Morales 2004:92

KON 3 La ► sequenza continua con dei classici *carrelli a precedere*, seguiti dalle ► soggettive del protagonista [...].
QUE Morales 2004:77

- KON 4** Una lunga *carrellata a precedere* apre „Lola Montez“ di Max Ophüls.
QUE Mazzoleni 2002:76
- KON 5** È il caso dei movimenti legati alle azioni dei personaggi: [...] il leggero aggiustamento della camera finalizzato a ►riprendere il cambiamento di posizione di un personaggio; ma anche la *carrellata a precedere* o a seguire [►carrellata a seguire], a seconda che si inquadri [►inquadrare] il personaggio anticipando lo spostamento o seguendolo.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:47
- ANM 1** Mazzoleni (2002:111) spricht auch von „travelling a precedere“, da der Terminus „►travelling“ jedoch im Italienischen eine spezielle Bedeutung hat (die Übersetzung ins Deutsche müsste korrekterweise z.B. „komplexe Kamerabewegung dem Motiv voraus“ lauten), ist in jedem Fall die Benennung „carrellata a precedere“ zu bevorzugen. Siehe dazu „►travelling“ (it).
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►carrellata“.

de komplexe Kamerabewegungen (ÜV)

- ANM** Der italienische Begriff „travelling“ sollte im Deutschen nicht mit „► Travelling“ übersetzt werden, weil das „Travelling“ in der deutschen Fachsprache lediglich ein Synonym von „► Kamerafahrt“ darstellt. Der italienische Terminus „travelling“ schließt hingegen auch andere Kamerabewegungen wie z.B. den ► Schwenk oder ► Zoom mit ein – beim „travelling“ (it) werden verschiedenen Formen der Kamerabewegung kombiniert.
Im Deutschen gibt es kein gebräuchliches Äquivalent zum italienischen Terminus „travelling“. Da es sich im Italienischen beim „travelling“ um lange, komplexe Kamerabewegungen handelt, bietet sich die Benennung „komplexe Kamerabewegungen“ (ÜV) als Erklärungsäquivalent an. Die Pluralform wurde bewusst gewählt, weil beim „travelling“ (it) per definitionem mehrere Kamerabewegungsarten miteinander kombiniert werden.

it travelling

- SYN** movimento di travelling
- DEF** Il *travelling* definisce infatti l'esecuzione di movimenti particolarmente complessi, combinando le possibilità dinamiche della ► panoramica e della ► carrellata con quella di far salire o scendere la mdp [► carrellata verticale].
- QUE** Mazzoleni 2002:85
- KON 1** [...] il cinema della modernità ha fatto del *travelling* uno dei principali elementi espressivi. Da Rossellini ad Antonioni, [...], da Coppola e Scorsese il *travelling* è stato ed è usato non solo per le sue potenzialità di esplorazione dello spazio ma anche come mezzo peculiarmente narrativo, strutturante il racconto filmico nella dialettica dinamica fra i personaggi e l'ambiente.
- QUE** Mazzoleni 2001:91
- KON 2** Le ► scene [...] sono state frutto di procedimenti di ► ripresa elaborati, resi possibili da macchinari o dispositivi come ► dolly, ► carrelli ascensori, etc. Pertanto è improprio parlare per essi solo di ► carrellate (anche se le carrellate possono far parte dei *travelling*).
- QUE** Mazzoleni 2002:85
- KON 3** Welles privilegia [...] ► piani-sequenza realizzati con elaborati *movimenti di travelling* (vedi quello in cui la mdp sale lungo la parete di un edificio [► carrellata verticale] , avanza sul tetto, s'avvicina al lucernario, penetra attraverso di esso) [...].
- QUE** Mazzoleni 2002:99
- KON 4** Infine sarà un *travelling* a rivelarci la soluzione dell'enigma enunciato all'inizio del film [...].
- QUE** Mazzoleni 2002:84
- KON 5** [...] valorizzando i *travelling*, le lente ► carrellate ottiche, i ► dolly, ovvero, all'opposto, fermando lo sguardo sulle cose [...].
- QUE** Mazzoleni 2002:97
- ERK** Un'altra soluzione consiste nel montare la macchina da presa su una ► gru o su un braccio mobile di proporzioni ridotte (► dolly): in questo modo si possono effettuare ► riprese complesse, combinando ► panoramiche e ► carrellate [travelling].

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:46

ANM Achtung: Während der Terminus „► Travelling“ im Deutschen ein Synonym von „► Kamerafahrt“ darstellt, umfasst der italienische Terminus „travelling“ wesentlich mehr:
Wenn im Italienischen von „travelling“ die Rede ist, so sind damit in der Regel komplexe Kamerabewegungen gemeint, bei denen mindestens zwei verschiedene Kamerabewegungsarten (Schwenk, Fahrt, Zoom) miteinander kombiniert werden.
Manchmal wird die Benennung „travelling“ jedoch auch in der italienischen Fachsprache als Synonym von „► carrellata“ angeführt (siehe z.B. Buccheri 2003:154 und Tosi 2001:56).

de entfesselte Kamera

SYN freie Kamera

DEF Im Zusammenhang mit F.W. Murnaus „Der letzte Mann“ (1924) geprägtes Schlagwort für eine bewegte Kameraführung. Vor allem Kameramann Karl Freund setzte die bis dahin weitgehend an das Stativ gebundene Filmkamera auf ein Fahrrad oder schnallte sie für Gehaufnahmen vor den Bauch. Vorläufer der ►Handkamera.

QUE vgl. Monaco 2006:57

KON 1 Diese vom Stativ losgelöste Kamera wurde „*entfesselte Kamera*“ genannt – ein Begriff, der sich bei heute gehalten hat.

QUE Kamp/Rüsel 2007:22

KON 2 Die „*entfesselte Kamera*“ ist noch zu der Zeit in Aktion getreten, als die Kameraleute vornehmlich mit der Handkurbel das Filmband bewegten, als noch nicht Elektromotoren diese Funktion übernahmen.

QUE Koebner 2007:70

KON 3 Ein anderer Code, der das gesamte ►Bildfeld in Bewegung setzt, ist die *freie Kamera* (auch *entfesselte Kamera*).

QUE Mikunda 2002:172

it „entfesselte Kamera“

GRA f.

SYN „cinepresa scatenata“, „camera scatenata“, „camera svincolata“, macchina da presa „svincolata“, „svincolamento“ della macchina da presa

KON 1 Tra i precedenti della ►steadicam, occorre segnalare uno illustre, differente per tecnologia ma affine per intenti ed esiti: in „L'ultimo uomo“ (1924) Murnau, maestro della „*camera scatenata*“ e attivo sperimentatore di inediti metodi di ►ripresa, fissa la macchina da presa al corpo dell'operatore realizzando un'►inquadratura fluida sulla sospirata e perduta uniforme da portiere del protagonista.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:47

KON 2 Il compito della *cinepresa* (non più *scatenata* come quella di Freund-Murnau, ma come non mai incatenata a un unico punto di vista) è di annullare qualsiasi pretesa di soggettività.

QUE Costa (www)

KON 3 A rendere possibile tale modalità espressiva è stata la famosa „*entfesselte Kamera*“ (*la macchina da presa svincolata*) che, basandosi su una tecnica impeccabile, continuò a sbaragliare i limiti della libertà di movimento dell'occhio cinematografico. [...] Lo „*svincolamento*“ *della macchina da presa* riguardava dunque non solo il variare della distanza [...], ma anche la sua stessa mobilità, che diventava componente espressiva primaria.

QUE Mazzoleni 2002:83

ANM Da dieser Begriff im deutschsprachigen Raum seinen Ursprung hat und in deutschen Stummfilmära

(►Stummfilm) durch den Kameramann F.W. Murnau geprägt wurde, empfiehlt es sich, die deutschen Benennung „Entfesselte Kamera“ – ein Terminus, der in der Fachwelt ein Begriff ist – auch im Italienischen beizubehalten und in einem Klammerausdruck die italienische Lehnübersetzung (übliche Lehnübersetzungen: siehe SYN) zum besseren Verständnis anzuführen.

de Handkamera

SYN Wackelkamera, Schulterkamera

DEF 1 Die Kamera wird vom Kameramann frei im Raum geführt.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:96

DEF 2 Kamerastil, bei dem die Kamera nicht vom Stativ, sondern aus der Hand und von der Schulter geführt wird.
QUE vgl. Rother 1997:144

KON 1 Eine andere Form der ►Kamerabewegung ist die *Hand-* oder *Wackelkamera*, die nicht auf einem beweglichen Gefährt fest installiert ist, sondern von den Kameralenten getragen wird.
QUE Mikos 2003:194

KON 2 Die *Handkamera* führte das Kino hinaus aus den Ateliers auf die Straßen und an reale Schauplätze: der uninszenierte Alltag bricht in die Filmgeschichten ein.
QUE Koebner 2007:334

KON 3 Die suggestive Glätte der ►Steadicam-Bewegung wiederum provozierte in den 90er Jahren eine Rückkehr zur *Handkamera*, die ein angeblich authentischeres, ein verwackeltes, verzerrtes Bild präsentierte – das eine höhere Erregung bei den Zuschauern zur Folge hatte.
QUE Koebner 2007:70

KON 4 Zu den Effekten, die während der ►Aufnahme erzielt werden können, gehört auch die *Handkamera*, die den Bildern den statischen Charakter nimmt und dadurch eine besondere Dynamik erzeugt. Außerdem ist diese Technik inzwischen in Fernsehreportagen und -berichten zu einem beliebten Mittel nicht nur der Kriegsberichterstattung, sondern auch der Sozialreportage geworden.
QUE Mikos 2003:239

KON 5 Im Fernsehen ist diese Ästhetik der nervösen, sich ständig bewegenden *Handkamera* in einigen Polizei- oder Arztserien kultiviert worden, um den Anschein von Authentizität zu suggerieren. [...] Diese Verbindung von vorgegaukelter dokumentarischer Qualität und unruhigen Bildern war schon in den verwackelten ►Aufnahmen des Reality-TV Ende der 80er-Jahre zu beobachten.
QUE Kamp/Rüsel 2007:26

KON 6 Zudem wird in Situationen von großer Aggression (=Emotion) die ►subjektive (*Hand*)kamera eingesetzt, die für Momente das Blickfeld von Alex wiedergibt und die Identifikation mit ihm noch verstärkt.
QUE Kamp/Rüsel 2007:105

it macchina a mano

SYN macchina a spalla, camera a mano, camera a spalla

DEF 1 Cinepresa leggera che si poggia su una spalla.
QUE Morales 2004:157

- DEF 2** Genere di ►ripresa, realizzato tenendo la macchina da presa in mano anziché poggiata su cavalletto con testa panoramica o su ►carrello.
QUE vgl. Mazzoleni 2002:88
- DEF 3** Tecnica di ►ripresa nella quale la macchina da presa è portata dall'operatore sulla propria spalla, con il risultato di un'immagine instabile, utilizzata di solito in funzione di effetti di realismo e di soggettivizzazione dell'►inquadratura.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154f
- DEF 4** La cinepresa non è più fissata sul cavalletto, ma tenuta dall'operatore fra le mani o appoggiata sulle spalle. Il ►movimento della macchina non ha così più quella fluidità di un ►carrello, di una ►panoramica o di un ►travelling, ma, al contrario, procede per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:122
- DEF 5** [...] consente la mobilità della macchina da presa: [...] Liberata da cardini e perni, la cinepresa può attraversare lo spazio muovendosi assieme al corpo del cameraman, seguendone i sobbalzi e gli scatti, testimoniando, nell'instabilità e nei sobbalzi del quadro, il reale dispiegarsi del movimento nello spazio.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:46
- KON 1** Priva della fluidità di movimento garantito dal ►carrello, la *macchina a mano* procede a scossoni, a balzi, a strappi, enfatizzando la discontinuità, il „disturbo“ percettivo della visione, favorendo da una parte l'immedesimazione con un personaggio in movimento e dall'altra rimarcando la „presenza“ della mdp.
QUE Mazzoleni 2002:88
- KON 2** Quante volte avete visto l'assalto dei giornalisti all'imputato o all'avvocato di turno sulle scale del tribunale, girato con una *macchina a mano*? Si tratta di ►inquadrature mosse, concitate, sporche (nel senso che spesso l'immagine viene „sporcata“ da una ►quinta che entra ed esce di ►campo).
QUE Morales 2004:94
- KON 3** La *macchina a mano*, proprio per questo surplus di realismo, è stata utilizzata massicciamente dal cosiddetto „cinema verità“ e, in generale, da certo cinema moderno, che rifugge le immagini eccessivamente scorrevoli e controllate.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:46
- KON 4** Negli anni Cinquanta, l'introduzione di nuove cinecamere portatili, leggere e maneggevoli, consentì un nuovo genere di ►ripresa, realizzato tenendo la macchina da presa in mano anziché poggiata su cavalletto con testa panoramica o su ►carrello. La *macchina a mano*, il cui uso derivava dalle esperienze di „cine-reportage“ del „cinéma-vérité“, è stata strumento espressivo privilegiato del cinema d'autore europeo degli anni Sessanta (Pasolini, Bertolucci, Kubrick) [...]. [...] Assunta come procedimento linguistico trasgressivo, in contrapposizione alla sintassi controllata del ►découpage classico, la *macchina a mano*, sensibile agli sbalzi dell'andatura dell'operatore, comunica uno straordinario effetto di realtà, favorendo al contempo una partecipazione coinvolgente all'evento ripreso [►riprendere]. Per il suo sottolineare la soggettività della visione, diventa marca stilistica del cinema di Pasolini [...] che assegnava alla *macchina a mano* un ruolo privilegiato.
QUE Mazzoleni 2002:88
- KON 5** [...] ►inquadrature girate con *macchina a mano* che vengono a infrangere l'equilibrio compositivo precedentemente creato: inquadrature armoniose, simmetriche, rigorose [...] sono spesso interrotte, squilibrate dai movimenti della *macchina a spalla*.
QUE Mazzoleni 2002:89
- KON 6** [...] la non facile performance di girare tutto il film [...] con la *macchina a mano*, sfruttandone la

- QUE** libertà totale di movimento che [...] ha consentito ► riprese ininterrotte nei dialoghi fra gli attori.
Mazzoleni 2002:89
- ANM** Mazzoleni (2002:89) spricht im Zusammenhang mit diesem Begriff auch von einer „carrellata a mano“ (Handkamera-Aufnahme), was verdeutlicht, dass der Terminus „►carrellata“ oft im übertragenen Sinn verwendet wird (d.h. unabhängig vom Fortbewegungsmittel „►carrello“, dem ►Kamerawagen). Siehe dazu Eintrag „carrellata“, ANM 4, it.

de Steadicam

SYN Steadycam, Steady-Cam, Steady Cam

DEF 1 Gefederte Tragekonstruktion, die dem Kameramann verwacklungsfreie Bilder bei Bewegungen durch den Raum ermöglicht.

QUE Kamp/Rüsel 2007:149

DEF 2 Ein vom Kameramann Garrett Brown für Cinema Products Inc. entwickeltes Tragstativ, durch das auch mit der ►Handkamera glatte und ruhige Bewegungen wie bei einer ►Fahraufnahme ermöglicht werden. Eine Weste verteilt das Gewicht auf die Hüfte des Kameramanns, eine ausgefederte Kamerahalterung dämpft die Bewegungen der Kamera.

QUE Monaco 2006:155

KON 1 Seit den 70er Jahren ermöglicht das *Steadicam*-System die Beweglichkeit einer ►Handkamera bei voller Bewahrung der Gleichmäßigkeit der Bewegung, die sich bis dahin nur durch Schienen- [►Schienenfahrt] und ►Kranfahrten erreichen ließ.

QUE Rother 1997:144

KON 2 Für besonders große Beweglichkeit bei gleichzeitig hoher Bildstabilität wird die sog. *Steadycam* eingesetzt.

QUE Schmidt 2000:262

KON 3 Die *Steadicam* gleicht selbst schnelle Bewegungen und Richtungswechsel aus, sodass ein ruhiges, fließendes Kamerabild entsteht.

QUE Kamp/Rüsel 2007:26

KON 4 Die suggestive Glätte der *Steadicam*-Bewegung wiederum provozierte in den 90er Jahren eine Rückkehr zur ►Handkamera, die ein angeblich authentischeres, ein verwackeltes, verzerrtes Bild präsentierte – das eine höhere Erregung bei den Zuschauern zur Folge hatte.

QUE Koebner 2007:70

ANM Die unterschiedlichen Schreibweisen „Steadicam“ und „Steadycam“ liegen darin begründet, dass es sich bei der Schreibweise „Steadicam“ um einen registrierten Markennamen handelt, „Steadycam“ hingegen leitet sich von „Steady camera“ ab.

it steadicam

GRA f., (m.)

SYN steadycam, steady-cam, steady cam

DEF Dispositivo ideato verso la fine degli anni settanta che consente di realizzare ►riprese agili e dinamiche, al pari della ►macchina a mano, ma perfettamente stabili, senza scosse. L'operatore „indossa“ la cinepresa e, grazie a un corpetto dotato di un sistema di contrappesi, può filmare compiendo i più disparati movimenti, salendo e scendendo scale e perfino correndo senza la macchina traballi.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:158

- KON 1** L'uso di una *steadicam* richiede una lunga preparazione specifica e una notevole prestanza fisica da parte dell'operatore.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:121
- KON 2** Il cinema contemporaneo, soprattutto nei thriller e nei generi legati al fantastico, al soprannaturale, fa un largo uso della *steadicam*, approfittando del senso di inquietudine e implacabilità che caratterizza le ► riprese ottenute con questa apparecchiatura.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:47
- ANM** Siehe ANM, de.

de Dolly**GRA** m., (n.)**SYN** Kamerawagen, Dolly-Wagen, Kameradolly**DEF 1** Fahrbare Plattform verschiedener Größe für die Kamera, die entweder auf Schienen oder Rädern bewegt werden kann.**QUE** Rother 1997:64**DEF 2** Fahrbares Untergestell für Kamera und Kameramann zum Durchführen ruckfreier ►Kamerafahrten.
QUE Müller 2003:291**DEF 3** Mechanische Vorrichtung für ►horizontale Kamerafahrten.
QUE vgl. Petrasch/Zinke 2003:122**KON 1** Weil die Verlegung von Schienen einen enormen Aufwand bedeutet, der neben hohen Materialkosten und langen Vorbereitungszeiten auch noch die freie Kamerarichtungswahl einschränkt, werden alternativ gummibereifte *Dollies* eingesetzt. Solche gummibereiften *Kamerawagen* erfordern allerdings einen festen und möglichst glatten Untergrund, der bei Außenaufnahmen häufig nicht gegeben ist. In solchen Fällen muss auf ►Fahraufnahmen verzichtet werden oder eine ►Steadicam zum Einsatz kommen.**QUE** Petrasch/Zinke 2003:176**KON 2** Falls eine ►Kamerafahrt [...] trotzdem durchgeführt werden muss, kann die Installation eines Schienensystems Abhilfe schaffen, auf dem das *Dolly* rollen kann.**QUE** Petrasch/Zinke 2003:123**ANM 1** Obwohl es sich bei den Benennungen „Dolly“ und „Kamerawagen“ um Synonyme handelt, wird „Dolly“ im Deutschen tendenziell mit einem gummibereiften Kamerawagen assoziiert, die Benennung „Kamerawagen“ ist hingegen in der Praxis eher mit ►Schienenfahrten konnotiert.**ANM 2** Ein Kamerawagen, der auf Schienen fährt, wird „→Schienenwagen“ (it „→carrello ferroviario“) genannt.**ANM 3** Verwandter Begriff: „Dolly Shot“ (auch „Dolly-Fahraufnahme“, „Dolly-Kamerafahrt“, „Dolly-Fahrt“ genannt); im Italienischen müsste man in diesem Fall korrekterweise von „carrellata su ruote o binari“ sprechen. Manchmal werden die Termini „Dolly Shot“ (Unterbegriff) und „►Kamerafahrt“ (Oberbegriff) synonym verwendet, was allerdings nicht korrekt ist. Siehe dazu Eintrag „Kamerafahrt“, ANM 1.**ANM 4** Achtung: Die Benennung „Dolly“ hat in der deutschen Fachsprache eine andere Bedeutung als „►dolly“ in der italienischen Fachsprache (siehe KON 1, it).

it carrello

- DEF 1** Piattaforma montata su ruote gommate o binari che sostiene la testata, la macchina da presa, l'operatore di macchina ed, eventualmente, l'assistente operatore; permette lo spostamento del punto macchina con un movimento morbido e continuo.
QUE Vezzoli 2002:40
- DEF 2** Veicolo sul quale viene montata la mdp e che permette movimenti in avanti [►carrellata in avanti], indietro [►carrellata indietro], laterali [►carrellata laterale], curvi o circolari [►carrellata circolare], che precedono o seguono un soggetto [►carrellata a precedere; ►carrellata a seguire], realizzati su un terreno levigato o su binari.
QUE Morales 2004:156
- KON 1** [...] attenzione però: se dite ►dolly ad un operatore americano lui tradurrà *carrello* [siehe ANM 3].
QUE Morales 2004:93
- KON 2** Il *carrello* segue la traiettoria dei due fidanzati in ►campo lungo di profilo, poi i due svoltano e il *carrello* li aspetta inquadrandoli [►inquadrare] in ►piano americano frontale [►inquadratura frontale], infine essi riprendono [►riprendere] a camminare a lato, con il *carrello* che li segue di tre quarti in ►mezza figura.
QUE Buccheri 2003:179
- ANM 1** Der Benennung „carrello“ wird häufig im übertragenen Sinn als Synonym von „►carrellata“ verwendet; auch bei den Benennungen der Unterbegriffe von „carrellata“ ist das der Fall: z.B. „►carrellata in avanti“ = „carrello in avanti“, „►carrellata indietro“ = „carrello indietro“. Es ist also stets zu beachten, dass es sich bei der Benennung „carrello“ um ein Polysem handelt, das auch die Bedeutung „►Kamerafahrt“ haben kann.
- ANM 2** Ein Kamerawagen, der auf Schienen fährt, wird „→carrello ferrovia“ („→Schienenwagen“) genannt.
- ANM 3** Achtung: In der italienischen Fachsprache hat die Benennung „dolly“ eine andere Bedeutung als „Dolly“ in der deutschen und englischen Fachsprache (siehe KON 1).

de Dolly mit einem kleinen Kamerakran (ÜV)

- ANM 1** In der deutschen Fachsprache des Films gibt es keinen gebräuchlichen Terminus, der exakt den italienischen Begriff „dolly“ wiedergibt, da in der deutschen Fachsprache nicht zwischen großen und kleinen Kamerakränen (►Kamerakran) unterschieden wird.
- ANM 2** Eine Möglichkeit besteht darin, den italienischen Begriff „dolly“ mit „►Kamerakran“ zu übersetzen, nachdem der deutsche Terminus „Kamerakran“ auch kleine Kamerakräne miteinschließt. Um jedoch Verwirrungen zu vermeiden bzw. wenn aufgrund des italienischen Ausgangstextes eine Unterscheidung der italienischen Begriffe „dolly“ und „►gru“ nötig ist, wird in diesem Eintrag ein Erklärungsäquivalent als Übersetzungsvorschlag (ÜV) angeboten.
- ANM 3** Es gibt in der deutschen Fachsprache auch den Terminus „Kran-Dolly“; ein Begriff, der dazu dient, einen ►Kamerakran, der auf einem Dolly verwendet wird, von einem auf einem Stativ montierten Kamerakran zu unterscheiden. Der Begriff „Kran-Dolly“ schließt jedoch auch höhere Kräne mit ein; folglich konnte dieser Terminus nicht als Äquivalent in diesen Eintrag aufgenommen werden.

it dolly

GRA m.

DEF 1 Piccola ►gru (fino a 4 metri).
QUE Morales 2004:156

DEF 2 Braccio meccanico, collocato su una piattaforma mobile, sul quale viene fissata la macchina da presa; permette la realizzazione di ►movimenti di macchina complessi.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:152

DEF 3 ►Carrello montato su ruote con braccio mobile a 360°, sollevabile fino a 3,5 m e capace di sorreggere la macchina da presa, l'operatore di macchina e l'assistente operatore.
QUE Vezzoli 2002:77

KON 1 Quando la macchina da presa è fissata su un braccio meccanico che si alza da terra, avremo un *dolly* o una ►gru, a seconda della lunghezza e del grado della snodabilità del braccio.
QUE Buccheri 2003:157

KON 2 C'è poi una particolare ►gru, chiamata *dolly*, che ha la particolarità di non superare i quattro metri d'altezza e di essere particolarmente fluida e maneggevole nei movimenti. Se visualizzate il profilo di Fellini con sciarpa e cappello, forse riuscite anche a vedere un *dolly* alle sue spalle... (attenzione però: se dite *dolly* ad un operatore americano lui tradurrà ►carrello [siehe ANM 2]).
QUE Morales 2004:93

KON 3 [...] valorizzando i ►travelling, le lente ►carrellate ottiche, i *dolly*, ovvero, all'opposto, fermando lo sguardo sulle cose [...].
QUE Mazzoleni 2002:97

KON 4 Un'altra soluzione consiste nel montare la macchina da presa su una ►gru o su un braccio mobile di proporzioni ridotte (*dolly*):

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:46

ANM 1 Wenn in der italienischen Fachsprache Termini wie z.B. „dolly verticale“ oder „dolly in avanti“ verwendet werden, was selten vorkommt, können diese Termini meist als Synonyme von „►carrello verticale“ bzw. „►carrello in avanti“ behandelt und dementsprechend ins Deutsche übertragen werden. Denn in der Regel steht die Richtung der ►Kamerafahrt im Vordergrund des Interesses und nicht die dahinterstehenden Vorrichtungen zur Bewegung der Kamera, die bei der jeweiligen Kamerafahrt verwendet wurden.

ANM 2 Achtung: Die Benennung „dolly“ hat im der italienischen Fachsprache eine andere Bedeutung als „►Dolly“ in der deutschen Fachsprache (siehe KON 2).

de Kamerakran

SYN Kran

DEF 1 Fahrbarer [...] Wagen, bei dem sich die Arbeitsplattform für Kamera und Kamerateam am Ende eines langen Armes befindet, der [...] in alle Richtungen geschwenkt werden kann.
QUE Monaco 2006:94

DEF 2 Spezialgerät für vertikale [► vertikale Kamerafahrt] und ► horizontale Kamerafahrten.
QUE Müller 2003:296

KON 1 Der *Kamerakran*, der die sanfte Auf-und-ab-Bewegung ermöglicht, ist eine Art Wippe, bei der die Kamera (und die Bedienungsmannschaft) durch Gegengewichte ausbalanciert wird.
QUE Monaco 2005:93

KON 2 Mit einem *Kran* sind jedoch nicht nur vertikale Bewegungen, sondern auch horizontale Bewegungen oder Kombinationen daraus möglich.
QUE Petrasch/Zinke 2003:177

ANM 1 Der Begriff „Kamerakran“ ist im Deutschen – im Gegensatz zum italienischen Begriff „gru“ – an keine genauen Maßangaben (bezüglich der Höhe) gebunden. Siehe ANM, it.

ANM 2 In der deutschen Fachsprache gibt es auch den Terminus „Kran-Dolly“; ein Begriff, der dazu dient, einen Kamerakran, der auf einem ►Dolly verwendet wird, von einem auf einem Stativ montierten Kamerakran zu unterscheiden.

it gru

DEF 1 ► Carrello con braccio mobile e contrappeso, di lunghezza superiore ai sei metri che solleva la macchina da presa, l'operatore di macchina, l'assistente operatore e il regista.
QUE Vezzoli 2002:105

DEF 2 ► Carrello il quale è montato un braccio di estensione variabile (fino a 15 m.) che permette di alzare e abbassare la mdp.
QUE Morales 2004:157

DEF 3 Consente, rispetto al ►dolly, movimenti maggiori in altezza.
QUE Mazzoleni 2002:86

KON 1 La *gru* può essere considerata anch'essa un ►carrello, sul quale però viene montato un braccio di estensione variabile (fino a quindici metri). [...] Con la *gru* si può realizzare qualunque tipo di movimento: ci si può alzare, abbassare, ruotare di 360 gradi, e nel contempo si può ►panoramificare e ►carrellare avanti e indietro [►carrellare indietro].
QUE Morales 2004:93

KON 2 Un'altra soluzione consiste nel montare la macchina da presa su una *gru* o su un braccio mobile di proporzioni ridotte (►dolly):
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:46

- KON 3** La funzione tipica della *gru* è quella di alzarsi per mostrare l'ambiente [...] o abbassarsi ad isolare un ► particolare.
- QUE** Morales 2004:93
- ANM** In der italienischen Fachsprache wird die Höhe des Kamerakrans per definitionem auf einen Bereich von etwa 6-15 m festgelegt. Für kleinere Kamerakräne (bis zu 4 m hoch), die auf auf einem Dolly montiert sind, gibt es in der italienischen Fachsprache den Terminus „► dolly“, der jedoch kein Äquivalent zum deutschen Terminus „► Dolly“ darstellt.

de Kranfahrt

SYN Kamerakranfahrt, Kranaufnahme, Crane Shot

DEF 1 ► Aufnahme, bei der die Kamera mittels eines ►Krans senkrecht und waagrecht gleitet.
QUE Monaco 2006:95

DEF 2 Die Kamera bewegt sich in der horizontalen oder vertikalen Ebene, dabei ist der Gegenstand statisch oder beweglich.
QUE vgl. Monaco 2005:93

KON 1 Vertikale *Kranfahrten* können mit einer ►Großaufnahme beginnen und in einer weiten ►Übersichtseinstellung enden. [...] Horizontale *Kranfahrten* werden in den letzten Jahren verstärkt bei ►Aufnahmen von Fernsehshows, Konzerten oder Sportereignissen verwendet.
QUE Petrasch/Zinke 2003:177

KON 2 *Kranfahrten* fallen besonders auf, weil ihnen keine natürliche menschliche Bewegung entspricht.
QUE Petrasch/Zinke 2003:177

KON 3 Ähnlich der ►Parallelfahrt kann die *Kranfahrt* Personen begleiten oder verfolgen (ein Dieb klettert die Außenwand eines Hauses hoch) oder neue →Bildräume erschließen (eine *Kranfahrt* endet über dem Dach eines Hauses und zeigt in der ►Totalen die hintere Umgebung). Wie der ►Rollschwenk entzieht auch eine ►Fahrt nach oben den Zuschauenden den Boden und erzeugt einen „→Fahrstuhleffekt“, der irritierende oder unangenehme Gefühle evozieren kann.
QUE Kamp/Rüsel 2007:27

KON 4 Aufwendige ►Kamerafahrten, wie *Kranfahrten* oder Steadicambewegungen [►Steadicam], häufig in Verbindung mit einer ►Plansequenz, sind mittlerweile konventionalisierte technische Kennzeichen einer Eröffnung.
QUE Kamp/Rüsel 2007:114

KON 5 Dagegen bewegt sich die Kamera bei ►Fahrten [...] und *Kranaufnahmen* in der horizontalen oder vertikalen Ebene, dabei ist der Gegenstand statisch oder beweglich.
QUE Monaco 2005:93

ANM 1 Der Terminus „Kranfahrt“ wird manchmal inkorrekt als eine vertikale Kamerabewegung definiert, obwohl die „Kranfahrt“ sowohl vertikale als auch horizontale Kamerabewegungen beinhalten kann – vermutlich, weil in vielen Filmen hauptsächlich vertikale Kranfahrten zu Einsatz kommen. Aus diesem Grund werden die Termini „Kranfahrt“ und „►Aufzugsfahrt“ fälschlicherweise immer wieder synonym verwendet. Selbst beim Terminus „►vertikale Kranfahrt“ handelt es sich genau genommen um kein Synonym der „Aufzugsfahrt“, weil eine „Aufzugsfahrt“ nicht unbedingt mit einem Kran durchgeführt werden muss.

ANM 2 Siehe auch Unterbegriffe „►horizontale Kranfahrt“ und „►vertikale Kranfahrt“.

it movimento della mdp con una gru

SYN movimento con la gru, movimento della gru, carrellata eseguita con una gru (ÜV), ripresa eseguita da gru, ripresa eseguita da una gru, ripresa eseguita con una gru

DEF ►Inquadratura in movimento che usa una ►gru per spostare la videocamera, permettendone il movimento in tutte le direzioni.

QUE Long/Schenk 2005:73

KON Il *movimento della mdp con una gru* lungo un piano verticale viene chiamato ►craning.
QUE Mazzoleni 2002:86

ANM 1 Die Synonyme sind Vedovati (1994:38,62) und Morales (2004:93) entnommen.

ANM 2 In der italienischen Fachsprache stützt man sich hier nicht so sehr auf Substantive; man zieht den Verbalstil dem Nominalstil vor und konkretisiert meist die Bewegung: z.B. „la mdp si abbassa con la gru“ oder „la mdp si alza con la gru“ (siehe Vedovati 1994:62)

de horizontale Kranfahrt

SYN horizontale Kamerakranfahrt

KON *Horizontale Kranfahrten* werden in den letzten Jahren verstärkt bei ►Aufnahmen von Fernsehshows, Konzerten oder Sportereignissen verwendet.

QUE Petrasch/Zinke 2003:177

ANM Siehe auch Oberbegriff „►Kranfahrt“.

it carrellata orizzontale eseguita con una gru (ÜV)

SYN movimento orizzontale eseguito con una gru (ÜV)

ANM Siehe auch Eintrag „►movimento della mdp con una gru“.

de vertikale Kranfahrt

SYN vertikale Kamerakranfahrt

KON *Vertikale Kranfahrten* können mit einer ►Großaufnahme beginnen und in einer weiten ►Übersichtseinstellung enden.

QUE Petrasch/Zinke 2003:177

ANM 1 Die Termini „vertikale Kranfahrt“ und „►Aufzugsfahrt“ werden manchmal synonym verwendet, obwohl es sich genau genommen um keine Synonyme handelt: Die „vertikale Kranfahrt“ ist ebenso wie die „►Kranfahrt“ kein Synonym der „Aufzugsfahrt“, da eine „Aufzugsfahrt“ im Gegensatz zur „vertikalen Kranfahrt“ nicht unbedingt mit einem Kran durchgeführt werden muss. Siehe dazu Eintrag „Kranfahrt“, ANM 1, de und Eintrag „Aufzugsfahrt“, ANM 1, de.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „►Kranfahrt“.

it carrellata verticale eseguita con una gru (ÜV)

SYN craning

DEF Il movimento della mdp con una ►gru lungo un piano verticale viene chiamato *craning*.

QUE Mazzoleni 2002:86

ANM 1 Diesen Terminus definiert lediglich Mazzoleni (2002:86) in seiner Abhandlung über die ►Kamerabewegungen. Die Benennung „craning“ wird ebenfalls nur von Mazzoleni verwendet; sonst ist sie nicht sehr gebräuchlich. Aus diesem Grund enthält das Feld, das normalerweise für die Vorzugsbenennung vorgesehen ist, in diesem Eintrag einen Übersetzungsvorschlag (ÜV).

ANM 2 Siehe auch Eintrag „►movimento della mdp con una gru“.

de Camera Car

- SYN** Camcar, Kamerafahrzeug, Camera-Car-Fahrtaufnahme, Camera-Car-Fahraufnahme
- KON 1** Der CCP SHARC ONE ist ein vierradangetriebenes *Kamerafahrzeug*, das auf eine jahrzehntelange Entwicklungs- und Praxiserfahrung aus den USA und Europa aufbaut und auf die Erfordernisse und Ansprüche eines mitteleuropäischen *Camcars* zugeschnitten wurde. [...] Ganz neue Möglichkeiten bietet der „Speed GT“, das *Kamerafahrzeug* für besonders hohe Geschwindigkeiten und dynamische Fahrsituationen.
- QUE** CCP-Film (www)
- KON 2** Movie-Cars bietet heute europaweit *Kamerafahrzeuge* für ► Fahraufnahmen an. Die [...] Autos bewegen sich dabei entweder selbst, oder werden [...] an das *Camcar* angehängt [...]. [...] So drehen wir mit unserem Speed-*Camcar* auch regelmäßig Formel-1-Werbung.
- QUE** Movie-Cars (www)
- KON 3** *Camera-Car-Fahrtaufnahmen*: Unser *Camera Car* ist Vorbildern aus Hollywood nachgebaut.
- QUE** Guxme.de (www)
- ANM** Mit „Camera Car“ kann entweder das Fahrzeug selbst oder die damit durchgeführte ► Kamerabewegung, d.h. die ► Fahraufnahme mit einem Camera Car gemeint sein.

it camera car

- GRA** m.
- DEF 1** Veicolo su cui è montata la mdp.
- QUE** Morales 2004:156
- DEF 2** ► Movimento di macchina; la cinepresa è montata su un veicolo mobile ed è utilizzata per ► riprese complesse che richiedono una velocità sostenuta.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:151
- KON 1** Il *camera-car* invece è una ► ripresa fatta da un'automobile, sia per filmare un veicolo che segue o precede [► carrellata a seguire, ► carrellata a precedere], sia per mostrare il paesaggio che scorre davanti al parabrezza o dai finestrini. Si tratta di una nozione estensiva del ► travelling/► carrellata.
- QUE** Buccheri 2003:158
- KON 2** Se la macchina da presa viene utilizzata per realizzare attraversamenti di spazi, si parlerà di *camera car*, macchina da presa montata su veicoli speciali.
- QUE** Galbiati 2005:131
- ANM** Siehe ANM, de.

de Skycam

DEF Ein vom Kameramann Garrett Brown Anfang der 80er Jahre entwickeltes System, bei dem eine leichte Kamera an computer- und monitorgesteuerten Drähten hängt, die über vier Stangen an den Ecken eines Sportstadions oder einer Atelier-Dekoration postiert sind. Es entstehen Bilder, als könne die Kamera fliegen.

QUE Monaco 2006:150

KON [...] alle realen ►Kamerafahrten mit [...] der „fliegenden Kamera“, der *Skycam*. Eine lange Verfolgungsjagd, querfeldein über Mauern und Hindernisse hinweg, filmt diese Spezialkamera, wenn gewünscht, in einer einzigen langen ►Einstellung. Dabei schnellte sie für einen ►Gegenschuss auf die Verfolger um ihre eigene Achse, dreht und wendet sich zur ►Großaufnahme. Gelenkt wird diese Kamera durch ein System von Stahlseilen, an denen sie über dem Drehort schwebt. Die komplizierten, zusammengesetzten Bewegungsvorgänge steuert ein Computer.

QUE Mikunda 2002:215

it skycam

GRA f., (m.)

DEF 1 Sistema messo a punto negli anni ottanta che consente di realizzare ►inquadrature dall'alto grazie ad una macchina da presa sospesa e maneggiata da terra con dei tiranti e con l'ausilio di un monitor.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:157

DEF 2 È una speciale macchina da presa telecomandata a controllo computerizzato, sospesa a un sistema di funi d'acciaio che consente di passare con grande velocità di movimento delle ►plongée aeree a ►riprese effettuate a livello del suolo. Ha notevole applicazione nelle riprese di partite di calcio, perché permette di seguire agilmente i movimenti degli atleti in campo, e anche nelle ►carrellate aeree sulla folla dei grandi concerti televisivi.

QUE Mazzoleni 2002:87

KON Nella *sky-cam* la macchina da presa comandata a distanza è fissata su un cavo d'acciaio e può letteralmente „volare“ compiendo traiettorie virtuosistiche.

QUE Buccheri 2003:119

de Flugaufnahme

SYN Luftaufnahme

KON 1 In dieser Beziehung sind sie direkte Nachfolger jener *Flugaufnahmen* durch Gebirgs- und Häuserschluchten, wie sie im Cinerama-Kino die Regel waren.

QUE Mikunda 2002:216

KON 2 Der Eindruck der ►Supertotale verstärkt sich noch dadurch, dass sie meist von einer hochgelegenen Position (►Vogelperspektive, ►High-Angle oder *Flugaufnahme*) [...] aufgenommen wird.

QUE Koebner 2007:167

ANM 1 Bei den Termini „Flugaufnahme“ und „Luftaufnahme“ handelt es sich um Fachwörter, die auch in der Fachsprache der Fotografie verwendet werden. Daher kann bei diesen Termini ein wenig die Vorstellung von einer statischen Aufnahme (wie bei einem Foto) mitschwingen, besonders beim Terminus „Luftaufnahme“ – man spricht daher manchmal von einer „bewegten Luftaufnahme“ (siehe z.B. Büchele 2001:98). Bei Aufnahmen aus einem Hubschrauber (was meistens der Fall ist) ist aus diesem Grund die konkrete Benennung „►Hubschrauber-Kamerafahrt“ zu bevorzugen.

ANM 2 In der Praxis wird auch immer wieder die Benennung „Kameraflug“ verwendet, allerdings handelt es sich dabei um einen sehr allgemeinen Begriff, der im übertragenen Sinne auch ►Kranfahrten oder Aufnahmen mit der ►Skycam miteinschließt (es muss sich also um keine tatsächliche Flugaufnahme handeln).

ANM 3 Der Terminus „Luftaufnahme“ wird manchmal auch in der (eher statischen) Bedeutung einer ►Vogelperspektive verwendet. Das rührt daher, dass eine Luftaufnahme das aufgenommene Subjekt/Objekt meistens aus der Vogelperspektive zeigt.

ANM 4 Siehe auch „►Hubschrauber-Kamerafahrt“.

it carrellata aerea

SYN ripresa aerea

DEF 1 La *ripresa aerea* è quella fatta „a volo d'uccello“ con l'ausilio di un aeroplano o di un elicottero.

QUE Buccheri 2003:158

DEF 2 ►Riprese specialistiche effettuate tramite un aeromobile. È fondamentale avere un'attrezzatura che attenui o elimini le vibrazioni (soprattutto nel caso degli elicotteri) [...].

QUE Vezzoli 2002:179

KON 1 Inoltre, la cinepresa può essere montata su un'auto (►camera car) oppure su un aeroplano, nel caso di *carrellate aeree*.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:46

KON 2 Il film si apre con una serie di *carrellate aeree* in cui il paesaggio è filmato da dietro la nuca dei piloti degli elicotteri.

QUE Mazzoleni 2002:86

- KON 3** Ha notevole applicazione [...] nelle *carrellate aeree* sulla folla dei grandi concerti televisivi.
QUE Mazzoleni 2002:87
- ANM 1** Mazzoleni (2002:85f) spricht auch von „travelling aereo“; da der Terminus „►travelling“ jedoch im Italienischen eine spezielle Bedeutung hat, ist in jedem Fall die Benennung „carrellata aerea“ zu bevorzugen.
- ANM 2** Bei „ripresa aerea“ handelt es sich um einen Terminus, der auch in der Fachsprache der Fotografie verwendet wird. Daher kann bei dieser Benennung ein wenig die Vorstellung von einer statischen Aufnahme (wie bei einem Foto) mitschwingen. Die Benennung „carrellata aerea“ ist aus diesem Grund für eine Kamerabewegung zu bevorzugen; sie wird von den meisten Fachautoren verwendet.
- ANM 3** Der Terminus „carrellata aerea“ wird im Italienischen auch im Zusammenhang mit Skycam-Aufnahmen verwendet (siehe Eintrag „skycam“, DEF 2, it). Da sich eine Skycam jedoch meist auf einem niedrigeren Niveau bewegt als z.B. ein Hubschrauber und es sich um keine „echte“ Flugaufnahme handelt, bietet sich in solchen Fällen für die Übersetzung der deutsche Terminus „Kameraflug“ (siehe ANM 2, de) an.
- ANM 4** Siehe auch Oberbegriff „►carrellata“ und Unterbegriff „►ripresa dall'elicottero“.

de Hubschrauber-Kamerafahrt

SYN Hubschrauberfahrt, Helikopter-Kamerafahrt, Helikopterfahrt

KON 1 *Hubschrauber-Kamerafahrten* sind die logischen Fortsetzung der „►entfesselten Kamera“. Sie lösen den festen Standort endgültig auf, schweben über dem →Bildraum. Sie können sowohl Freiheitsgefühle, aber auch, bei schnellen *Hubschrauberfahrten*, unangenehme „Achterbahneffekte“ erzeugen.

QUE Kamp/Rüsel 2007:27f

KON 2 Eine *Hubschrauber-Kamerafahrt* über grünes Bergland bis zum Meer inszeniert zu den Klängen der Turandot-Arie „Nessun Dorma“ die Sehnsucht Sampedros nach einem normalen Leben.

QUE Febel/Ueckmann 2008:199

it carrellata aerea eseguita dall'elicottero (ÜV)

SYN ripresa dall'elicottero, ripresa con l'elicottero

KON L'elivision [...] permette di effettuare *riprese dall'elicottero* in tutte le direzioni, in condizioni di buona stabilità e senza sentire le vibrazioni delle pale.

QUE Morales 2004:96

de Kamerafahrt auf Schienen

SYN Schienenfahrt, Schienenwagen-Aufnahme, Tracking Shot

KON 1 Unsere Kamerateams liefern aus jeder Situation spannende und schöne Bilder – im freien Fall genauso wie bei einer ruhigen *Kamerafahrt auf Schienen*.
QUE TV United (www)

KON 2 Seit den 70er Jahren ermöglicht das Steadicam-System [►Steadicam] die Beweglichkeit einer ►Handkamera bei voller Bewahrung der Gleichmäßigkeit der Bewegung, die sich bis dahin nur durch *Schienen-* und ►Kranfahrten erreichen ließ.
QUE Rother 1997:144

KON 3 Der Nachteil von *Schienenwagen-Aufnahmen* besteht darin, dass die Schienen bei Blickrichtung der Kamera parallel zur Fahrtrichtung u.U. im ►Bildausschnitt erfasst werden und es für den Schauspieler außerdem recht schwierig ist, die Schienen im Bild zu überqueren, ohne dabei scheinbar unmotiviert den Gehrhythmus zu verändern.
QUE Appeldorn 2002:312

ANM 1 Die Terminus „Tracking Shot“ wird manchmal synonym mit „►Kamerafahrt“ verwendet. Siehe dazu Eintrag „Kamerafahrt“, ANM 1, de.

ANM 2 Ein ►Kamerawagen, der auf Schienen fährt, wird „Schienenwagen“ (it „carrello ferroviä“, siehe ANM 2, it) genannt.

it carrello ferroviä

DEF 1 La mdp viene posta su un ►carrello che scorre su binari. Tale modalit di ►ripresa  utile quando si debbano realizzare lunghe ►carrellate.
QUE Mazzoleni 2002:87

DEF 2 L'effetto  analogo a quello che si ottiene guardando da un finestrino di un treno in corsa. La mdp sembra muoversi spostando parallelamente verso destra o verso sinistra l'►asse ottico dell'obiettivo. Il paesaggio o gli elementi della scenografia se immobili, sfuggono dalla sinistra alla destra del quadro e viceversa.  buona norma mantenere l'asse ottico dell'obiettivo leggermente trasversale all'oggetto o al personaggio inquadrato [►inquadrare]. Questo accorgimento evita problemi di farfallamento e consente il „controllo“ sugli oggetti in movimento.
QUE Berruti (www)

ANM 1 Mazzoleni (2002:86) spricht in diesem Zusammenhang auch von „tracking“.

ANM 2 Mit „carrello ferroviä“ kann auch der Schienenwagen (siehe ANM 2, de) selbst gemeint sein.

de Zoom**GRA** m.**SYN** Zoomfahrt, Zoombewegung, Zoomaufnahme, Zoomen (*n.*), „Gummilinsenfahrt“**V** zoomen**DEF 1** Durch die Veränderung der Brennweite am Kameraobjektiv wird eine Hin- [►Hinfahrt] oder ►Rückfahrt imitiert. Ein *Zoom* verzeichnet jedoch die tatsächlichen Größenverhältnisse.**QUE** Kamp/Rüsel 2007:149**DEF 2** Scheinbare Veränderung des Kamerastand[punkts] zum Objekt durch kamerainterne Linsenverschiebung.**QUE** Kuchenbuch 2005:41**DEF 3** Eine Änderung der Brennweite bei feststehender Kamera, sodass man den Eindruck gewinnt, die Kamera nähere sich dem Objekt (►Zoom nach vorn) oder entferne sich von ihm (►Zoom zurück) wie bei einer ►Fahrt.**QUE** vgl. Faulstich 2002:122**DEF 4** Beim *Zoom* ändert sich weder Kamerastandpunkt im Raum noch die Perspektive, wohl aber die Größe der Gegenstände. Die relative Größe der abgebildeten Objekte zueinander bleibt gleich. [...] Daher wirkt der Wechsel von der kurzen Brennweite zur langen wie eine Vergrößerung des Objektes (oder wie eine Verengung des Ausschnittes [►Bildausschnitt]), der umgekehrte *Zoom* wie eine Verkleinerung.**QUE** vgl. Rother 1997:332**KON 1** Eine *Zoom-Bewegung* von Weitwinkel auf lange Brennweite hat z.B. zur Folge, dass ein Detail einer Umgebung am Ende stark vergrößert wiedergegeben wird. Da sich dabei – anders als bei der ►Kamerafahrt – die perspektivischen Relationen an den Bildrändern überhaupt nicht verändern, hat man eher den Eindruck, das vergrößerte Detail sei auf den Betrachter zugekommen. Nachdem es in der natürlichen Wahrnehmung sehr ungewöhnlich ist, dass beispielsweise ein Haus auf den Betrachter zukommt, ist eine solche *Zoom-Bewegung* hochgradig abstrakt in der Wirkung.**QUE** Appeldorn 2002:43f**KON 2** Der ►Bildausschnitt kann sich mit einem *Zoom* von einer ►Totalen zu einer ►Nahaufnahme verändern, ohne dass die Kamera von der Stelle bewegt wird. [...] *Zooms* wirken unnatürlich, da unsere Augen nicht zu einer Veränderung der Brennweite in der Lage sind.**QUE** Wachtel (www)**KON 3** Außerdem bleibt beim *Zoom* die relative Größe der Objekte im Vorder- [→Vordergrund] und →Hintergrund gleich, während sich diese bei einer ►Fahrt ändert, weil nähere Objekte bei ihr schneller in der Größe zunehmen als weiter entfernt liegende.**QUE** Fuxjäger (www)**KON 4** Hinzu kommt, dass durch die Verengung des Bildwinkels beim *Zoom* der Tele-Effekt wirksam wird – das Bild wird flach und verliert an Tiefe, während bei einer ►Kamerafahrt die „Plastizität“ erhalten bleibt. Je nach Brennweitenbereich und Blendeneinstellung ändert sich außerdem die ►Schärfentiefe, sie wird in Richtung Tele geringer.**QUE** Müller 2003:68**KON 5** Wenn auch der *Zoom* oft eine billige Alternative zur ►Fahrt darstellt, so schafft er doch eine merk-

- würdige Distanz: Wir scheinen uns in größere Nähe zu begeben, ohne wirklich näher zu kommen, und das ist verwirrend, da wir im wirklichen Leben keine solche Erfahrung zum Vergleich haben.
 QUE Monaco 2005:206
- KON 6** Allerdings hat ein *Zoom* nicht die räumliche Wirkung einer ►Fahrt. Die Perspektive ändert sich nicht, sondern lediglich die Größe, in der die Motive abgebildet werden. Ein *Zoom* kann also eine Fahrt nicht adäquat ersetzen.
 QUE Schleicher/Urban 2005:36
- KON 7** Eine ►Kamerafahrt auf geradlinig verlegten Schienen [►Schienenfahrt] verläuft nur dann auf der ►Kameraachse, wenn die Kamera in der Laufrichtung der Schienen fixiert ist. *Zoomfahrten* bewegen sich immer auf der Kameraachse.
 QUE Müller 2003:184
- ANM 1** Manchmal wird der „Zoom“ zur Unterscheidung von einer „echten“ ►Kamerafahrt [→„echte Kamerafahrt“] auch als „unechte Kamerabewegung“ bezeichnet (siehe z.B. Hickethier 2007:60).
- ANM 2** Da die „simulierte Fahrt“ (Zoom) – im Gegensatz zur →„echten“ Kamerafahrt – eine der menschlichen Wahrnehmung nicht entsprechende perspektivische Wirkung hat, kommt ein Zoom in der Regel nur dann zum Einsatz, wenn ein Wechsel des Kamerastandortes ausgeschlossen ist bzw. dramaturgische Gründe dafürsprechen.
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriff „►Kamerabewegung“ und Unterbegriffe „►Ranzoom“ und „►Rückzoom“.

it zoom

SYN carrellata ottica, zoomata, zooming, carrello ottico, movimento di zoom

V zoomare

DEF 1 La macchina da presa [...] non si muove ma, attraverso la variazione della lunghezza focale dell'obiettivo, può dar vita a →passaggi da un ►piano più distanziato a uno più ravvicinato [→piano ravvicinato] (►zoom in avanti) o viceversa (►zoom indietro).
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:122

DEF 2 Definito in termini di *carrellata ottica*, lo *zoom* non riproduce esattamente l'impressione dello spostamento reale della macchina da presa poiché, pur „avvicinandosi“ o „allontanandosi“ da un dato oggetto, schiaccia lo spazio circostante, perdendo in gran parte l'effetto di profondità spaziale.
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:47

KON 1 La *zoomata* va usata con molta parsimonia perché è un ►movimento di macchina innaturale, che si giustifica solo nel caso si voglia dare una visione soggettiva di un centro di attenzione scoperto progressivamente.
 QUE Vezzoli 2002:241

KON 2 [...] il problema dello *zoom* [...] è la sua riconoscibilità.
 QUE Morales 2004:98

- KON 3** Esequire una ►carrellata congiuntamente ad una ►panoramica maschera lo *zooming* e lo può rendere perfino impercettibile, se è alquanto lento.
QUE Mazzoleni 2002:80
- KON 4** [...] la mdp esegue una lenta *carrellata ottica* che la porta fuori della finestra a ►inquadrare la scena della battaglia nella sua totalità.
QUE Mazzoleni 2002:82
- ANM 1** Mazzoleni (2002:80) verwendet auch die Benennung „travelling ottico“; da der Terminus „travelling“ jedoch im Italienischen eine spezielle Bedeutung hat, ist in jedem Fall die Benennung „carrellata ottica“ zu bevorzugen.
- ANM 2** Manchmal findet man auch die Schreibweise „*zoommata*“ (mit zwei „m“).
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriff „►movimento di macchina“ und Unterbegriffe „►zoom in avanti“ und „►zoom indietro“.

de Ranzoom

- SYN** Zoom-Ranfahrt, Zoom-In, Zoom nach vorn, Heranzoomen, Vorzoomen, „Verdichten“
- V** heranzoomen, vorzoomen, „verdichten“, „verengen“
- DEF 1** Eine Änderung der Brennweite bei feststehender Kamera, sodass man den Eindruck gewinnt, die Kamera nähere sich dem Objekt wie bei einer ► Fahrt.
QUE Faulstich 2002:122
- DEF 2** Eine *Zoom-Ranfahrt* beginnt mit einer Weitwinkелеinstellung und endet mit einer Teleeinstellung. Sowohl der horizontale als auch der vertikale Bildwinkel verengen sich durch das *Heranzoomen*, sodass eine Ausschnittvergrößerung des Zentralbereichs des vorherigen Bildes entsteht [...]. Das *Heranzoomen* wird auch als „*Verdichten*“ bezeichnet. Eine *Zoom-Ranfahrt* löst ein Subjekt/Objekt aus dessen räumlichen Zusammenhang heraus.
QUE Petrasch/Zinke 2003:177
- KON 1** Richtig eingesetzt wird eine *Zoom-Ranfahrt* nur bei einem erforderlichen besonderen Hinweis auf ein Bilddetail.
QUE Petrasch/Zinke 2003:178
- KON 2** So kombinierte beispielsweise Alfred Hitchcock in *Vertigo* (1958) in der berühmten Turmsequenz [► Sequenz] die ► Rückfahrt der Kamera mit einem *Ranzoom*, um beim Blick in die Tiefe des Treppenhauses dem Betrachter ein „echtes“ Schwindelgefühl zu vermitteln [s. „► Vertigo-Effekt“].
QUE Korte 2001:27
- KON 3** [...] wobei der ► Schnitt zwischen diesen ► Einstellungsgrößen in der fünften Version durch *Zoom-ins* bzw. ► Zoom-outs ersetzt wurde.
QUE Beller 2005:180
- KON 4** Ballhaus kombiniert eine ► Rückfahrt mit einem ihrem Tempo angepassten *Ranzoom*. Dadurch bleiben die Protagonisten während der gesamten ► Einstellung in gleicher Größe im Bild. Durch die Veränderung der Brennweite hat sich jedoch das Bild der durch das Fenster sichtbaren Umgebung gewandelt: Alles scheint gleich zu bleiben, dennoch hat sich viel verändert.
QUE Schleicher/Urban 2005:39
- ANM 1** Bei einem Ranzoom wird das Aufnahmeobjekt wie bei einer ► Kamera-Ranfahrt zunehmend größer abgebildet, trotzdem ist das Ergebnis nicht das gleiche wie bei einer ► Kamerafahrt. Siehe dazu Eintrag „► Zoom“ (Definitionen und Kontexte sowie ANM 2, de).
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „► Zoom“.

it zoom in avanti

- SYN** carrellata ottica in avanti, zoomata in avanti, zoom avanti, zoomata a stringere, zooming a stringere
- V** zoomare in avanti, zoomare avanti

- DEF** La macchina da presa [...] non si muove ma, attraverso la variazione della lunghezza focale dell'obiettivo, può dar vita a →passaggi da un ►piano più distanziato a uno più ravvicinato [→piano ravvicinato] (*zoom in avanti*) o viceversa (►zoom indietro).
- QUE** Rondolino/Tomasi 2002:122
- KON 1** La *zoomata in avanti* si chiama anche „*zoomata a stringere*“, perché restringe progressivamente il ►campo dell'►inquadratura fino a portarla su un solo oggetto da ►riprendere.
- QUE** Intralinea 4) (www)
- KON 2** Una *carrellata ottica in avanti* porta il nostro sguardo al di là di una finestra, nel campo di battaglia.
- QUE** Mazzoleni 2002:82
- KON 3** La forma „►carrellata indietro combinata con un effetto di *zoom in avanti*“ fu inventata di Hitchcock che la impiegò in „Vertigo“ [...]. [„►effetto Vertigo“]
- QUE** Mazzoleni 2002:82
- KON 4** *Zoom avanti* a schiaffo [►zoom a schiaffo], velocissimo e brevissimo, sui messicani colpiti.
- QUE** Mazzoleni 2002:112
- KON 5** Si tratta di un particolare procedimento di ►ripresa realizzato carrellando indietro [►carrellare indietro] con la mdp e contemporaneamente *zoomando in avanti* o, viceversa, carrellando in avanti [►carrellare in avanti] e zoomando all'indietro [►zoomare all'indietro].
- QUE** Mazzoleni 2002:82
- ANM 1** Siehe ANM 1, de.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►zoom“.

de Rückzoom

- SYN** Zoom-Out, Zoom zurück, Zoom-Rückfahrt, Wegzoomen, Zoom-Back,, Aufziehen, Aufzieher, Zoom nach hinten, Mooz
- V** herauszoomen, zurückzoomen
- DEF 1** Eine Änderung der Brennweite bei feststehender Kamera, sodass man den Eindruck gewinnt, die Kamera entferne sich vom Objekt wie bei einer ► Fahrt.
QUE Faulstich 2002:122
- DEF 2** Eine *Zoom-Rückfahrt* beginnt mit einer Teleeinstellung und endet mit einer Weitwinkелеinstellung. Sie wird auch „*Aufzieher*“ oder „*mooz*“ genannt. Sowohl der horizontale als auch der vertikale Bildwinkel erweitern sich durch das „Aufziehen“, sodass weitere Bildelemente in der Randzone des ► Kaders Platz finden. Eine *Zoom-Rückfahrt* bindet ein Subjekt/Objekt in dessen räumliches Umfeld ein.
QUE Petrasch/Zinke 2003:177
- KON 1** Der korrekte Einsatz einer *Zoom-Rückfahrt* erfolgt dann, wenn nach dem Zeigen eines besonderen Bilddetails über dessen Einbettung in die Szenerie aufgeklärt werden soll.
QUE Petrasch/Zinke 2003:178
- KON 2** [...] wobei der ► Schnitt zwischen diesen ► Einstellungsgrößen in der fünften Version durch ► Zoom-ins bzw. *Zoom-outs* ersetzt wurde.
QUE Beller 2005:180
- KON 3** Dabei kommt es darauf an, dass man beim zweiten Auto nicht sofort erkennt, dass es ein anderes ist. Man wird also zunächst nur die Räder zeigen, und beim *Zoom-Out* kommt dann der Aha-Effekt.
QUE Müller 2003:210
- KON 4** Das Beispiel aus „Touch of Evil“ [...] besteht hinsichtlich der Kameraoperationen aus einer Kombination von einem Schwenk [► Horizontalschwenk] und einer ► Neigung mit dem *Aufziehen* der Kamera von ► Detail auf ► Nah.
QUE Schleicher/Urban 2005:33
- ANM 1** Petrasch und Zinke (2003:177) führen die Termini „Aufzieher“ und „Aufziehen“ als Synonyme des Terminus „Rückzoom“ an, auch Schleicher und Urban (2005:33) verwenden „Aufziehen“ in der Bedeutung von „Rückzoom“. Monaco (2006:18) definiert das „Aufziehen“ jedoch komplett anders – nämlich als „das Erweitern der Öffnung der Blende, um mehr Licht auf den Film zu lassen“; bei dieser Definition dürfte es sich aber um einen Einzelfall handeln.
- ANM 2** Bei einem Rückzoom wird das Aufnahmeobjekt wie bei einer ► Kamera-Rückfahrt zunehmend kleiner abgebildet, trotzdem ist das Ergebnis nicht das gleiche wie bei einer ► Kamerafahrt. Siehe dazu Eintrag „► Zoom“ (Definitionen und Kontexte sowie ANM 2, de).
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriff „► Zoom“.

it zoom indietro

- SYN** zoom all'indietro, zoomata all'indietro, zoomata indietro, carrellata ottica all'indietro, reverse zoom, zoom reverse, zoomata ad allargare, zooming indietro, zooming ad allargare
- V** zoomare all'indietro, zoomare indietro
- DEF** La macchina da presa [...] non si muove ma, attraverso la variazione della lunghezza focale dell'obiettivo, può dar vita a →passaggi da un ►piano più distanziato a uno più ravvicinato [→piano ravvicinato] (►zoom in avanti) o viceversa (*zoom indietro*).
- QUE** Rondolino/Tomasi 2002:122
- KON 1** La *zoomata indietro* [...] si chiama anche „*zoomata ad allargare*“ perché allarga progressivamente il ►campo inquadrato [►inquadrare] da un oggetto fino a tutto l'ambiente che lo contiene.
- QUE** Intralinea 5) (www)
- KON 2** Molte ►sequenze del film di Kubrick iniziano con un ►piano stretto, o addirittura con un ►dettaglio; poi, attraverso una *zoomata all'indietro*, lentamente l'immagine si allarga fino a trasformarsi in un ampio ►totale.
- QUE** Morales 2004:98
- KON 3** Con uno *zooming ad allargare* s'inquadra [►inquadrare] Julie in ►M.F [►mezza figura] [...].
- QUE** Mazzoleni 2002:100
- KON 4** Si tratta di un particolare procedimento di ►ripresa realizzato carrellando indietro [►carrellare indietro] con la mdp e contemporaneamente zoomando in avanti [►zoomare in avanti] o, viceversa, carrellando in avanti [►carrellare in avanti] e *zoomando all'indietro*.
- QUE** Mazzoleni 2002:82
- ANM 1** Siehe ANM 2, de.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►zoom“.

de Vertigo-Effekt

SYN Dolly-Zoom, Vertigo-Zoom, Vertigo Shot

DEF 1 ► Kamerafahrt mit gleichzeitigem, gegenläufigem ► Zoom.
QUE Fuxjäger (www)

DEF 2 Die Kombination aus ► Zoom-Ranfahrt mit gleichzeitiger ► Kamera-Rückfahrt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:178

KON 1 Die Kombination aus ► Zoom-Ranfahrt mit gleichzeitiger ► Kamera-Rückfahrt wird *Vertigo-Zoom* oder *Vertigo-Effekt* genannt, weil er im Spielfilm „Vertigo“ (Regie: Alfred Hitchcock, 1958) erstmalig zu sehen war. Hitchcock wollte mit diesem Effekt die Höhenangst der Protagonisten Scottie Ferguson visualisieren.
QUE Petrasch/Zinke 2003:178

KON 2 Alfred Hitchcocks berühmter *Vertigo-Effekt* aus Vertigo (1958): Aus der Kombination von ► Zoom und gleichzeitiger ► Kamerafahrt ergibt sich eine seltsame Wirkung; hier dazu benutzt, um die Höhenangst James Stewarts darzustellen. Der Kamerablick weitet sich wie bei vor Angst aufgerissenen Augen – ein interessantes Beispiel [...] für die Theorie der produktiven Kamera von Balázs, nach der sich eine innere Haltung durch die äußere Haltung der Kamera ausdrücken lässt.
QUE Paasch (www)

ERK 1 [...] ► Fahrt und ► Zoom [...] können aber auch gegenläufig benutzt werden: bei einer ► Kamerafahrt auf ein Objekt zu kann gleichzeitig ein Zoom eingesetzt werden, der ein Sich-Entfernen vom Objekt suggeriert (z.B. in ► Einstellungen in Hitchcocks „Vertigo“ (1958), auch in Spielbergs „Jaws“ (1975)). Bei genauer Abstimmung der Bewegungen scheint keine Bewegung stattzufinden, wohl aber verändern sich die Proportionsverhältnisse des Gezeigten, sodass der Eindruck einer Veränderung im Sehen („schreckgeweiteter Blick“) entsteht.
QUE Hickethier 2007:67

ERK 2 So kombinierte beispielsweise Alfred Hitchcock in Vertigo (1958) in der berühmten Turmsequenz [► Sequenz] die ► Rückfahrt der Kamera mit einem ► Ranzoom, um beim Blick in die Tiefe des Treppenhauses dem Betrachter ein „echtes“ Schwindelgefühl zu vermitteln.
QUE Korte 2001:27

ANM 1 Petrasch und Zinke (siehe DEF 2 und KON 1) beschreiben nur eine Variante des Vertigo-Effekts, die umgekehrte Form des Vertigo-Effekts wird vernachlässigt – Fuxjägers Definition (siehe DEF 1) umfasst korrekterweise beide Möglichkeiten.

ANM 2 Fuxjäger (www) schlägt für eine ► Zoom-Ranfahrt mit gleichzeitiger ► Kamera-Rückfahrt die Benennung „Dolly-Zoom-In“ vor, für eine ► Zoom-Rückfahrt mit gleichzeitiger ► Kamera-Ranfahrt die Benennung „Dolly-Zoom-Out“, dabei handelt es sich um zwei verschiedene Formen des Vertigo-Effekts. Bei einem „Dolly-Zoom-In“ wird der Hintergrund größer und rückt an der Vordergrund heran. Bei einem „Dolly-Zoom-Out“ hingegen weicht der Hintergrund zurück, entfernt sich sukzessive vom Vordergrund, wodurch ein unnatürlicher sogartiger Effekt entsteht (vgl. Fuxjäger).

ANM 3 Laut Fuxjäger (www) handelt es sich im Film „Vertigo“ entgegen Hitchcocks Angaben (in einem seiner Gespräche mit Truffaut) um einen Dolly-Zoom-Out (siehe ANM 2: ► Kamera-Ranfahrt + ► Rückzoom). Was nun wirklich stimmt, sei dahingestellt. Auch eine Kombination beider Möglichkeiten wäre denkbar.

ANM 4 Siehe auch „► Zoom“, „► Ranzoom“ und „► Rückzoom“.

it effetto Vertigo

DEF 1 L'„*effetto Vertigo*“: ►zooming combinato con ►carrellata.
QUE Mazzoleni 2002:82

DEF 2 Si tratta di un particolare procedimento di ►ripresa realizzato carrellando indietro [►carrellare indietro] con la mdp e contemporaneamente zoomando in avanti [►zoomare in avanti] o, viceversa, carrellando in avanti [►carrellare in avanti] e zoomando all'indietro [►zoomare all'indietro]. Il risultato visivo è sorprendente: viene esaltato il senso della prospettiva, gli oggetti al centro dell'►inquadratura mantengono la stessa dimensione mentre si produce una distorsione ottica nella percezione delle distanze fra figura e sfondo.
QUE Mazzoleni 2002:82

DEF 3 Un'►inquadratura nella quale la prospettiva cambia ma il punto di vista sembra rimanere fisso (in „Vertigo“ la prospettiva si allunga).
QUE vgl. Morales 2004:82

KON La forma „►carrellata indietro combinata con un effetto di ►zoom in avanti“ fu inventata di Hitchcock che la impiegò in „Vertigo“ per le situazioni in cui James Stewart, che soffre di acrofobia, prova le vertigini e in particolare per la ►soggettiva in cui guarda dall'alto le scale del campanile [...]. Nella retorica del cinema tale effetto si è comunque svincolato dalla pura rappresentazione della vertigine fisica ed è stato utilizzato anche per comunicare sensazioni di imprevedibilità, disagio, straniamento. [...] Ovvero può introdurre un insinuante effetto di spaesamento in una scena d'ordinaria quotidianità, come nel virtuosistico epilogo di „Quei bravi ragazzi“ (Goodfellas, 1990) di Scorsese quando Ray Liotta e Robert De Niro vengono ripresi [►riprendere] con un lentissimo „*effetto Vertigo*“.
QUE Mazzoleni 2002:82

ANM 1 Siehe ANM 2 und 3, de.

ANM 2 Morales (DEF 3) spricht von einer tiefer werdenden, sich verlängernden Perspektive in „Vertigo“: eine weitere Bestätigung für Fuxjägers (www) Behauptung, dass es sich im Film „Vertigo“ in Wahrheit um einen →Dolly-Zoom-Out (►Kamera-Ranfahrt + ►Rückzoom) handelt. Siehe dazu ANM 2 und 3, de.

ANM 3 Siehe auch „►zoom“, „►zoom in avanti“ und „►zoom indietro“.

de Reiß-Zoom

DEF Schneller ► Zoom.
QUE Eigendefinition

KON Was wie eine Mischung aus poetischem Dokumentarfilm und Mittelklasse-Gemälde beginnt, verlässt mit einem energischen *Reiß-Zoom* die Idylle und fokussiert Finney.
QUE Rost 1997:135

ANM Siehe auch Oberbegriff „► Zoom“.

it zoom a schiaffo

SYN zoomata a schiaffo, zooming a schiaffo

DEF ► Zoomata velocissima.
QUE ilCorto.it 4) (www)

KON 1 *Zooming a schiaffo* sul ► P.P.P. [► prmissimo piano] di Bliss.
QUE Mazzoleni 2002:104

KON 2 *Zoom avanti a schiaffo* [► zoom in avanti], velocissimo e brevissimo, sui messicani colpiti.
QUE Mazzoleni 2002:112

ANM Siehe auch Oberbegriff „► zoom“.

de Reframing

V die Kadrierung korrigieren

DEF 1 Justierung des ►Bildausschnitts.
QUE Glasmeier/Klippel 2005:16

DEF 2 Kleine ►Kamerabewegungen, wenn sich der/die ProtagonistIn etwas bewegt.
QUE vgl. Groner (www)

KON 1 Die einzelnen ►Einstellungen haben in der Regel eine ►unbewegte Kamera, manchmal ein *Reframing* (Justierung des ►Bildausschnitts) oder sehr ruhige, an den Bewegungen bestimmter Personen orientierte ►Schwenks oder ►Fahrten.
QUE Glasmeier/Klippel 2005:15f

KON 2 Man spricht dann auch von *Reframing* durch ►Cut-Back in den ►Establishing Shot.
QUE Schleicher/Urban 2005:170

ANM Rost (1997:165) verwendet in diesem Kontext die Wendung „die Kadrierung korrigieren“ (►Kadrierung).

it reinquadratura

SYN correzione di campo, correzione dell'inquadratura, correzione (di macchina), reframing, recadrage

V aggiustare l'inquadratura

DEF 1 Breve ►movimento della macchina da presa volto ad aggiustare la propria posizione, a ricentrare – o a mantenere centrata – l'►inquadratura, in seguito a uno spostamento del personaggio.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:157

DEF 2 Si tratta di brevi ►movimenti della macchina da presa, rapportati a quelli di un personaggio che si sposta all'interno di uno spazio limitato: alzandosi ad esempio da una sedia, inchinandosi verso qualcosa o qualcuno, avvicinandosi di un passo o due a un oggetto ecc. Compito di questi piccoli spostamenti di macchina, quasi inavvertibili agli occhi di uno spettatore particolarmente smaliziato e presenti in un film molto più di quanto comunemente non si creda, è quello di mantenere l'equilibrio e la centratura del ►piano nonostante gli spostamenti profilmici che continuamente minacciano la stabilità dell'►inquadratura.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:125f

DEF 3 Eseguire „aggiustamenti“ di ►campo, seguendo ad esempio un attore in movimento.
QUE vgl. Mazzoleni 2002:56

KON 1 Lieve *correzione dell'inquadratura* fatta per bilanciare la composizione dell'immagine; non deve essere avvertita dallo spettatore e non deve influenzare la regia.
QUE Vezzoli 2002:65

- KON 2** È il caso dei movimenti legati alle azioni dei personaggi: la *reinquadratura (reframing)*, ovvero il leggero aggiustamento della camera finalizzato a ►riprendere il cambiamento di posizione di un personaggio [...].
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:47
- KON 3** [...] la mdp riprende [►riprendere] in ►piano fisso quanto avviene di fronte ad essa, senza mai ►panoramizzare (fa semplicemente una *correzione* per →mantenere in campo [►campo; ►(in) campo] Corey quando si allontana sulla sinistra per informarsi sul conto della bella sconosciuta).
- QUE Mazzoleni 2002:105
- ANM** Oft wird auch einfach nur von „aggiustamenti di campo“ (siehe z.B. DEF 3) bzw. „aggiustamenti d'inquadratura“ (v „aggiustare l'inquadratura“) gesprochen.

de unbewegte Kamera

SYN statische Kamera

KON Die einzelnen ►Einstellungen haben in der Regel eine *unbewegte Kamera*, manchmal ein ►Reframing (Justierung des ►Bildausschnitts) oder sehr ruhige, an den Bewegungen bestimmter Personen orientierte ►Schwenks oder ►Fahrten.

QUE Glasmeier/Klippel 2005:15f

ANM 1 In der Praxis wird häufig auch von einer „fixen Kamera“, „fixen Kameraposition“, „fix positionierten Kamera“, „unbeweglichen Kamera“, „starren Kamera“ sowie von einer „statischen Einstellung“ bzw. „starren Einstellung“ gesprochen, um einige Beispiele zu nennen.

ANM 2 Nicht zu verwechseln mit dem Begriff des „►Freeze Frame“, einer Montagetechnik (►Montage).

it macchina fissa

SYN mdp fissa, macchina da presa fissa, camera fissa, inquadratura fissa, piano fisso, inquadratura statica, ripresa a mdp fissa, ripresa in piano fisso, ripresa fissa, inquadratura a ripresa fissa, mdp ferma, mdp immobile

DEF 1 La mdp rimane immobile durante un intero ►piano; il movimento vi è, è quello degli attori od oggetti all'interno del quadro.

QUE Mazzoleni 2002:72

DEF 2 Il quadro è fermo e a muoversi è tutt'al più l'oggetto filmato.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:45

KON 1 [...] la non facile performance di girare tutto il film con la ►macchina a mano (ad eccezione dei siparietti musicali, le uniche ►sequenze a *macchina fissa*)

QUE Mazzoleni 2002:89

KON 2 È più semplice arrivare allo stop semplicemente staccando [►staccare] su una posizione di *mdp fissa*.

QUE Arijon 1999b:117

KON 3 Comincia con una *inquadratura fissa* dal basso [►inquadratura dal basso], in ►contre-plongée, riprendente [►riprendere] un personaggio che stringe le viti della bara dove giace Gray.

QUE Mazzoleni 2002:153

KON 4 Si possono realizzare *riprese fisse*, in movimento, si possono fare ►riprese con la ►camera a mano [...].

QUE Galbiati 2005:131

KON 5 [...] in cui la mdp riprende [►riprendere] in *piano fisso* quanto avviene di fronte ad essa, senza mai ►panoramicare [...].

QUE Mazzoleni 2002:105

ANM Nicht zu verwechseln mit dem Terminus „►fermo immagine“, einer Montagetechnik (►montaggio). Aufgrund dieser Verwechslungsgefahr ist bei der Verwendung der Benennungen „inquadratura fissa“, „inquadratura statica“ und „piano fisso“ (siehe SYN) Vorsicht geboten, denn unter den Synonymen des Terminus „fermo immagine“ finden sich manchmal sehr ähnlich klingende Benennungen. Siehe dazu Eintrag „fermo immagine“, ANM, it.

5.5.1.6 Begriffsfeld Erzählperspektive

de subjektive Kamera

- SYN** Subjektive, subjektive Einstellung, Point-of-View-Shot, PoV-Shot, Point-of-View-Einstellung, PoV-Einstellung, subjektive Kameraeinstellung, subjektive Kameraperspektive, subjektive Perspektive, subjektiver Kamerablick, subjektiver Kamerawinkel, subjektive Aufnahme, subjektive Sicht
- DEF 1** Darstellung der subjektiven visuellen Perspektive einer bestimmten Figur.
QUE Fuxjäger (www)
- DEF 2** Blick der Kamera, der deutlich einer Figur zugeordnet wird.
QUE vgl. Hickethier 2007:127
- DEF 3** Bei diesem Sonderfall der ►Kamerabewegung soll – meist mit einer beweglichen ►Handkamera – Unmittelbarkeit des Dabeiseins dem Rezipienten durch Kamerabewegung vermittelt werden. Im Rhythmus der Bewegung der die Kamera tragenden oder mit sich führenden Person werden die Bilder gezeigt. Ständig verwackelte Bilder, ►Unschärfen, hektische ►Reiß-Schwenks u.ä. erzeugen den Eindruck von Authentizität, vermitteln dem Zuschauer einen hohen Grad an Identifikation mit dem Geschehen.
QUE Gast 1993:28
- KON 1** Ein besonderer Fall ist die *subjektive Kamera*, die uns die Sicht eines Protagonisten aufzwingt und damit unsere Parteilichkeit stimuliert. [...] Wenn sich die Faust des Gegners blitzschnell dem Gesicht/der Kamera nähert und den Detektiv bewusstlos schlägt, dann zeigt die Kamera eben schemenhaft die vorzuckende Faust und dann ein Schwarz, das nur langsam wieder über den glasig-nebulösen Blick zur Abbildung der Realität zurückfindet.
QUE Faulstich 2002:120
- KON 2** Bei längeren ►Sequenzen in *subjektiver Kamera* ergänzt fast immer eine ►Voice Over die Bilder.
QUE Kamp/Rüsel 2007:111
- KON 3** Hitchcock und andere Regisseure von Thrillern haben solche *subjektiven Einstellungen* genutzt, um sowohl die Sicht einer bedrohten Person wie die eines Täters wirksam zu präsentieren.
QUE Rother 1997:234
- KON 4** In „Winterschläfer“ reißt eine *Subjektive* die Zuschauer mit in die Tiefe, als ein Skifahrer [...] in den Abgrund stürzt.
QUE Koebner 2007:720
- KON 5** [...] sodass der Eindruck entsteht, wir würden „mit den Augen der Figur“ Objekte, Raum und Handlung wahrnehmen. Die sogenannten *Point of View Shots* leisten dabei eine starke Involvierung des Rezipienten in das Geschehen und sind u.a. auch Grundlage dafür, dass identifikatorische Prozesse [...] stattfinden können.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:169
- KON 6** Eine *Subjektive* als optisches filmgestalterisches Mittel darf nicht mit subjektiver Berichterstattung oder einer dramaturgisch subjektiven Erzählhaltung verwechselt werden.
QUE Petrasch/Zinke 2003:162
- KON 7** Die Kamera begleitet den Protagonisten, sie eilt ihm voraus, läuft hinter ihm her, übernimmt in *Subjektiven* seinen Blick.
QUE Schleicher/Urban 2005:37
- KON 8** Insbesondere die Art von ►Schuss-Gegenschuss, die einen Blickenden zeigen und im

- QUE** ►Gegenschuss ►montieren, was er scheinbar sieht, ist gleichsam als *Point Of View Shot* vom Spielfilm abgeschaut.
Schnitt 3) (www)
- KON 9** Ein Sonderfall der ►Schuss-Gegenschuss-Montage ist die ►Blickmontage, in der das zweite Bild zeigt, was der Akteur sieht. Handelt es sich um eine *subjektive Aufnahme (Point of View Shot)*, steht die Kamera am Ort des Akteurs [...].
QUE Koebner 2007:622
- ANM 1** Die Termini „subjektive Kamera“ und „Point of View Shot“ werden vom Großteil der Fachautoren synonym verwendet. Manche Autoren wie z.B. Fuxjäger (www) verstehen darunter jedoch zwei unterschiedliche Begriffe: diesem Verständnis nach handelt es sich bei der subjektiven Kamera um einen Unterbegriff des Oberbegriffs „PoV-Shot“. Diese Unterscheidung wird meist dann angewendet, wenn man zwischen einer annähernden und einer ganz genauen subjektiven Sicht unterscheiden will:
Der Terminus „PoV-Shot“ deckt bei dieser Auffassung einen weiteren begrifflichen Bereich ab als der Terminus „subjektive Kamera“, denn mit „Point of View Shot“ werden alle Kamerapositionen bezeichnet, die die Sicht einer Figur genau oder annähernd (d.h. nur ungefähr) wiedergeben.
Der Terminus „subjektive Kamera“ wird nach dieser Auffassung hingegen ausschließlich für jene Kamerapositionen verwendet, die den Eindruck erwecken sollen, dass ganz präzise aus der Sicht einer Figur gefilmt wird – die Kamera nimmt die genaue Position einer Figur ein und „sieht“ sozusagen mit den Augen des Protagonisten; sie gibt seinen Blickwinkel, seine optische Perspektive und somit seine subjektive Wahrnehmung (bzw. Blick) wieder.
Sinnvoll ist diese begriffliche Unterscheidung allerdings nur dann, wenn sie vom Adressaten gekannt wird, ansonsten stiftet sie eher Verwirrung. Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal besteht darin, dass der Terminus „PoV-Shot“ auch auf Gegenstände anwendbar ist, von „subjektiver Kamera“ kann hingegen nur in Bezug auf Personen gesprochen werden.
Ob es sich um eine „subjektive Kamera“ oder um eine „PoV-Shot“ handelt, erkennt man vor allem am Verhalten der anderen Figuren: in Einstellungen, die mit „subjektiver Kamera“ gedreht wurden, gehen die Mitspieler z.B. direkt auf die Kamera zu, schauen und sprechen direkt in die Kamera.
- ANM 2** Häufig verschwimmen die Grenzen zwischen der subjektiven und ►halbsubjektiven Kamera.

it soggettiva

- SYN** inquadratura soggettiva, inquadratura in soggettiva, ripresa in soggettiva, angolazione soggettiva, point of view shot
- DEF 1** L'►inquadratura che riproduce il punto di vista di un personaggio.
QUE Morales 2004:73
- DEF 2** ►Ripresa dove la mdp si sostituisce agli occhi del personaggio che guarda.
QUE Vezzoli 2002:211
- DEF 3** Forma di sguardo ancorata al personaggio, sia letteralmente, quando lo spettatore vede il mondo del racconto *attraverso* i suoi occhi, sia metaforicamente, quando lo spettatore, pur non vedendo direttamente l'universo del racconto attraverso di lui, ne sposa le modalità di visione, vede *come* il personaggio.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:157

- DEF 4** In una *soggettiva* noi vediamo quel che vede un determinato personaggio. Il punto di vista dell'istanza narrante, quello del personaggio e quello dello spettatore coincidono così in un unico sguardo.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:108
- DEF 5** ►Inquadratura in cui la posizione dell'obiettivo (►angolo di ripresa) corrisponde esattamente con il punto di vista del soggetto che resta ►fuori campo.
- QUE Petri 2006:51
- KON 1** In realtà, esistono delle ►inquadrature che sono di per sé riconoscibili come *soggettive*, senza il bisogno della combinazione con l'inquadratura del guardante, perché marcate da segni che rivelano l'ancoraggio allo sguardo del personaggio.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:51
- KON 2** Insomma, la struttura del *point of view shot* può essere concepita come una forma di ►raccordo, per mezzo dello sguardo del personaggio, fra due porzioni di spazio continue o contigue e tramite una transizione temporale basata sulla continuità o sulla simultaneità.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:51
- KON 3** La *soggettiva*, come insegna Hitchcock, facilita l'identificazione solo nel momento in cui si accompagna a delle ►oggettive del personaggio col quale dobbiamo identificarci.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:118
- KON 4** Un altro esempio di ►controcampo è quello che permette il →passaggio da una *ripresa in soggettiva* a una ►oggettiva, ossia che riprende [►riprendere] il personaggio che nella precedente *inquadratura soggettiva* era in ►fuoricampo.
- QUE Petri 2006:57
- KON 5** [...] quando vi siano due personaggi che si fronteggiano guardandosi reciprocamente: si hanno allora due *soggettive* consecutive, in cui ognuno dei due personaggi guarda direttamente in macchina [►sguardo in macchina]. [...] si produca un coinvolgimento emotivo molto forte, vuoi per la naturale caratteristica della *soggettiva* di favorire i processi di identificazione, vuoi per l'effetto di intensificazione derivante dalla doppia *soggettiva*.
- QUE Mazzoleni 2002:39
- KON 6** Un esempio straordinario di *soggettive* consecutive segna un acme di tensione drammatica [...] in „Gli uccelli“. [...] Ci vengono mostrati ora il ►PP [►primo piano] della donna che parla invasata guardando Melanie dritto negli occhi (è una *soggettiva* di Melanie, come capiremo subito dopo al ►cambio di inquadratura), ora la stessa Melanie vista in *soggettiva* dalla donna.
- QUE Mazzoleni 2002:39
- ANM 1** Die Definition von Ambrosini, Cardone und Cuccu (DEF 3) geht über die klassische Form der subjektiven Kamera hinaus und schließt auch die metaphorische (angedeutete) Variante der subjektiven Kamera mit ein („soggettiva in senso metaforico“). Möchte man im Italienischen betonen, dass es sich um die klassische Form der subjektiven Kamera handelt, bei der die Kamera exakt die Position der Figur einnimmt, ist es üblich, von „soggettiva pura“ zu sprechen.
- ANM 2** Häufig verschwimmendie Grenzen zwischen der subjektiven und ►halbsubjektiven Kamera (siehe Eintrag „►semi-soggettiva“).
- ANM 3** Siehe ANM 1, de.

de Blick in die Kamera

DEF Direkte Blickansprache des Zuschauers.
QUE Hickethier 2007:64

KON 1 Der *Blick in die Kamera* gilt im klassischen Kinokanon, der 1935 längst fest etabliert ist, als verboten, weil er illusionsbrechend ist (Verlassen des diegetischen Raums [►Diegese]).
QUE Engell 1) (www)

KON 2 Besonders während der letztgenannten ►Szene fällt auch der direkte *Blick in die Kamera* auf, was im Spielfilm völlig unüblich ist, in „8 ½“ aber des öfteren passiert. Einige Mitarbeiter blicken direkt in die Kamera und bitten Guido, für sie beim Kardinal gute Worte einzulegen [...], in der ersten Szene im Kurpark fährt die Kamera an wartenden Patienten vorbei [►Kamerafahrt, ►seitliche Fahrt], die in die Kamera lächeln und winken [...]; auch Guido selbst wirft während des Telefonats mit Luisa in der Hotellobby einen kurzen Blick in die Kamera [...].
QUE Rosenstein (www)

KON 3 Der *Blick in die Kamera* unterstützt die Identifikation mit der Filmfigur. [...] Der Blick der Filmfigur in in die Kamera, bei dem das Publikum der Adressat ist, wird im erzählenden Film selten eingesetzt. Wenn das Publikum direkt angesprochen wird, ist es in den meisten Fällen aufgefordert, die entsprechenden Charaktere kennenzulernen. In Woody Allens „Der Stadtneurotiker“ (1977) spricht Allens Figur Alvy Singer direkt zum Publikum und erklärt seine neurotisch-komische Lebensphilosophie. Wir werden ins Vertrauen gezogen und können für die folgenden Ereignisse mehr Verständnis aufbringen. Am Anfang der Schülerkomödie „Ferris macht blau“ (1986) erläutert der smarte Titelheld dem Publikum, welche Tricks es gibt, die Schule zu schwänzen. Auch hier dient die Publikumsansprache dazu, uns den geschickten Blaumacher möglichst schnell und effektiv vorzustellen und ihn sympathisch zu machen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:105

ERK 1 Die Figuren blicken auch in die Zuschauerrichtung, aber immer leicht seitlich daran vorbei, verbleiben also innerhalb des fiktionalen Raums [...]. Mit dieser im klassischen Hollywood-Kino [►Hollywood-Stil] entwickelten Regel hat nachhaltig die Nouvelle Vague mit ihren Filmen, insbesondere Jean-Luc Godard [...], gebrochen. Seither zeigt auch der neuere Hollywoodfilm die Protagonisten immer häufiger frontal zum Zuschauer blickend, um dadurch den Zuschauer direkter anzusprechen [...]. Die ursprünglich als illusionsbrechend eingesetzte direkte Blickansprache des Zuschauers [...] wurde hier in Illusionierungskonzepte eingebaut.
QUE Hickethier 2007:64

ERK 2 Philip Marlowe ist nur am Anfang und Ende des Films aus „neutraler Perspektive“ zu sehen, wenn er das Publikum direkt (indem er in die Kamera blickt) anspricht, um den Rahmen für die in ►Rückblende erzählte Geschichte zu setzen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:101

it sguardo in macchina

DEF 1 Il personaggio si congeda dallo spettatore rivolgendo il proprio sguardo direttamente in camera.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:70

- DEF 2** Quando un personaggio rivolge lo sguardo, accompagnato o meno dalla propria voce, verso la macchina da presa e, per suo tramite, allo spettatore, svolgendo nei confronti di quest'ultimo una funzione di appello, di indirizzo.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:54
- KON 1** Le ►soggettive, anche solo per il fatto che violano programmaticamente il tabù dello *sguardo in macchina* del personaggio, corrono il rischio di risultare ►inquadrature „volute“, che fanno „sentire“ la presenza della macchina da presa.
QUE Morales 2004:75
- KON 2** Due sono le forme di devianza che qui possiamo rinvenire: lo *sguardo in macchina* e l'assenza del ►controcampo. Nel dialogare con Marlowe le due donne [...] lo guardano negli occhi ed essendo il punto di vista del personaggio coincidente con quello della macchina da presa, inevitabilmente questi sguardi finiscono con il dirigersi verso il centro dell'obiettivo della cinecamera, dando così vita a un modello che contrasta nettamente con ciò che accade in un dialogo classico, dove i personaggi guardano a destra o a sinistra dell'obiettivo. Così facendo gli interlocutori di Marlowe finiscono col rivolgersi sì al detective ma anche allo spettatore, il cui sguardo coincide con la macchina da presa, infrangendo in questo modo uno dei tabù del ►cinema classico [...].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:118f
- KON 3** Certo, questo tipo di ►inquadratura implicitamente ironica può allontanare lo spettatore dal plot, ma può anche creare una forte complicità con lui, riuscendo a tirarlo non dentro la storia ma dentro lo schermo, rendendolo complice, attraverso il suo svelamento, del gioco della finzione. A volte con effetti esilaranti, come nel caso del primo *sguardo in macchina* di Igor/Marty Feldman in „Frankenstein junior“.
QUE Morales 2004:73
- ERK 1** E per finire, appena la ragazza esce dalla chiesa, si guarda un po' intorno e poi ... paf! ammicca verso la macchina da presa, sorridendo allo spettatore. Sono passati una manciata di minuti e il nostro regista ha già trasgredito due delle regole fondamentali del ►cinema classico: ha scavalcato il campo [►scavalco del campo] e ha fatto *guardare in macchina* l'attrice senza alcuna motivazione apparente.
QUE Morales 2004:59
- ERK 2** Un'[►inquadratura] del tutto particolare è quella che potremmo definire la ►soggettiva dello spettatore. È quella che si realizza quando il personaggio si rivolge direttamente a noi. Pensate allo speaker del telegiornale che guarda verso la telecamera: l'impossibile ►controcampo di quella immagine siamo noi, e lo speaker è la nostra soggettiva.
QUE Morales 2004:73
- ERK 3** Groucho Marx si rivolge spesso agli spettatori mentre dice le sue battute surreali. In altri casi, alcuni personaggi instaurano un vero e proprio dialogo con lo spettatore rivolgendosi alla macchina da presa come se parlassero con ognuno di noi. Certo, questo tipo di ►inquadratura implicitamente ironica può allontanare lo spettatore dal plot, ma può anche creare una forte complicità con lui, riuscendo a tirarlo non dentro la storia ma dentro lo schermo, rendendolo complice, attraverso il suo svelamento, del gioco della finzione. A volte con effetti esilaranti, come nel caso del primo *sguardo in macchina* di Igor/Marty Feldman in „Frankenstein junior“.
QUE Morales 2004:73
- ANM** Morales (ERK 2) spricht im Zusammenhang mit dem „Blick in die Kamera“ von einer „soggettiva dello spettatore“.

de Halbsubjektive

- SYN** halbsubjektive Erzählperspektive, halbsubjektive Sicht, halbsubjektive Einstellung, halbsubjektive Perspektive, halbsubjektive Kameraperspektive, halbsubjektive Kamera, Quasi-Subjektive, angenähert subjektiver Shot, halbsubjektiver Point-of-View-Shot (ÜV), halbsubjektiver PoV (ÜV)
- KON 1** Hitchcock benutzte die ►Kamerafahrt in erster Linie in der Funktion der *Quasi-* oder *Halbsubjektiven*. Sie ist nicht der Blick des Helden, aber auch nicht der neutrale Blick des Zuschauers. Sie ist die Interpretation des ►subjektiven Blicks durch den Regisseur. Sie interpretiert das Gesehene, betont, gewichtet und lenkt unsere Sicht. Die sich verändernde Ansicht des Bildes lässt es uns Abtasten. Das Auge wandert, der Blick ist nicht starr, er sucht. Die Kamerafahrt steht für die Komplexität des Wahrnehmungsbildes und unwillkürlich steht in diesem Zusammenhang die Treppensequenz [►Sequenz] als zentrales Bild im Gesamtwerk Hitchcocks.
- QUE** Bärenklau (www)
- KON 2** Der Raum hier erscheint leer, obwohl er voller Menschen ist. Er ist nur mit den verschiedenen Blickrichtungen und ihren entsprechenden ►Kamerabewegungen angefüllt. Die Kamerabewegung führt unsere scheinbar neutrale Sicht allmählich und unmerklich in die einer *Halbsubjektiven* über. Es ist eine stumme ►Szene, ohne Worte, nur Blicke. [...] Die Form schafft den Inhalt neu. Wir werden über die Bewegungen der Kamera nicht zu Zeugen, sondern wir werden über den Blick Scotties zu Voyeuren, mit in das Geschehen hineingezogen. Unsere Distanz wird verringert. Die Blicke des Helden werden zu unserem eigenen Sehen, nie sind wir teilnahmslos.
- QUE** Bärenklau (www)
- KON 3** Wir sehen also nicht etwa in subjektiver [►subjektive Sicht] oder *halbsubjektiver Sicht* über seine Schulter hinweg oder mit seinen Augen, was er sieht, sondern wir sehen seinen Nacken, während er etwas sieht, das für uns zwar [erahnbare] ist, aber nicht im Fokus liegt. Da wir sein Gesicht auch nicht sehen können, wissen wir nicht genau, was das, was er sieht, für ihn bedeutet.
- QUE** Engell 2) (www)
- KON 4** „North By Northwest“ ist, wie bereits angeführt, aufgrund seiner *halbsubjektiven Erzählperspektive* an die Montage des Blicks [►Blickmontage] gebunden. Thornhills Blick leitet die ►Montage der einzelnen ►Bildkader.
- QUE** Bärenklau (www)
- ANM 1** Die Begriffe „Halbsubjektive“ und „►freie indirekte Subjektivierung“ liegen eng beieinander (siehe KON 1).
- ANM 2** Häufig verschwimmen die Grenzen zwischen der subjektiven (►subjektive Kamera) und halbsubjektiven Kamera.
- ANM 3** Der Begriff der „halbsubjektiven Kamera“ wird in der deutschen Fachliteratur (im Gegensatz zur italienischen Fachliteratur) kaum angesprochen. Das liegt mitunter daran, dass in der deutschen Fachsprache bei den Erzählperspektiven meist nicht so genau differenziert wird wie in der italienischen Fachsprache.

it semisoggettiva

- SYN** inquadratura semisoggettiva, pseudo-soggettiva, soggettiva in senso metaforico
- DEF 1** Quando un'►inquadratura si avvicina moltissimo al punto di vista di un personaggio ma non lo ripropone esattamente.
QUE Morales 2004:74
- DEF 2** Un'►inquadratura che, pur essendo attribuibile ad un personaggio, non coincide perfettamente con la sua visuale.
QUE Mazzoleni 2002:155
- DEF 3** ►Inquadratura in cui l'►angolo di ripresa è posto vicino al punto di vista del soggetto. In pratica gli si pone di fianco.
QUE Petri 2006:51
- DEF 4** Un'►inquadratura che pur rappresentando lo sguardo di un personaggio non ne rispetta sino in fondo la posizione. Ciò accade quando la macchina da presa è più vicina o lontana dall'oggetto di quanto non lo sia il personaggio o lo inquadra [►inquadrare] da una ►angolazione leggermente diversa. Come accadeva già per la ►scala dei piani anche qui non è facilmente identificare il confine tra le due possibilità (e forse è inutile cercarlo). Come *semi-soggettiva* possiamo inoltre intendere quel tipo di inquadratura che ci mostra una determinata porzione di realtà così come la vede un personaggio dove, tuttavia, la macchina da presa non ne sostituisce lo sguardo ma si colloca leggermente alle sue spalle, che finiscono così con l'entrare ►in campo insieme alla nuca.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:110
- KON 1** [...] le forme di sguardo *semi-soggettive* o →soggettive in senso metaforico. Esse configurano un tipo di visione tecnicamente oggettiva [►oggettiva], perché le ►inquadrature in questione non scaturiscono direttamente dal personaggio: il punto da cui prende letteralmente origine lo spazio dell'inquadratura non è quello corrispondente alla posizione del personaggio, che infatti può anche essere compreso al suo interno. Tuttavia, l'inquadratura e lo spazio che essa circonda sono riconducibili, anche solo attraverso inferenze di carattere narrativo, alla sua visione. Lo sguardo si scolla letteralmente dal personaggio che lo produce e viene proiettato, riflesso, dislocato nello spazio. Nonostante questo, la costruzione logico-narrativa del segmento filmico in cause permette di attribuirne metaforicamente la paternità al personaggio stesso.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:53
- KON 2** „Witness“ è un film ricchissimo di *semi-soggettive* ma scarso di →soggettive pure [►soggettiva].
QUE Morales 2004:75
- KON 3** Il film si apre con una serie di ►carrellate aeree in cui il paesaggio è filmato da dietro la nuca dei piloti degli elicotteri, in modo da risultare come le loro *pseudo-soggettive*.
QUE Mazzoleni 2002:86
- KON 4** Lei, inquadrata dal basso [►inquadrare dal basso] in una *semi-soggettiva* dell'uomo, gli si avvicina sorridendo [...].
QUE Mazzoleni 2002:123
- ANM 1** Wie Rondolino und Tomasi (DEF 4) anmerken, verschwimmen die Grenzen zwischen der subjektiven (►subjektive Kamera) und halbsubjektiven Kamera (siehe auch KON 1), was zu unterschiedlichen Definitionen führt. Die Mehrzahl der Autoren versteht jedoch unter einer „semi-soggettiva“ nur ein leichtes Abweichen vom exakten subjektiven Blick des Akteurs.
- ANM 2** Die Begriffe „semisoggettiva“ und „►soggettiva libera indiretta“ liegen eng beieinander.

de freie indirekte Subjektivierung

- DEF 1** Subjektivierender Akzent, der die Bildzeichen definiert und ihre spezifische ästhetische Qualität, ihre „Poesie“ ausmacht. [...] Ästhetisch geht mithin in die entsprechenden Bildzeichen eine subjektive Ausdrucksqualität ein, die den Stil des Filmautors repräsentiert.
 QUE vgl. Schnell 2000:182
- DEF 2** Abweichender Perspektivismus der Kamera, der weder als objektiv noch als subjektiv zu bezeichnen ist: „Eine Person agiert auf der Leinwand und ihr wird unterstellt, die Welt in einer bestimmten Weise zu sehen. Die Kamera sieht sie und ihre Welt zugleich von einem anderen Standpunkt, der den Blickpunkt der Person denkt, reflektiert und transformiert.“
 QUE vgl. Döring 2006:140 und Deleuze in Döring 2006:140
- DEF 3** Filmische Stilmittel, „die die Wahrnehmung in einem unabhängigen ästhetischen Bewusstsein verdoppeln [...]. Kurz, das Wahrnehmungsbild findet seinen Status als *freies, indirektes* und *subjektives* Bild, sobald es seinen Inhalt in einem autonom gewordenen Kamerabewusstsein reflektiert [...]. Diese Verdoppelung nennt Pasolini '*freie indirekte subjektive*' Bilder. [...] [E]s handelt sich darum, Subjektives und Objektives auf eine reine Form hin zu überwinden, die sich zu einer autonomen Sicht des Inhalts erhebt. [...] [W]ir werden von einem Wechselverhältnis zwischen Wahrnehmungsbild und einem es transformierenden Kamerabewusstsein erfasst (die Frage, ob das Bild objektiv oder subjektiv sei, stellt sich also nicht mehr): ein sehr spezielles Kino, das Geschmack daran gefunden hat, 'die Kamera spürbar werden zu lassen.'“. Die kinematographische Verkörperung für ein „cinema di poesia“ ist Antonioni. In seinen Filmen erreicht die „neurotische Persönlichkeit – oder der Mensch im Identitätsverlust – [...] eine '*freie indirekte*' Beziehung zu der poetischen Vision des Autors, die sich in jener, ja, durch sie bestätigt, auch wenn sie ganz von ihr unterschieden bleibt. Die schon vorgegebene [►Einstellung] führt zu einer eigentümlichen Abgehobenheit der Person, die sich beim Agieren zusieht. Die Bilder eines Neurotikers [...] werden so zu Visionen des Autors, der anhand der Phantasmen seines Helden vorgeht und reflektiert.“
 QUE Schlieper und Deleuze in Schlieper (www)
- KON** Die „*freie indirekte Subjektivierung*“ besitzt für Pasolini eine andere Qualität als der Innere Monolog in der Literatur, weil den Bildzeichen des Films die abstrakte und theoretische Dimension der Sprache fehle. [...] Nicht nur die Kronzeugen, die Pasolini in diesem Zusammenhang anführt (Antonioni, Bertolucci, Godard, Rocha), lassen sich als Repräsentanten dieser gleichsam selbstreflexiven Ästhetik nennen, sondern auch einige seiner eigenen Arbeiten wie „Accatone“, „Edipo Re“ oder „Teorema“ können als Einlösung dieses Programms gelten.
 QUE Schnell 2000:182f
- ANM 1** In der deutschen Filmliteratur ist dieser Begriff sehr selten anzutreffen, da es sich um ein filmisches Gestaltungsmittel handelt, das filmhistorisch gesehen vor allem in Italien große Bedeutung hat, nachdem es von Pasolini zum ersten Mal bewusst eingesetzt und von ihm und anderen italienischen Regisseuren entscheidend geprägt wurde.
- ANM 2** Die Ausprägungen der „freien indirekten Subjektivierung“ sind von Regisseur zu Regisseur sehr verschieden. Eine „freie indirekte Subjektivierung“ wird in der Regel durch den Einsatz mehrerer Stilmittel erreicht wie z.B. durch obsessive Kameraführung bei der Darstellung von Neurotikern, schwankende Bewegungen einer ►Handkamera, bewusst falsche ►Montagen, endloses Verharren auf dem gleichen Bild, Einsatz verschiedener Objektive für die gleiche ►Einstellung, massive Verwendung des ►Zooms, scheinbar unmotivierte hochscharfe [►scharf] Anvisierungen sowie ständiges, scheinbar zufälliges ►Gegenlicht, das die Objekte verschwimmen lässt (neuer technischer Codex, vgl. Schnell 2000:183).
- ANM 3** Die Begriffe „►freie indirekte Subjektivierung“ und „Halbsubjektive“ liegen eng beieinander (siehe Eintrag „Halbsubjektive“, KON 1, de).

it soggettiva libera indiretta

- DEF 1** Un uso della mdp che enfatizza appunto l'arbitrarietà soggettiva delle →immagini filmiche.
QUE Mazzoleni 2002:88
- DEF 2** La *soggettiva libera indiretta* è una operazione stilistica e non meramente linguistica, che si concretizza in „un monologo interiore privo dell'elemento concettuale e filosofico astratto esplicito“ [Pasolini]. Ciò si esplica nella liberazione delle possibilità espressive che sono state storicamente soffocate dalla tradizione prosaica del cinema.
QUE Nicolosi (www)
- KON 1** Costa ha definito la *soggettiva libera indiretta* di Pasolini come la materializzazione di un certo modo di intendere la realtà di un personaggio in tutte le ►inquadrature, anche quelle chiamate ►oggettive. Così, se il personaggio è un nevrotico, che distorce nevroticamente la sua realtà, l'autore deve trasferire questa nevrosi nelle immagini, non solo in quelle ►soggettive, ma in tutte le inquadrature, il ►montaggio, la luce, la scenografia, la fotografia ecc. L'esempio fatto da Costa, è quello dell'esperienza espressionista, in cui si ha una costante deformazione percettiva e stilistica del pro-filmico [Costa, 1993].
QUE Nicolosi (www)
- KON 2** [...] tratti decisamente analoghi a quella che Pier Paolo Pasolini ha voluto nominare „*soggettiva libera indiretta*“, richiamandosi a un procedimento linguistico-letterario. Il riferimento è a quella soluzione letteraria chiamata „discorso libero indiretto“, che consiste nell'assunzione da parte dell'autore, non segnalata dalle virgolette, del discorso del personaggio. Ciò può comportare anche l'immersione dell'autore nella psicologia del proprio personaggio attraverso l'adozione della sua lingua [...] o semplicemente del suo stile. Nel cinema questa operazione si traduce in termini di immagini: l'enunciatore presenta in forma tecnicamente ►oggettiva, dunque evitando soggettive letterali, modalità di visione che induttivamente lo spettatore connette al personaggio e a un suo stato d'animo alterato, segnalato nel corso del racconto e mimato ora dalle immagini.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:55
- KON 3** Per il suo sottolineare la soggettività della visione, [la ►macchina a mano] divenne marca stilistica del cinema di Pasolini che, teorizzando la „*soggettiva libera indiretta*“ [...], assegnava alla macchina a mano un ruolo privilegiato, annettendole di volta in volta l'una e l'altra delle sue caratteristiche peculiari: il rinviare cioè a un punto di vista soggettivo (del personaggio) e l'esplicitare la presenza „autoriale“ della mdp.
QUE Mazzoleni 2002:88
- KON 4** Pasolini, invece, considera la *soggettiva libera indiretta* una modalità espressiva che caratterizza in modo particolare lo stile e il linguaggio del „cinema di poesia“, cioè del cinema moderno degli anni cinquanta e sessanta, cinematografia della soggettività autoriale per eccellenza.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:56
- KON 5** Le ►inquadrature, con ►camera a spalla, che seguono il Cristo proprio alle spalle, offrendo il punto di vista degli apostoli, sono un esempio delle famose *soggettive libere indirette*, teorizzate da Pasolini in „Empirismo eretico“ e analizzate da Deleuze (Deleuze: nel cinema si possono vedere immagini che si pretendono ►oggettive, o ►soggettive. Si tratta di superare il soggettivo e l'oggettivo verso una forma pura che si erge come visione autonoma del contenuto). Non si tratta di soggettive, in quanto lo sguardo dell'autore non si immedesima con nessuno dei presenti, né di oggettive perchè la ►camera a mano offre il punto di vista di chi segue il Cristo e cammina dietro di lui. Questa soluzione stilistica fa sì che non si presentino più immagini soggettive o oggettive, o meglio, che la differenziazione netta fra le due venga sfumata, non si comprenda più con quale immagine si ha a che fare: È un cinema molto particolare che ha acquisito il gusto di “far sentire la cinepresa”. I metodi che Pasolini individua che ben riflettono questo modo di procedere,

sono “l'inquadratura insistente” o “ossessiva”, “l'alternanza di diversi obiettivi su una stessa immagine”, e “l'uso eccessivo dello ►zoom” e di quest'ultimo in particolare se ne può riscontrare l'utilizzo massiccio in questo film.

QUE Deaglio (www)

KON 6 La rivoluzione pasoliniana fu proprio questa: abolire il distacco oggettivo tra autore e materia, cercando un punto di fusione che fosse ribadito lungo tutto l'arco del film dallo sguardo adoperato dal regista. Incarnarsi nell'opera diventando egli stesso l'opera, materia espressiva ed espressa, facendo del cinema poesia, attraverso quella struttura mimetica che ha contaminato tutti i poeti dal tardo-romanticismo in poi. Questa tecnica, che Pasolini definì *soggettiva libera indiretta*, è il cardine di Edipo re e di tutti i successivi film. L'ambiente che circonda l'eroe tragico, le scenografie naturali, le luci, i colori del cielo, sono tutti elementi che appartengono alla sua geografia interiore, anche quando egli non è direttamente ►in campo. Come se il mondo si fosse plasmato attraverso gli occhi di Edipo, e noi fossimo prigionieri di questo filtro perenne. Tutto è rappresentato in funzione di Edipo, e quando la macchina da presa panoramica [►panoramicare] nel deserto per descrivere l'avanzata di un truppa di soldati, lo fa tremando, sconnessa, perché in realtà riproduce lo stato d'animo di Edipo. Edipo è poesia nella successione dei movimenti a-razionali e nella volontà di adesione del protagonista-autore al proprio istinto. In questo modo Pasolini crea un'opera assolutamente libera, svincolata dalla necessità di rappresentare attraverso i cardini classici della grammatica cinematografica: attori, scenografie, ►montaggio. Tutto è abolito e reso in funzione della forza esplosiva-espressiva del film; tutto è asservito, pertanto, al continuum mente-corpo dell'autore, proiettato all'interno della sua opera senza soluzione di continuità.

QUE Pingitore (www)

KON 7 Naturalmente, nel cinema, al discorso diretto corrisponde la ►soggettiva, mentre, come abbiamo detto, secondo Pasolini, è la *soggettiva libera indiretta* che sostituisce il libero indiretto.

QUE Nicolosi (www)

de **scheinbar subjektive Kamera**

- SYN** scheinbar subjektive Einstellung, scheinbar subjektiver Blick
- KON** Die *scheinbar subjektive Kamera* bewegt sich an einer Stelle der ►Szene auf den Eingang zur „Colorado-Halle“ zu, wo die von der „Schreibkunst“ ihres Mannes entsetzte Wendy sichtbar wird. Die Annahme des Zuschauers, diese ►Fahrt beschreibe die ►subjektive Sicht des sich annähernden Jack, wird gleich darauf aber enttäuscht, als dieser von der Seite ins Bild kommt.
- QUE** Eberth 2007:102
- ANM 1** Dieser Begriff wird in der deutschen Fachliteratur (im Gegensatz zur italienischen Fachliteratur) kaum angesprochen. Das liegt mitunter daran, dass in der deutschen Fachsprache bei den Erzählperspektiven meist nicht so genau differenziert wird wie in der italienischen Fachsprache.
- ANM 2** Siehe auch „►subjektive Kamera“.

it **falsa soggettiva**

- DEF** ►Inquadrature che pur simulando un carattere di soggettiva stilistica si rivelano poi, o si trasformano nel corso della loro durata, in ►piani oggettivi.
- QUE** Rondolino/Tomasi 2002:110
- KON 1** [...] il processo di sganciamento dello sguardo soggettivo dalla esatta collocazione spaziale del personaggio produce la *falsa soggettiva* (cheated ►point-of-view shot). Si tratta di un tipo di ►inquadratura che si presenta a tutta prima come ►soggettiva e che poi rivela di non fare capo, interamente o per parte della propria durata, allo sguardo del personaggio. In „Tre colori – film rosso“ (Krzysztof Kieslowski, 1994), nella ►sequenza in cui Valentine si introduce nell'abitazione del giudice in pensione, la macchina da presa sembra restituire il suo percorso in soggettiva; quando poi, improvvisamente, la ragazza entra in campo dalla destra dell'inquadratura lo spettatore comprende che la macchina da presa, a un certo punto, ha „abbandonato“ il personaggio.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:53
- KON 2** Una *soggettiva* può anche essere *falsa*: sembra il punto di vista di qualcuno, e invece non lo è. [...] Una *soggettiva* può essere definita *falsa* anche quando parte come ►soggettiva e si trasforma in ►oggettiva.
- QUE** Morales 2004:76
- ANM** Siehe auch Eintrag „►soggettiva“.

de objektive Kamera

- SYN** Objektive, objektive Einstellung, objektive Kameraeinstellung, objektive Perspektive, objektive Kameraperspektive, neutrale Perspektive, neutrale Blickperspektive, neutrale Kameransicht
- DEF 1** Im Unterschied zur ►subjektiven Kamera eine Art, den Kamerastandpunkt so zu wählen, dass die ►Szene nicht aus der Sicht einer bestimmten Person aufgenommen [►aufnehmen] wird.
QUE Müller 2003:301
- DEF 2** Blickt die Kamera scheinbar unbeteiligt von außen auf ein Geschehen, wird von *objektiver Kameraeinstellung* gesprochen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:161
- DEF 3** ►Einstellungen der Kamera, welche gewissermaßen von außen ein Geschehen darstellen und keiner ►intradiegetischen Figur oder ►extradiegetischen Instanz zugeordnet werden können. Als ein einfaches Beispiel seien hier die verschiedenen Formen von ►Establishing Shots genannt, welche in einer Außenperspektive entweder großräumig den Schauplatz der Handlung vorstellen oder aber in einer ►Totalen einen Innenraumschauplatz überblicksartig repräsentieren.
QUE vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:169
- KON 1** [...] dass in etlichen ►Sequenzen [...] nicht unterschieden werden kann zwischen verlässlichen *Objektiven* eines Erzählers, also der Außenrealität aller, sozusagen unserer gemeinsam geteilten Erfahrungswirklichkeit, und den Halluzinationen, Träumen, Einbildungen der Charaktere.
QUE Koebner 2007:508
- KON 2** Charakteristisch für den Film [...] ist der Umstand, dass subjektive [►subjektive Perspektive] und *objektive Perspektiven* sich ständig überlagern, sodass selten eine strikt *neutrale Blickperspektive* ausgemacht werden kann.
QUE Koebner 2007:507
- KON 3** Philip Marlowe ist nur am Anfang und Ende des Films aus „*neutrale Perspektive*“ zu sehen, wenn er das Publikum direkt (indem er in die Kamera blickt [►Blick in die Kamera]) anspricht, um den Rahmen für die in ►Rückblende erzählte Geschichte zu setzen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:101
- ANM** Siehe auch Antonym „►subjektive Kamera“.

it oggettiva

- SYN** inquadratura oggettiva, piano oggettivo
- DEF** ►Inquadratura che non corrisponde al punto di vista di nessun personaggio.
QUE Morales 2004:157
- KON 1** Nelle *inquadrature oggettive* è il narratore che guarda, lo spettatore è al riparo da eccessive intrusioni nella sua comoda posizione di osservatore; nelle ►soggettive invece lo spettatore è costretto a guardare con gli occhi di un personaggio.
QUE Morales 2004:66

- KON 2** Si tratta di un'▶inquadratura dallo statuto incerto, che sembra rimandare allo sguardo del personaggio, per rivelarsi infine un'*oggettiva*.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:69
- KON 3** Un altro esempio di ▶controcampo è quello che permette il →passaggio da una ▶ripresa in soggettiva a una *oggettiva*, ossia che riprende [▶riprendere] il personaggio che nella precedente ▶inquadratura soggettiva era in ▶fuoricampo.
QUE Petri 2006:57
- KON 4** Una ▶soggettiva può essere definita falsa [▶falsa soggettiva] anche quando parte come soggettiva e si trasforma in *oggettiva*.
QUE Morales 2004:76
- KON 5** L'alternarsi delle due ▶soggettive consecutive fa sì che si faccia a meno dell'istanza narrante rappresentata dalle *inquadrature oggettive* e si produca un coinvolgimento emotivo molto forte [...].
QUE Mazzoleni 2002:39
- KON 6** ▶Inquadrature che pur simulando un carattere di ▶soggettiva stilistica si rivelano poi, o si trasformano nel corso della loro durata, in *piani oggettivi*.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:110
- ANM** Siehe auch Antonym „▶soggettiva“.

5.5.1.7 Begriffsfeld Schärfe

de Schärfe

SYN Bildschärfe

DEF Die *Schärfe* eines →Filmbildes hängt von der genauen Beachtung verschiedener Variablen des Objektivs ab. Sie ist vor allem ein psychologischer Eindruck, der einen gewissen Spielraum zur optisch präzisen *Schärfe* zulässt.

QUE Monaco 2006:144

KON 1 Ein Regisseur kann während einer ► Aufnahme die *Schärfe* verändern [...].

QUE Monaco 2005:83

KON 2 Die ► Unschärfeblende lässt das Ende einer ► Einstellung bis zur Unkenntlichkeit an *Schärfe* verlieren, um dann nach einer ► Überblendung in die nächste, ► unscharf beginnende, Einstellung wieder zur gewohnten *Bildschärfe* zurückzukehren.

QUE Gasteier (www)

ANM Siehe auch Einträge „► scharf“ (Adjektiv) und „► Unschärfe“ (Antonym).

it nitidezza

DEF Grado, più o meno elevato, con cui si riescono a distinguere i dettagli che compongono un'immagine fotografica o filmica [→immagine filmica].

QUE vgl. Ellissi (www)

KON 1 Antonioni apre la ► scena col ► campo vuoto in ► fuori fuoco e poi fa entrare ► in campo il personaggio ► a fuoco, giocando dunque sul contrasto fra i parametri di *nitidezza* e di ► flou.

QUE Mazzoleni 2002:33

KON 2 [...] i film dei fratelli Lumière erano caratterizzati da una *nitidezza* pressoché uniforme in quanto godevano di una ► profondità di campo molto ampia, che era conseguenza diretta della luminosità dei primi obiettivi e anche del fatto che si girasse in esterni, dunque in ambienti molto illuminati.

QUE Mazzoleni 2002:31

KON 3 [...] una vocina muta tenta di avvertirci che in quei palazzi sul fondo, che i nostri occhi umani non dovrebbero vedere così nitidi [► nitido], si cela un pericolo. L'innaturale *nitidezza* li rende incombenti, come se volessero gareggiare con le immagini in → primo piano, e se la testa ci avverte che in guerra il pericolo può essere ovunque.

QUE Morales 2004:101

KON 4 [...] l'► inquadratura seguente si apre con la nuova immagine che, da ► fuori fuoco, andrà progressivamente focalizzandosi [→focalizzarsi] fino a raggiungere la completa *nitidezza*.

QUE Mazzoleni 2002:134

ANM Siehe auch Eintrag „► nitido“ (Adjektiv) bzw. „► a fuoco“ und „► sfocatura“ (Antonym).

de scharf**GRA** Adj.

KON 1 Ein Regisseur kann während einer Aufnahme die ►Schärfe verändern, um einen Gegenstand, der sich auf die Kamera zu oder von ihr weg bewegt, *scharf* zu behalten.
QUE Monaco 2005:83

KON 2 In der schnellen ►Ranfahrt zur ►Detailaufnahme der Augen wird das Gesicht der erschrockenen Tante zunehmend unschärfer [►unscharf], während das Gesicht des „letzten Mannes“ erst am Ende einer ruckartigen Kopfbewegung *scharf* zu sehen ist.
QUE Heydolph 2004:132

KON 3 Eine große ►Schärfentiefe ist oft, aber nicht immer, erwünscht, aus gestalterischen Gründen kann z.B. die *scharfe* Abbildung eines Objektes vor unscharfem [►unscharf] Hintergrund erforderlich sein.
QUE Schmidt 2000:235

KON 4 Die ►Tiefenschärfe ermöglicht es, durch ein Weitwinkelobjektiv, Dinge, die sich in räumlicher Distanz zueinander befinden, gleich *scharf* abzubilden und damit raumübergreifend Bezüge herzustellen.
QUE Faulstich 2002:144

KON 5 Wenn wir den ►Schärfenbereich mit wissenschaftlicher Genauigkeit festlegen wollten, so wäre nur eine einzige Ebene vor der Kamera wirklich *scharf*, die „►Schärfebene“. Doch dem Kameramann ist nicht an wissenschaftlicher Realität gelegen, sondern an psychologischer, und da besteht immer ein Bereich vor und hinter der Schärfebene, die noch *scharf* erscheint.
QUE Monaco 2005:83

KON 6 Der dem ►Deep Focus (►Schärfentiefe) entgegengesetzte Bildstil, bei dem mit nur engem Schärfenbereich [►enger Schärfenbereich; ►Schärfenbereich] gearbeitet wird, sodass z.B. die Schauspieler *scharf* sind, der Hintergrund jedoch ►unscharf ►verschwommen.
QUE Monaco 2006:149

ANM Siehe auch Einträge „►Schärfe“ und „►unscharf“ (Antonym).

it a fuoco**SYN** nitido (*Adj.*)

KON 1 La nostra attenzione si concentra sugli elementi *a fuoco* di un'►inquadratura.
QUE Morales 2004:100

KON 2 In queste ►inquadrature c'è una grandissima ►profondità di campo: tutto è perfettamente *a fuoco*.
QUE Morales 2004:100

KON 3 I grandangoli [...]; al cinema li si usa spesso per „allargare“ gli spazi chiusi e piccoli, per tener *a fuoco* soggetti a distanze diverse [...]

- QUE Buccheri 2003:109
- KON 4** Un altro fattore legato alla lunghezza focale è la ►profondità di campo, cioè la distanza entro la quale gli oggetti disposti sui vari piani della scena risultano *nitidi* (si ha cioè grande profondità di campo quando gli oggetti in →primo piano e quelli sullo sfondo sono ugualmente *a fuoco*).
- QUE Buccheri 2003:108
- KON 5** Antonioni apre la ►scena col ►campo vuoto in ►fuori fuoco e poi fa entrare ►in campo il personaggio *a fuoco*, giocando dunque sul contrasto fra i parametri di ►nitidezza e di ►flou.
- QUE Mazzoleni 2002:33
- KON 6** Regolazione di uno strumento ottico [...] che consente di ottenere un'immagine *nitida* di un dato oggetto nel piano di osservazione.
- QUE Zingarelli 1999:1089
- KON 7** [...] una vocina muta tenta di avvertirci che in quei palazzi sul fondo, che i nostri occhi umani non dovrebbero vedere così *nitidi*, si cela un pericolo. L'innaturale ►nitidezza li rende incombenti, come se volessero gareggiare con le immagini in →primo piano, e se la testa ci avverte che in guerra il pericolo può essere ovunque.
- QUE Morales 2004:101
- KON 8** [...] i soggetti hanno *a fuoco* gli occhi e già la punta del naso è sfuocata [►sfuocato].
- QUE Morales 2004:99
- KON 9** [...] Tecnica di ►ripresa che permette di tenere *a fuoco* [de „scharf behalten“] solo il centro dell'attenzione [...].
- QUE Vezzoli 2002:100
- ANM** Siehe auch Einträge „►nitidezza“ und „►fuori fuoco“ (Antonym).

de Scharfstellen

SYN Scharfstellung, Fokussieren, Fokussierung

V scharf stellen, fokussieren

KON 1 Zum Messen der benötigten ►Schärfentiefe kann man z.B. auf das Hauptmotiv *fokussieren* und dann einen ►Schärfebereich abschätzen oder durch *Scharfstellen* auf die beiden Grenzen deren Entfernung ausmessen und dann die Blende und die Entfernung entsprechend einstellen.
QUE Puchner (www)

KON 2 In diesen Bereich gehören [...] die automatische Blendensteuerung und [...] *Scharfstellung*.
QUE Petrasch/Zinke 2003:100

ANM Siehe auch Antonym „►Unscharfstellen“.

it messa a fuoco

SYN focalizzazione

V mettere a fuoco, focalizzare

DEF Operazione che porta alla massima ►nitidezza il soggetto ripreso [►riprendere].
QUE Morales 2004:157

KON 1 L'obiettivo a focale breve permette una forte ►profondità di campo, cioè la *messa a fuoco* simultanea di tutto il ►campo dell'immagine; l'obiettivo a focale lunga consente, invece, la *messa a fuoco* di un solo piano dell'immagine.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:156

KON 2 Se a un certo punto dell'azione il regista fa, per es. (...) il ►dettaglio di una fruttiera, è normale che egli la isoli anche nello spazio mediante una *messa a fuoco* dell'obiettivo [...].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:206

KON 3 [...] abbiamo visto come sia possibile spostare l'attenzione attraverso un ►cambio di fuoco, sfuocando [►sfuocare] l'attore e *mettendo a fuoco* ciò che sta guardando.
QUE Morales 2004:100

KON 4 [...] *mettendo a fuoco* sul personaggio protagonista Giuliana, la isolano ed astraggono dall'ambiente lasciando invece ►sfocato lo sfondo.
QUE Mazzoleni 2002:33

KON 5 [...] →passaggio fra una ►inquadratura e un'altra sfocando [►sfocare] la prima e *rimettendo a fuoco* sulla seconda.
QUE Vedovati 1994:42

KON 6 Le ►transizioni da presente a passato sono realizzate sfocando [►sfocare] l'immagine di Stefan

- QUE *rifocalizzando*, attraverso la ► dissolvenza incrociata (che serve a rendere più fluido il → passaggio), sulle immagini ► flashback. [siehe auch „► Unschärfeblende“]
Mazzoleni 2002:133
- KON 7 [...] l'► inquadratura seguente si apre con una nuova immagine che, da ► fuori fuoco, andrà progressivamente *focalizzandosi* [siehe ANM 1] fino a raggiungere la completa ► nitidezza.
QUE Mazzoleni 2002:134
- ANM 1 Das rückbezügliche Verb „focalizzarsi“ (siehe KON 7) kann im Deutschen mit „scharf werden“ übersetzt werden.
- ANM 2 Siehe auch Antonym „► messa fuori fuoco“.

de Unschärfe

SYN Bildunschärfe

KON 1 Bei Camcordern ist gestalterisches Arbeiten mit gezielter *Unschärfe* des Vorder- oder Hintergrundes meist nur im Telebereich möglich.

QUE Petrasch/Zinke 2003:109

KON 2 Absichtliche *Unschärfen* wurden vereinzelt genutzt, um den Beginn oder das Ende eines Traumes anzudeuten.

QUE Ast 2002:12

KON 3 Eine andere Aufnahmevariante, die *Bildunschärfen* für ►Einstellungswechsel nutzt, fand beispielsweise in der Strandsequenz des Spielfilms „Der weiße Hai“ (Regie: Steven Spielberg, 1975) Einsatz. [siehe auch „►Unschärfeblende“]

QUE Petrasch/Zinke 2003:179

KON 4 In Naturfilmen sieht man manchmal, wie ein Zweig im →Vordergrund gut sichtbar ist, während die Landschaft dahinter in einem ►unscharfen Muster verschwimmt. Dann geht die ►Schärfe auf den Hintergrund über, der Zweig verschwindet in der *Unschärfe*.

QUE Mikunda 2002:80

KON 5 Am Ende verharret der Blick aus dem letzten Buchstaben, verschwimmt [►vorschwommen] in *Unschärfe* und schwenkt [►schwenken] noch einmal [...] über das letzte Wort [...].

QUE Heydolph 2004:110

ANM 1 Bei bewusst eingesetzter Unschärfe wird oft vom „Unschärfe-Effekt“ (siehe z.B. Petrasch/Zinke 2003:247) gesprochen.

ANM 2 Siehe auch Adjektiv „►unscharf“ und Antonym „►Schärfe“.

it sfocatura

SYN sfuocatura, fuori fuoco (*m.*)

DEF 1 ►Messa a fuoco non perfetta.

QUE Vezzoli 2002:191

DEF 2 Termine utilizzato per indicare la perdita di definizione dell'immagine ripresa [►riprendere]. È imputabile ad una precisa esigenza espressiva, oppure ad un involontario errore nella ►messa a fuoco.

QUE vgl. Ellissi (www)

KON 1 La *sfocatura* nell'immagine non è apparsa che col ►montaggio.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:206

KON 2 Giulana, isolata dal contesto grazie a un uso accorto della *sfocatura* dello sfondo [...]

- QUE Mazzoleni 2002:34
- KON 3** →Dissolvenza incrociata con *sfocatura*: Una variante della ►dissolvenza incrociata prevede che una ►scena si chiuda con una *sfocatura* dell'►inquadratura [...], su cui inizia [la dissolvenza incrociata]; l'inquadratura seguente si apre con la nuova immagine che, da ►fuori fuoco, andrà progressivamente focalizzandosi [→focalizzarsi] fino a raggiungere la completa ►nitidezza. [siehe Eintrag „►Unschärfeblende“]
- QUE Mazzoleni 2002:134
- KON 4** Nella sua forma semplice, senza ►dissolvenza incrociata, la *sfocatura* presenta [...] un'immagine che inizia ►fuori fuoco e va progressivamente focalizzandosi [→focalizzarsi]. Esso può costituire una buona apertura della narrazione, come pure un'immagine che vada sfocandosi [→sfocarsi] può „chiudere bene“ una ►scena. In questo secondo caso la *sfocatura* può rendere mimeticamente la perdita di coscienza di un personaggio e far da introduzione a una scena onirica, o a una visualizzazione mentale.
- QUE Mazzoleni 2002:135
- KON 5** [...] fino alla stilizzazione nelle dissolvenze in bianco [►dissolvenza in bianco] sulla coppia che va in moto e nel *fuori fuoco* dei volti di Vittorio e Sonia in barca [...].
- QUE Brodesco (www)
- ANM 1** Oft werden die Termini „sfocatura“ und „►flou“ synonym verwendet, wie z.B. in Mazzoleni (2002:31): „[...] Esso sfruttava il parametro fotografico opposto alla ►nitidezza, il *flou*, mantenendo il soggetto ►a fuoco in →primo piano e lo sfondo ►sfocato.“
- Die synonyme Verwendung dieser Termini ist jedoch nicht ganz korrekt, da es zwischen der „Unschärfe“ (sfocatura) und dem „►Weichzeichner-Effekt“ („►effetto flou“) einen Unterschied gibt: Beim „effetto flou“ handelt es sich meist nur um eine leichte Unschärfe mit einem scharfen Kern – dieser Effekt wird üblicherweise durch einen Weichzeichner-Filter erreicht. Mit der bei einer „normalen“ Unschärfstellung (d.h. ohne Hilfsmittel) erzeugten Unschärfe (sfocatura) kann dieser Effekt in der Regel nicht erzielt werden. Außerdem schließt der Begriff „sfocatura“ auch starke, sehr deutliche Unschärfe mit ein, was auf den Begriff „flou“ nicht zutrifft.
- ANM 2** Siehe auch Adjektiv „►unscharf“ und Antonym „►Schärf“.

de unscharf**GRA** Adj.**SYN** verschwommen (*Adj.*)

KON 1 In Antonionis „Il deserto rosso“ (1964) kommt Monica Vitti *unscharf* ins Bild (ihrem Charakter entsprechend).
QUE Monaco 2005:203

KON 2 Denn erst die ►Schärfentiefe erlaubt die bewegte Aktion in die Tiefe des Raumes, ohne dass etwas im Hintergrund oder Vordergrund in einem anderen ►Schärfenbereich liegt und damit *unscharf* auf der Leinwand erscheint.
QUE Beller 2005:29

KON 3 Spielberg ließ dabei Passanten kaderfüllend [►Kader] scheinbar zufällig so dicht vor dem Kamerobjektiv laufen, dass diese Personen *unscharf* abgebildet wurden.
QUE Petrasch/Zinke 2003:179

KON 4 In der schnellen ►Ranfahrt zur ►Detailaufnahme der Augen wird das Gesicht der erschrockenen Tante zunehmend *unschärfer*, während das Gesicht des „letzten Mannes“ erst am Ende einer ruckartigen Kopfbewegung ►scharf zu sehen ist.
QUE Heydolph 2004:132

KON 5 Die ►Unschärfeblende lässt das Ende einer ►Einstellung bis zur Unkenntlichkeit an ►Schärfe verlieren, um dann nach einer ►Überblendung in die nächste, *unscharf* beginnende, Einstellung wieder zur gewohnten ►Bildschärfe zurückzukehren.
QUE Gasteier (www)

KON 6 Eine große ►Schärfentiefe ist oft, aber nicht immer, erwünscht, aus gestalterischen Gründen kann z.B. die scharfe [►scharf] Abbildung eines Objektes vor *unscharfem* Hintergrund erforderlich sein.
QUE Schmidt 2000:235

KON 7 In Naturfilmen sieht man manchmal, wie ein Zweig im →Vordergrund gut sichtbar ist, während die Landschaft dahinter in einem *unscharfen* Muster *verschwimmt*. Dann geht die ►Schärfe auf den Hintergrund über, der Zweig verschwindet in der ►Unschärfe.
QUE Mikunda 2002:80

KON 8 [...] Der dem ►Deep Focus (►Schärfentiefe) entgegengesetzte Bildstil, bei dem mit nur engem Schärfenbereich [►enger Schärfenbereich; ►Schärfenbereich] gearbeitet wird, sodass z.B. die Schauspieler ►scharf sind, der Hintergrund jedoch *unscharf* *verschwommen*.
QUE Monaco 2006:149

ANM Siehe auch Einträge „►Unschärfe“ und „►scharf“ (Antonym).

it sfocato**GRA** Adj.**SYN** fuori fuoco, sfuocato (*Adj.*)**DEF** ► Messa a fuoco non perfetta.
QUE Vezzoli 2002:191**KON 1** [...] mettendo a fuoco [► mettere a fuoco] sul personaggio protagonista Giuliana, la isolano ed astraggono dall'ambiente lasciando invece *sfocato* lo sfondo.
QUE Mazzoleni 2002:33**KON 2** [...] cavalli e popolani in fuga che sfilano *sfocati* davanti alla mdp [...].
QUE Mazzoleni 2002:112**KON 3** [...] i soggetti hanno ► a fuoco gli occhi e già la punta del naso è *sfuocata*.
QUE Morales 2004:99**KON 4** [...] tre ► inquadrature ► al ralenti chiudono il cerchio [...] . [...] In questo caso il protagonista è addirittura *fuori fuoco* e tutta la ► sequenza è girata ► al rallentatore.
QUE Morales 2004:62,89**KON 5** Nella sua forma semplice, senza ► dissolvenza incrociata, la ► sfocatura presenta [...] un'immagine che inizia *fuori fuoco* e va progressivamente focalizzandosi [→focalizzare]. Esso può costituire una buona apertura della narrazione, come pure un'immagine che vada sfocandosi [→sfocarsi] può „chiudere bene“ una ► scena. In questo secondo caso la sfocatura può rendere mimeticamente la perdita di coscienza di un personaggio e far da introduzione a una scena onirica, o a una visualizzazione mentale.
QUE Mazzoleni 2002:135**ANM** Siehe auch Einträge „► sfocatura“ und „► a fuoco“ (Antonym).

de Unscharfstellen

SYN Unscharfstellung, Defokussierung, Defokussieren

V unscharf stellen

KON 1 Als →Schärfeblende wird das bewusste manuelle *Unscharfstellen* von abgebildeten Motiven zum Beginn oder am Ende einer ►Einstellung bezeichnet.

QUE Liebscher (www)

KON 2 Der Wechsel der ►Einstellungen [►Einstellungswechsel] vollzieht sich bei der ►Unschärfeblende [...] durch *Defokussierung*.

QUE Faulstich 1994:59

ANM Siehe auch Antonym „►Scharfstellen“.

it messa fuori fuoco

V sfocare, sfuocare, mettere fuori fuoco

KON 1 ►Flou: effetto di alterazione e marcamento dell'immagine, ottenuto attraverso la sua *messa fuori fuoco* o grazie all'impiego di filtri diffusori.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:153

KON 2 [...] →passaggio fra una ►inquadratura e un'altra *sfocando* la prima e rimettendo a fuoco [►mettere a fuoco] sulla seconda.

QUE Vedovati 1994:42

KON 3 [...] abbiamo visto come sia possibile spostare l'attenzione attraverso un ►cambio di fuoco, *sfuocando* l'attore e mettendo a fuoco [►mettere a fuoco] ciò che sta guardando.

QUE Morales 2004:100

KON 4 Chi realizza un audiovisivo può escogitare diverse soluzioni di →passaggio da una ►scena all'altra più o meno suggestive: passaggi con l'immagine che *sfuoca* [...], passaggi con ►panoramica a schiaffo che muta situazione dalla partenza all'arrivo e così via.

QUE ilCorto.it 2) (www)

KON 5 Le ►transizioni da presente a passato sono realizzate *sfocando* l'immagine di Stefan rifocalizzando [►focalizzare], attraverso la ►dissolvenza incrociata (che serve a rendere più fluido il →passaggio), sulle immagini ►flashback. [siehe auch „►Unschärfeblende“]

QUE Mazzoleni 2002:133

KON 6 Nella sua forma semplice, senza ►dissolvenza incrociata, la ►sfocatura presenta [...] un'immagine che inizia ►fuori fuoco e va progressivamente focalizzandosi [→focalizzare]. Esso può costituire una buona apertura della narrazione, come pure un'immagine che vada *sfocandosi* [siehe ANM 1] può „chiudere bene“ una ►scena. In questo secondo caso la sfocatura può rendere mimeticamente la perdita di coscienza di un personaggio e far da introduzione a una scena onirica, o a una visualizzazione mentale.

- QUE Mazzoleni 2002:135
- ANM 1 Das rückbezügliche Verb „sfocarsi“ (siehe KON 6) kann im Deutschen mit „unscharf werden“ übersetzt werden.
- ANM 2 Wird das Verb „sf(u)ocare“ intransitiv verwendet (siehe KON 4), wird es im Deutschen ebenfalls mit „unscharf werden“ übersetzt.
- ANM 3 Siehe auch Antonym „► messa a fuoco“.

de Weichzeichner-Effekt

- SYN** Weichzeichner, Soft Focus, Weichzeichnung, Weichzeichnen
- DEF** *Weichzeichner (Soft Focus)*: Durch Verwendung von speziellen Filtern oder Tüll erreichte optische Weichheit des Bildes, z.B. zum Erzielen einer romantischen Stimmung.
QUE Monaco 2006:184
- KON 1** *Weichzeichner* ist nicht so sehr romantisch wie glättend. Er glättet die charakteristischen Details und schafft so eine Distanz.
QUE Monaco 2005:204
- KON 2** Der echte *Weichzeichnereffekt* entsteht bei der ► Aufnahme mit *Soft-Focus*-Objektiven.
QUE Schüttke (www)
- KON 3** Der mit einem variablen *Weichzeichner* fokussierte [► fokussieren] → Bildraum (*soft focus*) zeigt zunächst eine leicht nebulöse ► Einstellung der Portiersuniform [...].
QUE Heydolph 2004:132
- ANM** Wenn das Bild deutlich ► unscharf ist, spricht man von ► Unschärfe. Beim Weichzeichner-Effekt ist das Bild nur leicht unscharf und hat einen scharfen Kern – dieser Effekt wird in der Regel durch einen Weichzeichner-Filter erreicht.

it effetto flou

- SYN** flou (*m.*), soft focus
- DEF 1** *Flou*: effetto di leggera e morbida ► sfocatura che si ottiene appannando l'obiettivo, o con l'uso di garze, calze o vasellina.
QUE Morales 2004:157
- DEF 2** *Flou*: Speciale effetto fotografico di evanescenza nei contorni dell'immagine.
QUE Zingarelli 1999:718
- DEF 3** *Flou*: effetto di alterazione e marcamento dell'immagine, ottenuto attraverso la sua ► messa fuori fuoco o grazie all'impiego di filtri diffusori. Indica, solitamente, un tipo di percezione condizionata da un particolare stato psichico-emotivo, riconducibile al personaggio o all'enunciatore o a entrambi insieme.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:153
- DEF 4** Per ammorbidire la definizione del soggetto.
QUE Buccheri 2003:206
- DEF 5** Effetti di ► sfocatura.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:205
- KON 1** Il filtro diffusore è spesso usato per donare alle immagini un'atmosfera „romantica“: per questo

L'applicazione più frequente si ha nel ritratto e nelle riprese [►ripresa] paesaggistiche. Il diffusore, anche noto come filtro *flou*, presenta una superficie leggermente opacizzata: quel tanto che basta per diffondere moderatamente i raggi luminosi così da diminuire la ►nitidezza dei dettagli dell'immagine. L'*effetto flou*, che non va confuso con la semplice ►sfocatura, permette di distinguere i contorni del soggetto all'interno di un alone luminescente e diffuso.

QUE Cerquetti (www)

KON 2 Il ricorso all'*effetto flou*, poi, non va interpretato come un abbandono delle questioni inerenti la verosimiglianza dell'→immagine cinematografica [...]

QUE Rondolino/Tomasi 2002:206

KON 3 [...] impiegati per realizzare ►inquadrature in *soft focus* [...]

QUE Mazzoleni 2002:32

KON 4 Antonioni apre la ►scena col ►campo vuoto in ►fuori fuoco e poi fa entrare ►in campo il personaggio ►a fuoco, giocando dunque sul contrasto fra i parametri di ►nitidezza e di *flou*.

QUE Mazzoleni 2002:33

ANM Wenn das Bild deutlich unscharf ist, spricht man von „►sfocatura“. Beim „effetto flou“ bzw. „flou“ handelt es sich hingegen meist um leichte Unschärfe mit einem scharfen Kern – dieser Effekt wird üblicherweise durch einen Weichzeichner-Filter erreicht. Mit einer „normalen“ Unschärfstellung ohne zusätzliche Hilfsmittel (sfocatura) wird dieser Effekt in der Regel nicht erzielt.

Trotzdem wird der Terminus „(effetto) flou“ in der italienischen Fachsprache oft in der Bedeutung von „Unschärfe(-Effekt)“ ([effetto] sfocatura) verwendet (siehe z.B. KON 4: flou = sfocatura); eine synonyme Verwendung dieser Termini ist jedoch nicht ganz korrekt, da es zwischen der „normalen“ Unschärfe (sfocatura) und dem Weichzeichner-Effekt ([effetto] flou) – wie im oberen Absatz beschrieben – einen Unterschied gibt. Cerquetti (siehe KON 3) weist auf diese begriffliche Problematik hin: „L'*effetto flou*, che non va confuso con la semplice sfocatura [...]“.

Siehe auch Eintrag „sfocatura“, ANM 1, it.

de Schärfentiefe

SYN Tiefenschärfe, Deep Focus [siehe ANM 2]

ADJ tiefscharf [siehe ANM 3]

DEF 1 Unter den Begriffen „*Tiefenschärfe*“ und „*Schärfentiefe*“ wird die noch ►scharf abgebildete Tiefe des Raumes vor und hinter der Gegenstandsebene verstanden. Sämtliche in der räumlichen Tiefe des Bildes hintereinander gestaffelten Subjekte bzw. Objekte sowohl des Vordergrunds als auch des Hintergrunds sind bei hoher *Tiefenschärfe* deutlich zu erkennen.

QUE Petrasch/Zinke 2003:108

DEF 2 Der fotografische Stil, der einen großen Bereich der Handlung ►scharf abbildet, wird „*deep focus*“ [siehe ANM 2], „*Schärfentiefe*“ (auch *Tiefenschärfe*) genannt. Abgesehen von einigen Ausnahmen, verbindet man normalerweise die *Schärfentiefe* mit den filmischen Realismus-Theorien.

QUE Monaco 2005:83

DEF 3 Oft unkorrekt als *Tiefenschärfe* bezeichnet. Der Entfernungsbereich, innerhalb dessen eine ►scharfe Abbildung des Objekts erreicht werden kann. Genauer: Der Raum vor und hinter dem Punkt, auf den das Objektiv eigentlich fokussiert [►fokussieren] ist, und der noch in ausreichender ►Schärfe wiedergegeben wird. Dieser Raum liegt zu etwa 2/3 hinter diesem Punkt und zu 1/3 davor.

QUE Liebscher (www)

DEF 4 *Deep Focus* [siehe ANM 2]: maximale *Schärfentiefe* in der ausgedehnten Raumsicht.

QUE vgl. Heydolph 2004:130

KON 1 Die *Tiefenschärfe* ermöglicht es, durch ein Weitwinkelobjektiv, Dinge, die sich in räumlicher Distanz zueinander befinden, gleich ►scharf abzubilden und damit raumübergreifend Bezüge herzustellen.

QUE Faulstich 2002:144

KON 2 Vor allem auf André Bazin geht die Ansicht zurück, dass Kompositionen mit hoher *Schärfentiefe* realistischer seien, da sie weniger stark mit Blicklenkung arbeiten und es in einem gewissen Ausmaß dem Betrachter überlassen, auf welchen Teil des Bildes er sich konzentriert.

QUE Fuxjäger (www)

KON 3 Im Spielfilm „Citizen Kane“ wurde durch Aufnahmen in ungewöhnlich hoher *Tiefenschärfe* bewusst auf selektive ►Bildschärfe [►selektive Bildschärfe] verzichtet.

QUE Petrasch/Zinke 2003:179

KON 4 Zum Messen der benötigten *Schärfentiefe* kann man z.B. auf das Hauptmotiv ►fokussieren und dann einen ►Schärfebereich abschätzen oder durch ►Scharfstellen auf die beiden Grenzen deren Entfernung ausmessen und dann die Blende und die Entfernung entsprechend einstellen.

QUE Puchner (www)

KON 5 Die Ästhetik der ►Plansequenz ist eng mit der *Deep-Focus*-Kameratechnik [„Deep Focus“: siehe ANM 2] verbunden und teilweise von ihr abhängig. Denn erst die *Schärfentiefe* erlaubt die bewegte Aktion in die Tiefe des Raumes, ohne dass etwas im Hintergrund oder Vordergrund in einem anderen ►Schärfenbereich liegt und damit ►unscharf auf der Leinwand erscheint.

QUE Beller 2005:29

KON 6 Eine große *Schärfentiefe* ist oft, aber nicht immer, erwünscht, aus gestalterischen Gründen kann z.B. die scharfe [►scharf] Abbildung eines Objektes vor unscharfem [►unscharf] Hintergrund

- QUE erforderlich sein.
Schmidt 2000:235
- KON 7** Für den französischen Filmkritiker und Theoretiker André Bazin galt die Arbeit mit langen
► Einstellungen, häufig verbunden mit *Tiefenschärfe*-Aufnahmen [► Aufnahme], als „Realismus“.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:86
- ANM 1** Die Benennung „Tiefenschärfe“ wird hauptsächlich in der Umgangssprache verwendet, aber auch in der Fachwelt ist die synonyme Verwendung mittlerweile stark verbreitet, wie aus den Definitionen und Kontexten dieses Eintrags hervorgeht. Eine Wertung geben lediglich Liebscher (siehe DEF 3: „Schärfentiefe: oft unkorrekt als Tiefenschärfe bezeichnet“) und Monaco (2006:145) ab: „Schärfentiefe, oft ungenau Tiefenschärfe genannt“. Fazit: Die Benennung „Schärfentiefe“ ist in jedem Fall der Benennung „Tiefenschärfe“ vorzuziehen.
- ANM 2** In der deutschen Fachsprache des Films wird zwischen den Begriffen „Schärfentiefe“ und „► Schärfenbereich“ unterschieden.
- Der Begriff „Schärfentiefe“ wird in erster Linie für die ästhetische Anwendung dieses Phänomens verwendet (siehe dazu Eintrag „Schärfenbereich“, DEF 2) und impliziert in der Regel den begrifflichen Inhalt „große (bzw. hohe) Schärfentiefe“; von dieser Bedeutung leitet sich auch das Synonym „Deep Focus“ ab. Der stark von dieser Konnotation geprägte Begriff „Schärfentiefe“ wird aus diesem Grund fast immer in der Bedeutung „große Schärfentiefe“ definiert, wie u.a. aus den oben stehenden Definitionen der „Schärfentiefe“ hervorgeht. Zwar gibt es auch eine „geringe (bzw. kleine, niedrige, enge) Schärfentiefe“, hier ist allerdings das vorangestellte ergänzende Adjektiv „geringe“ oder „kleine“ unerlässlich, da „Schärfentiefe“ ohne diese adjektivische Differenzierung als „große Schärfentiefe“ aufgefasst werden würde, sofern der Kontext nicht dagegen spricht.
- Der eher im optisch-technischen Zusammenhang verwendete Begriff „Schärfenbereich“ bezieht sich hingegen gleichermaßen auf einen großen und geringen (bzw. engen) Schärfenbereich. Es handelt sich im Gegensatz zu „Schärfentiefe“ um einen neutralen Oberbegriff.
- ANM 3** Ein „tiefenscharfes Bild“ kann z.B. mit „immagine in profondità di campo“ (siehe DEF 1, it) übersetzt werden.
- ANM 4** Verwandte Begriffe: „► innere Montage“; „→ Deep Focus Editing“ bzw. „→ Tiefenmontage“

it **profondità di campo**

- KF** pdc, PdC
- SYN** deep focus
- DEF 1** Un'immagine in *profondità di campo* [siehe ANM 3, de] è un'immagine in cui tutti gli elementi rappresentati, sia quelli in → primo piano che quelli di sfondo, sono perfettamente ► a fuoco.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:205
- DEF 2** Capacità di mantenere ► a fuoco soggetti posti su differenti piani.
- QUE Morales 2004:158
- DEF 3** Un altro fattore legato alla lunghezza focale è la *profondità di campo*, cioè la distanza entro la quale

- gli oggetti disposti sui vari piani della scena risultano nitidi [►nitido] (si ha cioè grande *profondità di campo* quando gli oggetti in primo piano [de „Vordergrund“] e quelli sullo sfondo sono ugualmente ►a fuoco).
- QUE Buccheri 2003:108
- DEF 4** Proprietà fotografica dell'→immagine filmica, inerente la ►messa a fuoco dei suoi diversi piani e funzione della lunghezza focale dell'obiettivo e dell'apertura del diaframma.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:156
- KON 1** Il rapporto tra *profondità di campo* e lunghezza focale è inversamente proporzionale: l'obiettivo a focale breve permette una forte *profondità di campo*, cioè la ►messa a fuoco simultanea di tutto il ►campo dell'immagine; l'obiettivo a focale lunga consente, invece, la messa a fuoco di un solo piano dell'immagine (avampiano [de „(Bild-)Vordergrund“], piani intermedi [de „Mitte“ bzw. „(Bild-)Mittelgrund“], sfondo [de „(Bild-)Hintergrund“]).
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:156
- KON 2** Come si può constatare esaminando il lavoro svolto da Welles e Toland in „Quarto potere“, fu proprio l'adozione di un obiettivo a corta focale di elevata luminosità, congiuntamente alle nuove e più potenti lampade ad arco e all'impiego di pellicole più sensibili a consentire, per usare le parole di André Bazin, „il →découpage in *profondità di campo*“. Il *deep focus* (*profondità di area a fuoco*, definizione simile a *profondità di campo*) è infatti il codice espressivo dominante nel film di Welles.
- QUE Mazzoleni 2002:31
- KON 3** Welles privilegia, nel corso del film, ora ►piani-sequenza realizzati con elaborati movimenti di ►travelling (vedi quello in cui la mdp sale lungo la parete di un edificio, avanza sul tetto, s'avvicina al lucernario, penetra attraverso di esso), ora la fissità della ►ripresa in *profondità di campo* con composizioni multi-piano, ora si serve liberamente delle risorse del ►montaggio per creare strepitose contrazioni temporali [...].
- QUE Mazzoleni 2002:99
- KON 4** L'uso della *profondità di campo* forniva a Welles non il realismo dell'immagine ma gli strumenti tecnici per adattare lo stile delle rappresentazioni del Mercury Theatre alle esigenze del nuovo medium: L'estrema *profondità di campo* consentiva agli attori del Mercury uno spazio d'azione quasi equivalente a quello che avevano a disposizione in teatro.
- QUE Mazzoleni 2002:98
- KON 5** In queste ►inquadrature c'è una grandissima *profondità di campo*: tutto è perfettamente ►a fuoco.
- QUE Morales 2004:100
- KON 6** [...] i film dei fratelli Lumière erano caratterizzati da una ►nitidezza pressoché uniforme in quanto godevano di una *profondità di campo* molto ampia, che era conseguenza diretta della luminosità dei primi obiettivi e anche del fatto che si girasse in esterni, dunque in ambienti molto illuminati.
- QUE Mazzoleni 2002:31
- ANM 1** Siehe ANM 2, de. Der italienische Terminus „profondità di campo“ umfasst sowohl den deutschen Begriff „Schärfentiefe“ („Deep Focus“) als auch den deutschen Begriff „►Schärfenbereich“ („►Depth of Field“); in beiden Fällen wird also in der Regel von „profondità di campo“ gesprochen. Ist es aufgrund des deutschsprachigen Ausgangstextes notwendig, in der italienischen Übersetzung zwischen „Schärfenbereich“ und „Schärfentiefe“ zu unterscheiden, empfiehlt es sich, für die Übersetzung der Terminus „Schärfentiefe“ auf das italienische Synonym „deep focus“ zurückzugreifen.
- ANM 2** Siehe ebenfalls ANM 2, de. Mit „profondità di campo“ ist auch im Italienischen meist „profondità di campo molto estesa“ gemeint (manchmal mit ergänzendem Adjektiv „estesa“, „ampia“, „grande“, „forte“, „estrema“, „grandissima“, etc.). Der Begriff „profondità di campo“ wird folglich oft in der

Bedeutung „profondità di campo molto estesa“ definiert, wie auch aus den oben stehenden Definitionen hervorgeht. Zwar gibt es auch eine „profondità di campo ridotta“, hier ist allerdings das ergänzende Adjektiv „ridotta“ unerlässlich, da der Terminus „profondità di campo“ ohne diese adjektivische Differenzierung als „profondità di campo molto estesa“ aufgefasst werden würde, sofern der Kontext nicht dagegen spricht und nicht der optisch-technische Begriff „►profondità di campo“ („►Depth of Field“) gemeint ist.

ANM 3 ad DEF 1 und KON 3: „immagine/ripresa in profondità di campo“ kann mit „tiefenscharfe(s) Bild/►Aufnahme“ übersetzt werden.

ANM 4 Verwandter Begriff: „►montaggio interno“

de Schärfenbereich

SYN Schärfebereich, Depth of Field

DEF 1 Der Ausdruck „*Schärfenbereich*“ bezeichnet die Entfernungsspanne vor dem Objektiv, die im Bild genügend ►scharf erscheint.

QUE Monaco 2005:83

DEF 2 *Schärfenbereich (Depth of Field)*: Beim Film erscheinen Gegenstände in einem gewissen Bereich vor und hinter der genauen ►Schärfeebene psychologisch annehmbar ►scharf. Ein anderer Ausdruck ist ►Schärfentiefe, der jedoch mehr für die ästhetische Anwendung dieses Phänomens benutzt wird.

QUE Monaco 2006:144f

KON 1 Wenn wir den *Schärfenbereich* mit wissenschaftlicher Genauigkeit festlegen wollten, so wäre nur eine einzige Ebene vor der Kamera wirklich ►scharf, die „►Schärfeebene“. Doch dem Kameramann ist nicht an wissenschaftlicher Realität gelegen, sondern an psychologischer, und da besteht immer ein Bereich vor und hinter der Schärfeebene, die noch scharf erscheint.

QUE Monaco 2005:83

KON 2 Dies erfolgt in einer gezielten Ausrichtung des extrem eingeschränkten *Schärfenbereichs* (►shallow focus), die in ►Einstellungen mit szenischer Bewegung den →Bildraum narrativ akzentuiert.

QUE Heydolph 2004:132

KON 3 Weitwinkelobjektive besitzen einen weiten *Schärfenbereich*.

QUE Petrasch/Zinke 2003:102

KON 4 Im Allgemeinen strebt der *Schärfenbereich* gegen unendlich. Er ist sehr viel kritischer im Nahbereich als in der Entfernung.

QUE Monaco 2005:84

KON 5 Der *Schärfenbereich* ist umso größer, je mehr Licht vorhanden ist und je kleiner der Durchmesser der Blendenöffnung ist.

QUE Monaco 2005:83

KON 6 Denn erst die ►Schärfentiefe erlaubt die bewegte Aktion in die Tiefe des Raumes, ohne dass etwas im →Hintergrund oder →Vordergrund in einem anderen *Schärfenbereich* liegt und damit ►unscharf auf der Leinwand erscheint.

QUE Beller 2005:29

KON 7 Soweit die Helme im *Schärfenbereich* liegen, entsteht dabei eine intensive Bildspannung.

QUE Mikunda 2002:140

KON 8 Der dem ►Deep Focus (►Schärfentiefe) entgegengesetzte Bildstil, bei dem mit nur engem *Schärfenbereich* [►enger Schärfenbereich] gearbeitet wird, sodass z.B. die Schauspieler ►scharf sind, der Hintergrund jedoch ►unscharf ►verschwommen.

QUE Monaco 2006:149

KON 9 Zum Messen der benötigten ►Schärfentiefe kann man z.B. auf das Hauptmotiv ►fokussieren und dann einen *Schärfenbereich* abschätzen oder durch ►Scharfstellen auf die beiden Grenzen deren Entfernung ausmessen und dann die Blende und die Entfernung entsprechend einstellen.

QUE Puchner (www)

- ANM 1** In der deutschen Fachsprache des Films wird zwischen den Begriffen „Schärfenbereich“ und „►Schärfentiefe“ unterschieden. Siehe dazu Eintrag „Schärfentiefe“, ANM 2, de.
- ANM 2** Manchmal werden auch die Benennungen „Schärfentiefebereich“ und „Tiefenschärfebereich“ verwendet, in der konsultierten Fachliteratur waren diesen Benennungen jedoch nur selten zu finden (nur in Heydolph 2004:132).

it **profondità di campo**

KF pdc, PdC

DEF Con la nozione di *profondità di campo* affrontiamo uno dei parametri fondamentali per la definizione dell'►inquadratura: la ►nitidezza. Si definisce *profondità di campo* lo spazio ►nitido posto davanti e dietro il →punto di messa a fuoco [►piano focale; ►messa a fuoco] .

QUE Mazzoleni 2002:30

ANM 1 Siehe auch Eintrag „►profondità di campo“.

ANM 2 In der italienischen Fachsprache umfasst der Terminus „profondità di campo“ sowohl den deutschen Begriff „Schärfenbereich“ („Depth of Field“) als auch den deutschen Begriff „►Schärfentiefe“ („►Deep Focus“). Ist es aufgrund des deutschsprachigen Ausgangstextes notwendig, in der italienischen Übersetzung zwischen „Schärfenbereich“ und „Schärfentiefe“ zu unterscheiden, empfiehlt es sich, für die Übersetzung von „(großer) Schärfentiefe“ auf das italienische Synonym „►deep focus“ zurückzugreifen. In bestimmten Kontexten kann der deutsche Terminus „Schärfenbereich“ auch die konkrete Bedeutung „►Schärfeebene“ haben (siehe z.B. KON 6, de) und in so einem Fall mit dem Terminus „►piano focale“ übersetzt werden.

ANM 3 Umgangssprachlich spricht man auch von „area a fuoco“: „Il ►deep focus (profondità di *area a fuoco*, definizione simile a *profondità di campo*) è infatti il codice espressivo dominante nel film di Welles.“ Mazzoleni (2002:31)

ANM 4 Manchmal wird die Benennung „profondità di fuoco“ („Depth of Focus“) synonym mit „profondità di campo“ („Depth of Field“) verwendet, was allerdings nicht ganz korrekt ist. „Depth of Focus“ bezeichnet nämlich einen speziellen technischen Begriff aus dem Bereich der Optik („Abstand zwischen der hinteren Linse des Objektivs und der Abbildungsebene des Bildaufnehmers, wie z.B. des CCD-Chips oder des Filmmaterials“; Quelle: Mücher 2) [www]). Der Begriff „Depth of Focus“ ist jedoch eng mit dem Begriff „profondità di campo“ verknüpft.

de Schärfeebene

SYN Schärfenebene, Einstellebene

DEF 1 Die Ebene, auf der die Kamera exakt ►scharf abbildet.
QUE Fuxjäger (www)

DEF 2 Jedes fotografische Objektiv bildet Gegenstände auf einer Ebene in einem bestimmten Abstand vor der Linsenebene präzise ►scharf ab. Da bei der ►Aufnahme die Kamera auf diese Ebene eingestellt wird, heißt sie auch *Einstellebene*.
QUE Monaco 2006:145

KON 1 Beim Film erscheinen Gegenstände in einem gewissen Bereich vor und hinter der genauen *Schärfeebene* psychologisch annehmbar ►scharf.
QUE Monaco 2006:144

KON 2 Wenn wir den ►Schärfenbereich mit wissenschaftlicher Genauigkeit festlegen wollten, so wäre nur eine einzige Ebene vor der Kamera wirklich ►scharf, die *Schärfeebene*. Doch dem Kameramann ist nicht an wissenschaftlicher Realität gelegen, sondern an psychologischer, und da besteht immer ein Bereich vor und hinter der *Schärfeebene*, die noch scharf erscheint.
QUE Monaco 2005:83

KON 3 Nicht nur das Spannungsmuster wird auf diese Weise intensiviert, auch die Aufmerksamkeit des Rezipienten, die sich immer an der optimalen *Schärfeebene* orientiert [...].
QUE Mikunda 2002:80

KON 4 Die Verlagerung der (geringen) ►Schärfenebene [siehe auch ►enger Schärfenbereich / ►Shallow Focus] innerhalb einer ►Einstellung von einem Gegenstand auf den anderen [...] kann dazu dienen, die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu lenken (►rack focus).
QUE Monaco 2006:145

it piano focale

DEF 1 È il piano dove cade il fuoco di un obiettivo.
QUE Vezzoli 2002:158

DEF 2 Piano immaginario sul quale un obiettivo a fuoco proietterebbe un'immagine ►nitida.
QUE Ellissi (www)

ANM Manchmal wird auch von „punto di messa a fuoco“ (de „Scharfstellpunkt“, „Fokussierungspunkt“, „Fokuspunkt“) gesprochen, obwohl es sich genau genommen um kein Synonym handelt: „Si definisce ►profondità di campo lo spazio ►nitido posto davanti e dietro il *punto di messa a fuoco* [►messa a fuoco].“ Mazzoleni (2002:30)

de selektive Schärfe

- SYN** selektive Bildschärfe, enger Schärfenbereich, Shallow Focus, Selective Focus, flache Schärfe
- DEF** Der dem ►Deep Focus (►Schärfentiefe) entgegengesetzte Bildstil, bei dem mit nur *engem Schärfenbereich* [►Schärfenbereich] gearbeitet wird, sodass z.B. die Schauspieler ►scharf sind, der →Hintergrund jedoch ►unscharf ►verschwommen.
- QUE** Monaco 2006:149
- KON 1** Mit Hilfe des optischen Kunstgriffs „*selektive Bildschärfe*“ [►Bildschärfe] kann die Aufmerksamkeit der Zuschauer gezielt auf die deutlich zu erkennenden Bildbereiche gelenkt werden.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:178
- KON 2** Dagegen wird der „*shallow focus*“ (*flache Schärfe* [►Schärfe]), bei dem ein *enger Schärfenbereich* [►Schärfenbereich] als künstlerisches Mittel eingesetzt wird, eher von expressionistischen Filmemachern benutzt.
- QUE** Monaco 2005:83
- KON 3** Bei Camcorder-Aufnahmen [►Aufnahme] ist die hohe Schärfentrennung [►Schärfe] vom Vorder- [→Vordergrund] zum →Hintergrund meist nur im Telebereich möglich, sodass eine Aufmerksamkeitssteuerung der Zuschauer durch *selektive Bildschärfe* [►Bildschärfe] lediglich bedingt durchführbar ist.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:179
- KON 4** Im Spielfilm „Citizen Cane“ wurde durch Aufnahmen in ungewöhnlich hoher ►Tiefenschärfe bewusst auf *selektive Bildschärfe* [►Bildschärfe] verzichtet.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:179
- KON 5** Dies erfolgt in einer gezielten Ausrichtung des extrem eingeschränkten ►Schärfenbereichs (*shallow focus*), die in ►Einstellungen mit szenischer Bewegung den →Bildraum narrativ akzentuiert.
- QUE** Heydolph 2004:132
- ANM** Bei der Benennung „flache Schärfe“ handelt es sich um eine Lehnübersetzung der englischen Benennung „Shallow Focus“.

it fuoco selettivo

- SYN** messa a fuoco selettiva
- DEF** Tecnica di ►ripresa che permette di tenere ►a fuoco solo il centro dell'attenzione, usando ottiche a lunga focale.
- QUE** Vezzoli 2002:100
- KON 1** In alcune ►riprese il fuoco può essere spostato deliberamente sullo →sfondo e ritornare, nuovamente, in →primo piano. Si possono ottenere molti effetti drammatici, utilizzando un *fuoco selettivo* in questo modo.
- QUE** Arijon 1999b:185

- KON 2** Prima del 1940 la pratica di ►ripresa più diffusa prevedeva la *messa a fuoco selettiva* di uno solo dei piani del ►campo dell'►inquadratura.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:36

de Schärfenwechsel

- SYN** Schärfewechsel, Schärfenänderung, Bildschärfenänderung, Schärfziehen, Schärfefahrt, Focus Pull, Pull Focus, Shift Focus, Focus Through, Select Focus
- V** die Schärfe ziehen
- DEF** Es gibt zwei Hauptarten von *Schärfenwechsel* innerhalb einer ►Einstellung: ►Schärfenmitführung – die ►Schärfe wird gewechselt, damit die Kamera einen sich bewegenden Gegenstand ►scharf abbilden kann – und ►Schärfenverlagerung – die Schärfe wird verändert, um unsere Aufmerksamkeit von einem Gegenstand weg zu einem anderen zu lenken, zum Beispiel von einem Gegenstand im →Hintergrund zu einem im →Vordergrund.
- QUE** Monaco 2005:204
- KON 1** Ist zunächst der →Bildhintergrund ►scharf abgebildet, so kann durch eine *Bildschärfenänderung* („die Schärfe ziehen“) während der ►Aufnahme die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf den dann scharf abgebildeten →Bildvordergrund verlagert werden. Auch bei einer [...] „*Schärfefahrt*“ vom Bildvordergrund in den Bildhintergrund folgt die Aufmerksamkeit der Zuschauer unbewusst in den deutlich zu erkennenden Bildbereich.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:178
- KON 2** *Schärfenwechsel* und ►Schärfenmitführung innerhalb einer ►Einstellung können Bildkomposition und Bildaussage verändern.
- QUE** Koebner 2007:80
- ANM 1** Siehe auch Einträge „►Schärfenverlagerung“ und „►Schärfenmitführung“ (Unterbegriffe).
- ANM 2** In der Fachliteratur wird nicht immer die Einteilung in den Oberbegriff „Schärfenwechsel“ und die zwei Unterbegriffe „►Schärfenverlagerung“ und „►Schärfenmitführung“ vorgenommen. Häufig werden die Termini „Schärfenwechsel“ und „Schärfenverlagerung“ (einschließlich ihrer Synonyme) synonym verwendet (siehe z.B. KON 2).
Dass die Definitionen des Terminus „Schärfenwechsel“ (einschließlich seiner Synonyme) meist den begrifflichen Inhalt der „Schärfenverlagerung“ wiedergeben, liegt vermutlich daran, dass die „Schärfenverlagerung“ als filmisches Stilmittel der Kategorie „Schärfenwechsel“ die größte narrative Relevanz hat und zwar in der Hinsicht, dass hier nicht wie bei der „Schärfenmitführung“ der Realität des Sehens Entsprechung geleistet wird, sondern die Aufmerksamkeit des Zuschauers bewusst gelenkt wird. Das bedeutet, dass bei der Schärfenverlagerung der Schärfenwechsel vom Zuschauer meist bewusst wahrgenommen wird und somit als filmisches Stilmittel eine größere Bedeutung hat als die Schärfenmitführung. Denn bei der Schärfenmitführung wird auf der Ebene der Narration von Zuschauer keine Schärfenänderung empfunden, obwohl natürlich auf der technischen Ebene sehr wohl ein Schärfenwechsel stattfindet.

it cambio di fuoco

- ANM 1** Siehe Eintrag „►cambio di fuoco“.
- ANM 2** Im Italienischen wird meist nicht zwischen den Begriffen „Schärfenwechsel“ und „►Schärfenverlagerung“ unterschieden; deshalb kann mit „cambio di fuoco“ auch der Unterbegriff „Schärfenverlagerung“ gemeint sein. Siehe dazu Eintrag „cambio di fuoco“, ANM 2, it.

de **Schärfenverlagerung**

SYN Schärfeverlagerung, Rack Focus

DEF Die Verlagerung der (geringen) ► Schärfenebene [siehe auch ► enger Schärfenbereich / ► Shallow Focus] innerhalb einer ► Einstellung von einem Gegenstand auf den anderen. Dies kann dazu dienen, die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu lenken (*rack focus*).

QUE vgl. Monaco 2006:145

KON 1 Ein Regisseur kann während einer ► Aufnahme die ► Schärfe verändern, [...] um die Aufmerksamkeit des Zuschauers von einem Gegenstand auf einen anderen zu lenken („*Schärfenverlagerung*“).

QUE Monaco 2005:83

KON 2 Besonders betont wird der Schwerpunktwechsel durch den Code der *Schärfenverlagerung*. In Naturfilmen sieht man manchmal, wie ein Zweig im →Vordergrund gut sichtbar ist, während die Landschaft dahinter in einem ► unscharfen Muster verschwimmt. Dann geht die ► Schärfe auf den Hintergrund über, der Zweig verschwindet in der ► Unschärfe. Mit der Abbildungsdeutlichkeit verlagert sich dabei auch der Spannungsschwerpunkt vom Zweig auf einen Punkt der Landschaft dahinter. Nicht nur das Spannungsmuster wird auf diese Weise intensiviert, auch die Aufmerksamkeit des Rezipienten, die sich immer an der optimalen ► Schärfenebene orientiert, wird von der *Schärfenverlagerung* umdirigiert.

QUE Mikunda 2002:80

KON 3 Ist zunächst der →Bildhintergrund ► scharf abgebildet, so kann durch eine ► Bildschärfenänderung („►die Schärfe ziehen“) während der ► Aufnahme die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf den dann scharf abgebildeten →Bildvordergrund verlagert werden. Auch bei einer *Schärfeverlagerung* („►Schärfefahrt“) vom Bildvordergrund in den Bildhintergrund folgt die Aufmerksamkeit der Zuschauer unbewusst in den deutlich zu erkennenden Bildbereich.

QUE Petrasch/Zinke 2003:178

KON 4 Eine schnelle *Schärfenverlagerung* von vorne nach hinten enthält gleichfalls einen Bewegungsimpuls.

QUE Koebner 2007:71

KON 5 Völlig ungenutzt bleibt die Möglichkeit einer *Schärfenverlagerung*, die Variation der ► Tiefenschärfe zur wechselnden Pointierung verschiedener Teile innerhalb des bewegten →Bildraumes [...].

QUE Heydolph 2004:131

ANM 1 Wie aus der Definition von Monaco hervorgeht, kommen bei der Schärfenverlagerung Objektive mit einem engen Schärfenbereich (► enger Schärfenbereich / ► Shallow Focus) zum Einsatz.

ANM 2 Häufig werden die Termini „Schärfenverlagerung“ und „► Schärfenwechsel“ (einschließlich ihrer Synonyme) synonym verwendet. Siehe dazu Eintrag „Schärfenwechsel“, ANM 2, de.

ANM 3 Siehe auch Oberbegriff „► Schärfenwechsel“.

it **cambio di fuoco**

SYN cambiamento di fuoco, correzione di fuoco

V cambiare il fuoco

DEF 1 *Cambiare il fuoco* da un soggetto ad un'altro durante la ►ripresa.

QUE Vedovati 1994:124

DEF 2 Tecnica di *cambiamento di fuoco* [...]: La ►camera fissa riprende [►riprendere] due o più soggetti fermi nella scena, spostando il fuoco dall'uno all'altro.

QUE Arijon 1999b:185

KON [...] abbiamo visto come sia possibile spostare l'attenzione attraverso un *cambio di fuoco*, sfuocando [►sfuocare] l'attore e mettendo a fuoco [►mettere a fuoco] ciò che sta guardando.

QUE Morales 2004:100

ANM 1 Weitere Beispiele für die fachsprachliche Einbettung des Fachwortes: „[...] *cambio di fuoco* che va dal fiore al soggetto“, „[...] *cambio di fuoco* tra i due personaggi“, „[...] il *cambio di fuoco* sugli attori permette al regista [...]“.

ANM 2 In der italienischen Fachsprache wird meist nicht zwischen den Begriffen „Schärfenverlagerung“ und „►Schärfenwechsel“ unterschieden; deshalb kann mit „cambio di fuoco“ auch der Oberbegriff „Schärfenwechsel“ gemeint sein.

Soll die im Deutschen manchmal anzutreffende Differenzierung (Oberbegriff „►Schärfenwechsel“ + zwei Unterbegriffe „Schärfenverlagerung“ und „►Schärfenmitführung“) auch im Italienischen wiedergegeben werden, bietet sich für den Begriff „Schärfenverlagerung“ z.B. das Erklärungsäquivalent „cambio di fuoco da un soggetto/oggetto ad un'altro“ (ÜV) an. Für den Oberbegriff „Schärfenwechsel“ kann die Benennung „cambio di fuoco“ verwendet werden; für den nebengeordneten Begriff „Schärfenmitführung“ die Benennung „►follow focus“.

de Schärfenmitführung

SYN Schärfemitführung, Follow Focus

DEF 1 Die Verstellung der ►Schärfe während einer ►Aufnahme, um einen Gegenstand ►scharf im Bild zu halten, der sich von der Kamera fort- oder auf sie zu bewegt.

QUE Monaco 2006:70

DEF 2 Folgt die ►Schärfe der Bewegung einer Figur oder eines Gegenstandes, dann spricht man von „*follow focus*“.

QUE vgl. Fuxjäger (www)

KON 1 *Schärfenmitführung* war eines der grundlegenden Mittel des Hollywood-Stils [►klassischer Hollywood-Stil], wegen ihrer Fähigkeit bewundert, die Aufmerksamkeit auf dem Gegenstand zu belassen.

QUE Monaco 2005:205

KON 2 ►Schärfenwechsel und *Schärfenmitführung* innerhalb einer ►Einstellung können Bildkomposition und Bildaussage verändern.

QUE Koebner 2007:80

ANM Siehe auch Oberbegriff „►Schärfenwechsel“.

it follow focus

DEF ►Cambio di fuoco che segue un soggetto/oggetto in movimento.

QUE Eigendefinition

ANM Dieser Begriff wird in der konsultierten italienischen Fachliteratur weder erwähnt noch definiert. Man findet die Benennung „follow focus“ jedoch in manchen italienischen Internet-Fachforen.

5.5.1.8 Begriffsfeld Zeit

de (in) Zeitraffer

SYN (in) Fast Motion, Zeitraffereffekt, Zeitrafferaufnahme, Zeitrafferdarstellung, Zeitraffertechnik

DEF 1 Visuelle Beschleunigung der zeitlichen Abläufe.
QUE Petrasch/Zinke 2003:180

DEF 2 Die gegenüber der Vorführfrequenz reduzierte Aufnahme­frequenz [► Aufnahme] lässt lang andauernde Abläufe in kürzerer Zeitspanne gerafft erscheinen.
QUE Rother 1997:331

KON 1 ► Zeitlupe und *Zeitraffer* werden typischerweise erreicht, indem ► Aufnahme- und Projektions­geschwindigkeit nicht übereinstimmen.
QUE Fuxjäger (www)

KON 2 Die einfachsten kinematografischen Methoden zur Beeinflussung des Zeitempfindens sind *Zeitraffer* und ► Zeitlupe. [...] Im künstlerischen Film besitzen *Zeitraffer* und Zeitlupe vor allem ästhetische Bedeutung, während der Zeitfaktor sekundär erscheint.
QUE Kandorfer 2003:112

KON 3 Visuelle Beschleunigung der zeitlichen Abläufe (engl. *fast motion*) kommen z.B. in Dokumentarfilmen zum Einsatz. Dort sind u.a. das Sichöffnen von Blüten, Dämmerungsphasen oder das Dahinziehen von Wolken in beschleunigter Weise zu sehen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:180

KON 4 So ist die Liebeszene [► Szene] in ► Zeitlupe zu einem der abgedroschensten Klischees des zeitgenössischen Kinos geworden, der komische Effekt der „zappelnde“ frühen Filme ein Gemeinplatz. [...] *Zeitrafferaufnahmen* von Blumen, in denen ein Tag auf dreißig Sekunden zusammengezogen wird, enthüllen eine berückende Choreographie der Natur, wenn die Blume sich den lebenspendenden Sonnenstrahlen entgegenstreckt.
QUE Monaco 2005:93

KON 5 Bereits 1932 hat Rudolf Arnheim in den *Zeitraffereffekten* kalkulierte Stil- und Stilisierungsmittel des modernen Großstadtfilms gesehen, wo z.B. das Tempo des modernen Straßenverkehrs stilisierend verstärkt werden sollte: die Autos flitzen durch die Straße, die Menschen toben in rasenden Schlangenlinien mit erstaunlicher Geschmeidigkeit und Wendigkeit durcheinander, und die Blätter an den Bäumen zappeln in nervöser Hast.
QUE Schnell 2000:107

KON 6 *Fast-Motion*, die Beschleunigung der Vorgänge vor der Kamera, hat oft einen komischen Effekt, überdreht Gänge und Gesten ins Karikaturistische, kann aber auch die Rasan­z von Verfolgungen stärken.
QUE Koebner 2007:69

KON 7 Dieser Vorgang entspricht der ► Aufnahme von Animationsfilmen [„Stop Motion“], wobei dort jedoch im allgemeinen der Animator die Geschwindigkeit bestimmt, während man beim *Zeitraffer* lediglich natürliche Abläufe beschleunigt.
QUE Bawden 1977:879f

KON 8 Durch die Anwendung der *Zeitraffertechnik* wurden die Bewegungen künstlich schneller gemacht [...].
QUE Mikunda 2002:156

- ERK** [...] die Bewegungen erscheinen beschleunigt. In Extremfällen kann [...] eine über Wochen laufende Entwicklung auf wenige Minuten zusammengezogen werden.
- QUE** Monaco 2006:188
- ANM 1** Störende, weil lächerlich wirkende Zeitraffereffekte bei der Projektion entstehen, wenn man einen in der Stummfilmfrequenz [►Stummfilm] von 16 Bildern pro Sekunde aufgenommenen Film in der Tonfilmgeschwindigkeit [►Tonfilm] von 24 Bildern pro Sekunde abspielt (vgl. Bawden 1977:880). Hickethier (2007:130) nennt diesen komischen Effekt der „zappelnde“ frühen Filme „Slapstick-Effekt“ (it „effetto Chaplin“; siehe ANM 1, it).
- ANM 2** Eine Zeitrafferaufnahme erzeugt man durch „Unterdrehen“ (niedrigere Aufnahmefrequenz, d.h. reduzierte Aufnahmegeschwindigkeit).
- ANM 3** Siehe auch Antonym „►Zeitlupe“.

it **accelerazione**

- SYN** accelerazione del movimento, effetto di accelerazione, ripresa accelerata, accelerato, fast motion
- ADJ** accelerato
- DEF 1** Effetto di ►ripresa ottenuto girando a una velocità inferiore rispetto a quella di proiezione. Corrisponde a una forma estrema di sommario, cioè di contrazione del tempo del racconto rispetto a quello della storia.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:151
- DEF 2** ►Ripresa cinematografica a cadenza inferiore al normale, usata per accelerare movimenti molti lenti come l'aprirsi di un fiore, lo sviluppo di microorganismi ecc. È possibile usare la tecnica del passo uno [de „Stop Motion“] per dare una velocità ancora maggiore per esempio a movimenti meteorologici, sviluppi di aree metropolitane, costruzione di edifici ecc. Lievi variazioni della velocità di cadenza della macchina da presa consentono di „velocizzare“ movimenti e rendono maggiormente spettacolari inseguimenti, cadute, lotte ecc.
- QUE** Vezzoli 2002:6
- KON** Il movimento può infatti essere rappresentato a velocità naturale, rispettando il tempo di svolgimento reale, ma può anche essere accelerato o rallentato [►ralenti]. L'*accelerazione* è un effetto realizzato in fase di ►ripresa [...]. In questo modo, il movimento riprodotto nell'►inquadratura acquista un ritmo serrato e antinaturalistico. Si tratta di una trovata cara al cinema comico, cui ricorrono però anche gli autori, sfruttandone per lo più l'impatto satirico e ironico, come mostrano i gesti di Stracci, nelle ►sequenze *accelerate* di „La ricotta“ (1963) di Pier Paolo Pasolini.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:44
- ANM 1** Der komische Effekt der „zappelnde“ Stummfilme (de „Slapstick-Effekt“) wird in der italienischen Fachsprache „effetto Chaplin“ genannt (vgl. Intraline 6) [www]. Siehe auch ANM 1, de.
- ANM 2** Siehe auch Antonym „►al ralenti“.

de (in) Zeitlupe

SYN (in) Slow Motion, Zeitlupeneffekt, Zeitlupenaufnahme, Zeitlupendarstellung

DEF 1 Visuelle Verlangsamung der zeitlichen Abläufe.
QUE Petrasch/Zinke 2003:180

DEF 2 Ein Effekt, der entsteht, wenn eine gegenüber der späteren Projektion höhere Aufnahme­frequenz [► Aufnahme] gewählt wurde [sog. „Überdrehen“ bei einer höheren Aufnahmegeschwindigkeit]. Der aufgenommene Film wird als deutlich verlangsamt wahrgenommen.
QUE vgl. Rother 1997:331

DEF 3 Effekt von gedehnter Zeit, die Bewegungen sind langsamer als natürlich.
QUE Monaco 2006:188

KON 1 *Zeitlupe* und ► Zeitraffer werden typischerweise erreicht, indem ► Aufnahme- und Projektionsgeschwindigkeit nicht übereinstimmen.
QUE Fuxjäger (www)

KON 2 Die simplesten kinematografischen Methoden zur Beeinflussung des Zeitempfindens sind ► Zeitraffer und *Zeitlupe*. [...] Im künstlerischen Film besitzen Zeitraffer und *Zeitlupe* vor allem ästhetische Bedeutung, während der Zeitfaktor sekundär erscheint.
QUE Kendorfer 2003:112

KON 3 Visuelle Verlangsamungen der zeitlichen Abläufe (engl. *slow motion*) sind sowohl in Dokumentar- als auch Actionfilmen zu sehen. Solche Dokumentarfilmaufnahmen [► Aufnahmen] zeigen beeindruckende Bilder, z.B. das Hervorschnellen der Zunge des Chamäleons. [...] Im Fernsehen sind Zeitverlangsamungen häufig während der Übertragung von Sportveranstaltungen (z.B.: Fußball, Leichtathletik) zu sehen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:180

KON 4 So ist die Liebeszene [► Szene] in *Zeitlupe* zu einem der abgedroschensten Klischees des zeitgenössischen Kinos geworden [...]. Ebenso werden Explosionen in extremer *Zeitlupe* (z.B. die →Schlusssequenz [► Sequenz] von Antonionis „Zabriskie Point“, 1969) zu sinfonischen Feiern der materiellen Welt.
QUE Monaco 2005:93

KON 5 Doch seither hat man die *Zeitlupe* auch für den Spielfilm [...] eingesetzt, für Traumsequenzen [► Sequenz], Kampfszenen [► Szene], für Bewegungsstudien, die der Semantik eines körperlichen Vorgangs Gewicht verleihen sollen, wie sie der Italo-Western – am spektakulärsten in der →Schlusssequenz von „Spiel mir das Lied vom Tod“ – kultiviert hat.
QUE Schnell 2000:107f

KON 6 Das schnell Vorübergehende des tödlichen Geschosses, das rasche Zucken des sich aufbäumenden Körpers, das Zappeln der Opfer im Kugelhagel – all diese Schreckensmomente werden durch *Slow-Motion* zu schauerlichen Choreographien verwandelt, die den Eindruck des unfassbar Absoluten, des Todes, verlangsamen und dadurch steigern.
QUE Koebner 2007:69

KON 7 Zur Darstellung bestimmter Effekte können jedoch auch noch extremere Differenzen ausgenutzt werden, z.B. um den Aufprall einer Pistolenkugel in *Zeitlupe* zu zeigen. [...] Der kriegsgefangene Junge Jim steht auf einem Hausdach [...] als plötzlich ein Jagdflieger in *Zeitlupe* an ihm vorbeifliegt und ihm zuwinkt. Die *Zeitlupe* dient hier der Markierung dieser ► Szene als Vision des Jungen.

QUE	Hickethier 2007:130f
ANM	Siehe auch Antonym „►Zeitraffer“.

it (al) ralenti

SYN	(al) rallentatore, rallentato, slow motion, tecnica del ralenti
ADJ	rallentato
1DEF QUE	Effetto di rallentamento dell'azione. Si utilizza per rendere più spettacolari →scene d'azione. vgl. Vezzoli 2002:180
DEF 2 QUE	Effetto di ►ripresa che si ottiene girando a una velocità maggiore a quella di proiezione. Rappresenta una forma di espansione della durata effettiva degli eventi, un esempio di dilatazione del tempo del racconto rispetto a quello della storia. Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:157
KON 1 QUE	Il movimento può infatti essere rappresentato a velocità naturale, rispettando il tempo di svolgimento reale, ma può anche essere accelerato o rallentato. Il <i>ralenti</i> [...] è un procedimento piuttosto comune al cinema degli effetti, come mostrano ad esempio le ►sequenze di esplosione e, in generale, di alto contenuto drammatico, e di certo cinema d'autore. Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:44
KON 2 QUE	Il <i>ralenti</i> , al pari del ►fermo immagine, che ne è il portato estremo, è impiegato di solito per provocare un effetto di sospensione, di attesa emotiva o di pathos, come testimoniano le ►sequenze della corsa in „Momenti di gloria“ (1981) di Hugh Hudson. Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:45
KON 3 QUE	La funzione tipica del <i>rallentatore</i> è quella di aumentare l'attenzione dello spettatore su un evento, con esiti vari e disparate motivazione. [...] In fondo il <i>ralenti</i> è una sorta di amplificatore, sia della nostra attenzione che dell'impatto visivo di una ►scena. Per questo motivo viene usato molto spesso per sottolineare le scene cruciali di un film, che altrettanto spesso sono anche le più violente. Morales 2004:101
KON 4 QUE	[...] tre ►inquadrature <i>al ralenti</i> chiudono il cerchio [...] . [...] In questo caso il protagonista è addirittura ►fuori fuoco e tutta la ►sequenza è girata <i>al rallentatore</i> . Morales 2004:62,89
KON 5 QUE	Un breve sguardo <i>al ralenti</i> : Nella ►sequenza dove gli amici di Ettore s'incontrano con altri per andare a rubare nell'ospedale, c'è un <i>ralenti</i> sul ragazzo. Martello (www)
KON 6 QUE	Lo <i>slow motion</i> ha spesso la funzione di enfatizzare e dare così maggior risalto a certi eventi che, data la loro naturale velocità, si consumerebbero sullo schermo in pochi istanti. Rondolino/Tomasi 2002:35
KON 7 QUE	[...] nel prologo, una ►scena di combattimento è dilatata nella sua durata tramite <i>rallentatore</i> [...]. Mazzoleni 2002:115
KON 8	[...] dà vita a un'intrigante dialettica che gioca sul contrasto fra tale brevità e l'estensione temporale

- QUE determinata dall'uso di immagini *rallentate*.
Rondolino/Tomasi 2002:189
- ANM 1 Manchmal werden auch folgende Benennungen verwendet: „effetto di rallentamento“, „effetto rallentatore“, „ripresa al rallentatore“, „ripresa al ralenti“, „ripresa rallentata“
- ANM 2 Die Benennung „ralenti“ ist ein Lehnwort aus dem Französischen und wird mit einem „l“ geschrieben. Man findet aber immer wieder auch die Schreibweise „rallenti“ (mit zwei „l“), weil das der üblichen Schreibweise des Wortes „rallentamento“ im Italienischen entspricht.
- ANM 3 Siehe auch Antonym „► accelerazione“.

de Reverse Motion

SYN Reverse Action, Rückwärtslauf

DEF 1 Rückwärtslaufen der gefilmten Zeit.
QUE Fuxjäger (www)

DEF 2 Wenn bei der ► Aufnahme der Film rückwärts durch die Kamera läuft, entsteht bei der Projektion die Illusion, als laufe die Zeit rückwärts. Oft auch als komischer Effekt genutzt.
QUE Monaco 2006:140

KON Der Film, der Bewegungen reproduzierbar macht, kann allerdings rückwärts ablaufen, sodass die Zeitrichtung scheinbar umgekehrt wird: Ein solches *Rückwärtslaufen des Films* erzeugt in der Regel eher komische, weil gegen die Wahrnehmungslogik und gegen die Kausalität gerichtete Effekte. Im Film werden gelegentlich ► Szenen rückwärts, „gegen die Zeit“ gerichtet eingesetzt, doch geschieht dies selten. Zumeist werden damit Wunschvorstellungen der Figuren dargestellt. [...] René Perraudin zeigt z.B. in seinem Fernsehfilm „Vorwärts“ (1990) – eine frühere Kinoversion lief unter dem Titel „Rückwärts“ (1986) – eine Welt, in der sich die Menschen rückwärts bewegen, rückwärts sprechen, alles rückwärts geschieht, nur einer (gespielt von Udo Samel) bewegt sich als Außenseiter vorwärts. Der Film ist umgekehrt aufgenommen [► aufnehmen]: alles bewegt sich vorwärts, nur Samuel spielte Rückwärtsbewegungen.
QUE Hickethier 2007:129

it marcia indietro

SYN ripresa a marcia indietro

DEF 1 ► Ripresa che permette di vedere un'azione in senso temporale inverso rispetto a quello naturale.
QUE Vezzoli 2002:130

DEF 2 Rovesciamento della direzione di ► ripresa.
QUE Vedovati 1994:118

DEF 3 La *marcia indietro* mostra lo svolgersi di un'azione con fasi inverse a quelle reali, cominciando dalla fine ed andando verso l'inizio.
QUE Intralinea 7) (www)

KON 1 Con i moderni magazzini coassiali non è possibile effettuare *riprese a marcia indietro* e per ovviare a questo si ribalta la macchina esattamente a 180° e in moviola, capovolgendo la pellicola, l'immagine risultante presenterà il movimento dell'azione al contrario.
QUE Vezzoli 2002:130

KON 2 La *marcia indietro*, oltre all'impiego per certi trucchi nel linguaggio corrente e ordinario del film, ha trovato alcune importanti applicazioni. L'esempio più celebre è quello di „I due timidi“ di René Clair (1928).
QUE Intralinea 7) (www)

de Freeze Frame

- SYN** Freeze, Stehkader, Standkopierung, Standbildverlängerung, Standverlängerung, Still Frame, Hold Frame
- DEF 1** Ein eingefrorenes Filmbild, das durch Mehrfachkopierung eines ► Einzelbildes erzeugt wird.
QUE vgl. Monaco 2006:154
- DEF 2** Ein *Freeze-Frame* ist ein eingefrorenes Bild. [...] Man hält die Handlung sozusagen kurz an und lässt die dann weiterlaufen.
QUE Müller 2003:211
- KON 1** Der *Freeze Frame*, bei dem das Bild momentan stoppt oder „einfriert“, deutet eine Zeitspanne an, ohne jedes Moment der →Überleitung.
QUE Schwab 2006:165
- KON 2** Der *Freeze Frame*, der, wie der Name schon sagt, das Bild für einen gewissen Zeitraum einfriert, wird selten als wirklicher →Übergang zwischen zwei ► Einstellungen, häufiger aber als Endbild eines Filmes benutzt. Oft wird der *Freeze Frame*, auf ein weißes Aufblitzen [► Flash] folgend und aus der Perspektive einer fiktiven Fotokamera heraus, dazu benutzt, dem Betrachter zu zeigen, dass [...] gerade Fotos gemacht werden.
QUE Gasteier (www)
- ANM 1** In der Praxis wird oft auch von einem „eingefrorenen (Film)bild“ (siehe z.B. Monaco 2005:226 sowie DEF 1 und 2), dem „Einfrieren des Bildes“ oder nur von „Einfrieren“ gesprochen.
- ANM 2** In der Fachliteratur werden die Termini „Freeze Frame“ und „Standbild“ häufig synonym verwendet (siehe z.B. Mikunda 2002:283), was jedoch technisch gesehen nicht ganz korrekt ist, da es sich beim „Freeze Frame“ um ein mehrfach hintereinander wiederholtes ► Einzelbild handelt, beim „Standbild“ hingegen um ein angehaltenes Einzelbild. Der Begriff des „Standbildes“ existiert nach dieser Auffassung meist nur „außerfilmisch“, weil es nicht im Film selbst vorkommt, sondern durch das kurzfristige Anhalten eines Films erzeugt wird (siehe z.B. Kamp/Rüsel 2007:53) bzw. durch das digitale „Abfotografieren“ eines →Filmbildes (Entnahme eines Einzelbildes) – z.B. für den Zweck eines Filmbild-Zitats – entsteht. Während also ein „Freeze Frame“ ein filmisches Stilmittel darstellt, das bewusst dramaturgisch eingesetzt wird, ist ein Standbild (bzw. „Filmstandbild“) das Ergebnis äußerer Einwirkung und somit rein technischer Natur.
- Pauleit (www) stellt Folgendes fest: „Der Begriff 'Filmstandbild' bleibt in Theorie und Praxis unscharf, d.h. es ist nicht eindeutig definiert, was ein Filmstandbild ist. Im weitesten Sinne umfasst er sowohl Fotografien als auch Stehkader des Films.“
- Da mit dem Terminus „Standbild“ im Deutschen sowohl ein „Freeze Frame“, ein beim kurzfristigen Anhalten eines Films „stehendes“ Einzelbild (it „► fotogramma“) sowie außerfilmisch (z.B. für Fachbücher, Rezensionen etc.) verwendete Filmbilder (it z.B. „immagine presa dal film ...“) gemeint sein können, ist die synonyme Verwendung der Termini „Freeze Frame“ und „Standbild“ nicht zu empfehlen.
- ANM 3** Nicht zu verwechseln mit dem Begriff der „► unbewegten Kamera“.

it fermo immagine**GRA** m.**SYN** fermo fotogramma (*m.*), fotogramma fisso**DEF 1** Lo stesso ► fotogramma viene stampato più volte, in sequenza, per fermare l'immagine nella visione.**QUE** Vezzoli 2002:89**DEF 2** Effetto fotografico realizzato riproducendo più volte un unico ► fotogramma, in modo da bloccare l'azione in un singolo istante.**QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:153**DEF 3** Il *fermo-fotogramma* è un procedimento per cui, durante lo svolgimento di un'azione, d'un tratto il movimento si blocca in un'*immagine fissa* [siehe ANM]. Si tratta non solo di un modo classico di chiudere un film, di moda negli anni Sessanta ed oggi caduto in disuso, ma anche d'una soluzione per concludere una ► scena o ► sequenza, „congelando“ un movimento o l'espressione di un volto.**QUE** Mazzoleni 2002:136f**DEF 4** L'immagine in movimento si fissa sullo schermo divenendo simile a una fotografia.**QUE** Rondolino/Tomasi 2002:155**KON 1** Il *fermo immagine*, invece, ottenuto riproducendo più volte un unico ► fotogramma, blocca il movimento in un singolo istante e si situa all'apice della manipolazione temporale. [...] Il ► ralenti, al pari del *fermo immagine*, che ne è il portato estremo, è impiegato di solito per provocare un effetto di sospensione, di attesa emotiva o di pathos [...].**QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:45**KON 2** La risata di Jeanne Moreau in „Jules et Jim“ viene „bloccata“ in alcuni *fotogrammi fissi*, come una serie di istantanee scattate in successione: è il sogno impossibile di fermare per sempre un lampo di bellezza e di felicità.**QUE** Buccheri 2003:258**KON 3** Il regista, nel commentare il particolare uso dei *fermi-immagine*, li paragona a fotografie [...].**QUE** De Franceschi 2001:231**ERK** [...] è importante sottolineare che non è composto da un assemblaggio di fotografie ma di ► fotogrammi „presi da un movimento“ [...] come se il regista avesse voluto conservare la quintessenza del movimento, congelando l'acme delle azioni, fermando il tempo. [...] immobile in questo universo d'immagini pietrificate [...].**QUE** Mazzoleni 2002:137**ANM** Nicht zu verwechseln mit dem Begriff „► macchina fissa“ („► unbewegte Kamera“). Aufgrund dieser Verwechslungsgefahr ist bei der Verwendung der Benennungen „immagine fissa“ und „quadro fisso“, die manchmal synonym mit dem Terminus „fermo immagine“ verwendet werden, Vorsicht geboten, denn unter den Synonymen des Terminus „macchina fissa“ finden sich sehr ähnlich klingende Benennungen. Außerdem werden die Benennungen „immagine fissa“ und „quadro fisso“ auch gemeinsprachlich in der allgemeinen Bedeutung „unbewegtes Bild“ verwendet.

de Rückblende

SYN Flashback

DEF 1 Filmsegment, in dem Ereignisse szenisch [►Szene] repräsentiert werden, die zeitlich vor der Handlungsgegenwart liegen.

QUE Koebner 2007:607

DEF 2 Das Zeigen zurückliegender Ereignisse. Handlungsmotive einer Person werden deutlicher, wenn die Zuschauer Gedanken und Erinnerungen dieser Person gezeigt bekommen.

QUE vgl. Petrasch/Zinke 2003:247

KON 1 [...] durch ►Überblendungen o.Ä. eingeleitete *Rückblenden* beziehen Zeiträume außerhalb des chronologisch-linearen Ablaufs ein [...].

QUE Koebner 2007:450

KON 2 Eine *Rückblende* kann von einer übergeordneten erzählerischen Instanz eingeleitet werden, ist in der Regel jedoch als Erinnerung oder Erzählung einer handelnden Figur motiviert und als subjektiv markiert. [...] Der Wechsel der Zeitebenen ist konventionellerweise deutlich markiert, z.B. durch langsame ►Überblendungen, ►Blendens (besonders ►Wischblendens), manchmal auch durch den Wechsel von Farbe und Schwarzweiß.

QUE Koebner 2007:607f

KON 3 Von einer *Rückblende* wird [...] immer dann gesprochen, wenn die filmische Narration in ihrer Darstellung der gefilmten bzw. ►diegetischen Zeit „zurückgeht“ – unabhängig davon, ob dieses Zurückgehen in der Zeit sofort erkennbar ist, wie es motiviert wird und wie lange es dauert. Auch dann, wenn die *Rückblende* bis zum Ende des Films dauert, bleibt es eine *Rückblende*.

QUE Fuxjäger (www)

KON 4 *Rückblenden* können den Hauptteil des Films ausmachen, umfasst nur durch eine Rahmenhandlung, die in der Erzählgegenwart spielt.

QUE Rother 1997:256

KON 5 Die *Rückblende* verknüpft die filmische Jetzt-Zeit mit einer Vergangenheitsstufe und wird häufig durch einen Erzähler- oder Figurenkommentar eingeleitet. Wird die *Rückblende* mehrfach eingesetzt, fungiert sie als Bauprinzip der filmischen Erzählung. Analog zur literarischen Rahmenhandlung kann eine filmische Erzählung aus einer kontinuierlichen *Rückblende* bestehen.

QUE Schwab 2006:165

KON 6 [...] verschiedene Formen der *Rückblende* [...]: man geht z.B. ►Groß auf das Gesicht des Helden [►Zufahrt auf das Gesicht], lässt den Blick ins Weite schweifen, die Originalgeräusche verschwinden, die Musik setzt ein und mit einer ►Blende taucht man in die Vergangenheit.

QUE Beller 2005:128

KON 7 Mit der wachsenden Filmerfahrung des Publikums konnte die Verwendung solcher die *Rückblende* markierenden Stilmittel reduziert bzw. ganz auf sie verzichtet werden. In den 1990er Jahren sind die Markierungen nur noch kurz, vielfach wir schon ganz auf sie verzichtet, sodass ich der Zuschauer selbst den *Rückblenden*status aus dem Geschehen erschließen muss.

QUE Hickethier 2007:132f

KON 8 Eine *Rückblende*, die nur auf der akustischen Ebene erfolgt, nennt man akustische *Rückblende* [►akustische Rückblende] oder Sound *Flashback* [►Sound Flashback] – wir hören den Ton der diegetischen [►Diegese] Vergangenheit und sehen dabei weiter die diegetische Gegenwart.

- QUE** Fuxjäger (www)
- KON 9** Die ►Sequenzen sind meist so aufgebaut, dass die vom Reporter befragte Person im ►On mit der Erzählung beginnt und dann per ►Überblendung in eine *Rückblende* überleitet.
QUE Beller 2005:128
- KON 10** Es gibt nur eine deutlich als solche gekennzeichnete *Rückblende*: der Stuhl, aus dem Frank Miller verurteilt wurde, ruft seine Stimme und seinen Racheschwur ins Gedächtnis, aber dies ist nur eine *Rückblende* auf akustischer Ebene [►akustische Rückblende].
QUE Kuchenbuch 2005:157
- ANM 1** Manchmal werden auch „(ineinander) verschachtelte Rückblenden“ bzw. „(ineinander) verschachtelte Flashbacks“ eingesetzt (it z.B. „flashback incastrati uno nell'altro“).
- ANM 2** Eine Rückblende, die nur auf der Tonebene stattfindet, wird „►akustische Rückblende“ bzw. „►Sound Flashback“ genannt.
- ANM 3** Siehe auch Antonym „►Vorausblende“.

it flashback

- DEF 1** Alterazione dell'ordine temporale degli avvenimenti nel racconto in senso retrospettivo, di solito innescata e giustificata da un atto di memoria di un personaggio, ma, più in generale, provocata da qualsiasi salto all'indietro nel corso della narrazione.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:144
- DEF 2** Inversione narrativa, salto indietro nel tempo della narrazione.
QUE Morales 2004:157
- DEF 3** Inserimento visivo o sonoro di azioni o ►scene che interrompono l'ordine cronologico del racconto, rievocando degli eventi già trascorsi.
QUE Vezzoli 2002:94
- KON 1** [...] i *flashback* [...] assumono spesso il compito di completare una mancanza o un'omissione, così da spiegare il carattere di un personaggio o le cause di un determinato evento.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:32
- KON 2** [...] l'avvio e la conclusione di un *flashback* [...]. [...] delimitare il *flashback* con un elemento iconico di forte rottura – introdotto e chiuso, per di più, da un'→inquadratura ravvicinata, di solito un ►primo piano del personaggio che ricorda – è funzionale alla chiarezza narrativa, aiuta lo spettatore a non perdere l'orientamento, a collocare in modo cronologicamente corretto gli avvenimenti raccontati.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:94f
- KON 3** I *flashback* possono essere divisi in due grandi categorie: quelli diegetici [►diegesi], che prendono vita dalle parole o dai pensieri di un personaggio che racconta o ricorda qualcosa avvenuto in passato, e quelli narrativi, propri cioè dell'istanza narrante che, senza la mediazione di un personaggio, racconta un episodio passato in un tempo successivo.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:152

- KON 4** Si pensi solo all'importanza del ritmo con cui si alternano le ►sequenze, o al ruolo dei *flashback*.
QUE Buccheri 2003:252
- KON 5** Le ►transizioni da presente a passato sono realizzate sfocando [►sfocare] l'immagine di Stefan rifocalizzando [►focalizzare], attraverso la ►dissolvenza incrociata (che serve a rendere più fluido il →passaggio), sulle immagini *flashback*. [siehe auch „►Unschärfeblende“]
QUE Mazzoleni 2002:133
- KON 6** Nel evidenziare il martirio del suo personaggio, Kurosawa si spinge ancora oltre: quando Kameda sogna o ricorda l'attimo della mancata condanna a morte, in sottofondo si sentono i rumori degli spari e le urla dei fucilati, „un *flashback* sonoro” [►flashback sonoro] che “si impone nella nostra memoria molto più fortemente che se vedessimo la scena”.
QUE Giurlando (www)
- ANM 1** Ein Flashback auf akustischer Ebene wird „►flashback sonoro“ genannt (siehe KON 6).
- ANM 2** Siehe auch Antonym „►flashforward“.

de Vorausblende

SYN Vorblende, Flashforward

DEF Einfügen eines gegenüber der aktuellen Handlung noch zukünftigen Ereignisses in den Ablauf der Erzählung.

QUE Rother 1997:318

KON 1 Weitere Organisationsmöglichkeiten der narrativen Zeit bilden die ►Rückblende und die *Vorausblende*. [...] sie [sind] eindeutig als Grundelemente der filmischen Strukturbildung zu betrachten.

QUE Schwab 2006:165

KON 2 Die zukünftigen Ereignisse können als Visionen der Figuren motiviert sein (eine Lösung, die in Horrorfilmen variiert wird [...]). Kompliziertere Zeitstrukturen verzichten auf diese Bindung an Protagonisten und setzen die *Vorausblende* quasi übergangslos ein. Dies bedeutet im Vergleich zur ►Rückblende für das Publikum eine deutliche stärkere Verunsicherung, da es vergleichsweise weniger Informationen besitzt, mit denen es die *Vorausblende* in die Story integrieren kann.

QUE Rother 1997:318

KON 3 Die ►Rückblende ist neben dem (seltener verwendeten) *Flashforward* – hierbei werden Momente zukünftigen Geschehens in einer Art (prophetischer) Vorausschau in die Handlungsgegenwart eingebettet – das wichtigste narrative Verfahren, mit dem aus dramaturgischen Gründen von der Chronologie der Geschichte abgewichen werden kann.

QUE Koebner 2007:607

KON 4 Von einer *Vorausblende* wird also nur dann gesprochen, wenn die Narration nach dem „Sprung“ in die diegetische [►Diegese] Zukunft wieder „zurückgeht“. Andernfalls würde es sich lediglich um eine Ellipse handeln.

QUE Fuxjäger (www)

KON 5 [...] Nämlich, wie in die zeitlupenhaft [►Zeitlupe] gedehnten, physischen Aktionen des Protagonisten schnell aufeinander folgende und vielfältige geistige Rück- [►Rückblende] und *Vorblenden* auf Erinnertes oder Zukünftiges eingeschoben sind.

QUE Kuchenbuch 2005:209

KON 6 Genau genommen handelt es sich bei vorgezogenem Ton [►vorgezogener Ton] also um eine „akustische *Vorausblende*“ [►akustische Vorausblende], sofern die beiden ►Szenen auch in der ►Diegese nacheinander stattfinden.

QUE Fuxjäger (www)

ANM 1 Eine Vorausblende, die nur auf der Tonebene stattfindet, wird „►akustische Vorausblende“ bzw. „►Sound Flashforward“ genannt.

ANM 2 Siehe auch Antonym „►Rückblende“.

it flashforward

DEF 1 Rappresentazione di un evento futuro, un salto in avanti seguito da un ritorno al presente.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:30

DEF 2 Anticipazione narrativa, salto in avanti nel tempo della narrazione.
QUE Morales 2004:157

KON 1 ►Flashback: Alterazione dell'ordine temporale degli avvenimenti nel racconto in senso retrospettivo, [...] provocata da qualsiasi salto all'indietro nel corso della narrazione. Il suo contrario, vale a dire un salto in avanti nella naturale successione cronologica della storia, è rappresentato dal *flashforward*.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:144

KON 2 Più raro del ►flashback è il *flashforward*, ovvero l'anticipazione di un evento futuro. Quasi impossibili quelli diegetici [►diegesi], che potrebbero darsi solo grazie alle facoltà di un personaggio dotato di poteri paranormali, i *flashforward* sono quasi sempre narrativi, come accade in „Easy Rider“ (Dennis Hopper, 1969), dove il tragico finale è anticipato nel corso della narrazione da immagini che già ce ne mostrano gli esiti.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:152

ANM 1 Eine Flashforward auf akustischer Ebene wird „►flashforward sonoro“ genannt.

ANM 2 Siehe auch Antonym „►flashback“.

5.5.1.9 Begriffsfeld Ton

de Stummfilm

- DEF 1** Rein technisch ein Film ohne Ton. Historisch die Epoche der Kinematografie bis zur Einführung des ► Tonfilms Ende der 20er Jahre.
QUE Monaco 2006:157
- DEF 2** Erste Phase der Filmentwicklung vor der Einführung der ► Tonspur (1895-1925).
QUE Kamp/Rüsel 2007:149
- KON 1** Eine Filmhistoriker betrachten den *Stummfilm* auch als eine eigenständige Kunstform, die eine Geschichte unter (weitgehendem) Verzicht auf Dialog mit optischen Mitteln erzählt. An diese Tradition schließen auch einige Experimentalfilmer an, die bewusst auf den Ton verzichten.
QUE Monaco 2006:157
- KON 2** Die sogenannten *Stummfilme* wurden indes stets mit Ton gezeigt: Der auf den Kopien fehlende Ton wurde in den Kinos separat dargeboten durch Musik von Musikmaschinen oder Live-Musik sowie durch Geräuschemacher und Filmerklärer, die die Filme unterhaltsam oder belehrend kommentierten. Sprachliche Hinweise sowie die Dialoge in den Spielfilmen wurden dem Publikum ab 1907 zunehmend durch Einfügung von Zwischentiteln mitgeteilt.
QUE Rother 1997:285

it film muto

- SYN** cinema muto, muto
- DEF** Film che non utilizza colonne sonore [► colonna sonora].
QUE Vezzoli 2002:89
- KON 1** Ma, in verità, nel bel mezzo degli anni Venti, nel mondo del cinema nessuno dà gran peso alle ricerche e sperimentazioni tecnico-scientifiche per dare suono e voci alla proiezione dei film: Anzi: il *cinema muto* si sta affermando come la nuova arte visiva, universale.
QUE Tosi 2001:70
- KON 2** Un certo numero di divi del *muto* hanno voci sgraziate e non fonogeniche.
QUE Tosi 2001:73
- KON 3** [...] come e dove si girava un *film muto*.
QUE Tosi 2001:53
- ANM** Da meist rückblickend von der Stummfilm-Ära die Rede ist, wird in der Regel subsumierend von „cinema muto“ gesprochen. Ist hingegen ein bestimmter Film gemeint, spricht man im Italienischen von „film muto“.

de Tonfilm

- DEF 1** Verfahren, bei dem aufgezeichnete kinematographische und akustische Informationen synchron reproduziert werden [► Synchronisation].
QUE Rother 1997:295
- DEF 2** Koppelung von →Filmbild und Ton.
QUE Monaco 2006:166
- KON** Die *Tonfilm*-Ära beginnt am 6. Oktober 1927, mit der Premiere des von dem amerikanischen Studio Warner Bros. produzierten Films „The Jazz Singer“ (R.: Alan Crosland).
QUE Rother 1997:296

it film sonoro

- SYN** sonoro, cinema sonoro
- DEF** Film che utilizza colonne sonore [► colonna sonora].
QUE Vezzoli 2002:89
- KON 1** Il successo travolgente dei primi *film sonori*, dapprima nei grandi circuiti di sale americane, poi anche in Europa, provoca un gigantesco sconvolgimento nell'industria cinematografica.
QUE Tosi 2001:71
- KON 2** Il film in questione è „Resurrectio“, il primo realizzato dalla nuova Cines nel 1930, e anche il primo *sonoro* del cinema italiano.
QUE Buccheri 2004:47
- KON 3** Il contrappunto audiovisivo, giocato sul contrasto e la non corrispondenza tra suono e fonte visiva, è considerato da Ejzenštejn quale una delle maggiori risorse del *cinema sonoro*.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:101
- ANM 1** Wenn die Ära des Tonfilms gemeint ist, spricht man im Italienischen von „cinema sonoro“; im Deutschen gibt es diese Unterscheidung nicht.
- ANM 2** Beim Terminus „sonoro“ (Substantiv) handelt es sich um ein Polysem; der Terminus „sonoro“ wird nämlich auch in der Bedeutung von „► colonna sonora“ (► Tonspur) verwendet.

de Bildspur

SYN Visual Track

KON 1 Bei der ►Tonmischung wird der Ton an die geschnittene [►schneiden] *Bildspur* angepasst.
QUE Rother 1997:299

KON 2 Die Inhalte von *Bild-* und ►*Tonspur* kommen dabei nicht immer zur Deckung – der Film setzt auf eine Art „Komplementäreffekt“, der Fragen aufwirft und zu eigenen Assoziationen anregen soll.
QUE Pflaum (www)

KON 3 Der sogenannte →Sound Track eines Films ist (im Idealfall) ebenso kunstvoll komponiert wie der *Visual Track*.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:122

ANM Der Terminus „Bildspur“ wird nur im technischen Kontext verwendet; in allen anderen Fällen spricht man schlicht und einfach vom „Film“. Aus diesem Grund war in den einführenden Fachbüchern, die sich v.a. mit der Filmanalyse beschäftigen und nicht auf die dahinterstehende Filmtechnik eingehen, sowohl im Deutschen als auch im Italienischen keine Definition zu finden.

it colonna visiva

SYN traccia visiva

KON 1 La possibilità tecnica di sincronizzare [►sincronizzazione] *colonna visiva* e sonora [►colonna sonora] era disponibile già dagli anni dieci, ma soltanto alla fine del decennio successivo l'industria cinematografica se ne appropriò.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:72

KON 2 Nei filmati musicali, registrati con →presa diretta del sonoro, il ►master diventa un'esigenza indispensabile, poiché garantisce la continuità dell'esecuzione musicale e la sincronia della *colonna visiva* con quella del ►sonoro: la ►ripresa delle successive ripetizioni del brano, infatti, servirà per realizzare gli stacchi [►stacco] visivi senza alterare la ►colonna sonora.
QUE Buccheri 2003:162

ANM 1 Der Terminus „colonna visiva“ wird im Gegensatz zum Terminus „►colonna sonora“ meist im technischen Kontext verwendet. Sonst spricht man in der Regel einfach von „film“.

ANM 2 Wird der Terminus „colonna visiva“ nicht in einem technischen Zusammenhang verwendet, kann man ihn, abhängig vom jeweiligen Kontext, mit „Film“ bzw. „Filmbild(er)“ übersetzen.

ANM 3 Im Videobereich spricht man auch von „traccia video“ (Videospur).

de Tonspur

SYN Audiospur, Filmton, Ton

DEF Die *Tonspur* eines Films teilt sich generell in die drei Kategorien Geräusche, Sprache und Musik, die jeweils einzeln beschrieben werden können.

QUE Kamp/Rüsel 2007:42

DEF 2 *Filmton*: *Tonspuren* aus verschiedenen Quellen, wie zum Beispiel Dialog, Musik und Effekte, werden in der Mischung vereinigt, woraus dann die eigentliche *Tonspur* produziert wird.

QUE vgl. Monaco 2005:123

DEF 3 Die Tonfilm-Kopie trägt neben den Bildern eine (oder mehrere) *Tonspur(en)*. Der *Filmton* setzt sich aus vielen akustischen Elemente zusammen, die bei der ►Mischung vereint werden.

QUE vgl. Monaco 2006:166f

KON 1 Seit den neunziger Jahren geht die Entwicklung der Vorführtechnik dahin, die *Tonspuren* auf separaten CD-ROMs synchron zur Filmprojektion abzuspielen.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:122

KON 2 Die [...] Aussage des Regisseurs Sidney Lumet belegt, wie sorgfältig in großen Produktionen mit der *Tonspur* gearbeitet wird. [...] [...] Film „Alien“ (1979): Hier werden auf der *Tonspur* kaum merkliche und sich langsam beschleunigende Herztöne eingesetzt, die vor allem vom Unterbewusstsein wahrgenommen werden und die Emotionen der Zuschauerinnen und Zuschauer manipulieren sollen.

QUE Kamp/Rüsel 2007:43

KON 3 Während die Ansichten schnell wechseln, signalisiert die *Tonspur* die Verbindung. [...] Zeigt man die gesamte ►Szene ohne *Tonspur*, so erschließt sich deren Bedeutung nicht.

QUE Kamp/Rüsel 2007:77ff

KON 4 Ziel der ►Tonmischung ist die Konstanthaltung der Tonsummenpegels aller *Audiospuren*.

QUE Petrasch/Zinke 2003:262

KON 5 Deutlich verstärkt wird die Gesamtatmosphäre durch die *Tonspur*. [...] Auf der *Tonspur* setzt eine bedrohliche Musik ein, gepaart mit laufenden Motorengeräuschen und Radiostimmen. [...] Auf der *Tonspur* kommen Fliegengeräusche dazu [...]. [...] Die *Tonspur* wird lauter und bedrohlicher.

QUE Kamp/Rüsel 2007:116ff

KON 6 ►Dialogband: Eines der drei Hauptbänder, aus denen bei der ►Mischung der *Filmton* entsteht.

QUE Monaco 2006:44

ANM 1 Die Benennungen „Tonspur“ und „Audiospur“ haben eine technische Konnotation und werden vorwiegend im technischen Kontext verwendet; die Benennung „Filmton“ ist hingegen neutral.

ANM 2 Manchmal wird im Deutschen auch von „Sound Track“ gesprochen. Dieses englische Lehnwort wird jedoch meist synonym mit ►Filmmusik verwendet, obwohl dies genau genommen nicht ganz korrekt ist: „Sound Track“ bedeutet im Englischen „Tonspur“ und bezieht sich somit nicht nur auf die Musik, sondern auf den Ton im Allgemeinen (vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:122: „Der Sound Track bezeichnet nicht nur die vermarktete Musik des Films auf CD, sondern die komplette akustische Kette des Films“). Trotzdem ist die Benennung „Sound Track“ u.a. für CDs mit Filmmusik gebräuchlich.

ANM 3 Im Zusammenhang mit der Tonmischung wird oft auch von einzelnen „Tonbändern“ gesprochen.

Siehe Eintrag „► Tonmischung“.

ANM 4 Siehe auch Unterbegriffe „► Dialogspur“, „► Atmo-Spur“ und „► Musikspur“.

it **colonna sonora**

SYN colonna audio, audio, sonoro, suono, traccia sonora

DEF 1 Prodotto del ► missaggio di voci, rumori e musiche, che va a costituire sulla pellicola una traccia incolonnata parallelamente a quella visiva [► traccia visiva].

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:152

DEF 2 Serie di registrazioni sonore, montate [► montare] e sincronizzate [► sincronizzare], contenenti dialoghi, effetti, rumori e musiche.

QUE Vezzoli 2002:53

KON 1 La *colonna sonora* di un film non è formata da soli brani musicali, bensì da tutte e tre le materie d'espressione su cui si articola il suono: parole, rumori e musiche.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:226

KON 2 Occorre sottolineare che la *colonna sonora* gioca un ruolo decisivo nel film, quale fonte di informazione – attraverso i dialoghi, ma anche i rumori e i brusii – in quanto veicola parte del sapere del racconto; e quale fonte di emozione – grazie alla musica, ma pure agli altri suoni – poiché riesce a coinvolgere profondamente lo spettatore, sollecitandone la partecipazione.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:74

KON 3 [...] lo stesso procedimento viene compiuto per la *colonna audio* [...]

QUE Buccheri 2003:216

KON 4 Lavorazione dell'immagine e dell'*audio* dopo la ► ripresa.

QUE Vezzoli 2002:162

KON 5 Anche il *sonoro* può funzionare come mezzo di ► transizione, come un ► sound bridge, un ► ponte sonoro. Si sovrappone il *sonoro* di una particolare ► inquadratura, sugli ultimi secondi dell' inquadratura precedente, prima che venga effettuato lo ► stacco fra le due inquadrature.

QUE Gaetani (www)

KON 6 Nei filmati musicali, registrati con → presa diretta del *sonoro*, il ► master diventa un'esigenza indispensabile, poiché garantisce la continuità dell'esecuzione musicale e la sincronia della ► colonna visiva con quella del *sonoro*: la ► ripresa delle successive ripetizioni del brano, infatti, servirà per realizzare gli stacchi [► stacco] visivi senza alterare la *colonna sonora*.

QUE Buccheri 2003:162

KON 7 Anche un *audio* perfetto, tuttavia, può non bastare: a parte la correttezza labiale, certi stacchi [► stacco] „proibiti“ (► totale su totale ecc.) non si possono correggere nemmeno con il *suono*.

QUE Buccheri 2003:248

KON 8 ► Missaggio: Operazione di ► postproduzione che consiste nella sintesi delle diverse tracce vocali [► traccia vocale], musicali [► traccia musicale] e di tutti gli altri effetti sonori [► colonna effetti

- sonori] dentro un'unica banda che andrà a costituire la *colonna sonora* del film.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:155
- ANM 1** Im umgangssprachlichen Kontext ist mit „colonna sonora“ oft die ► Filmmusik gemeint. Genau genommen ist dies jedoch nicht ganz korrekt, da der Begriff „colonna sonora“ nicht nur die Musik umfasst, sondern auch Dialoge (Sprache) und Geräusche miteinschließt (siehe Definitionen und Kontexte in diesem Eintrag).
- ANM 2** Beim Terminus „sonoro“ (Substantiv) handelt es sich um ein Polysem; der Terminus „sonoro“ wird nämlich auch in der Bedeutung von „► film sonoro“ (► Tonfilm) verwendet.
- ANM 3** Siehe auch Unterbegriffe „► colonna dialoghi“, „► colonna effetti sonori“ und „► colonna musicale“.

de Dialogspur

SYN Dialogband, Sprachband, Sprachspur

DEF Eines der drei Hauptbänder, aus denen bei der ► Mischung der ► Filmtton entsteht. Es wird entweder bei den Dreharbeiten als ► Originalton oder anschließend durch ► Nachsynchronisation aufgenommen.

QUE Monaco 2006:44

KON 1 Für ausländische Synchronfassungen müssen [...] jeweils von der *Dialogspur* unabhängige Geräusch- [► Geräusch-Track] und ► Musik-Tracks angefertigt werden, denn bei der ► Synchronisation wird nur die *Dialogspur* getauscht.

QUE Mantey 1996:413 in Kamp/Rüsel 2007:43

KON 2 Technik, durch die nach Abschluss der Dreharbeiten das *Dialogband* neu produziert wird.

QUE Monaco 2006:114

KON 3 Die Anpassung des Tones an die geschnittene [► schneiden] ► Bildspur. Dabei wird von mehreren Spuren (*Sprach-*, Geräusch- [► Geräuschband] und *Musikbänder* [► Musikband]) synchron [► Synchronisation] die ► Tonspur gemischt [► mischen].

QUE Rother 1997:299

KON 4 Klassischerweise gibt es drei Spuren: die *Dialogspur*, die Spur für Hintergrundgeräusche und Toneffekte [► Atmo-Spur] und die ► Musikspur.

QUE Bösing (www)

KON 5 Hierbei ist auf Synchronität zwischen den neuen *Sprachbändern*, dem Bild und dem ► IT-Band (Geräusche und Musik) zu achten [► Synchronisation].

QUE Glatz 2007:21

ANM 1 Befinden sich auf der Dialogspur ausschließlich Kommentare, kann auch von einer „Kommentarspur“ – auf Italienisch „traccia di commento (audio)“ – gesprochen werden („Audio-Kommentar“ = „commento audio“).

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „► Tonspur“.

it colonna dialoghi

SYN traccia vocale, colonna dei dialoghi

DEF Rullo di nastro magnetico perforato contenente i dialoghi del film.

QUE Vezzoli 2002:50

KON 1 ► Missaggio: Operazione di ► postproduzione che consiste nella sintesi delle diverse *tracce vocali*, musicali [► traccia musicale] e di tutti gli altri effetti sonori [► colonna effetti sonori] dentro un'unica banda che andrà a costituire la ► colonna sonora del film.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:155

- KON 2** Nel ►missaggio si tiene separata la *colonna dialoghi* da tutte le altre per poter eventualmente
►doppiare i dialoghi nella lingua richiesta.
QUE Vezzoli 2002:135
- KON 3** Effetti sonori [►colonna effetti sonori]: Suoni, ►rumori d'ambiente che non fanno parte della
colonna dialoghi o della ►colonna musiche.
QUE Vezzoli 2002:80
- KON 4** [...] e una *colonna dialoghi*, che servirà da guida per il ►doppiaggio.
QUE Tosi 2001:84
- ANM** Siehe auch Oberbegriff „►colonna sonora“.

de Atmo

GRA

f.

SYN

atmosphärischer Ton, Atmo-Ton, (akustische) Atmosphäre, Ton-Atmosphäre, atmosphärisches Geräusch, Umgebungsgeräusch, Geräuschhintergrund

DEF 1

Atmo: allgemeines *Umgebungsgeräusch* (*Atmosphäre*)

QUE

Müller 2003:286

DEF 2

Geräuschkulisse einer Szene bzw. eines Films. Sie wird entweder direkt vor Ort aufgenommen oder im Studio nachproduziert.

QUE

Kamp/Rüsel 2007:145

DEF 3

Als *Atmo* bezeichnet man die (oft aus „Konserven“ entnommenen und nicht mehr als ►O-Ton aufgezeichneten) Hintergrundgeräusche bei Außen- und Innenaufnahmen.

QUE

vgl. Koebner 2007:37

DEF 4

Der natürliche Ton einer Szene mit allgemeinen (Hintergrund-)Geräuschen des Raums oder Drehortes, der – oft separat aufgenommen – unter den Dialog gemischt wird, um den Realismus einer ►Szene zu erhöhen.

QUE

Monaco 2006:17

DEF 5

Atmos sind Tonaufnahmen bestimmter Umgebungen (in einer fahrenden U-Bahn, auf dem Kinderspielfeld, belebte Fußgängerzone) die dazu dienen, den Schauplatz einer Szene akustisch zu definieren. Häufig kombinieren Tongestalter mehrere „*Atmos*“, um einen ganz bestimmten Eindruck von der Gegebenheit zu vermitteln.

QUE

vgl. Avanga (www)

DEF 6

Atmosphäre oder kurz „*Atmo*“ nennt man die Gesamtheit der an einem Schauplatz vorkommenden Grundgeräusche, deren Quelle nicht spezifisch zu erkennen sein muss, zum Beispiel Vogelzwitschern, Autoverkehr, Volksgemurmel.

QUE

Müller 2003:220

KON 1

Der *Atmoton* für die Location Bahnhof setzt sich aus einfahrenden Zügen, Schritten auf dem Bahnsteig, Lautsprecherdurchsagen, Gepäckwagen u.a. zusammen.

QUE

Borstnar/Pabst/Wulff 2002:125

KON 2

Der *Atmoton* ist die akustische Grundlage, auf der weitere Geräusche aufgebracht werden, welche für den Erzählverlauf des Films wichtig sind und deren Ursache von der Kamera fokussiert wird. Wenn also auf dem Bahnsteig der Protagonist sich eine Zigarette anzündet und wir dieses Geschehen in einer Groß- [►Großaufnahme] oder ►Nahaufnahme vermittelt bekommen, so überlagert dieses Geräusch den *Atmoton* des Bahnhofs.

QUE

Borstnar/Pabst/Wulff 2002:125f

KON 3

Auch Innenräume haben eine eigene, meist unhörbare *Atmo*, die sich jedoch maßgeblich auf das Klangbild der aktiven Geräusche wie Stimmen oder Musikinstrumente auswirken kann.

QUE

Müller 2003:220

KON 4

Die realitätsnahe Atmosphäre einer Filmszene hängt in starkem Maße von [...] akustischen Elementen ab, die wir bewusst kaum wahrnehmen. [...] Kurioserweise fällt die *Atmo* erst wirklich auf, wenn sie plötzlich ausgeblendet [►Tonausblendung] wird. Das Ergebnis ist ein Gefühl der Unsicherheit oder der Irrealität. Absolute Stille im Film verheißt gewöhnlich nichts Gutes.

- QUE Kamp/Rüsel 2007:43
- KON 5** Jeder Raum hat eine charakteristische *Tonatmosphäre*, die von Geräuschen, Hall, Bodenbelag etc. abhängt.
- QUE Monaco 2006:138
- ANM 1** Die Atmo in Innenräumen (hängt vom Hall, Bodenbelag etc. ab; siehe KON 5) wird in Monaco (2006:138) „Raumatmosphäre“ genannt, kurz „Raum-Atmo“. Im Italienischen muss dieser Begriff umschrieben werden, da es kein Äquivalent gibt (z.B. „rumori dell'ambiente interno“).
- ANM 2** Siehe auch „► Atmo-Spur“.

it **rumore d'ambiente**

- SYN** rumore ambiente, suono ambiente, rumori ambientali, rumori d'atmosfera
- DEF** *Rumore ambiente*: Rumore di fondo esistente in località esterne agli studi (esterni, abitazioni realmente esistenti).
- QUE Vezzoli 2002:182
- KON 1** *Rumori d'atmosfera*: *Rumore d'ambiente* facilmente riconoscibile dallo spettatore e corrispondente alla ► ripresa. Se manca, l'azione potrebbe perdere naturalezza.
- QUE Vezzoli 2002:182
- KON 2** Il *suono ambiente* è quel suono inglobante che avvolge una scena nella quale diventerebbe assurdo chiedersi se il cinguettio d'uccelli, che sentiamo, sia ► in campo o ► fuori campo sulla base del fatto che si vedano o no gli uccelli in volo o sui rami degli alberi.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:231f
- KON 3** Effetti sonori [► colonna effetti sonori]: Suoni, *rumori d'ambiente* che non fanno parte della ► colonna dialoghi o della ► colonna musiche.
- QUE Vezzoli 2002:80
- KON 4** L'inserimento della ► colonna sonora con dei *rumori ambientali* [► colonna effetti sonori] rende molto più realistica la scena e non disturba lo spettatore nella visione del film, eliminando i fastidiosi silenzi tra una battuta e l'altra.
- QUE Vezzoli 2002:52
- ANM 1** Entgegen der gängigen Verwendung dieses Begriffs schränkt Vezzoli in seiner Definition (siehe DEF) den Begriff „rumore d'ambiente“ auf Außenaufnahmen ein, was ungewöhnlich ist; schließlich hat auch jeder Innenraum eine charakteristische Tonatmosphäre, die von Geräuschen, Hall, Bodenbelag etc. abhängt. (vgl. Monaco 2006:138)
- ANM 2** Vezzoli (siehe DEF) und Vedovati (1994:13) geben die Benennungen „rumore d'ambiente“ und „rumore ambiente“ im Singular an – deshalb wurden sie auch in diesem Eintrag im Singular übernommen. Es ist aber in der Praxis üblicher, diese Benennungen im Plural zu verwenden: rumori d'ambiente, rumori ambiente, etc.
- ANM 3** Siehe auch „► colonna effetti sonori“.

de **Atmo-Spur**

- SYN** Geräuschspur, Geräusch-Track, Geräuschband, Effektband, Spur für Hintergrundgeräusche und Toneffekte
- KON 1** So [erhält man] eine kontinuierliche *Atmo-Spur*, welche die beiden Bilder zusätzlich verbindet.
QUE Rogge 2006:112
- KON 2** Man wird also beim ►Schnitt immer darauf achten, dass man zunächst eine *Geräuschspur* mit einigermaßen homogener Lautstärke hat.
QUE Müller 2003:231
- KON 3** Für ausländische Synchronfassungen müssen [...] jeweils von der ►Dialogspur unabhängige *Geräusch-* und ►Musik-Tracks angefertigt werden, denn bei der ►Synchronisation wird nur die Dialogspur getauscht.
QUE Mantey 1996:413 in Kamp/Rüsel 2007:43
- KON 4** Die Anpassung des Tones an die geschnittene [►schneiden] ►Bildspur. Dabei wird von mehreren Spuren (Sprach- [►Sprachband], *Geräusch-* und *Musikbänder* [►Musikband]) synchron die ►Tonspur gemischt.
QUE Rother 1997:299
- KON 5** [...] das ►internationale Tonband, womit 2. für die deutsche Fassung ein neues Musik- [►Musikband] und *Geräuschband* hergestellt werden musste [...].
QUE Dirscherl 2001:49
- KON 6** Klassischerweise gibt es drei Spuren: die ►Dialogspur, die *Spur für Hintergrundgeräusche und Toneffekte* und die ►Musikspur.
QUE Bösing (www)
- ANM 1** Siehe auch Eintrag „►Atmo“.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►Tonspur“.

it **colonna effetti sonori**

- SYN** colonna effetti e rumori, colonna effetti, colonna degli effetti, colonna degli effetti sonori, colonna rumori, colonna sonora rumori (di fondo), traccia rumori, traccia effetti sonori
- DEF 1** Rullo di nastro magnetico perforato contenente tutti i rumori in sincrono registrati durante la ►ripresa e gli eventuali effetti (vento, passi ecc.)
QUE Vezzoli 2002:50
- DEF 2** ►Colonna sonora contenente i rumori di fondo corrispondenti alla scena ma non all'azione del film. L'inserimento della colonna sonora con dei ►rumori ambientali rende molto più realistica la scena e non disturba lo spettatore nella visione del film, eliminando i fastidiosi silenzi tra una battuta e l'altra.
QUE Vezzoli 2002:52

- KON 1** *Effetti sonori*: Suoni, ►rumori d'ambiente che non fanno parte della ►colonna dialoghi o della ►colonna musiche. La *colonna effetti sonori* contiene il suono dei passi, della chiusura o dell'apertura di porte, e tutti quei rumori che contribuiscono a rendere reale la scena.
QUE Vezzoli 2002:80
- KON 2** La *colonna degli effetti* ricrea i rumori che nella →presa diretta dovrebbero sentirsi ma non sono abbastanza nitidi, magari perché sovrapposti alle parole.
QUE Buccheri 2003:271
- ANM 1** Siehe auch Eintrag „►rumore d'ambiente“
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►colonna sonora“.

de Musikspur

SYN Musik-Track, Musikband

KON 1 Klassischerweise gibt es drei Spuren: die ►Dialogspur, die Spur für Hintergrundgeräusche und Toneffekte [►Atmo-Spur] und die *Musikspur*.

QUE Bösing (www)

KON 2 [...] das ►internationale Tonband, womit 2. für die deutsche Fassung ein neues *Musik-* und ►Geräuschband hergestellt werden musste [...].

QUE Dirscherl 2001:49

KON 3 Für ausländische Synchronfassungen müssen [...] jeweils von der ►Dialogspur unabhängige Geräusch- [►Geräusch-Track] und *Musik-Tracks* angefertigt werden, denn bei der ►Synchronisation wird nur die Dialogspur getauscht.

QUE Mantey 1996:413 in Kamp/Rüsel 2007:43

KON 4 Die Anpassung des Tones an die geschnittene [►schneiden] ►Bildspur. Dabei wird von mehreren Spuren (Sprach- [►Sprachband], Geräusch- [►Geräuschband] und *Musikbänder*) synchron [►Synchronisation] die ►Tonspur gemischt [►mischen].

QUE Rother 1997:299

ANM 1 Siehe auch Eintrag „►Filmmusik“.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „►Tonspur“.

it traccia musicale

SYN colonna musicale, colonna sonora musicale, colonna musiche

KON 1 ►Missaggio: Operazione di ►postproduzione che consiste nella sintesi delle diverse ►*tracce* vocali, *musicali* e di tutti gli altri effetti sonori [►colonna effetti sonori] dentro un'unica banda che andrà a costituire la ►colonna sonora del film.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:155

KON 2 Suoni, ►rumori d'ambiente che non fanno parte della ►colonna dialoghi o della *colonna musiche*.

QUE Vezzoli 2002:80

ANM 1 Die Termini „colonna musicale“, „colonna sonora musicale“ und „colonna musiche“ werden auch in der allgemeinen Bedeutung von „►Filmmusik“ verwendet. Siehe Eintrag „►commento musicale“.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „►colonna sonora“.

de Filmmusik

- DEF** Die gesamte Musik eines Films – sowohl die eigens für den Film komponierte Musik wie auch verwendete Fremdstücke.
QUE Kamp/Rüsel 2007:149
- KON 1** Das Filmerlebnis wird zu einem gehörigen Teil von der *Filmmusik* mitgesteuert. Musik beeinflusst die Rezeption einer dargestellten Situation in erheblichem Maße. Sie kann unsere Emotionen verstärken, eine ►Szene auf der Leinwand bedeutsam werden lassen, Spannung aufbauen und dramatische Effekte oder Stimmungen aller Art erzeugen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:44
- KON 2** In Alfred Hitchcocks „Die Vögel“ (USA 1963) wird vollständig auf *Filmmusik* verzichtet, wodurch natürlich die unterschiedlichen Geräusche der Vögel eine herausgehobene Stellung erhalten und auch die Stille (vor und nach der Angriffen) eine bedrohliche [...] Bedeutungskomponente erhält.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:127f
- KON 3** *Filmmusik* kann sich bereits existenter Musik aus verschiedenen Sparten bedienen, kann aber auch eigens für den Film komponiert sein. Seit den Sechzigern [wird] besonders für Spielfilme mit einem jugendlichen Zielpublikum Popmusik [...] komponiert, welche sich unabhängig vom Film vermarkten l[ässt].
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:128
- KON 4** *Filmmusik* dient in der Regel der unterschwelligen Emotionalisierung der Filmhandlung. Gefühle sollen stimuliert werden, man soll sich mit den Helden identifizieren, sich in Situationen einfühlen. [...] Musik kann Erregung verstärken, Stimmung verdichten, ein Lebensgefühl veranschaulichen, aber auch Bilder verbinden und Kontinuität stiften oder als Requisit zur Spannungssteigerung dienen. Das bedeutet, *Filmmusik* ist nicht autonom, sondern hat eine dienende Funktion [...].
QUE Faulstich 2002:139
- KON 5** Stellenweise arbeiten bis zu 150 Menschen am Sound-Design eines Films. Die Komponisten Hollywoods zählen neben den Regisseuren und Schauspielern zu den Bestbezahlten des Filmmetiers. Ihre Musik und der *Soundtrack* [siehe ANM] beeinflussen das Filmerlebnis in hohem Maße.
QUE Kamp/Rüsel 2007:42
- KON 6** Der sogenannte *Sound Track* [siehe ANM] eines Films ist (im Idealfall) ebenso kunstvoll komponiert wie der ►Visual Track.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:122
- ANM** Im Deutschen wird der Terminus „Sound Track“, ein Lehnwort aus dem Englischen, oft synonym mit dem Terminus „►Filmmusik“ verwendet. Das ist jedoch genau genommen nicht ganz korrekt, da „Sound Track“ im Englischen den Begriff „►Tonspur“ wiedergibt und sich somit nicht nur auf die Musik, sondern auf den Ton im Allgemeinen bezieht (vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:122: „Der Sound Track bezeichnet nicht nur die vermarktbare Musik des Films auf CD, sondern die komplette akustische Kette des Films“). Das bedeutet, dass der Terminus „Sound Track“ auch Dialoge (bzw. Sprache) und Geräusche miteinschließt. Trotzdem ist die Benennung „Sound Track“ u.a. für CDs mit Filmmusik gebräuchlich.

it **commento musicale**

SYN colonna musicale, colonna sonora musicale, colonna musiche

DEF Musica utilizzata per accentuare o enfatizzare la ►scena, può essere originale nel caso sia stata appositamente scritta per il film, o di repertorio, nel caso contrario.

QUE Vezzoli 2002:57

KON 1 Musiche appositamente studiate per il *commento del film* [siehe ANM 3]. Dopo il ►montaggio definitivo del film, il maestro, in accordanza con il regista, scrive il *commento musicale* che verrà successivamente registrato in sincrono con il visivo [►sincronizzazione]. La scrittura di una *colonna sonora* [siehe ANM 2] è un'operazione molto difficile perché la scrittura della musica e degli arrangiamenti è condizionata dalla durata delle ►scene; inoltre la musica deve essere composta o scelta solo in funzione della resa artistica del film.

QUE Vezzoli 2002:51

KON 2 [...] un *commento musicale* che invece di „accompagnare“ le immagini entra in relazione dialettica con esse. È una sorta di impiego contrappuntistico del suono, già teorizzato da Ejzenstejn e messo in pratica soprattutto da Resnais e Godard.

QUE Buccheri 2003:258

ANM 1 Die Termini „colonna musicale“, „colonna sonora musicale“ und „colonna musiche“ können auch im technischen Kontext verwendet werden. Siehe Eintrag „►traccia musicale“.

ANM 2 Häufig wird aufgrund mangelnder Genauigkeit von „►colonna sonora“ gesprochen, wenn Film-musik gemeint ist (siehe z.B. KON 1). Das ist jedoch nicht ganz korrekt, da der Begriff „colonna sonora“ (►Tonspur) neben der Musik auch Dialoge (bzw. Sprache) und Geräusche miteinschließt. Siehe Definitionen des Terminus „colonna sonora“.

ANM 3 Mit „commento del film“ ist im Zusammenhang mit Filmmusik (siehe KON 1) die „(musikalische) Filmbegleitung“ gemeint.

de internationaler Ton

SYN internationale Tonspur, IT-Band, internationales Tonband

KF IT

DEF 1 *IT-Band (internationaler Ton; nur Musik und Geräusche)*
QUE Glatz 2007:25

DEF 2 Der Zusatz „IT“ ist eine Abkürzung für „internationaler Ton“. Ein IT besteht aus einem Mix der Musik und der ►Atmo-Spur. Wenn die Originalsprache noch zu hören sein soll, gehören zur IT-Version des Tons auch noch die O-Töne [►O-Ton]. Andernfalls – wie zum Beispiel beim Kinofilm – werden die O-Töne oder Dialoge weggelassen, da sie in der jeweiligen Landessprache synchronisiert [►Synchronisation] werden und somit im Film stören würden.
QUE Rogge 2006:150

KON 1 Auf [der] *internationalen Tonspur* sind die Originalgeräusche, die speziellen Toneffekte wie Türenschlagen, Schritte und dergleichen sowie die Musik des Originals.
QUE Bösing (www)

KON 2 Hierbei ist auf Synchronität zwischen den neuen Sprachbändern [►Sprachband], dem Bild und dem *IT-Band* (Geräusche und Musik) zu achten [►Synchronisation].
QUE Glatz 2007:21

KON 3 [...] das *internationale Tonband*, womit 2. für die deutsche Fassung ein neues Musik- [►Musikband] und ►Geräuschband hergestellt werden musste [...].
QUE Dirscherl 2001:49

ERK Für ausländische Synchronfassungen müssen [...] jeweils von der ►Dialogspur unabhängige Geräusch- [►Geräusch-Track] und ►Musik-Tracks angefertigt werden, denn bei der ►Synchronisation wird nur die Dialogspur getauscht.
QUE Mantey 1996:413 in Kamp/Rüsel 2007:43

it colonna internazionale

SYN colonna sonora internazionale

DEF 1 ►Colonna sonora che contiene solo effetti sonori e musica.
QUE Colella/Vinassa de Regny 2004:139

DEF 2 [...] una *colonna internazionale*, che comprende le musiche e tutti gli effetti sonori [...].
QUE Tosi 2001:84

KON 1 La *colonna sonora internazionale* è utilizzata per poter fare il ►doppaggio in una lingua diversa dall'originale ed è composta di due rulli separati: uno per i dialoghi (che verranno tradotti nella lingua richiesta) e un altro per le colonne sonore [►colonna sonora] missate [►missare] degli effetti, rumori, rumori di fondo, musiche ecc.
QUE Vezzoli 2002:51

- KON 2** Prima del ►mix finale comunque si preparano dei pre-mix, cioè dei missaggi [►missaggio] parziali (senza →presa diretta delle voci e con rifacimento dei rumori e degli ambienti) che servono a comporre la *colonna internazionale* per le versioni estere: è la base di partenza alla quale ogni distributore straniero aggiunge i dialoghi nella sua lingua.
- QUE Buccheri 2003:272
- ERK** Nel ►missaggio si tiene separata la ►colonna dialoghi da tutte le altre per poter eventualmente ►doppiare i dialoghi nella lingua richiesta.
- QUE Vezzoli 2002:135

de **Tonmischung**

SYN Mischung, Abmischen des Tons, Abmischung

V mischen

DEF 1 Herstellung der endgültigen Tonebene beim Film [...] in einem künstlerischen kreativen Prozess durch Bestimmung von Lautstärkeverhältnissen, Klangfarben, Räumlichkeiten [...] der einzelnen Tonelemente am Mischpult.

QUE Koebner 2007:445

DEF 2 Die Vereinigung verschiedener, bis dahin separat bearbeiteter →Tonbänder für Dialog, Geräusche, Musik etc. zum endgültigen Ton des Films, der dann auf die ► Tonspur übertragen wird.

QUE Monaco 2006:108

DEF 3 Die Anpassung des Tones an die geschnittene [► schneiden] ►Bildspur. Dabei wird von mehreren Spuren (Sprach- [► Sprachband], Geräusch- [►Geräuschband] und Musikkbänder [►Musikband]) synchron [►Synchronisation] die ►Tonspur gemischt [►mischen]. Übergänge zwischen verschiedenen Tonatmosphären werden durch Ein-, Aus- und Überblenden [►Toneinblendung, ►Tonausblendung, ►Tonüberblendung] harmonisiert.

QUE vgl. Rother 1997:299

KON 1 Ziel der *Tonmischung* ist die Konstanthaltung der Tonsummenpegels aller ► Audiospuren.

QUE Petrasch/Zinke 2003:262

KON 2 Die *Mischung* ist – bis auf das Kopieren – quasi die letzte Fertigungsstufe eines Films. Die für die *Mischung* erforderlichen →Tonbänder werden vom Schneiderraum [►Schnitt] synchron [►Synchronisation] mit dem Bildfilm geschnitten [►schneiden] geliefert.

QUE Appeldorn 2002:343

it **missaggio**

SYN missaggio sonoro, mix

V missare

DEF 1 Operazione di ►postproduzione che consiste nella sintesi delle diverse tracce vocali [►traccia vocale], musicali [►traccia musicale] e di tutti gli altri effetti sonori [►colonna effetti sonori] dentro un'unica banda che andrà a costituire la ►colonna sonora del film.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:155

DEF 2 L'operazione tecnica che consiste nel miscelare in studio di registrazione diverse ►colonne sonore: quelle dei dialoghi [►colonna dialoghi], quelle della musica [►colonna musicale], quelle degli effetti sonori [►colonna effetti sonori].

QUE Tosi 2001:75

DEF 3 Il ►montaggio dei suoni e la regolazione del loro volume è quella operazione comunemente definita come *missaggio*.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:229

KON 1 L'ultima operazione è il *missaggio*, che consiste nel dosare i livelli delle varie ► colonne sonore, per unificarle su un unico nastro.

QUE Buccheri 2003:272

KON 2 Nel *missaggio* si tiene separata la ► colonna dialoghi da tutte le altre per poter eventualmente ► doppiare i dialoghi nella lingua richiesta.

QUE Vezzoli 2002:135

KON 3 Il suono può essere „*missato*“ in studio: Il *missaggio* offre la possibilità di mescolare rumori naturali, musiche e parole realizzando combinazioni variabili di suoni ed immagini.

QUE Mazzoleni 2002:143

de Synchronisation

SYN Synchronisierung, Synchronisieren

V synchronisieren

DEF Alle Schritte zur gleichzeitigen Wiedergabe von Bild und Ton.
QUE Meyers Lexikon (www)

KON Bei der ► Aufnahme wird die jeweilige Nummer des ► Takes neben die Szenennummer [► Szene] auf der Klappe notiert und beim Schlagen der Klappe vorgelesen, um die Aufnahme bei der späteren ► Montage leicht wieder finden zu können und die *Synchronisation* von Bild und Ton zu sichern.
QUE Koebner 2007:702

ANM Von „Synchronisation“ spricht man auch dann, wenn die Erneuerung der Dialogspur bzw. das nachträgliche Herstellen von fremdsprachigen Filmfassungen gemeint ist (siehe Eintrag „► doppiaggio“). Der Terminus „Synchronisation“ ist somit mehrdeutig, es liegt also Polysemie vor.

it sincronizzazione

SYN sincronizzare

DEF Rendere gli eventi registrati da macchine diverse sincroni e omogenei tra loro.
QUE Vezzoli 2002:193

KON 1 Suono *sincronizzato*: effetto, alla base del cosiddetto ► cinema sonoro, derivato dalla tecnica di *sincronizzazione* della ► colonna visiva e di quella sonora [► colonna sonora] della pellicola, affermatosi nell'industria cinematografica a partire dalla fine degli anni venti.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:158

KON 2 La possibilità tecnica di *sincronizzare* ► colonna visiva e sonora [► colonna sonora] era disponibile già dagli anni dieci, ma soltanto alla fine del decennio successivo l'industria cinematografica se ne appropriò.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:72

ANM Bei der nachträglichen Synchronisation spricht man im Italienischen von „► post-sincronizzazione“ (Unterbegriff).

de Nachsynchronisation

- SYN** Nachsynchronisierung, Nachsynchronisieren, Nachvertonung, nachträgliche Vertonung
- V** nachsynchronisieren
- DEF 1** Bei der *Nachsynchronisation* wird zu einer vorhandenen Bildaufnahme nachträglich der Ton ergänzt, u. a. bei störenden Geräuschen bei den Dreharbeiten, v. a. aber im Falle fremdsprachiger Filme, bei denen für die Dialogfassung [►Dialogspur] des Films in der eigenen Sprache die Worte der Synchronsprecher so aufgenommen werden, dass sie in etwa mit den Lippenbewegungen der fremdsprachigen Schauspieler übereinstimmen.
- QUE** Meyers Lexikon (www)
- DEF 2** Das nachträgliche Einfügen von Sprach-, Geräusch- und Musikaufnahmen in das Filmmaterial.
- QUE** Liebscher (www)
- KON 1** Der filmtechnische Prozess der *Nachsynchronisation* des Originals ist in manchen Ländern sogar die Regel: Die Darsteller reden dann zwar vor der Kamera, aber die Dialoge, Hintergrundgeräusche, Musik usw. werden im Studio noch einmal neu aufgenommen, um eine bessere Tonqualität zu gewährleisten.
- QUE** Pisek 1994:47f
- KON 2** Eine *Nachvertonung* ist dann erforderlich, wenn störende Geräusche beseitigt werden müssen, Kommentare hinzugefügt werden sollen oder eine bestimmte Stimmung erzeugt oder unterstrichen werden soll. Viele Filmer sammeln über die Jahre verschiedenartige Hintergrundgeräusche wie Markttreiben, Meeresrauschen oder die ►Atmo einer Sommerwiese.
- QUE** Liebscher (www)
- ANM** Mit „Nachsynchronisation“ kann im Speziellen auch nur die Erneuerung der Dialogspur bzw. das nachträgliche Herstellen von fremdsprachigen Filmfassungen gemeint ist (siehe Eintrag „►doppiaggio“). Die Benennung „Nachsynchronisation“ sowie die Synonyme „Nachsynchronisierung“ und „Nachsynchronisieren“ sind somit mehrdeutig, es liegt also Polysemie vor.

it post-sincronizzazione

- DEF** È la registrazione dei suoni che avviene dopo le ►riprese; consente di acquisire dialoghi, rumori, musiche e, in generale, tutti gli effetti sonori da inserire, attraverso il ►missaggio, nella ►colonna sonora del film. Di solito i suoni sono registrati, almeno in parte, durante le riprese, ma per lo più la registrazione avviene in momenti differenti.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:156
- KON 1** La *postsincronizzazione* è un procedimento che consente di realizzare la registrazione delle ►colonna sonora a parte – non in →presa diretta – e di sincronizzarla [►sincronizzare] con la ►colonna visiva in studio di ►missaggio.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:73
- KON 2** [...] l'uso – particolarmente diffuso in Italia – di utilizzare attori, soprattutto attrici, per la loro presenza fisica, ma incapaci di recitare in modo credibile le battute del dialogo: verranno poi

- QUE ► doppiati in *post-sincronizzazione*.
Tosi 2001:84
- ANM 1 Bei der Neuaufnahme der Dialogspur – meist für eine fremdsprachige Filmfassung – spricht man im Italienischen von „► doppiaggio“ (Unterbegriff).
- ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „► sincronizzazione“.

de Filmsynchronisation

- SYN** Filmsynchronisierung, Synchronisation, Synchronisierung, Synchronisieren, Nachsynchronisation, Nachsynchronisierung, Nachsynchronisieren
- V** synchronisieren, nachsynchronisieren
- DEF 1** Nachträgliches Herstellen von fremdsprachigen Fassungen eines ►Tonfilms.
QUE Rother 1997:288
- DEF 2** Die Neuaufnahme von Dialogen in einer anderen Sprache. In Deutschland werden seit den 30er Jahren fast alle Import-Filme *synchronisiert*; die im Ausland verbreitete Alternative sind Untertitel.
QUE Monaco 2006:159
- DEF 3** Technik, durch die nach Abschluss der Dreharbeiten das ►Dialogband neu produziert wird.
QUE Monaco 2006:114
- KON 1** *Synchronisation* betrifft nicht allein fremdsprachige Filme. Es können auch Filme ganz oder teilweise in der Sprache des Herstellerlandes *synchronisiert* werden. Es kommt auch vor, dass bestimmte Figuren der Handlung mit einer anderen Stimme *nachsynchronisiert* werden – so etwa bei mehrsprachigen Originalfassungen, die einsprachig eingeebnet werden, und in Fällen, wo Sprache oder Sprechweise eines Darstellers von Regie oder Produktion als unpassend angesehen werden.
QUE Rother 1997:288f
- KON 2** Die *Synchronisation* – 1930 noch „Nachsprechen“ genannt – ist heute besonders in Deutschland, Österreich, Spanien und Italien die gängige Bearbeitung der Tonebene bei importierten Filmen.
QUE Rother 1997:288
- KON 3** Für ausländische Synchronfassungen müssen [...] jeweils von der ►Dialogspur unabhängige ►Geräusch- und ►Musik-Tracks angefertigt werden, denn bei der *Synchronisation* wird nur die ►Dialogspur getauscht.
QUE Mantey 1996:413 in Kamp/Rüsel 2007:43
- KON 4** Ein IT [►internationaler Ton] besteht aus einem Mix der Musik und der ►Atmo-Spur. Wenn die Originalsprache noch zu hören sein soll, gehören zur IT-Version des Tons auch noch die ►O-Töne. Andernfalls – wie zum Beispiel beim Kinofilm – werden die O-Töne oder Dialoge weggelassen, da sie in der jeweiligen Landessprache *synchronisiert* werden und somit im Film stören würden.
QUE Rogge 2006:150
- KON 5** ►Dialogband: Eines der drei Hauptbänder, aus denen bei der ►Mischung der ►Filmtton entsteht. Es wird entweder bei den Dreharbeiten als ►Originalton oder anschließend durch *Nachsynchronisation* aufgenommen.
QUE Monaco 2006:44
- ANM** Mit „Synchronisation“ kann auch nur die gleichzeitige Wiedergabe von Ton gemeint sein (siehe Eintrag „►Synchronisation“); der ebenfalls polyseme Terminus „Nachsynchronisation“ schließt auch die Nachvertonung im Allgemeinen mit ein (siehe Eintrag „►Nachsynchronisation“). In der italienischen Fachsprache gibt es hingegen durch die Verwendung unterschiedlicher (und damit klarer) Benennungen für die einzelnen Begriffe („►sincronizzazione“ -> „►post-sincronizzazione“ -> „doppiaggio“) eine eindeutige Oberbegriff-Unterbegriff-Beziehung. Wenn es nötig ist, den Begriff „doppiaggio“ auch im Deutschen mit einer eindeutigen Benennung wiederzugeben, bietet sich für den Terminus „doppiaggio“ z.B die Benennung „Dialog-Nachsynchronisation“ (ÜV) bzw. das Erklärungsäquivalent „nachträgliche Synchronisation der Dialogspur“ (ÜV) an.

it doppiaggio

V doppiare

DEF 1 Operazione che consente di aggiungere alla parte di ►colonna sonora, composta dalla musica e dai rumori, un dialogo diverso da quello registrato durante la lavorazione del film, ma tale da poter essere sovrapposto ai movimenti labiali compiuti dagli attori.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:152

DEF 2 Procedimento che sostituisce il parlato originale con un altro.

QUE Vezzoli 2002:78

DEF 3 ►[post]sincronizzazione dei dialoghi con il visivo.

QUE vgl. Vezzoli 2002:193

KON 1 La possibilità di lavorare sulla componente uditiva separatamente permette non solo il *doppiaggio* dei dialoghi in diverse lingue, ma assicura che – e soprattutto – il controllo totale dell'assetto sonoro del film.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:74

KON 2 Nel ►missaggio si tiene separata la ►colonna dialoghi da tutte le altre per poter eventualmente *doppiare* i dialoghi nella lingua richiesta.

QUE Vezzoli 2002:135

KON 3 L'Italia è uno dei pochi paesi in cui si *doppiano* anche i film recitati in italiano. All'estero, normalmente, si usa la →presa diretta e si *doppiano* solo i film che non sono in lingua nazionale o, a volte, per rispettare l'opera viene lasciata la lingua originale, ricorrendo alle sottotitolazioni.

QUE Vezzoli 2002:78

KON 4 [...] l'uso – particolarmente diffuso in Italia – di utilizzare attori, soprattutto attrici, per la loro presenza fisica, ma incapaci di recitare in modo credibile le battute del dialogo: verranno poi *doppiati* in ►post-sincronizzazione. [...] e una ►colonna dialoghi, che servirà da guida per il *doppiaggio*.

QUE Tosi 2001:84

KON 5 La ►colonna sonora internazionale è utilizzata per poter fare il *doppaggio* in una lingua diversa dall'originale ed è composta di due rulli separati: uno per i dialoghi (che verranno tradotti nella lingua richiesta) e un altro per le colonne sonore [►colonna sonora] missate [►missare] degli effetti, rumori, rumori di fondo, musiche ecc.

QUE Vezzoli 2002:51

ANM 1 KON 4 verdeutlicht, dass der Begriff „doppiaggio“ im italienischen Begriffssystem eine Form der „►post-sincronizzazione“ (Oberbegriff) darstellt. Während sich der Begriff „post-sincronizzazione“ auch auf mehrere bzw. alle Tonspuren (Dialog, Geräusche, Musik) beziehen kann, ist beim „doppiaggio“ einzig und allein die Dialogspur betroffen. Meist geht es um die Übertragung eines Films in eine Fremdsprache; manchmal wird die Dialogspur aber auch aus anderen Gründen erneuert (siehe z.B. KON 3 und 4).

de O-Ton**KF** OT**SYN** Originalton, Direct Sound**DEF** Der Ton, der direkt bei den Dreharbeiten mit aufgenommen wird; beim Dokumentarfilm meist unerlässlich; beim Spielfilm oft durch ►Nachsynchronisation ersetzt.**QUE** Monaco 2006:122**DEF** Kurzwort für *Originalton* (z.B. Auszüge eines Interviews). Gemeint ist der Ton, der bei Kameraaufzeichnungen mit aufgenommen wird. Beim ►Filmschnitt und der ►Nachvertonung bildet der *O-Ton* die Basis für die Tonbearbeitung.**QUE** Liebscher (www)**KON 1** Der *O-Ton* oder *Originalton* ist ein Stilmittel des Realismus.**QUE** Rother 1997:224**KON 2** Eine verkürzte Form der Reportage stellt der *O-Ton*-Bericht in vielen Nachrichten und Dokumentationen dar, bei der eine Aussage mit dem Anspruch, ein „authentisches“ Dokument der Realität zu sein, wiedergegeben wird. Häufig kommt es weniger darauf an, was der Befragte gesagt hat, sondern dass auf diese Weise vermittelt wird, dass ein Reporter und damit der Sender „vor Ort“ eines Geschehens ist.**QUE** Hickethier 2007:186**KON 3** Wenn *Originalton* – der sogenannte *O-Ton* oder *Direct-Sound* – direkt bei den Dreharbeiten aufgenommen wird, soll er meist besonders authentisch wirken. Im Spielfilm müssen im *O-Ton* aufgenommene Dialoge häufig im Studio nachsynchronisiert [►Nachsynchronisation] werden [...].**QUE** Gast 1993:38**ANM 1** Als *Originalton* wird im Deutschen auch der Ton der „Originalversion“ (OV) bzw. der „Originalfassung“ (OF) eines Films bezeichnet. Im Italienischen kann es zu dieser Verwechslung nicht kommen, da man in diesem Fall meist von „film in lingua originale“ spricht.**ANM 2** Meistens versteht unter einem „O-Ton“ eine originale Sprachaufzeichnung, der „O-Ton“ dient aber auch als Oberbegriff für alle original aufgenommenen Töne; das sind neben den Sprachaufnahmen auch die ►Atmo und spezielle Geräusche.**ANM 3** Abhängig von der Tonquelle kann auch etwas spezifischer von „O-Ton-Stimme“ (it „voce in presa diretta“), „O-Ton-Dialog“ (it „dialogo in presa diretta“), etc. gesprochen werden.**ANM 4** Verwandter Begriff: „O-Ton-Aufnahme“. Siehe auch ANM, it.

it colonna sonora in presa diretta

SYN suono in presa diretta, suono registrato in presa diretta

DEF ► Colonna sonora dei dialoghi e dei rumori ambiente, registrata dal fonico durante la ► ripresa, e utilizzata come colonna sonora finale del film.

QUE Vezzoli 2002:51

ANM Verwandte Begriffe wie „registrazione in presa diretta“ (v „registrare in presa diretta“) bzw. „presa diretta“, „presa diretta del suono / del sonoro“, „presa diretta delle voci“ etc. können z.B. mit „O-Ton-Aufnahme“, „O-Ton-Aufnahme der Stimme(n) / des Dialogs“ bzw. „Aufnahme der Stimme(n) / des Dialogs im/als O-Ton“ oder in der Form „Stimme(n) / Dialog, die/der im/als O-Ton aufgenommen werden/wurden“ übersetzt werden.

de Tonanschluss

- DEF** In der konventionellen Erzählweise [►konventionelle Erzählweise] müssen die Schnitte [►Schnitt] „weich“ sein, man springt z.B. innerhalb der gleichen ►Kameraachse ran, die Bewegung geht aus der einen ►Einstellung in die andere über, oder man zieht den Ton oder den gesprochenen Text über den Schnitt.
- QUE** Beller 2005:116
- KON** Eine sorgfältig durchgeführte ►Kontinuitätsmontage sorgt immer für passende Bild-[►Bildanschluss] und *Tonanschlüsse*.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:235
- ERK 1** Die ►Einstellung endet mit einem akustischen ►Match-Cut [akustischer Match-Cut: siehe ANM 1], der Explosion der Bombe, die in der nächsten Einstellung sichtbar wird.
- QUE** Pulger (www)
- ERK 2** Darüber hinaus dient das Lied in dieser ►Sequenz als Hilfsmittel bzw. als akustischer ►Match-Cut [akustischer Match-Cut: siehe ANM 1], um die kommende Verbindung zwischen Jeffrey und Inspektor Li zu etablieren. Parallel zu dem sich fortsetzenden Leitmotiv auf der ►Tonspur, fährt die Kamera [►Kamerafahrt] in der sich anschließenden Sequenz in einer 180-Grad-Drehung [→180-Grad-Fahrt] auf die Person von Inspektor Li zu [...].
- QUE** Overheid 2007:99
- ANM 1** Eine spezielle Form des Tonanschlusses ist der „akustische Match-Cut“ (siehe dazu Eintrag „►Match Cut“: KON 12, ERK 1 und 2, de). Manchmal wird der Terminus „akustischer Match-Cut“ aber auch im allgemeinen Sinne von „Tonanschluss“ verwendet (siehe ERK 1 und 2 in diesem Eintrag). Im Italienischen spricht man in beiden Fällen von „raccordo sonoro“.
- ANM 2** Beim Begriff „Tonanschluss“ handelt es sich um einen Oberbegriff des Begriffs „►Sound Bridge“. Während es sich beim Begriff „Tonanschluss“ um einen allgemeinen Begriff handelt, der z.B. auch akustische ►Match-Cuts (siehe ANM 1) ohne ►Tonüberlappungen umfasst (siehe z.B. Eintrag „Match-Cut“, ERK 2, de), bezeichnet der Terminus „Sound Bridge“ ausschließlich ►akustische Überlappungen zwischen zwei ►Einstellungen. Des Weiteren ist der Terminus „Tonanschluss“ tendenziell dem „►Continuity-Editing“ zuzuordnen, während der Begriff „Sound Bridge“ an keine bestimmte „Montage-Philosophie“ gebunden ist und somit problemlos z.B. im Kontext von Nouvelle-Vague-Filmen, die mit dem ►Continuity-Prinzip brechen, verwendet werden kann. Darüber hinaus gibt es auch die Auffassung, dass eine „Sound Bridge“ in der Regel die Aufgabe hat, zwei unterschiedliche Erzählzeiten zu verbinden, während ein „Tonanschluss“ in erster Linie die Kontinuität der Gegenwart wahren soll. Der Großteil der Definitionen und Kontexte entspricht jedoch nicht dieser begrifflichen Abgrenzung.

it raccordo sonoro

- SYN** raccordo sul sonoro
- V** raccordare sul sonoro
- DEF** Una battuta di dialogo, un rumore o una musica si sovrappone a due ►inquadrature legandole fra

- QUE loro.
Rondolino/Tomasi 2002:163
- KON 1** Il *raccordo sonoro*, nel quale il continuum tra un'▶inquadratura e la seguente è assicurato dalla prosecuzione, senza interruzioni, del dialogo (▶ponte sonoro): è il prosiego del dialogo a garantire l'unità d'azione.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:93
- KON 2** L'ambiente sonoro è uno degli strumenti essenziali della ▶continuità: anche quando un ▶attacco sul movimento zoppica, la fotografia cambia da un'immagine all'altra, e così via, se il *raccordo sonoro* funziona, funziona tutto il resto. L'orecchio infatti ha maggiore capacità analitica dell'occhio, e con un sapiente ▶mix di voci, rumori e musiche si può confezionare un trompe-l'oeil che maschera qualunque errore. Per questo, nel ▶campo/controcampo, è sconsigliabile far cadere lo ▶stacco alla fine di una battuta: alla discontinuità visiva bisogna sempre opporre una continuità sonora [continuità sonora: siehe ANM 2]. [...] Anche un ▶audio perfetto, tuttavia, può non bastare: a parte la correttezza labiale, certi stacchi „proibiti“ (▶totale su totale ecc.) non si possono correggere nemmeno con il ▶suono.
- QUE Buccheri 2003:247f
- KON 3** In conclusione, insomma, si può notare che in una ▶sequenza di ▶montaggio invisibile, a parte del *raccordo sonoro*, quasi tutti gli stacchi [▶stacco] sono costruiti su ▶raccordi di sguardo o di movimento [▶raccordo di movimento].
- QUE Buccheri 2003:248
- KON 4** Un'▶inquadratura che per sua natura necessita di un *raccordo sonoro* è il cosiddetto ▶piano d'ascolto, che si ha quando in una scena di dialogo, o in un dibattito televisivo, la regia stacca [▶staccare] sul volto di chi sta ascoltando. In un piano d'ascolto è il suono che pone le due inquadrature successive nel medesimo tempo e luogo.
- QUE Trovato (www)
- KON 5** Homer sparisce dal primo ▶campo e dopo il *raccordo sonoro* che riproduce i passi e il rumore di una porta che si chiude, Homer ricompare nel secondo sfondo.
- QUE Marchisio/Michelone 1999:129
- ANM 1** Ambrosini/Cardone/Cuccu (siehe KON 1) verwenden die Termini „raccordo sonoro“ und „▶ponte sonoro“ aufgrund mangelnder Genauigkeit synonym. Siehe dazu ANM 2, de.
- ANM 2** Der verwandte Begriff „continuità sonora“ (siehe KON 2) kann als „Tonkontinuität“ bzw. „Kontinuität des Tons“ übersetzt werden.
- ANM 3** Siehe auch ANM 1 und 2, de.

de Sound Bridge

GRA f.

SYN Tonüberlappung, Tonbrücke, (akustische) Überlappung, Sound Overlap (*m.*), Overlapping Sound (*m.*)

DEF 1 Ein ungleichzeitiger ►Schnitt, bei dem der Ton vor oder nach dem Bild wechselt. Häufig bei ►Reaction Shots angewandt. Dramaturgisch kann die *Überlappung* (*Sound Bridge*) auch zwei ►Szenen verbinden, um so die ►Continuity zu verstärken.

QUE Monaco 2006:167f

DEF 2 Sogenannte *Sound Bridges* lassen *akustische Überlappungen* zwischen ►Einstellungen entstehen.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:123

KON 1 Die so genannten „Tonbrücken“ (engl. *sound-bridges*) lassen häufig harte Bildschnitte [►harter Bildschnitt] aus der bewussten Wahrnehmung der Zuschauer verschwinden. *Tonbrücken* gehören zu den wichtigsten Errungenschaften des ►Tonfilms überhaupt. Der zeitgleiche parallele ►Schnitt von Bild und Ton stellt daher eher die Ausnahme als die Regel dar.

QUE Petrasch/Zinke 2003:222

KON 2 Zwei Varianten sind bei *Tonbrücken* prinzipiell möglich: entweder enden die zugehörigen Geräusche einer ►Einstellung vorzeitig und es sind schon Geräusche der sich anschließenden Einstellung zu hören, bevor deren ersten Bilder sichtbar werden [siehe „►vorgezogener Ton“] oder die zugehörigen Geräusche einer Einstellung enden erst dann, wenn schon Bilder der sich anschließenden Einstellung zu sehen sind [►nachgezogener Ton].

QUE Petrasch/Zinke 2003:222

KON 3 Sogenannte *Tonbrücken* antizipieren den Fortlauf des [Films] und erzeugen Spannung, indem sie den späteren Ton schon vorwegnehmen.

QUE FWU (www)

ERK 1 Besonders in Dialogsituationen kann mit dem sogenannten „Dialogue Overlap“ [Dialogue Overlap: siehe ANM 2] und einem ►Schuss-Gegenschussverfahren der Kamera effektiv ein Gespräch dynamisiert werden, indem bereits vor Beendigung der einen Figurenrede zu der anderen Figur geschnitten [►schneiden] wird, wodurch ihre Reaktion auf das Gesagte unmittelbar mimisch erfassbar wird [►nachgezogener Ton].

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:125

ERK 2 Wegen ihres kontinuierkeitsstiftenden Charakters dienen Geräusche im Film häufig auch als verbindende Klammern zwischen disparaten Bildern, die auf diese Weise als zusammengehörig ausgewiesen werden. Ebenso werden sie als →Überleitungen verwendet, um eine nächste Handlungseinheit anzukündigen, indem sie deren Geräuschebene bereits den letzten Bildern der vorangehenden ►Einstellung unterlegen.

QUE Hickethier 2007:93

ANM 1 Beim Begriff „Sound Bridge“ handelt es sich um einen Unterbegriff des Begriffs „►Tonanschluss“. Während es sich beim Begriff „Tonanschluss“ um einen allgemeinen Begriff handelt, der z.B. auch akustische ►Match-Cuts (siehe Eintrag „Tonanschluss“, ANM 1) ohne Tonüberlappungen umfasst (siehe z.B. Eintrag „Match-Cut“, ERK 2, de), bezeichnet der Terminus „Sound Bridge“ ausschließlich akustische Überlappungen zwischen zwei ►Einstellungen. Des Weiteren ist der Terminus „Tonanschluss“ tendenziell dem „►Continuity-Editing“ zuzuordnen, während der Begriff „Sound Bridge“ an keine bestimmte „Montage-Philosophie“ gebunden ist und somit problemlos z.B.

im Kontext von Nouvelle-Vague-Filmen, die mit dem ►Continuity-Prinzip brechen, verwendet werden kann.

Darüber hinaus gibt es auch die Auffassung, dass eine „Sound Bridge“ in der Regel die Aufgabe hat, zwei unterschiedliche Erzählzeiten zu verbinden, während ein „Tonanschluss“ in erster Linie die Kontinuität der Gegenwart wahren soll. Der Großteil der Definitionen und Kontexte entspricht jedoch nicht dieser begrifflichen Abgrenzung.

- ANM 2** Zum spezifischen Terminus „Dialogue Overlap“ (siehe ERK 1), der eine Tonüberlappung in einem Dialog bezeichnet, gibt es in der italienischen Fachsprache kein Äquivalent. Um diesen Terminus trotzdem im Italienischen wiedergeben zu können, kann auf ein Erklärungsäquivalent (z.B. „ponte sonoro che unisce il dialogo“ etc.) zurückgegriffen werden.
- ANM 3** KON 3 und ERK 2 beschreiben lediglich den recht häufig vorkommenden „►vorgezogenen Ton“; die seltenere Variante des „►nachgezogenen Tons“ wird hier nicht erwähnt; in ERK 1 wird dagegen ausschließlich der „nachgezogene Ton“ erläutert.
- ANM 4** Siehe auch Unterbegriffe „►vorgezogener Ton“ und „►nachgezogener Ton“.

it **ponte sonoro**

SYN sound bridge

DEF Si tratta di quelle brevi anticipazioni sonore [►anticipazione sonora] in cui le parole, le musiche o i rumori della ►scena immediatamente successiva a quella presente sullo schermo iniziano già a sentirsi prima che se ne vedano le immagini.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:238

KON 1 Un caso relativamente frequente di non simultaneità dei rapporti temporali di ►suono e immagine è quello del cosiddetto *ponte sonoro* (*sound bridge*).

QUE Rondolino/Tomasi 2002:238

KON 2 Anche il ►sonoro può funzionare come mezzo di ►transizione, come un *sound bridge*, un *ponte sonoro*. Si sovrappone il sonoro di una particolare ►inquadratura, sugli ultimi secondi dell'inquadratura precedente, prima che venga effettuato lo ►stacco fra le due inquadrature.

QUE Gaetani (www)

ANM 1 In der Definition von Rondolino/Tomasi (siehe DEF) wird lediglich der recht häufig vorkommende „►vorgezogene Ton“, die „►anticipazione sonora“ beschrieben, die seltenere Variante des „►nachgezogenen Tons“ („►ritardo sonoro“) wird nicht erwähnt. Auch Gaetani (siehe KON 2) spricht ausschließlich von der Möglichkeit der „anticipazione sonora“.

ANM 2 Siehe ANM 1 und 2, de.

ANM 3 Siehe auch Unterbegriffe „►anticipazione sonora“ und „►ritardo sonoro“.

de vorgezogener Ton

SYN amerikanische Tonblende, Vorziehen des Tons, J-Schnitt, J-Cut

DEF 1 Der Ton der folgenden ►Szene wird „*vorgezogen*“, man hört also bereits in den letzten Sekunden der aktuellen Szene den Ton der folgenden. Genau genommen handelt es sich bei *vorgezogenem Ton* also um eine „►akustische Vorausblende“, sofern die beiden Szenen auch in der ►Diegese nacheinander stattfinden.

QUE Fuxjäger (www)

DEF 2 *Amerikanische Tonblende*, auch „*vorgezogener Ton*“ genannt: Ein Dialog beginnt bereits auf einem Bild, das noch nicht den Ort der Handlung zeigt. Erreicht wird der dramaturgische Effekt der Straffung.

QUE Brings (www)

DEF 3 Beim *J-Schnitt* enden die zugehörigen Geräusche einer ►Einstellung vorzeitig und es sind schon Geräusche der sich anschließenden Einstellung zu hören, bevor deren ersten Bilder sichtbar werden

QUE Petrasch/Zinke 2003:222

KON Zu diesem Zweck *zieht* man den Ton der Person oder des Fahrzeugs *vor*. Noch sind wir im Büro des Unternehmers, da hören wir schon das satte Brummen der Baumaschinen. Dann folgt der ►Schnitt auf die Baustelle, und jetzt wir sehen wir auch die schweren Maschinen. Der „*vorgezogene Ton*“ war Signal für den Auftritt. Dieser Kunstgriff kommt ursprünglich vom Theater. Noch heute kündigen so populäre Volksschauspieler gerne ihren Starauftritt an. Bereits hinter den Kulissen hört man sie lautstark reden, sodass das Publikum auf Grund dieser Ankündigung sofort applaudieren kann, wenn sie dann tatsächlich auf der Bühne erscheinen. Kürzlich zwang mich ein Regisseur, meinen Auftritt auf einer Tagung durch den *vorgezogenen Ton* meiner Schritte anzukündigen. Während ich von hinten auf die Bühne kam, sollte ich das Funkmikrofon zu Boden halten, damit im Saal meine Schritte schon zu hören waren, bevor ich noch aus den Kulissen der inszenierten Bühne auftauchte.

QUE Mikunda 1998:90

ERK 1 Zwei Varianten sind bei ►Tonbrücken prinzipiell möglich: entweder enden die zugehörigen Geräusche einer ►Einstellung vorzeitig und es sind schon Geräusche der sich anschließenden Einstellung zu hören, bevor deren ersten Bilder sichtbar werden [vorgezogener Ton] oder die zugehörigen Geräusche einer Einstellung enden erst dann, wenn schon Bilder der sich anschließenden Einstellung zu sehen sind [►nachgezogener Ton].

QUE Petrasch/Zinke 2003:222

ERK 2 Wegen ihres kontinuiersstiftenden Charakters dienen Geräusche im Film häufig auch als verbindende Klammern zwischen disparaten Bildern, die auf diese Weise als zusammengehörig ausgewiesen werden. Ebenso werden sie als →Überleitungen verwendet, um eine nächste Handlungseinheit anzukündigen, indem sie deren Geräuschebene bereits den letzten Bildern der vorangehenden ►Einstellung unterlegen.

QUE Hickethier 2007:93

ERK 3 Sogenannte ►Tonbrücken antizipieren den Fortlauf des [Films] und erzeugen Spannung, indem sie den späteren Ton schon vorwegnehmen.

QUE FWU (www)

ANM Siehe auch Oberbegriff „►Sound Bridge“.

it anticipazione sonora

SYN anticipazione, j-cut

DEF 1 Quando su un'immagine che conchiude una ► scena comincia a udirsi il ► suono che appartiene alla scena successiva, prima che essa venga utilizzata.

QUE Mazzoleni 2002:147

DEF 2 Si sovrappone il ► sonoro di una particolare ► inquadratura, sugli ultimi secondi dell'inquadratura precedente, prima che venga effettuato lo ► stacco fra le due inquadrature.

QUE Gaetani (www)

KON Si tratta di quelle brevi *anticipazioni sonore* in cui le parole, le musiche o i rumori della ► scena immediatamente successiva a quella presente sullo schermo iniziano già a sentirsi prima che se ne vedano le immagini.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:238

ANM Siehe auch Oberbegriff „► ponte sonoro“.

de nachgezogener Ton

SYN L-Schnitt, L-Cut

DEF 1 Man hört während der ersten Sekunden einer ► Szene noch immer den Ton der vorhergehenden. Genau genommen handelt es sich um eine „► akustische Rückblende“, sofern die zweite Szene auch in der ► Diegese nach der ersten stattfindet.

QUE vgl. Fuxjäger (www)

DEF 2 Beim *L-Schnitt* enden die zugehörigen Geräusche einer ► Einstellung erst dann, wenn schon Bilder der sich anschließenden Einstellung zu sehen sind.

QUE Petrasch/Zinke 2003:222

ERK 1 Zwei Varianten sind bei ► Tonbrücken prinzipiell möglich: entweder enden die zugehörigen Geräusche einer ► Einstellung vorzeitig und es sind schon Geräusche der sich anschließenden Einstellung zu hören, bevor deren ersten Bilder sichtbar werden [► vorgezogener Ton] oder die zugehörigen Geräusche einer Einstellung enden erst dann, wenn schon Bilder der sich anschließenden Einstellung zu sehen sind [nachgezogener Ton].

QUE Petrasch/Zinke 2003:222

ERK 2 Besonders in Dialogsituationen kann mit dem sogenannten „→ Dialogue Overlap“ und einem ► Schuss-Gegenschussverfahren der Kamera effektiv ein Gespräch dynamisiert werden, indem bereits vor Beendigung der einen Figurenrede zu der anderen Figur geschnitten [► schneiden] wird, wodurch ihre Reaktion auf das Gesagte unmittelbar mimisch erfassbar wird [nachgezogener Ton].

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:125

ANM Siehe auch Oberbegriff „► Sound Bridge“.

it ritardo sonoro

SYN ritardo, l-cut

DEF Il ► suono di un'► inquadratura si prolunga estendosi all'inquadratura successiva, pur essendovi stato un cambiamento di spazio e tempo, cioè pur trovandoci di fronte a un ambiente e a una ► scena diversi dalla precedente.

QUE Mazzoleni 2002:147

ERK Tali asincronismi possono riguardare ► scene temporalmente consecutive ovvero riferirsi a tempi narrativi diversi.

QUE Mazzoleni 2002:147

ANM Siehe auch Oberbegriff „► ponte sonoro“.

de akustische Vorausblende

- SYN** Sound Flashforward, Vorausblende auf akustischer Ebene, Flashforward auf akustischer Ebene
- DEF** Der Ton der folgenden ► Szene wird „vorgezogen“ [► vorgezogener Ton], man hört also bereits in den letzten Sekunden der aktuellen Szene den Ton der folgenden. Genau genommen handelt es sich bei vorgezogenem Ton also um eine „*akustische Vorausblende*“, sofern die beiden Szenen auch in der ► Diegese nacheinander stattfinden.
- QUE** Fuxjäger (www)
- ANM 1** In Borstnar/Pabst/Wulff (2002:129) findet man die Benennung „Sound Flashforward“ in einer Tabelle zu den raum-zeitlichen Bezügen von Ton im Film.
- ANM 2** Siehe auch „► Vorausblende“.

it flashforward sonoro

- KON** Uno dei migliori film italiani dell'anno, il migliore di Giuseppe Piccioni che costruisce qui un suo stile di cui ricordiamo i *flashforward* „*sonori*“ su immagini del presente e le ► soggettive sfuocate [► sfuocato] del neonato, Fausto, che sembra così guardare con incertezza alla confusione che gli sta di fronte.
- QUE** Gatti (www)
- ANM** Siehe auch „► flashforward“.

de akustische Rückblende

- SYN** Sound Flashback, Rückblende auf akustischer Ebene, Flashback auf akustischer Ebene
- DEF** Eine ► Rückblende, die nur auf der akustischen Ebene erfolgt, nennt man *akustische Rückblende* oder *Sound Flashback* – wir hören den Ton der diegetischen Vergangenheit [► Diegese] und sehen dabei weiter die diegetische Gegenwart.
- QUE** Fuxjäger (www)
- KON 1** ► Nachgezogener Ton: [...] man hört während der ersten Sekunden einer ► Szene noch immer den Ton der vorhergehenden. Genau genommen handelt es sich um eine „*akustische Rückblende*“, sofern die zweite Szene auch in der ► Diegese nach der ersten stattfindet.
- QUE** Fuxjäger (www)
- KON 2** Es gibt nur eine deutlich als solche gekennzeichnete Rückerinnerungsblende [► Rückblende]: der Stuhl, auf dem Frank Miller verurteilt wurde, ruft seine Stimme und seinen Racheschwur ins Gedächtnis, aber dies ist nur eine *Rückblende auf akustischer Ebene*.
- QUE** Kuchenbuch 2005:157
- ANM** Siehe auch „► Rückblende“.

it flashback sonoro

- KON** Nel evidenziare il martirio del suo personaggio, Kurosawa si spinge ancora oltre: quando Kameda sogna o ricorda l'attimo della mancata condanna a morte, in sottofondo si sentono i rumori degli spari e le urla dei fucilati, „un *flashback sonoro*“ che “si impone nella nostra memoria molto più fortemente che se vedessimo la scena”.
- QUE** Giurlando (www)
- ANM** Siehe auch „► flashback“.

de Tonblende

SYN Audio Fade

KON 1 Abgerundet wird die ►Tonmischung auf der ►Atmo-Spur durch kleine *Tonblenden* (also sanfte Übergänge [Tonübergänge: siehe ANM 2]) zwischen den einzelnen Bildschnitten [►Bildschnitt].
QUE Mischel (www)

KON 2 Die drei Möglichkeiten, einen Tonübergang [siehe ANM 2] zu gestalten: als harten Schnitt [►harter Schnitt], als *Tonblende* oder als vorgezogenen Tonschnitt [►vorgezogener Ton; ►Schnitt].
QUE Müller 2003:233

KON 3 Dabei dienen *Blenden (fades)* [siehe ANM 1] zum kontinuierlichen Ein- [►Toneinblendung] und Ausblenden [►Tonausblendung], sodass abrupte Tonpegelsprünge vermieden werden. Für Übergänge [Tonübergänge: siehe ANM 2] zwischen →Off-Kommentar [►Off-Ton] und Musik oder Geräuschen werden sogenannte „►Kreuzblenden“ eingesetzt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:260f

ANM 1 Wenn der Kontext klar ist (d.h. dass es sich um Ton – also um eine Tonblende – handelt), spricht man meist nur von „Blende“ oder „Fade“ (siehe z.B. KON 3). Diese (nicht eindeutige) Benennung ist jedoch nicht ideal, weil sie mit der (visuellen) ►Blende verwechselt werden kann.

ANM 2 Der „Tonübergang“ wird in der italienischen Fachsprache „transizione audio“ bzw. „transizione sonora“ genannt.

ANM 3 Siehe auch Eintrag „►Blenden“ (visuell).

ANM 4 Siehe auch Unterbegriffe „►Toneinblendung“, „►Tonausblendung“ und „►Tonüberblendung“.

it dissolvenza sonora

QUE Vedovati 1994:43

SYN dissolvenza audio

KON 1 La somiglianza dei suoni rende possibili le *dissolvenze sonore*, in apertura [►dissolvenza sonora in apertura], in chiusura [►dissolvenza sonora in chiusura] e incrociate [►dissolvenza sonora incrociata] che risultano analoghe a quelle visive.
QUE MEAM 1) (www)

KON 2 [...] corrisponde all'andamento fluido delle ►sequenze che si inanellano una nell'altra attraverso *dissolvenze sonore* – esatto corrispettivo delle consuete ►dissolvenze cinematografiche [...].
QUE Guarnieri (www)

ANM 1 Siehe auch Eintrag „►dissolvenze, tendine e iridi (ÜV)“, ANM 2, it: „dissolvenza (visiva)“

ANM 2 Siehe auch Unterbegriffe „►dissolvenza sonora in apertura“, „►dissolvenza sonora in chiusura“ und „►dissolvenza sonora incrociata“.

de **Toneinblendung**

- SYN** Einblenden des Tons, Einblendung des Tons, Aufblenden des Tons, Tonaufblendung, Audio Fade-in
- DEF 1** Hochsteuern des Tones von Null bis zum technisch oder dramaturgisch vorgegebenen Sollwert.
QUE Müller 2003:286
- DEF 2** Ein Ton wird *aufgeblendet*, wenn er lauter wird. Ziel des *Aufblendens* von Bildern und *Tönen* ist das Schaffen von weichen →Übergängen.
QUE Liebscher (www)
- KON 1** Übergänge [→Tonübergang] zwischen verschiedenen Tonatmosphären werden durch *Ein-*, *Aus-* [►Tonausblendung] und *Überblenden* [►Tonüberblendung] harmonisiert.
QUE Rother 1997:299
- KON 2** Dabei dienen Blenden [►Tonblende] zum kontinuierlichen *Ein-* und *Ausblenden* [►Tonausblendung], sodass abrupte Tonpegelsprünge vermieden werden. Für Übergänge [→Tonübergang] zwischen →Off-Kommentar und Musik oder Geräuschen werden sogenannte „►Kreuzblenden“ eingesetzt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:260f
- ANM 1** Manchmal werden auch die eher seltenen Benennungen „Tonaufblende“, „Aufblendung des Tons“ oder „Aufblende des Tons“ verwendet.
- ANM 2** Beim Ton spricht man meist von „Einblenden“ bzw. „Einblendung“. Die Benennungen „Aufblende“, „Aufblenden“ bzw. „Aufblendung“ werden vorrangig im visuellen Kontext verwendet (siehe Eintrag „►Aufblende“).
- ANM 3** Wenn der Kontext klar ist (d.h. dass es sich um Ton – also um eine Toneinblendung – handelt), ist in der Regel nur von „Einblenden“ und „Einblendung“, „Fade-in“ bzw. seltener auch von „Aufblende“, „Aufblenden“ sowie „Aufblendung“ die Rede (siehe z.B. KON 1 und KON 2). Diese (nicht eindeutigen) Benennungen sind jedoch nicht ideal, weil sie mit der (visuellen) „►Einblendung“ bzw. „►Aufblende“ verwechselt werden können.
- ANM 4** Der Begriff „Toneinblendung“ umfasst das Einblenden von Musik, Geräuschen oder Sprache. Siehe dazu ANM 2, it.
- ANM 5** Die Termini „Toneinblendung“, „Einblenden des Tons“ und „Einblendung des Tons“ werden manchmal nicht nur in der Bedeutung einer ►Aufblende (auf Tonebene) verwendet, sondern auch im allgemeinen Sinne einer Toneinfügung ohne Audio Fade-in, d.h. das Einsetzen (Beginn) des Tons ohne sanften →Tonübergang.
 Mit „O-Ton-Einblendung“ [►O-Ton] kann also z.B. eine „O-Ton-Aufblendung“ oder einfach eine O-Ton-Einfügung ohne Audio Fade-in gemeint sein. Das gleiche gilt – um ein weiteres Beispiel zu nennen – für die „Off-Kommentar-Einblendung“ [→Off-Kommentar].
 Im Italienischen kann man das Einfügen bzw. Einsetzen des Tons (ohne Audio Fade-in) z.B. mit „inserimento del suono / del commento“ wiedergeben.
- ANM 6** Siehe auch Einträge „►Aufblende“ (visuell) und „►Einblendung“ (visuell).
- ANM 7** Siehe auch Oberbegriff „►Tonblende“.

it dissolvenza sonora in apertura

QUE Vezzoli 2002:75

SYN dissolvenza audio in apertura, dissolvenza audio in entrata

KON La somiglianza dei suoni rende possibili le *dissolvenze sonore* [► dissolvenza sonora], *in apertura*, *in chiusura* [► dissolvenza sonora in chiusura] e *incrociate* [► dissolvenza sonora incrociata] che risultano analoghe a quelle visive.

QUE MEAM 1) (www)

ANM 1 In der Praxis wird manchmal nur von „dissolvenza in entrata“ (siehe auch „► dissolvenza in entrata“ [visiva]) oder „→dissolvenza in ingresso“ gesprochen, wenn eine Toneinblendung gemeint ist. Diese (nicht eindeutigen) Benennungen sind jedoch nicht ideal, weil sie mit der visuellen Form der „► Aufblende“ („► dissolvenza in apertura“ [visiva]) verwechselt werden können.

ANM 2 Der Begriff „dissolvenza sonora in apertura“ umfasst das Einblenden von Musik, Geräuschen oder Sprache (z.B. „la musica inizia con una *dissolvenza sonora in apertura*“).

ANM 3 Siehe auch Eintrag „► dissolvenza in apertura“ (visiva).

ANM 4 Siehe auch Oberbegriff „► dissolvenza sonora“.

de Tonausblendung

- SYN** Ausblenden des Tons, Ausblendung des Tons, Tonabblende, Audio Fade-out
- DEF** Kontinuierliches Vermindern der Lautstärke bis auf Null.
QUE Müller 2003:285
- KON 1** Übergänge [→Tonübergang] zwischen verschiedenen Tonatmosphären werden durch Ein- [►Toneinblendung], *Aus-* und *Überblenden* [►Tonüberblendung] harmonisiert.
QUE Vgl. Rother 1997:299
- KON 2** Dabei dienen Blenden [►Tonblende] zum kontinuierlichen Ein- [►Toneinblendung] und *Ausblenden*, sodass abrupte Tonpegelsprünge vermieden werden. Für Übergänge [→Tonübergang] zwischen →Off-Kommentar und Musik oder Geräuschen werden sogenannte „►Kreuzblenden“ eingesetzt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:260f
- ANM 1** Manchmal werden auch die eher seltenen Benennungen „Tonabblendung“, „Abblenden des Tons“, „Abblendung des Tons“ oder „Abblende des Tons“ verwendet.
- ANM 2** Beim Ton spricht man meist von „Ausblenden“ bzw. „Ausblendung“. Die Benennungen „Abblenden“, „Abblende“ bzw. „Abblendung“ werden vorrangig im visuellen Kontext verwendet (siehe Eintrag „►Abblende“).
- ANM 3** Wenn der Kontext klar ist (d.h. dass es sich um Ton – also um eine Tonausblendung – handelt), ist in der Regel nur von „Ausblenden“, „Ausblendung“, „Fade-out“ bzw. seltener auch von „Abblende“, „Abblenden“ sowie „Abblendung“ die Rede (siehe z.B. KON 1 und KON 2). Diese (nicht eindeutigen) Benennungen sind jedoch nicht ideal, weil sie mit der (visuellen) „►Ausblendung“ bzw. „►Abblende“ verwechselt werden können.
- ANM 4** Der Begriff „Tonausblendung“ umfasst das Ausblenden von Musik, Geräuschen oder Sprache. Siehe dazu ANM 2, it.
- ANM 5** Die Termini „Tonausblendung“, „Ausblenden des Tons“ und „Ausblendung des Tons“ werden manchmal nicht nur in der Bedeutung einer ►Abblende (auf Tonebene) verwendet, sondern auch im allgemeinen Sinne von „Aufhören des Tons“ bzw. „Ende des Tons“ ohne Audio Fade-out (d.h. ohne sanften →Tonübergang).
Mit „O-Ton-Ausblendung“ [►O-Ton] kann also z.B. eine „O-Ton-Abblendung“ oder einfach das Ende des O-Tons ohne Audio Fade-out gemeint sein. Das gleiche gilt – um ein weiteres Beispiel zu nennen – für die „Off-Kommentar-Ausblendung“ [→Off-Kommentar].
Im Italienischen kann man das Ende des Tons (ohne Audio Fade-out) z.B. mit „(improvvisa) scomparsa del suono“ bzw. „fine del commento“ etc. – abhängig vom Kontext – wiedergeben.
- ANM 6** Siehe auch Einträge „►Abblende“ (visuell) und „►Ausblendung“ (visuell).
- ANM 7** Siehe auch Oberbegriff „►Tonblende“.

it dissolvenza sonora in chiusura

QUE Vezzoli 2002:76

SYN dissolvenza audio in chiusura, dissolvenza audio in uscita

KON La somiglianza dei suoni rende possibili le *dissolvenze sonore* [►dissolvenza sonora], in apertura [►dissolvenza sonora in apertura], *in chiusura* e incrociate [►dissolvenza sonora incrociata] che risultano analoghe a quelle visive.

QUE MEAM 1) (www)

ANM 1 In der Praxis wird manchmal nur von „dissolvenza in uscita“ (siehe auch „►dissolvenza in uscita“ [visiva]) gesprochen, wenn eine Tonausblendung gemeint ist. Diese (nicht eindeutige) Benennung ist jedoch nicht ideal, weil sie mit der visuellen Form der „►Abblende“ („►dissolvenza in chiusura“ [visiva]) verwechselt werden kann.

ANM 2 Der Begriff „dissolvenza sonora in chiusura“ umfasst das Ausblenden von Musik, Geräuschen oder Sprache (z.B. „la musica sfuma con una *dissolvenza sonora in chiusura*“).

ANM 3 Siehe auch Eintrag „►dissolvenza in chiusura“ (visiva).

ANM 4 Siehe auch Oberbegriff „►dissolvenza sonora“.

de Tonüberblendung

- SYN** Kreuzblende, Überblenden des Tons, Überblendung des Tons, akustische Überblendung, (Sound) Crossfade, Audio Lap Dissolve
- DEF 1** Weicher Übergang [→Tonübergang] im Ton von einer Quelle zur anderen. Im gleichen Maß wie Quelle A langsam leiser wird, wird Quelle B allmählich lauter.
QUE vgl. Müller 2003:309
- DEF 2** *Überblendung* zweier Audiosignale.
QUE Chapman (www)
- DEF 3** Bei [...] *Kreuzblenden* (*crossfades*) wird gleichzeitig der Tonpegel einer ► Audiospur angehoben und der Tonpegel einer anderen Audiospur abgesenkt.
QUE vgl. Petrasch/Zinke 2003:260f
- KON 1** Übergänge [→Tonübergang] zwischen verschiedenen Tonatmosphären werden durch Ein- [►Toneinblendung], Aus- [►Tonausblendung] und *Überblenden* harmonisiert.
QUE Rother 1997:299
- KON 2** Dabei dienen Blenden [►Tonblende] zum kontinuierlichen Ein- [►Toneinblendung] und Ausblenden [►Tonausblendung], sodass abrupte Tonpegelsprünge vermieden werden. Für Übergänge [→Tonübergang] zwischen →Off-Kommentar und Musik oder Geräuschen werden sogenannte „*Kreuzblenden*“ eingesetzt. Bei solchen *Kreuzblenden* wird gleichzeitig der Tonpegel einer ► Audiospur angehoben und der Tonpegel einer anderen Audiospur abgesenkt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:260f
- ANM 1** Manchmal wird auch die eher seltene Benennung „Tonüberblende“ verwendet.
- ANM 2** Wenn der Kontext klar ist (d.h. dass es sich um Ton – also um eine Tonüberblendung – handelt), ist in der Regel nur von „Überblenden“ bzw. „Überblendung“ oder „Crossfade“ die Rede (siehe z.B. KON 1). Diese (nicht eindeutigen) Benennungen sind jedoch nicht ideal, weil sie mit der (visuellen) „► Überblendung“ verwechselt werden können.
- ANM 3** Der Begriff „Tonüberblendung“ umfasst das Überblenden von Musik, Geräuschen oder Sprache. Siehe dazu ANM 1, it.
- ANM 4** Siehe auch Eintrag „► Überblendung“ (visuell).
- ANM 5** Siehe auch Oberbegriff „► Tonblende“.

it dissolvenza sonora incrociata

QUE Vezzoli (2002:76), Vedovati (1994:43)

SYN dissolvenza incrociata sonora, dissolvenza audio incrociata, crossfade

KON 1 Il disturbo della percezione della realtà si evidenzia nel film di Bigelow da quelle *dissolvenze sonore incrociate* [...].

QUE ExCi 1) (www)

KON 2 Per dare l'impressione di una compattezza indissolubile, Scorsese usa e abusa di *dissolvenze incrociate, sonore e visive* [► dissolvenza incrociata (visiva)].

QUE Rinaldi (www)

KON 3 [...] mentre l'immagine si fa sempre più ravvicinata [→piano ravvicinato], lentamente perde fuoco [► a fuoco; ► nitidezza] e con una *dissolvenza incrociata sonora* sentiamo farsi strada la voce di Ada che legge le pagine più appassionate di Cime tempestose.

QUE Pomponio (www)

KON 4 La ► sequenza si conclude poi con un'► inquadratura dall'alto della spiaggia e dei tre personaggi che s'incamminano verso la strada del ritorno e, con una *dissolvenza sonora incrociata*, il brano pianistico „The Heart Asks Pleasure First“ scivola in un brevissimo frammento di un altro brano orchestrale.

QUE Cano/Poti 2004:118

ANM 1 Der Begriff „dissolvenza sonora incrociata“ umfasst das Überblenden (bzw. die Überblendung) von Musik, Geräuschen oder Sprache (z.B. „si passa da un brano musicale all'altro con una *dissolvenza sonora incrociata*“).

ANM 2 Der Terminus „crossfade“ wird auch in der Bedeutung der „► dissolvenza incrociata“ (visuell) verwendet. Siehe auch Eintrag „dissolvenza incrociata“ (visiva).

ANM 3 Siehe auch Oberbegriff „► dissolvenza sonora“.

de diegetischer Ton

SYN intradiegetischer Ton

DEF 1 Der Begriff „*diegetisch*“ [►Diegese] bezeichnet alles, was in der erzählten Welt des Films existiert bzw. stattfindet und von den Figuren des Films prinzipiell wahrgenommen werden kann. Unter *diegetischer* Sprache versteht man somit jede Sprache, deren Quelle in der erzählten Welt des Films zu finden ist, also grundsätzlich alle Worte, die von den Figuren des Films gesprochen werden und wahrgenommen werden können.

QUE Kaltenböck (www)

DEF 2 *Diegetisch* [►Diegese] ist alles, was die Figuren der Erzählung hören.

QUE Fuxjäger (www)

DEF 3 Alles, was in der erzählten Welt existiert bzw. alles, was aus der erzählten Welt zu kommen scheint.

QUE Fuxjäger (www)

KON 1 Eine in filmanalytischer Hinsicht wesentliche Unterscheidung ist die zwischen *diegetischem* und nicht-diegetischem [►nicht-diegetischer Ton] *Ton*.

QUE Fuxjäger (www)

KON 2 Ein *diegetischer Ton* ist zum Beispiel Musik, die von den Protagonisten selbst gespielt oder gesungen wird.

QUE Beller 2005:219

KON 3 Der *Ton* der Polizeisirene gehört zur *diegetischen* Welt [►Diegese] dieser „Derrick“-Folge.

QUE Mikos 2003:228

ANM 1 Das Adjektiv „►diegetisch“ wird nicht nur im Zusammenhang mit Ton sowie dessen Unterbegriffen Sprache, Geräusch und Musik verwendet: auch eine Lichtquelle z.B. kann „diegetisch“ sein („►diegetische Lichtquelle“).

ANM 2 Siehe auch Einträge „►Diegese“ und „►diegetische Lichtquelle“.

it suono diegetico

SYN suono intradiegetico

DEF 1 Con la espressione *suono diegetico* possiamo intendere tutti quei suoni che provengono direttamente dalla ►diegesi vera e propria del film, come la voce di un personaggio che parla con qualcuno, il rumore del traffico stradale, il suono di una banda musicale che percorre una via cittadina.

QUE vgl. Rondolino/Tomasi 2002:230

DEF 2 Il *suono diegetico* proviene da una fonte sonora presente in scena (visibile ►in campo o comunque intuibile nello spazio circostante in ►fuori campo).

QUE vgl. Mazzoleni 2002:146

- KON 1** Il *suono diegetico* può essere interiore [►suono diegetico interiore] (la sorgente è nell'animo del personaggio) oppure esteriore [►suono diegetico esteriore] (se ha una realtà fisica oggettiva). Riassumendo, distinguiamo tre categorie di suoni: ►suono in (diegetico esteriore la cui fonte è inquadrata [►inquadrare]); ►suono off (diegetico esteriore la cui fonte non è inquadrata) ed il ►suono over (►suono diegetico interiore ed il ►suono non diegetico).
- QUE ilCorto.it 1) (www)
- KON 2** La *musica diegetica*, provenendo dall'ambiente dove si svolge l'azione, può rafforzare e incrementare l'illusione di realtà.
- QUE Mazzoleni 2002:144
- ANM 1** Das Adjektiv „►diegetico“ wird nicht nur im Zusammenhang mit Ton sowie dessen Unterbegriffen Sprache, Geräusch und Musik verwendet. Auch eine Lichtquelle z.B. kann „diegetisch“ sein („►luce diegetica“).
- ANM 2** Siehe auch Einträge „►diegesi“ und „►luce diegetica“.

de nicht-diegetischer Ton

SYN extradiegetischer Ton

DEF 1 „*Nicht-diegetisch*“ ist im Gegensatz zu „►diegetisch“ alles, was nicht in der erzählten Welt des Films existiert und somit von den Figuren des Films nicht wahrgenommen werden kann. *Nicht-diegetische Sprache* kommt also von einer Quelle außerhalb der erzählten Welt des Films. Dies ist zum Beispiel bei einem sogenannten Non-character-narrator, einer Erzählerstimme, die keiner Figur des Films zugeordnet ist, der Fall.

QUE Kaltenböck (www)

DEF 2 Alles, was nicht in der erzählten Welt existiert, also auch Informationen, die zwar nicht Teil der ►Diegese sind, aber dennoch über sie informieren.

QUE Fuxjäger (www)

KON 1 Eine in filmanalytischer Hinsicht wesentliche Unterscheidung ist die zwischen diegetischem [►diegetischer Ton] und *nicht-diegetischem Ton*.

QUE Fuxjäger (www)

KON 2 *Nicht-diegetische Musik* ist die häufigste Form der ►Filmmusik. Ein interessantes Mittel ist das Vermischen von diegetischer [►diegetischer Ton] und *nicht-diegetischer Musik*.

QUE Köppl (www)

KON 3 *Nicht-diegetisch* sind kommentierende Zusätze oder Einschübe – also zum Beispiel ►Filmmusik, die von den Charakteren nicht gehört wird.

QUE Beller 2005:219

ANM 1 Das Adjektiv „nicht-diegetisch“ wird nicht nur im Zusammenhang mit Ton sowie dessen Unterbegriffen Sprache (z.B. Erzählerstimme), Geräusch und Musik verwendet: auch eine Lichtquelle z.B. kann „nicht-diegetisch“ sein („►nicht-diegetische Lichtquelle“).

ANM 2 Siehe auch Einträge „►Diegese“ und „►nicht-diegetische Lichtquelle“.

it suono extradiegetico

SYN suono non diegetico

DEF 1 Il *suono extradiegetico* è quel tipo di ►sonoro che udiamo noi spettatori ma non i personaggi del film, che non si colloca nello spazio della storia narrata bensì in quello ideale della sua narrazione. È il caso della cosiddetta musica d'accompagnamento o della voce dell'istanza narrante.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:230

DEF 2 [...] suono [...] estraneo al mondo di finzione inscenato.

QUE Mazzoleni 2002:145

KON 1 La *musica extra-diegetica* ha la funzione di commento dell'azione o di amplificazione emozionale.

QUE Mazzoleni 2002:144

- KON 2** Il ►suono diegetico può essere interiore [►suono diegetico interiore] (la sorgente è nell'animo del personaggio) oppure esteriore [►suono diegetico esteriore] (se ha una realtà fisica oggettiva). Riassumendo, distinguiamo tre categorie di suoni: ►suono in (diegetico esteriore la cui fonte è inquadrata [►inquadrare]); ►suono off (diegetico esteriore la cui fonte non è inquadrata) ed il ►suono over (►suono diegetico interiore ed il *suono non diegetico*).
- QUE ilCorto.it 1) (www)
- KON 3** In questo caso, il *suono* sarà definito *extra-diegetico* (ovvero estraneo al mondo di finzione inscenato).
- QUE Mazzoleni 2002:145
- ANM 1** Das Adjektiv „extradiegetico“ wird nicht nur im Zusammenhang mit Ton sowie dessen Unterbegriffen Sprache (z.B. Erzählerstimme: „narratore extradiegetico“), Geräusch und Musik verwendet. Auch eine Lichtquelle z.B. kann „nicht-diegetisch“ sein (►luce extradiegetica).
- ANM 2** Siehe auch Einträge „►diegesi“ und „►luce extradiegetica“.

de externer diegetischer Ton

SYN External Diegetic Sound

DEF Als *externer diegetischer Ton* wird der Ton bezeichnet, der eine physische Quelle in der Szene hat. Grundsätzlich ist das z.B. jeder Dialog, den die Figuren des Films untereinander führen.

QUE vgl. Kaltenböck (www)

KON 1 Beim diegetischen Ton [► diegetischer Ton] kann näher unterschieden werden zwischen „*external*“ und „► *internal diegetic sound*“.

QUE Fuxjäger (www)

KON 2 Der Dialog der Figuren und in der Szene verursachte Geräusche sind Beispiele für einen „*external diegetic sound*“.

QUE Fuxjäger (www)

ANM 1 Bei der Benennung „externer diegetischer Ton“ handelt es sich um eine Lehnübersetzung von „External Diegetic Sound“. Solche Lehnübersetzungen waren meist in wissenschaftlichen Arbeiten zu finden, in denen ein englischsprachiges Zitat ins Deutsche übersetzt wurde.

ANM 2 Da der Oberbegriff „Ton“ grundsätzlich die drei Unterbegriffe „Sprache“, „Geräusche“ und „Musik“ umfasst, umfasst auch der Begriff „externer diegetischer Ton“ analog dazu die Unterbegriffe „externe diegetische Sprache“, „externe diegetische Geräusche“ und „externe diegetische Musik“.

it suono diegetico esteriore

SYN suono esteriore, suono esterno

DEF Il *suono esterno* ha origine da una sorgente fisica ben precisa.

QUE vgl. Rondolino/Tomasi 2002:232

KON Il ► *suono diegetico* può essere interiore [► suono diegetico interiore] (la sorgente è nell'animo del personaggio) oppure *esteriore* (se ha una realtà fisica oggettiva). Riassumendo, distinguiamo tre categorie di suoni: ► suono in (*diegetico esteriore* la cui fonte è inquadrata [► inquadrare]); ► suono off (*diegetico esteriore* la cui fonte non è inquadrata) ed il ► suono over (► suono diegetico interiore ed il ► suono non diegetico).

QUE ilCorto.it 1) (www)

ANM 1 In den Fachliteratur ist sowohl „suono (diegetico) esteriore“ als auch „suono esterno“ zu finden. Die Benennung „suono (diegetico) esteriore“ wird jedoch häufiger in diesem Zusammenhang verwendet. Manchmal wird das Adjektiv „diegetico“ in der Benennung weggelassen, da der „External (Diegetic) Sound“ immer diegetisch ist.

ANM 2 Da der Oberbegriff „suono“ grundsätzlich die drei Unterbegriffe „voce“, „rumori“ und „musica“ umfasst, umfasst auch der Begriff „suono diegetico esteriore“ analog dazu die Unterbegriffe „voce (diegetica) esteriore“, „rumori (diegetici) esteriori“ und „musica (diegetica) esteriore“.

de interner diegetischer Ton

SYN Internal Diegetic Sound

DEF 1 Der *interne diegetische Ton* (z.B. *interne diegetische Musik*) kommt aus der subjektiven Vorstellung eines Charakters.

QUE vgl. Köppl (www)

DEF 2 Bei *interner diegetischer Sprache* handelt es sich um die subjektive Gedankenstimme, den inneren Monolog einer Figur. Wir hören die Stimme zwar, diese existiert aber nur in den Gedanken der Figur und hat keine physische Quelle.

QUE Kaltenböck (www)

KON Beim diegetischen Ton [►diegetischer Ton] kann näher unterschieden werden zwischen „external“ [►external diegetic sound] und „*internal diegetic sound*“.

QUE Fuxjäger (www)

ERK 1 Auch Gedanken eines Protagonisten können rein akustisch durch Sprache im ►Off [Off-Ton] vermittelt werden. Zuschauer fassen diese als „innere“ bzw. fiktive Stimme auf, falls eine solche Off-Information durch einen akustischen Effekt wie z.B. Hall leicht verfremdet wird. [siehe ANM 3]

QUE Petrasch/Zinke 2003:268

ERK 2 Neben den unterschiedlichen narrativen Funktionen, die eine solche Erzählerstimme im Film übernehmen kann, können Gedanken und Erinnerungen von Personen durch →Off-Sprache transportiert werden. [siehe dazu „►Off-Ton“, ANM 2 (Auffassungsvariante 2), de und „►Voice-Over“, ANM 1, de].

QUE Kamp/Rüsel 2007:44

ANM 1 Bei der Benennung „interner diegetischer Ton“ handelt es sich um eine Lehnübersetzung von „Internal Diegetic Sound“. Solche Lehnübersetzungen waren meist in wissenschaftlichen Arbeiten zu finden, in denen ein englischsprachiges Zitat ins Deutsche übersetzt wurde.

ANM 2 Da der Oberbegriff „Ton“ grundsätzlich die drei Unterbegriffe „Sprache“, „Geräusche“ und „Musik“ umfasst, umfasst auch der Begriff „interner diegetischer Ton“ analog dazu die Unterbegriffe „interne diegetische Sprache“ (auch: „interne diegetische Stimme“), „interne diegetische Geräusche“ und „interne diegetische Musik“. Die häufigste Form des „Internal Diegetic Sound“ stellt die „interne diegetische Sprache“ bzw. die „interne diegetische Stimme“ dar.

ANM 3 Der Einfachheit halber wird in der Praxis, wenn es um Sprache geht, statt „Internal Diegetic Sound“ oft von einem „inneren Monolog“, einem „inneren Monolog aus dem ►Off“ oder von einem „inneren Monolog im Off“ gesprochen. „Aus dem Off“ oder „im Off“ deshalb, weil meist nicht zwischen den Begriffen „►Off-Ton“ und „►Sound Over“ bzw. „►Voice-Over“ unterschieden wird. Grundsätzlich gehen hier die Meinungen der Fachleute auseinander: Abhängig von der Auffassung des Begriffs „Off-Ton“ [siehe dazu Eintrag „Off-Ton“, ANM 2 (Auffassungsvariante 2), de] wird der „Internal Diegetic Sound“ von den Fachleuten als eine Form des „Sound Over“ / „Voice-Over“ (bei Sprache) oder auch als eine Form des Off-Tons gesehen.

it suono diegetico interiore

SYN suono interiore, suono interno

DEF 1 Il *suono interno* proviene dalla realtà interna del personaggio. Si tratta cioè di quei suoni che sentiamo in quanto immaginati o ricordati da un personaggio. Essi corrispondono sul piano sonoro a quelle che, sul piano visivo, vengono comunemente definite immagini mentali.

QUE vgl. Rondolino/Tomasi 2002:232

DEF 2 La *voce interiore* emana da personaggi che pur essendo rappresentati all'interno dell'immagine non muovono la bocca per proferire le parole, visto che quelle pronunciate dalla voce sono soltanto, per così dire, la manifestazione dei loro pensieri. È una voce contemporaneamente „dentro“ e „sopra“ l'immagine, di una natura meno salda e più fluttuante.

QUE vgl. Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:77

DEF 3 Parlato che descrive il pensiero interiore del personaggio interpretato. La voce può essere quella dello stesso attore oppure una voce recitante.

QUE Vezzoli 2002:238

KON 1 La fonte del suono si trova all'interno del personaggio: processi mentali – parole, brani musicali e rumori del pensiero e della memoria – udibili solo dallo spettatore. Pur appartenendo al mondo del racconto, ancorato com'è alla scena attraverso l'interiorità del personaggio mostrato, questo tipo di suono tuttavia possiede una natura più impalpabile ed emana da un luogo più sfuggente. Si parlerà in questi casi di *suono interiore*. In „San Michele aveva un gallo“, ad esempio, il protagonista, chiuso nella sua cella, immagina di udire i rumori e i suoni della sua vita libera.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:75

KON 2 Il *suono diegetico* può essere *interiore* (la sorgente è nell'animo del personaggio) oppure *esteriore* [► suono diegetico esteriore] (se ha una realtà fisica oggettiva). Riassumendo, distinguiamo tre categorie di suoni: ► suono in (diegetico esteriore la cui fonte è inquadrata [► inquadrare]); ► suono off (diegetico esteriore la cui fonte non è inquadrata) ed il ► suono over (*suono diegetico interiore* ed il ► suono non diegetico).

QUE ilCorto.it 1) (www)

ANM 1 In den Fachbüchern ist sowohl „suono interiore“ als auch „suono interno“ zu finden. Die Benennung „suono interiore“ bzw. „voce interiore“ wird jedoch häufiger in diesem Zusammenhang verwendet. Meist wird das Adjektiv „diegetico“ in der Benennung weggelassen, da ein „Internal (Diegetic) Sound“ immer diegetisch ist.

ANM 2 Da der Oberbegriff „suono“ grundsätzlich die drei Unterbegriffe „voce“, „rumori“ und „musica“ umfasst, umfasst auch der Begriff „suono diegetico interiore“ analog dazu die Unterbegriffe „voce interiore“ (siehe DEF 2), „rumori diegetici interiori“ und „musica diegetica interiore“. Die häufigste Form des „suono diegetico interiore“ stellt die „voce (diegetica) interiore“ dar.

de On-Ton

SYN Ton im On, On-Screen-Ton

DEF 1 Ist die Tonquelle im Bild zu sehen, spricht man von *On-Ton* (von Engl. on the screen – auf der Leinwand).

QUE Kamp/Rüsel 2007:42

DEF 2 *On*: Für den Ton das Geräusch, der aus der abgebildeten Szene selbst stammt.

QUE Rother 1997:223

DEF 3 Wenn der Sprechende im Bild zu sehen ist.

QUE vgl. Faulstich 1994:146

KON 1 Die Ausdrücke *On* und ► *Off* bezeichnen, ob der Ton von innerhalb des Bildes (*On*) oder von außerhalb des Bildes (*Off*) kommt.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:129

KON 2 *On-Screen-Sprache* bezeichnet diegetische [► *Diegese*] Sprache, deren Quelle im Bild sichtbar ist. Wir sehen also eine sprechende Figur im Bild und hören dabei das, was sie sagt.

QUE Kaltenböck (www)

KON 3 Grundsätzlich unterscheidet man in allen drei Kategorien des Ton (Geräusche, Sprache, Musik) zwischen *On-* und *Off-Ton* [► *Off-Ton*].

QUE Kamp/Rüsel 2007:42

ANM 1 Der Begriff „On-Ton“ umfasst jede Art von Tonereignis (Sprache, Musik, Geräusche; siehe KON 3); der Ton ist dann „im On“ (it „in campo“). Folgende Beispiele seien genannt: „Sprache im On“, „Stimme(n) im On“, „Dialog im On“, „Gespräch im On“, „Selbstgespräch im On“, „Musik im On“, „Geräusch(e) im On“, etc. Man kann aber z.B. auch von „On-Screen-Sprache“, einem „On-Screen-Dialog“, „On-Screen-Musik“ oder von „On-Screen-Geräuschen“ sprechen. Siehe auch ANM 1, it.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „► On“.

it suono in campo

SYN suono in

DEF 1 Quando la sorgente del suono (parola, rumore o musica) è visibile sullo schermo.

QUE Mazzoleni 2002:145

DEF 2 Si parlerà di *suono in campo*, o più semplicemente *in*, per quei suoni la cui fonte si trova all'interno dell'► inquadratura.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:74

DEF 3 *Suono in*: diegetico esteriore [► suono diegetico esteriore] la cui fonte è inquadrata [► inquadrare].

QUE ilCorto.it 1) (www)

- KON 1** La categoria *in/► off* [*► suono off*] comprende tutti quei suoni la cui sorgente è collocata all'interno della *► diegesi*, dentro l'universo della finzione. Voci, rumori e musica diegetici [*► diegetico*] appartengono al mondo della storia e, più precisamente, alla dimensione spazio-temporale nella quale si svolgono gli avvenimenti nel momento in cui sono rappresentati attraverso le immagini.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:74
- KON 2** In questo caso il suono verrà detto diegetico [*► diegesi*] per il rapporto di simultaneità che lo lega all'immagine.
- QUE Mazzoleni 2002:145
- KON 3** La trasformazione dello statuto di un *suono*, da *in* a *off* [*► suono off*] e viceversa, può servire a raccordare fra di loro le *► inquadrature*, assicurandone la continuità. [...] Infatti il suono getta una sorta di ponte fra *► campo* [*► in campo*] e *► fuori campo*, poiché anticipa la rappresentazione dello spazio nel qual il suono trae origine.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:75
- KON 4** È l'elemento visivo che ci permette di distinguere un *suono in campo* da uno *fuori campo* [*► suono fuori campo*] e viceversa. Provate a chiudere gli occhi vedendo un film e vi renderete immediatamente conto che fra i due tipi di suono non esiste più alcuna differenza.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:231
- ANM 1** Der Begriff „suono in campo“ umfasst jede Art von Tonereignis (voce, rumore, musica), z.B. „voce in campo“ bzw. „voce in“, „rumori in campo“ bzw. „rumori in“ und „musica in campo“ bzw. „musica in“. Siehe auch ANM 1, de.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „*► (in) campo*“.

de Off-Ton

SYN Ton aus dem Off, Ton im Off, Off-Screen-Ton

DEF 1 Alle Tonquellen außerhalb des Bildes (► *off screen*).
QUE Kamp/Rüsel 2007:148

DEF 2 Die Bezeichnung einer hörbaren Geräuschquelle (Stimme, Verkehrslärm o.ä.), die nicht im Bild zu sehen ist, deren Lokalisierung in der Szene aber durch den Kontext gesichert ist. Außerdem ein Ton, der nicht aus der räumlichen Umgebung des von der ► Einstellung gezeigten → Bildraumes stammt, sondern von ihm unabhängig ist (wie Kommentar oder Musik, ► Filmmusik).
QUE Rother 1997:223

DEF 3 *Off-Ton*: Ton, bei dem die Quelle (dauerhaft) im Bild nicht sichtbar ist, z.B. ein Kommentar.
QUE Monaco 2006:120

DEF 4 „*Sprache im Off*“ bedeutet, dass die sprechende Person nicht im Bild zu sehen ist.
QUE Petrasch/Zinke 2003:267

DEF 5 Bei *Off-Screen-Sprache* handelt es sich um diegetische [► Diegese] Sprache, deren Quelle nicht im Bild zu sehen ist. Die Lokalisierung der Quelle ist in der Szene aber durch den Kontext gesichert. Wir sehen also zum Beispiel eine Figur, die zuhört und hören die Stimme einer Figur, die zu ihr spricht aber nicht im Bild ist.
QUE vgl. Kaltenböck (www)

KON 1 Auch Gedanken eines Protagonisten können rein akustisch durch *Sprache im Off* vermittelt werden. Zuschauer fassen diese als „innere“ bzw. fiktive Stimme auf, falls eine solche *Off-Information* durch einen akustischen Effekt wie z.B. Hall leicht verfremdet wird. [siehe Eintrag „► Internal Diegetic Sound“ sowie ANM 2 und 3]
QUE Petrasch/Zinke 2003:268

KON 2 Grundsätzlich unterscheidet man in allen drei Kategorien des Tons (Geräusche, Sprache, Musik) zwischen On- [► On-Ton] und *Off-Ton*. [...] Eher selten findet man den Fall, dass ein *Off-Geräusch* nicht zur dargestellten Szene gehört. Eine Ausnahme bildet der Film „Alien“ (1979): Hier werden auf der ► Tonspur kaum merkliche und sich langsam beschleunigende Herztöne eingesetzt, die vor allem vom Unterbewusstsein wahrgenommen werden und die Emotionen der Zuschauerinnen und Zuschauer manipulieren sollen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:42f

KON 3 Die Ausdrücke ► On und *Off* bezeichnen, ob der Ton von innerhalb des Bildes (On) oder von außerhalb der Bildes (*Off*) kommt.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:129

KON 4 Im Gegensatz zu Dokumentarfilmen sind in Spielfilmen *Off-Erzähler* (► Off-Screen), die gar nicht im Bild auftauchen, selten.
QUE Mikos 2003:230

KON 5 Spielt beispielsweise ein Radio im Nebenzimmer oder hören wir Straßenlärm durch ein offenes Fenster, handelt es sich um *Off-Töne*, die jedoch als Geräuschkulisse zur Glaubwürdigkeit der dargestellten Welt beitragen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:42

ANM 1 Der Begriff „Off-Ton“ umfasst jede Art von Tonereignis (Sprache, Musik, Geräusche; siehe KON

2); der Ton kommt „aus dem Off“ oder ist „im Off“, wobei die Variante „aus dem Off“ häufiger verwendet wird.

Folgende Beispiele seien genannt: „→Stimme aus dem Off“ (auch: „Stimme im Off“, „Off-Stimme“, „Off-Screen-Stimme“), „→Sprache aus dem Off“ (auch: „Sprache im Off“, „Off-Sprache“, „Off-Screen-Sprache“), „Dialog aus dem Off“ („Dialog im Off“, „Off-Dialog“, „Off-Screen-Dialog“), „Musik aus dem Off“ (auch: „Musik im Off“, „Off-Musik“, „Off-Screen-Musik“), „Geräusche aus dem Off“ (auch: „Geräusche im Off“, „Off-Geräuschen“, „Off-Screen-Geräuschen“), etc. Siehe auch ANM 1, it.

ANM 2 Fuxjäger (www) weist auf zwei unterschiedliche Auffassungsmöglichkeiten von „Off-Ton“ hin:

1) Auffassungsvariante 1: Off-Ton = indirekter Ton

Ton, der von einer nicht im Bild sichtbaren Quelle stammt, die jedoch Teil der aktuellen Szene ist. Es handelt sich sozusagen um einen „indirekten“ Ton. Im Sinne dieser Auffassung ist der Off-Ton stets ►diegetischer Ton (siehe z.B. DEF 5). Ein Ton, der nicht aus der gerade gezeigten Szene stammt, fällt bei dieser Auffassungsvariante in die Kategorie „►(Sound) Over“ (Oberbegriff) bzw. „►Voice-Over“ (Unterbegriff).

Die Auffassungsvariante 1 scheint die in der Filmpraxis vorherrschende Auffassung des „Off-Tons“ zu sein; sie lässt eine eindeutige Differenzierung der einzelnen Begriffe zu und ist somit der Auffassungsvariante 2 vorzuziehen.

2) Auffassungsvariante 2: Off-Ton = jeder Ton, der nicht „On“ ist

Bei dieser Auffassungsvariante wird unter „Off-Ton“ jede Art von Ton verstanden, dessen Quelle nicht im Bild sichtbar ist – unabhängig davon, ob die jeweilige Quelle Teil der aktuellen Szene ist oder nicht (siehe z.B. DEF 2). In diesem Fall ist die Voice-Over eine Variante des Off-Tons.

Durch diese Auffassungsvariante kommt es zu Wortkreationen, die bei der Auffassungsvariante 1 normalerweise wegfallen: z.B. „Off-Sprecher“ bzw. „Sprecher aus dem Off“, „Off-Erzähler“ bzw. „Erzähler(stimme) aus dem Off“ oder „Off-Kommentar“ bzw. „Kommentar aus dem Off“. Nach Auffassungsvariante 1 würde man in diesen Fällen hingegen von einem „→Voice-Over-Sprecher“ bzw. „►nicht-diegetischen Sprecher“, einem „→Voice-Over-Erzähler“ bzw. „nicht-diegetischen Erzähler“ sowie einem „→Voice-Over-Kommentar“ sprechen (da es in der italienischen Fachsprache diese begriffliche Problematik nicht gibt, würde die Übersetzung in jedem Fall „narratore ►extradiegetico“ und „►voce over“ bzw. „→commento over“ lauten).

Beispiele:

- a) ad KON 1: nach Auffassungsvariante 1 müsste man statt „Sprache im Off“ und „Off-Information“ von einer „Voice-Over“ und „→Voice-Over-Information“ sprechen.
- b) ad KON 2: nach Auffassungsvariante 1 handelt es sich in diesem Kontext beim „Off-Geräusch“ um ein „(Sound) Over“ bzw. um ein „nicht-diegetisches Geräusch“.
- c) ad KON 4: nach Auffassungsvariante 1 sollte hier nicht von einem „Off-Erzähler“, sondern von einem „→Voice-Over-Erzähler“ oder einem „nicht-diegetischen Erzähler“ gesprochen werden.
- d) Faulstich (2002:133): spricht von einem „inneren Monolog im Off“; Faulstich baut dabei auf die Auffassungsvariante 2. Nach Auffassungsvariante 1 spricht man besser von einem „als Voice-Over realisierten inneren Monolog“ (oder „innerer Monolog als Voice-Over“) oder konkret von einem „►Internal Diegetic Sound“.

ANM 3 Während nach der Auffassungsvariante 2 (siehe ANM 2) der Off-Ton sowohl ►diegetisch als auch ►nicht-diegetisch (z.B. Off-Erzähler, Off-Kommentar) sein kann, ist der „Off-Ton“ für Monaco anscheinend ausschließlich nicht-diegetisch (siehe DEF 3: „Off-Ton“ = Tonquelle ist dauerhaft im Bild nicht sichtbar), was eher dem Begriff „►Sound Over“ und „►Voice Over“ entspricht; denn ein diegetischer Off-Ton bleibt in der Regel nicht dauerhaft im ►Off. Monacos Definition steht damit im Widerspruch zu den übrigen Definitionen des Off-Tons, die in der Fachliteratur zu finden waren.

ANM 4 Die Situation, die Petrasch und Zinke (siehe KON 1) beschreiben, entspricht dem Begriff „►Internal Diegetic Sound“.

ANM 5 Siehe auch Oberbegriff „►Off“.

it suono fuori campo**KF** suono FC**SYN** suono off, fuori campo sonoro**DEF 1** Quando la sorgente non è visibile nell'►inquadratura ma ne possiamo comunque presupporre l'esistenza nell'ambiente ripreso [►riprendere], di cui viene mostrata solo una parte.**QUE** Mazzoleni 2002:145**DEF 2** Si parlerà di *suono fuori campo*, oppure *off*, per quei suoni che provengono da una fonte situata nella porzione di spazio posta oltre i limiti dell'►inquadratura, ma pur sempre all'interno della scena.**QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:74**DEF 3** *Suono off*: diegetico esteriore [►suono diegetico esteriore] la cui fonte non è inquadrata [►inquadrare].**QUE** ilCorto.it 1) (www)**DEF 4** Il suono proveniente dal ►fuori campo (*suono off*): l'emissione di una voce, un rumore, una musica, da una fonte diegetica [►diegesi], cioè interna all'universo del racconto, ma esclusa dai limiti dell'►inquadratura, attiva nello spettatore la rappresentazione dello spazio nel quale essa è collocata e da cui il suono ha avuto origine.**QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:32**KON 1** La categoria ►in/off [►suono in] comprende tutti quei suoni la cui sorgente è collocata all'interno della ►diegesi, dentro l'universo della finzione. Voci, rumori e musica diegetici [►diegetico] appartengono al mondo della storia e, più precisamente, alla dimensione spazio-temporale nella quale si svolgono gli avvenimenti nel momento in cui sono rappresentati attraverso le immagini.**QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:74**KON 2** La trasformazione dello statuto di un suono, da ►in [►suono in] a *off* e viceversa, può servire a raccordare fra di loro le ►inquadrature, assicurandone la continuità. [...] Infatti il suono getta una sorta di ponte fra ►campo [►in campo] e *fuori campo*, poiché anticipa la rappresentazione dello spazio nel qual il suono trae origine.**QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:75**KON 3** Il *suono fuori campo* ha spesso la funzione di estendere lo spazio dell'►inquadratura, di permetterci di meglio contestualizzarla. [...] Un'altra importante funzione del *suono fuori campo* è quello di creare un senso d'attesa nello spettatore, di invitarlo ad azzardare delle ipotesi.**QUE** Rondolino/Tomasi 2002:231**KON 4** [...] qui ritorna un analogo schema strutturale di *fuori campo sonoro*: tre spazi vuoti, un suono che che li anima riecheggiandovi, ma un diverso contenuto semantico [...].**QUE** Mazzoleni 2002:30**KON 5** Il fatto che all'inizio del film la *voce* narrante sia collocata ►*fuori campo* (in altri termini, che l'immagine non mostri il volto di colei che parla) determina una serie di effetti di importanza fondamentale, come dimostrano gli studi di Michael Chion [...] sul suono percepito senza vedere la fonte.**QUE** Costa 1993:40**ERK** In questo caso il suono verrà detto ►diegetico per il rapporto di simultaneità che lo lega all'immagine.

QUE Mazzoleni 2002:145

ANM 1 Der Begriff „suono fuori campo“ umfasst jede Art von Tonereignis (voce, rumore, musica), z.B. „voce fuori campo“ („voce FC“) bzw. „voce off“, „rumori fuori campo“ bzw. „rumori off“ und „musica fuori campo“ bzw. „musica off“, um ein paar Beispiele zu nennen. Siehe auch ANM 1, de.

ANM 2 Manchmal werden nicht ganz korrekte Benennungen wie z.B. „commento fuori campo“ bzw. „commento off“ oder „commento (musicale) fuori campo“ verwendet:
Da der Ton (Kommentar, Filmmusik) in diesen Fällen aus nicht zur Szene gehörigen (also ►nicht-diegetischen) Tonquellen stammt, entspricht das nicht der Bedeutung des italienischen Terminus „fuori campo“ (siehe Definitionen des italienischen Terminus „suono fuori campo“, DEF 1- 4). Man müsste hier korrekterweise von „→commento over“ und „→musica over“ bzw. einfach nur von „► commento musicale“ sprechen (siehe Definitionen des italienischen Terminus „► suono over“).

ANM 3 Siehe auch Oberbegriff „► fuori campo“.

de Sound Over

SYN Over

QUE Fuxjäger (www)

ANM 1 Die Verwendung des Terminus „Sound Over“ (oder nur „Over“) in der deutschen Fachsprache ist nicht so üblich wie die Verwendung seines Äquivalents „suono over“ in der italienischen Fachsprache. Der Grund dafür ist vermutlich der, dass der Terminus „►Off-Ton“ oft auch in der Bedeutung von „Sound Over“ verwendet wird (siehe dazu Eintrag „Off-Ton“, ANM 2 [Auffassungsvariante 2], de). Außerdem wird im Deutschen, auf das jeweilige Tonereignis beziehend, meist konkret von „Musik aus dem Off“ (auch: „Musik im Off“, „Off-Musik“, „Off-Screen-Musik“) oder von einem „Geräusch aus dem Off“ (auch: „Geräusch im Off“, „Off-Geräusch“, „Off-Screen-Geräusch“) gesprochen, wenn ein „(Sound) Over“ gemeint ist, anstatt auf den Terminus „Sound Over“ (Oberbegriff) zurückzugreifen.

ANM 2 Beim „Sound Over“ handelt es sich meist um ►nicht-diegetischen Ton; die einzige Ausnahme für ►diegetischen Ton als eine Form des „Sound Over“ stellt der „►Internal Diegetic Sound“ dar.

ANM 3 Siehe auch Unterbegriff „►Voice Over“.

it suono over

DEF 1 Quando il suono non proviene da una sorgente esistente sulla scena mostrata, non fa cioè parte dello spazio-tempo della ►diegesi ma vi viene sovrapposto (voce narrante, musiche d'accompagnamento, rumori inseriti per creare effetti di soggettivazione).

QUE Mazzoleni 2002:145

DEF 2 La definizione di *suono over* si applica a quei suoni la cui origine si pone fuori della storia, in uno spazio e in un tempo del racconto differenti rispetto a quelli nei quali si collocano i personaggi e gli eventi mostrati. Il *suono over* proviene, infatti, dallo spazio e dal tempo nei quali avviene l'atto della narrazione. È il caso delle musiche dette comunemente di accompagnamento o di commento, delle voci narranti – dalle più anonime e impersonali a quelle appartenenti a personaggi – e infine di quegli effetti sonori estranei a qualsiasi sorgente diegetica [►diegesi] e non riconducibili che alla narrazione stessa.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:75

DEF 3 *Suono over*: ►suono diegetico interiore ed il ►suono non diegetico.

QUE vgl. ilCorto.it 1) (www)

ANM 1 Beim „suono over“ handelt es sich meist um einen „►suono non diegetico“; die einzige Ausnahme für einen „suono diegetico“ (als eine Form des „suono over“) stellt der „►suono diegetico interiore“ dar.

ANM 2 Varianten des „suono over“ sind z.B. die „►voce over“ und „musica over“ (hier wird aber meist nur von „►commento musicale“ – also Filmmusik – gesprochen).

ANM 3 Siehe auch Unterbegriff „►voce over“.

de Voice-Over

GRA f., n.

KF VO

DEF 1 Erzähl(er)stimme, die den Bildern des Films unterlegt ist.
QUE Kamp/Rüsel 2007:149

DEF 2 [Gesprochene] Äußerungen, die nicht in der im Bild zu sehenden Szene getätigt werden.
QUE Fuxjäger (www)

DEF 3 Die Verwendung einer Kommentar-Stimme, die über den eigentlichen ►Filmtton gelegt wird, z.B. zur Übersetzung von fremdsprachigen Interviews.
QUE Monaco 2006:182

DEF 4 Eine über die Szene gelegte Stimme, deren Quelle weder im Bild zu sehen noch im ►Off liegt. Die *Voice-Over* prägt sich als Kommentar oder Erzählinstanz aus, kann aber auch pragmatisch eingesetzt werden, um eine Übersetzung einzusprechen. Als Kommentar erscheint die *Voice-Over* oft in Dokumentarfilmen. Als erzählerische Instanz tritt die *Voice-Over* in Spielfilmen auf.
QUE vgl. Rother 1997:317

KON 1 Durch *Voice-Over*-Narration werden die Zuschauer in einer Beobachterrolle positioniert. Sie können sich zu den handelnden Figuren nur über den Filter des Kommentars der Erzählerstimme in Beziehung setzen. Die Rezeption ist so anders strukturiert als in einem Film oder einer Fernsehsendung, in der nur ►on-screen gesprochen wird.
QUE Mikos 2003:231

KON 2 Im Film „Silentium“ ist das *Voice Over* eine Erzählerstimme in der Ich-Perspektive. Sie ist jedoch kein eingeführter Charakter in der Geschichte. Genau zehn Mal meldet sich der ruhig sprechende Erzähler zu Wort und treibt die Story nicht direkt voran. Er ist für die Handlung nicht unbedingt notwendig, sondern wird in Anlehnung an den gleichnamigen Roman „Silentium“ als künstlerisches Stilmittel verwendet.
QUE Kaltenböck (www)

KON 3 Die *Voice Over* als erzählendes Element findet sich besonders häufig am Anfang eines Films, wodurch die gesamte Handlung gewissermaßen in die Vergangenheitsform gestellt wird.
QUE Kamp/Rüsel 2007:108

ANM 1 Häufig werden die Benennungen „Voice-Over“ und „→Stimme aus dem Off“ (bzw. „→Sprache aus dem Off“) synonym verwendet (siehe dazu Eintrag „►Off-Ton“, ANM 2 [Auffassungsvariante 2], de). Die Benennungen „Stimme aus dem Off“ bzw. „Sprache aus dem Off“ (einschließlich ihrer Synonyme) sind nach dieser Auffassung jedoch mehrdeutig; sie können sich neben der Bedeutung von „Voice-Over“ auch auf die Stimme einer Person beziehen, die zwar in der jeweiligen Szene physisch anwesend ist, aber gerade nicht sichtbar ist (dies entspricht der zweiten Bedeutung des Begriffs „Off-Ton“). Aus Gründen der Klarheit und Eindeutigkeit ist es demnach sinnvoll, die Benennung „Voice-Over“ allen anderen (synonymen) Benennungen vorzuziehen.

Beispiel für die synonyme Verwendung von „Voice-Over“ und „→Off-Sprache“:

„Neben den unterschiedlichen narrativen Funktionen, die eine solche Erzählerstimme im Film übernehmen kann, können Gedanken und Erinnerungen von Personen durch Off-Sprache [= Voice-Over] transportiert werden.“ (Kamp/Rüsel 2007:44)

In der italienischen Fachsprache gibt es diese begriffliche Problematik nicht; wenn die Bedeutung einer „Voice-Over“ wiedergegeben werden soll, spricht man in jedem Fall von „voce over“.

- ANM 2** Da es, wie bereits in ANM 1 erwähnt, auch die Auffassung gibt, dass die „Voice-Over“ eine Variante des „►Off-Tons“ darstellt, kommt es recht häufig vor, dass im Kontext einer Voice-Over auf den Oberbegriff „►Off“ zurückgegriffen wird, um konkrete Benennungen zu bilden: z.B. „Off-Kommentar“ (auch: „Kommentar aus dem Off“), „Off-Sprecher“ (auch: „Sprecher aus dem Off“), „Off-Erzähler“ (auch: „Erzähler(stimme) aus dem Off“).
Um Missverständnisse zu vermeiden, empfiehlt es sich auch hier, vorzugsweise die eindeutigen synonymen Benennungen „Voice-Over-Kommentar“, „Voice-Over-Sprecher“ bzw. „►nicht-diegetischer Sprecher“ und „Voice-Over-Erzähler“ bzw. „nicht-diegetischer Erzähler“ zu verwenden. Siehe ANM 3, de.
Nachdem diese begriffliche Problematik in der italienischen Fachsprache nicht existiert, sind die genannten Begriffe in jedem Fall mit „commento over“ (bzw. „voce over“) und „narratore ►extradiegetico“ zu übersetzen.
- ANM 3** Verwandte Termini sind z.B.: Voice-Over-Kommentar, Voice-Over-Information, Voice-Over-Erzähler, Voice-Over-Sprecher (it „commento over“ bzw. „voce over“, „narratore ►extradiegetico“).
- ANM 4** Bei einer „Voice Over“ handelt es sich meist um eine ►nicht-diegetische Stimme. Die „Voice Over“ kann aber auch diegetisch sein, nämlich bei einem als Voice-Over realisierten inneren Monolog eines Schauspielers (d.h. innerer Monolog als Voice-Over). Man spricht in diesem Fall von einem „►Internal Diegetic Sound“, der, wenn es um Sprache geht, eine Form der Voice-Over darstellt.
- ANM 5** Während Fuxjägers Definition von Voice-Over (siehe DEF 2) den „►Internal Diegetic Sound“ in Form einer „internen diegetischen Stimme“ miteinschließt (siehe ANM 4), schließen Rother (DEF 4: Quelle ist nicht im Bild zu sehen) und Monaco (DEF 3: Kommentar-Stimme) mit ihrer Definition diese Möglichkeit aus – vermutlich jedoch nicht bewusst; mit hoher Wahrscheinlichkeit wurde hier bloß die gängigste Form der „Voice-Over“ beschrieben, ohne die Möglichkeit der „internen diegetischen Stimme“ zu berücksichtigen.
- ANM 6** Siehe auch Oberbegriff „►(Sound) Over“.

it **voce over**

SYN voice over

DEF Per *voce over* si intende una serie di affermazioni di carattere orale, riguardanti una certa porzione di racconto filmico, proferite da un parlante invisibile, situato in uno spazio e in un tempo altri rispetto a quelli presentati dalle immagini sullo schermo.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:78

KON 1 Abbiamo parlato della *voce over* come veicolo di informazioni narrative. Dobbiamo precisare che, nei confronti del racconto, essa può svolgere in realtà sia una funzione informativa – fornendo un sapere che fa avanzare la conoscenza dello spettatore sulle situazioni, sugli eventi e sui personaggi – sia una funzione commentativa, esprimendo giudizi, manifestando atteggiamenti ideologici e affettivi nei confronti del mondo narrato.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:79f

KON 2 Una tecnica narrativa piuttosto rara affida a un personaggio morto il racconto in *voce over*, come nel caso di „Viale del tramonto“ (Sunset Boulevard, 1950).

QUE Mazzoleni 2002:143

- ANM 1** Bei einer „voce over“ handelt es sich meist um eine ►nicht-diegetische Stimme („voce ►extradiegetica“). Die „voce over“ kann aber auch diegetisch sein („voce ►diegetica“), nämlich bei einem als Voice-Over realisierten inneren Monolog eines Schauspielers. Man spricht in diesem Fall von einer „voce interiore“ [►suono diegetico interiore], die eine Form der „voce over“ darstellt.
- Ambrosini, Cardone und Cuccu (siehe DEF) schließen mit ihrer Definition („[...] un parlante invisibile, situato in uno spazio e in un tempo altri rispetto a quelli presentati dalle immagini sullo schermo“) die „voce interiore“ als eine Form der „voce over“ aus – vermutlich jedoch nicht bewusst; mit hoher Wahrscheinlichkeit wurde hier bloß die gängigste Form der „voce over“ beschrieben, ohne die Möglichkeit der „voce diegetica interiore“ zu berücksichtigen.
- ANM 2** Des Weiteren gehen Ambrosini, Cardone und Cuccu (DEF, KON 1) auf den Begriff „voce over“ nur im Kontext des Spielfilms ein, nicht aber auf seine Funktion z.B. in Dokumentarfilmen.
- ANM 3** Handelt es sich um ein Kommentar, wird die „voce over“ auch „commento over“ (de „→Voice-Over-Kommentar“) genannt.
- ANM 4** Eine „voce over“ geht in der Regel von einem „narratore ►extradiegetico“ (de „nicht-diegetischer Erzähler“, auch „→Voice-Over-Erzähler“) aus.
- ANM 5** Siehe auch Oberbegriff „►suono over“.

5.5.1.10 Begriffsfeld Licht

de hartes Licht

SYN gerichtetes Licht

DEF Ein klares Licht, dessen Strahlen durch Linsen und / oder Spiegel parallel ausgerichtet sind und das extrem starke Schatten wirft (Schlagschatten). Vor allem als ► Effektlicht eingesetzt.

QUE Liebscher (www)

KON 1 *Hartes Licht* bewirkt neben der scharfen Schattenlinie, dass die Eigenheiten der Oberfläche bei dem beleuchteten Objekt deutlicher hervortreten; es modelliert von sich aus die Strukturen heraus. Durch einen seitlichen Auftreffwinkel lässt sich dieser Effekt verstärken.

QUE Dunker 2004:30

KON 2 *Hartes Licht* erzeugt Plastizität und Raamtiefe. Es bestimmt die Lichtrichtung und somit die Richtung der Schatten. (► Führungslicht).

QUE Lichtscheidl (www)

KON 3 Überdeutliche Strukturen des Gesichts bekommt man nur mit *hartem Licht*. Eine kleine Erhebung wirft einen deutlichen Schatten.

QUE Dunker 2004:138

KON 4 *Hartes, gerichtetes Licht* dagegen bewirkt eine stärkere Betonung der Schattierungen und Unebenheiten. Es wird gerne zur Charakterisierung männlicher Helden benutzt.

QUE Kamp/Rüsel 2007:32f

it luce dura

SYN luce diretta, illuminazione diretta

DEF 1 Luce focalizzata proveniente da una sorgente diretta.

QUE Long/Schenk 2005:437

DEF 2 La *luce diretta* viene definita *luce dura* (hard light) perché investe il soggetto con una traiettoria rettilinea, proiettando la sua ombra.

QUE Buccheri 2003:198

DEF 3 *Luce diretta*: Luce prodotta da corpo illuminanti che crea ombre dense e decise.

QUE Vezzoli 2002:124

KON L'illuminazione contrastata, ottenuta attraverso l'uso dell'*illuminazione diretta*, crea netti contrasti all'interno dello spazio rappresentato tra zone in luce e zone in ombra, i cui margini sono ben delineati.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:64

ANM Die Anwendung von hartem Licht führt zu einer kontrastreichen Beleuchtung (siehe KON, „illuminazione contrastata“)

de weiches Licht

SYN diffuses Licht

DEF Ein Licht, das nicht auf eine bestimmte Richtung ausgerichtet, Räumlichkeiten und Orte diffus aufhellt und kaum Schatten wirft. Bewusst eingesetzt zum Beispiel für Bilder, die romantisch und verträumt wirken sollen.

QUE Liebscher (www)

KON 1 *Weiches Licht* bewirkt das Gegenteil vom ►harten Licht. Die menschliche Haut ist dafür ein anschauliches Beispiel. Bei einem *weichen Licht* verschwinden die Hautunreinheiten und Fältchen, die bei hartem Licht überdeutlich sichtbar sind.

QUE Dunker 2004:30

KON 2 Für die ►Großaufnahme eines weiblichen Stars wird zur Betonung der femininen Linien das Licht so gesetzt, dass keine Unebenheiten im Gesicht zu erkennen sind. Dazu verwendet man Weichstrahler, die ein *diffuses, weiches Licht* ohne Schattengrenzen erzeugen.

QUE Kamp/Rüsel 2007:32

it luce morbida

SYN luce diffusa, illuminazione diffusa

DEF 1 *Luce morbida*: Luce generata dalla sorgente che passa attraverso un corpo traslucido o che si genera per riflessione; serve per diminuire i contrasti e ammorbidire le ombre.

QUE Vezzoli 2002:124

DEF 2 La *luce diffusa*, invece, è detta *luce morbida* (soft light) perché non proietta ombre: si ottiene quando il fascio luminoso che investe il soggetto è disperso in più direzioni. Ciò può avvenire sia quando la luce è riflessa da una superficie non uniforme, sia quando è trasmessa attraverso una superficie traslucida: cioè, in termini pratici, o quando si dirige la lampada su un pannello riflettente (in modo che sia il riflesso a illuminare il soggetto), oppure quando si „frost“ la lampada, cioè la si avvolge con speciali fogli di carta traslucida che modificano il fascio trasmettendolo in modo diffuso. I due metodi si possono anche combinare.

QUE vgl. Buccheri 2003:198

KON 1 Dal punto di vista della qualità, esistono due tipi di *luce*: quella diretta [►luce diretta] e quella *diffusa*.

QUE Buccheri 2003:198

KON 2 [...] Al contrario, sempre come tendenza generale, l'*illuminazione diffusa*, che dà vita a una rappresentazione più omogenea dello spazio, ricorre con maggior frequenza in situazioni narrative meno forti, più distese, o, talvolta, dal carattere idilliaco.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:64

de Vorderlicht

SYN Frontallicht, Frontalbeleuchtung, frontales Licht

DEF 1 *Vorderlicht*: von vorne auf der ►Kameraachse.
QUE Dunker 2004:42

DEF 2 Nach der Richtung qualifiziert, mehr oder weniger aus der ►Kameraachse gesetztes Licht.
QUE Samlowski (www)

DEF 3 Unter *Vorderlicht* sind alle Lichtquellen zu verstehen, die von vorn auf das Objekt fallen. Das kann theoretisch sowohl das ►Führungslicht als auch andere Lichter sein. Jede übertriebene *Frontalbeleuchtung* führt zu ausdruckslosen, flachen Bildern.
QUE vgl. Kandorfer 2003:239

DEF 4 Als *Frontallicht* bezeichnen wir Lichtquellen, die vom Standpunkt der Kamera auf das aufzunehmende Objekt strahlen. Der Winkel des Lichteinfalls entspricht beim *Frontallicht* ziemlich genau der ►optischen Achse des Aufnahmeobjektivs [►Aufnahme]. [...] Die Anwendung dieses Beleuchtungsmittels ist nicht unproblematisch, da es einerseits zu „Abflachungseffekten“ und andererseits bei ►Nahaufnahmen von Personen zu mehrfachen ►Augenlichtern führen kann.
QUE Kandorfer 2003:236f

KON 1 Das *Vorderlicht*, das vom Standpunkt der Kamera bzw. von der Kameralinie [►Kameraachse] aus auf das Geschehen fällt, hat den Nachteil, dass alles hell ausgeleuchtet wird und für [die Kamera] keinen Schatten erkennbar macht, so dass Gesicht, Figur und Geschehen in der Regel flach wirken.
QUE Hickethier 2007:77

KON 2 Bei *Vorderlicht* [...] befindet sich der Scheinwerfer zwischen 5:00 Uhr und 7:00 Uhr horizontal. [...] Zwar kann kein direktes Licht in das Kameraobjektiv strahlen, aber aufgenommene [►aufnehmen] Personen stehen in der Gefahr, geblendet zu werden, wenn sie in eine Lichtquelle, die eine zu hohe Leuchtdichte besitzt, blicken müssen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:81

ANM 1 Kandorfer (2003:236ff) definiert Vorder- und Frontallicht an zwei verschiedenen Stellen separat. Das Frontallicht wird unter den Beleuchtungsmitteln angeführt, das Vorderlicht wird der Kategorie „Beleuchtungsmittel nach ihrer Strahlungsrichtung“ zugeordnet. Da beide Definitionen die gleichen Bedeutung wiedergeben, ist anzunehmen, dass es sich um eine doppelte Zuordnung ein und desselben Begriffs handelt, wobei jeweils eine andere Benennung verwendet wurde. Die Verwendung zweier verschiedener Benennungen für ein und denselben Begriff innerhalb eines Kapitels trägt jedoch nicht gerade zur Verständlichkeit bei, sondern stiftet eher Verwirrung. In der übrigen Fachliteratur werden die Synonyme „Vorderlicht“ und „Frontallicht“ der Kategorie „Strahlungsrichtung“ zugeordnet.

ANM 2 Das Vorderlicht kann z.B. die Funktion eines ►Augenlichts haben.

ANM 3 Von oben kommendes Vorderlicht wird auch „Auflicht“ genannt, siehe Eintrag „►Oberlicht“.

it **luce frontale**

- DEF** La *luce frontale* si ottiene mettendo la sorgente luminosa sull'asse cinepresa/soggetto [►asse di ripresa], in modo da „illuminare il soggetto uniformemente, riducendone al minimo l'ombreggiamento e quindi appiattendone i contorni e tratti caratteristici“.
- QUE** Buccheri 2003:199
- KON** La *luce frontale* tende a eliminare le ombre e appiattisce l'immagine.
- QUE** Rondolino/Tomasi 2002:65
- ANM** Eine Variante des „luce frontale“ ist z.B. das „►eye light“

de **Seitenlicht**

SYN seitliches Licht, halbes Licht

DEF Als *Seitenlicht* sind alle Lichtquellen zu bezeichnen, die seitlich auf das Objekt fallen. Und zwar unabhängig davon, um welche Lichtart es sich sonst handelt.

QUE Kandorfer 2003:239

KON 1 Für *Seitenlicht* [...] wird der Scheinwerfer zwischen 2:00 Uhr und 5:00 Uhr horizontal oder zwischen 7:00 Uhr und 10:00 horizontal angeordnet.

QUE Petrasch/Zinke 2003:81

KON 2 Im Gegensatz zum ►Vorderlicht verleiht das *Seitenlicht* dem Bild zusätzliche Plastizität. Bezeichnend für das *Seitenlicht* sind starke Konturen und Strukturen der Objekte. Dieser charakterisierende Effekt des *Seitenlichts* ist von großer dramaturgischer Bedeutung.

QUE Kandorfer 2003:239

KON 3 Mit dem *Seitenlicht* werden Schatten sichtbar, die Personen und Objekte in der Szene erhalten Kontur. Diese Lichtart ist aus der Malerei bekannt. Damit kann der Raum in der Szene modelliert werden.

QUE Mikos 2003:202

KON 4 Fast zeitgleich setzen Cecil B. DeMille in „The Cheat“ (1915) und D.W. Griffith bei „Intolerance“ (1916) zum ersten Mal konzentriertes *Seitenlicht*, das unter dem Begriff „►Rembrandt lighting“ als klassischer Standard in der Beleuchtungspraxis etabliert wird.

QUE Heydolph 2004:152

KON 5 Das Etikett „im ►Rembrandtstil“ findet sich für eine Reihe von Filmen der Stummfilmzeit [►Stummfilm]. Das dort besonders gern eingesetzte *Seitenlicht* aus einer oft unsichtbaren Lichtquelle lässt die Räume plastisch werden, macht sie aber nicht gänzlich sichtbar, sondern erzeugt vor allem unheilvolle, bedrohliche Stimmungen.

QUE Hickethier 2007:76

KON 6 *Seitenlicht* kann dramatische ►Chiaroscuro-Effekte erzielen.

QUE Monaco 2005:199

ANM 1 Da das Seitenlicht (Benennung nach Lichtrichtung) in vielen Fällen als ►Fülllicht (Benennung nach Funktion) eingesetzt wird, werden diese beiden Termini oft fälschlicherweise synonym verwendet.

ANM 2 Auch die Termini „Seitenlicht“ und „►Streiflicht“ werden manchmal synonym verwendet, obwohl es sich um zwei verschiedene Begriffe handelt.

ANM 3 Seitenlicht findet auch bei der „►Chiaroscuro-Beleuchtung“ und als „►Rembrandt-Licht“ Anwendung.

ANM 4 Das Synonym „halbes Licht“ (siehe Monaco 2006:239) ist nicht sehr gebräuchlich, vermutlich handelt es sich dabei um eine Lehnübersetzung von „Half Light“.

it **luce di taglio**

SYN luce laterale, illuminazione di taglio, illuminazione laterale, taglio (laterale)

DEF Nella *luce di taglio* la sorgente luminosa è posta di lato, sopra o sotto il soggetto, in modo da estendere le ombre. Essa stacca il soggetto dallo sfondo, dà profondità alla scena e influisce sulle caratteristiche espressive del volto: scava le orbite degli occhi, proietta l'ombra del naso ecc. L'intensità aumenta man mano che l'angolazione della luce si avvicina ai 90° rispetto all'►asse della macchina da presa.

QUE Buccheri 2003:199

KON 1 La *luce laterale* tende a scolpire i tratti del volto e ad accentuarne il gioco di ombre e luce.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:65

KON 2 La ►luce chiave [...] è la fonte principale [...]; va disposta a lato della cinepresa (a un angolo di circa 40 gradi: perciò è detta „*taglio*“, anche se per alcuni è in una posizione più frontale), a circa due metri d'altezza, in modo che abbia un'angolazione di 45 gradi verso il basso.

QUE Buccheri 2003:201f

KON 3 L'illuminazione dei piani ravvicinati [→piano ravvicinato] è data sempre da „*tagli*“ *lateral*i e quasi mai da ►luce diffusa e frontale [►luce frontale].

QUE Intralinea 3) (www)

ANM Siehe ANM 1 - 3, de.

de Oberlicht

SYN Top-Light

DEF 1 Licht, das von oben ein Motiv beleuchtet.
QUE Liebscher (www)

DEF 2 Jedes über dem Motiv angeordnete, steil nach unten strahlende Licht beliebiger Quelle.
QUE Kandorfer 2003:240

DEF 3 *Oberlicht*: Auch *Top-Light*. Vertikal von oben gerichtetes Licht.
QUE Samlowski (www)

KON 1 *Oberlicht* drückt das Objekt hinab.
QUE Monaco 2005:199

KON 2 Als ►Hauptlicht wird das *Oberlicht* zumeist mit diffusem Lichtstrahl [►weiches Licht] eingesetzt. Erzielt werden soll eine sonnenähnliche Wirkung. Häufig wird das *Oberlicht* zudem als ►Effektlicht eingesetzt, beispielsweise um belebende Akzente im Bereich der Haare zu setzen. Schließlich kann das *Oberlicht* als ►Aufhelllicht bei ►Gegenlicht verwendet werden. Die Schattenbereiche werden so besser durchgezeichnet.
QUE Liebscher (www)

ERK Sehr starken Einfluss auf die Erscheinungsweise gerade des menschlichen Gesichts hat der Lichteinfall von unten oder oben: Das Gesicht erscheint maskenhaft bei starker Betonung der Augenhöhlen und Wangenknochen.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:108

ANM Eine spezielle Form des Oberlichts ist das sogenannte „Auflicht“, ein Begriff, der v.a. bei natürlichem Licht bei Außenaufnahmen verwendet wird. Bei hohem Sonnenstand z.B. kommt das Licht nahezu senkrecht von oben. Die Schatten sind kurz, das Licht ist gleichmäßig und damit ideal für großflächige Motive mit klaren Kanten und kräftigen Farben. In Merz/Baier (www) wird Auflicht folgendermaßen definiert: „Das Licht kommt von oben, in unseren Breiten die vorherrschende Art von natürlichem Licht. Man spricht von Auflicht, wenn die Lichtquelle (Sonne) mehr als 30° über der Aufnahme­fläche (oder dem Horizont) steht, das tut sie in unseren Breiten im Sommer etwa zwischen 7.00 und 19.00 Uhr, im Winter entsprechend kürzer. Alle anderen Lichtformen haben eine tiefer stehende Lichtquelle.“ Dementsprechend kann man das Auflicht vereinfacht auch als ein von „oben kommendes ►Vorderlicht“ bezeichnen.

it luce dall'alto

DEF La *luce dall'alto* ricorre con meno frequenza degli altri casi e tende a suggerire la presenza di una fonte di ►luce diegetica posta al di sopra del personaggio, ad esempio un lampione.
QUE vgl. Rondolino/Tomasi 2002:65

de Unterlicht

DEF 1 *Unterlicht*: eine Ausleuchtung von unten.
QUE Dunker 2004:42

DEF 2 Schattenbildende Beleuchtung von unten vorn. Beleuchtungseffekt, der eine gezeigte Figur beispielsweise dämonisiert.
QUE vgl. Hickethier 2007:78

DEF 3 Position der Beleuchtungsquelle, von unten strahlendes Licht. Bezugspunkt ist die Augenhöhe.
QUE Samlowski (www)

KON 1 Sehr starken Einfluss auf die Erscheinungsweise gerade des menschlichen Gesichts hat der Lichteinfall von unten oder oben: Das Gesicht erscheint maskenhaft bei starker Betonung der Augenhöhlen und Wangenknochen. Starkes *Unterlicht* führt oftmals zu unheimlichen Effekten.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:108

KON 2 Extremes *Unterlicht* verleiht Gesichtern ein unheilvolles Aussehen.
QUE Faulstich 2002:147

KON 3 Wenn Nosferatu die Treppe hinaufsteigt, lässt ein *Unterlicht* den Schatten des Vampirs an der Wand langsam anwachsen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:35

ANM Ganz selten wird auch von „Fußlicht“ gesprochen.

it luce dal basso

KON La *luce dal basso* distorce i tratti del volto creando forti effetti drammatici.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:65

de Gegenlicht

SYN Back Light, Hinterlicht

DEF 1 *Gegenlicht*: hinter dem Objekt in Richtung Kamera, wobei kein direktes Licht in die Optik fällt. Es ist nur ein silhouettenhafter Lichtsaum sichtbar.

QUE Dunker 2004:42

DEF 2 Stellung der Beleuchtung, bei der sich der Gegenstand zwischen Kamera und Lichtquelle befindet und dadurch besonders stark hervorgehoben wird.

QUE Monaco 2006:74

DEF 3 Das *Gegenlicht* sendet sein Licht vom Rücken des Objektes hin zur Kamera, und zwar meist von schräg oben. Verwendung: Trennung des Objektes vom Hintergrund, Glamour-Effekte.

QUE Kandorfer 2003:240

DEF 4 Von „*Gegenlicht*“ spricht man, wenn das Licht aus dem Hintergrund in Kamerarichtung fällt und das Objekt von hinten anstrahlt; diese Lichtführung akzentuiert die Silhouette des Objektes.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:107f

KON 1 Bei *Gegenlicht* (auch *Hinterlicht* genannt) befindet sich der Scheinwerfer zwischen 10:00 Uhr und 2:00 Uhr horizontal.

QUE Petrasch/Zinke 2003:81

KON 2 Das *Gegenlicht*, das direkt in der ►Kameraachse auf die Kamera gerichtet ist, ist nur begrenzt brauchbar, weil es die Kamera selbst blendet. Es wird deshalb zumeist durch einen Gegenstand oder eine Figur verdeckt, deren Umriss dadurch mit einer Korona, einem Lichtkranz erscheint.

QUE Hickethier 2007:77

KON 3 *Gegenlicht*: Einer der interessanteren Beleuchtungs-codes, der aus der Malerei übernommen worden ist. *Gegenlicht* kann das Objekt entweder unterdrücken oder es hervorheben.

QUE Monaco 2005:199f

ANM 1 Die Termini *Gegenlicht*, ►Spitzlicht und ►Kantenlicht werden manchmal synonym verwendet, obwohl jeweils unterschiedliche Begriffe dahinterstehen. Beim Spitzlicht und Kantenlicht handelt es sich um die am häufigsten verwendete Form des *Gegenlichts*.

ANM 2 Manche Autoren (z.B. Dunker 2004:39 und 42) sprechen nur dann von *Gegenlicht*, wenn sich das Licht genau hinter der Person auf der ►Kameraachse befindet – diese Autoren verstehen dann meist unter „*Hinterlicht*“ ein seitliches *Hinterlicht*. Generell wird das *Gegenlicht* aber so definiert, dass es auch leicht von der Seite (siehe z.B. Petrasch/Zinke 2003:81, KON 1) oder von schräg oben kommen kann denn die Höhe des Scheinwerfers kann bei *Gegenlicht* prinzipiell variieren, wie aus den unterschiedlichen Abbildungen hervorgeht (siehe z.B. Petrasch/Zinke 2003:82).

ANM 3 Der Begriff „*Gegenlicht*“ ist ein sehr allgemeiner, weit gefasster Begriff, der lediglich die Lichtrichtung und den ungefähren Standort der Lichtquelle festlegt, nicht aber die Lichtfunktion. Die häufigste Funktion des *Gegenlichts* ist die des ►Spitzlichts, meist innerhalb einer ►Drei-Punkt-Ausleuchtung. Das *Gegenlicht* kann aber z.B. auch die Funktion eines ►Hauptlichts bzw. ►Führungslichts übernehmen: Dunker (2004:39) spricht z.B. von einem „Hauptlicht genau hinter der Person (*Gegenlicht*)“, Samlowski (www) beschreibt folgende Möglichkeit: „*Gegenlicht* als Führungslicht: Es fehlt die ►Aufhellung von vorne. Ein so beleuchtetes Objekt ist nur seiner Gestalt nach am Umriss erkennbar und damit prinzipiell eher einem Schatten verwandt.“

ANM 4 Durch die häufige synonyme Verwendung von Gegenlicht und ► Spitzlicht ist es oft nicht eindeutig, worin der begriffliche Unterschied zwischen beiden Termini besteht. An folgendem Beispiel lässt sich der Unterschied recht gut erklären: Eine klassische Gegenlichtsituation sind Sonnenuntergänge – Personen oder Objekte erscheinen hier nur als schwarze Silhouetten bzw. Umrisse, ähnlich einem Scherenschnitt. Man würde hier niemals von einem Spitzlicht sprechen, weil auf den Personen keine ► Spitze und auf den Objekten keine ► Lichtkante entsteht.

it **controluce**

GRA m.

SYN back light (f.)

DEF 1 Il *controluce* (o *back light*): si produce mettendo la fonte luminosa davanti alla cinepresa e dietro il soggetto, un po' lateralmente e il più in alto possibile (senza puntarla contro l'obiettivo): serve a dare volume alle scenografie e a staccare il soggetto dallo sfondo, sagomandone la figura (disegna un alone luminoso sui suoi contorni).

QUE Buccheri 2003:203

DEF 2 Luce che crea un alone intorno al soggetto illuminato.

QUE Vedovati 1994:119

KON 1 Il *controluce* viene usato sia nei ► campi lunghissimi sia nei ► primi piani, ma se le figure si stagliano bene sullo sfondo può essere evitato.

QUE Buccheri 2003:203

KON 2 [...] la stessa ► inquadratura gioca su un altro effetto di dinamizzazione attraverso l'uso del *controluce*.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:75

KON 3 Il cinema americano classico [► cinema classico] privilegia un ► sistema a tre luci per ogni ► inquadratura: ► key light, ► fill light e *back light*, che si organizzava intorno alla figura principale. La key light è posta frontalmente, la fill light lateralmente e la *back light* alle spalle del personaggio e leggermente più in alto. In questo modo il personaggio è messo in evidenza dalla key light, scolpito dalla fill light e staccato dallo sfondo dalla *back light*.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:65

ANM 1 In der italienischen Fachsprache kann mit „controluce“ auch das ► Spitzlicht, die häufigste Form des Gegenlichts, gemeint sein (v.a. im Kontext einer ► Drei-Punkt-Ausleuchtung). Denn im Italienischen wird im Gegensatz zur deutschen Fachsprache des Films nicht zwischen den Begriffen „Gegenlicht“, „Spitzlicht“ und „► Kantenlicht“ unterschieden; man spricht meist in allen drei Fällen von „controluce“.

ANM 2 Bei Personen spricht man auch manchmal von „luce di spalle“.

de **Drei-Punkt-Ausleuchtung**

- SYN** 3-Punkt-Ausleuchtung, Drei-Punkt-Beleuchtung, 3-Punkt-Beleuchtung, Drei-Punkt-Licht, Three-point Lighting
- DEF 1** Der Begriff *3-Punkt-Ausleuchtung* leitet sich von der Anzahl der benutzten Scheinwerferpositionen ab. Die einzelnen Lichtquellen übernehmen bestimmte Funktionen innerhalb der Ausleuchtung.
QUE vgl. Petrasch/Zinke 2003:81
- DEF 2** Die Akteure werden von der ►Hintergrundbeleuchtung getrennt beleuchtet. Die *Drei-Punkt-Beleuchtung* besteht aus einem ►Führungslicht, einem schwächeren ►Fülllicht und einem ►Gegenlicht.
QUE Samlowski (www)
- KON 1** Die *3-Punkt-Ausleuchtung* besteht aus Führungs- [►Führungslicht], Aufhell- [►Aufhelllicht] und ►Hintergrundlicht. Die *3-Punkt-Ausleuchtung* findet als Studio-Porträtlicht Verwendung.
QUE Petrasch/Zinke 2003:81
- KON 2** Alle drei Lichtquellen zusammen ergeben das klassische *Dreipunktlicht*, indem man Führungs- [►Führungslicht], Füll- [►Fülllicht] und ►Spitzlicht in Form eines rechtwinkligen Dreiecks um das Objekt aufbaut.
QUE Ehret (www)
- ERK** Die [drei bzw.] vier [siehe dazu ANM 1 und 4] Lichtfunktionen sind Bestandteil jeder Ausleuchtung. Ganz gleich, ob es sich dabei um eine Porträtaufnahme oder um eine aufwendige Studioausleuchtung mit Hunderten von Scheinwerfern handelt.
QUE Dunker 2004:42
- ANM 1** Die Drei-Punkt-Ausleuchtung wird oft unterschiedlich definiert: sie besteht entweder aus ►Führungs- ►Füll- und ►Spitzlicht (ein ►Gegenlicht) oder aus Führungs- Füll- und ►Hintergrundlicht. Alle vier verschiedenen Lichtquellen gemeinsam stellen in der Regel die Vier-Punkt-Ausleuchtung dar (siehe auch ANM 4). Im Italienischen sind dagegen die zahlreichen Definitionen der Drei-Punkt-Ausleuchtung einheitlich, das Hintergrundlicht wird in keiner der Definitionen genannt. Die uneinheitlichen Definitionen in der deutschen Fachsprache rühren wahrscheinlich daher, dass das Hintergrundlicht meist als gegeben angenommen wird und man zusätzlich zum standardmäßigen Hintergrundlicht eine Drei-Punkt-Ausleuchtung mit Führungs-, Füll- und Spitzlicht anwendet (siehe z.B. DEF 2).
- ANM 2** In der deutschen Fachsprache wird der allgemeine sich auf die Lichtrichtung, nicht aber auf die Lichtfunktion beziehende Terminus „►Gegenlicht“ im Kontext der Drei-Punkt-Ausleuchtung relativ selten verwendet. Man spricht in diesem Kontext meist von ►Spitzlicht oder ►Kante.
- ANM 3** In Abbildungen, die die Drei-Punkt-Ausleuchtung grafisch darstellen, wird das „►Back Light“ („►controluce“) relativ oft genau hinter dem Subjekt/Objekt auf der ►Kameraachse dargestellt (vermutlich aufgrund der schematischen Darstellung), obwohl das bei der standardmäßigen Drei-Punkt-Ausleuchtung eher selten der Fall ist. Das ►Gegenlicht fällt bei der Drei-Punkt-Ausleuchtung in der Regel als ►Spitzlicht von schräg oben auf das Subjekt/Objekt ein.
- ANM 4** Neben der Drei-Punkt-Beleuchtung (Standardbeleuchtung) gibt es z.B. auch die Ein-, Zwei, Vier- und Fünf-Punkt-Beleuchtung (vgl. Petrasch/Zinke 2003:81). Die Drei-Punkt-Beleuchtung wird in der Fachliteratur jedoch am häufigsten als Standard beschrieben, weil sie in der Regel die Ausgangsbasis für die Beleuchtung darstellt.

it sistema a tre luci

- SYN** sistema a tre punti, sistema dei tre punti luce, three-point lighting, illuminazione a tre luci, illuminazione a tre punti, schema dei tre punti luce
- DEF 1** Sistema d'illuminazione convenzionale, tipico del ►cinema classico fondato, appunto, sulla presenza di tre fonti luminose (►luce principale, ►luce di riempimento, ►controluce) la cui combinazione permette di realizzare i vari tipi di illuminazione, diffusa [►illuminazione diffusa] e uniforme (chiave alta [►illuminazione in chiave alta]) o contrastata (chiave bassa [►illuminazione in chiave bassa]).
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:157
- DEF 2** Il *sistema dei tre punti luce* serve ad ottenere una fotografia „neutra“ [►illuminazione neutra], cioè a basso contrasto. L'opzione estetica opposta, invece, è la fotografia dai contrasti forti, costruita sull'opposizione netta tra parti in ombra e in luce (l'effetto di ►chiaroscuro).
- QUE** Buccheri 2003:204
- DEF 3** Metodo standard di illuminazione di una persona che impiega una luce forte diretta [►luce diretta], una ►luce di riempimento diffusa [►luce diffusa] e meno forte e un forte ►controluce.
- QUE** Long/Schenk 2005:437
- KON 1** Il cinema americano classico [►cinema classico] privilegia un *sistema a tre luci* per ogni ►inquadratura: ►key light, ►fill light e ►back light, che si organizzava intorno alla figura principale. La key light è posta frontalmente, la fill light lateralmente e la back light alle spalle del personaggio e leggermente più in alto. In questo modo il personaggio è messo in evidenza dalla key light, scolpito dalla fill light e staccato dallo sfondo dalla back light.
- QUE** Rondolino/Tomasi 2002:65
- KON 2** *Schema dei tre punti luce*: [...] In realtà esiste uno schema-base molto semplice, un'impostazione „classica“ di collocazione delle luci (classica anche perché tipica del ►cinema hollywoodiano classico). Si tratta di disporre le sorgenti in modo che si compensino a vicenda, così che i contrasti, cioè i rapporti tra luci e ombre, risultino bilanciati. A questo scopo, l'illuminotecnica prevede la presenza di almeno tre sorgenti luminose: la ►luce chiave, la ►luce di riempimento e il ►controluce.
- QUE** Buccheri 2003:201
- KON 3** [...] difficilmente invece si fa caso alla luce quando è chiara e omogenea. Per ottenere questo effetto, il ►cinema classico ha approntato un efficace *sistema a tre luci*, cui si deve la luminosità piana e avvolgente di gran parte dei film hollywoodiani. Le fonti di luce presenti entro i bordi dell' ►inquadratura influiscono ben poco sulla complessiva resa luministica della scena; in realtà la loro funzione è quella di motivare diegeticamente [►diegesi] un dato effetto ottenuto, appunto, combinando le tre luci base [Basislicht].
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:22
- ANM** In der italienischen Fachsprache wird im Gegensatz zur deutschen Fachsprache meist nicht zwischen ►Gegenlicht (Lichtrichtung) und ►Spitzlicht/►Kantenlicht (Lichtfunktion) unterschieden: Bei der Drei-Punkt-Beleuchtung verwendet man im Deutschen in der Regel Begriffe, die die Lichtfunktion wiedergeben (►Führungslicht, ►Fülllicht und Spitzlicht). In der italienischen Fachsprache hingegen fällt bei den einzelnen Definitionen der ►Drei-Punkt-Beleuchtung immer der Terminus „►controluce“ benennungstechnisch „aus der Reihe“, da dieser als einziger der drei Begriffe nicht die Lichtfunktion, sondern die Lichtrichtung wiedergibt („►luce principale“, „►luce di riempimento“ und „controluce“). Das liegt daran, dass es im Italienischen keinen dem Begriff ►Spitzlicht/Kantenlicht entsprechenden gebräuchlichen Terminus gibt.

de Führungslicht

SYN Hauptlicht, Führung, Key Light

DEF 1 Die lichtstärkste Lichtquelle wird als *Führungslicht* (auch *Hauptlicht* oder *keylight* genannt) eingesetzt. Das *Führungslicht* muss in Strahlungsrichtung, -stärke, -qualität der in der Szene zu erkennenden Lichtquelle (Sonne, Mond, Straßenlaternen, Kerzenschein etc.) entsprechen. Der Lichtcharakter des *Führungslichts* prägt die Szene.

QUE Petrasch/Zinke 2003:81

DEF 2 Das *Führungslicht*, normalerweise aus einem 45°-Winkel zur Kamera-Objektiv-Achse, liefert die Hauptbeleuchtungsquelle.

QUE Monaco 2005:197

KON 1 Das *Führungslicht* wird immer zuerst eingerichtet und eingemessen, da es als Bezugspunkt und -größe für alle weiteren einzusetzenden Scheinwerfer benötigt wird. Der Einfallswinkel des *Führungslichts* besitzt große Bedeutung, denn die meist harte Lichtquelle [►hartes Licht] gibt den Schattenwurf vor und arbeitet Formen sowie räumlichen Strukturen heraus.

QUE Petrasch/Zinke 2003:81f

KON 2 Das *Hauptlicht* oder *Führungslicht* legt die dramaturgische Aussage fest. Alle anderen Lichtfunktionen sind im Grunde nur noch eine Ergänzung oder Abrundung des *Hauptlichts* respektive der Bildgestaltung. Zur Verdeutlichung: Das *Hauptlicht* oder *Führungslicht* ist nicht, wie oft behauptet, durch seine Position zur Kamera definiert, sondern ausschließlich durch die prägende Funktion innerhalb der Szenenausleuchtung.

QUE Dunker 2004:38

KON 3 Das *Hauptlicht* kann auch andere Lichtfunktionen mitübernehmen, zum Beispiel bei einer Gloriole. Es steht dabei hinter dem Modell in Höhe des Kopfes und ist gleichzeitig das ►Spitzlicht.

QUE Dunker 2004:45f

KON 4 Das *Haupt-* oder *Führungslicht* einer Szene ist kein ►Vorderlicht, da es die Personen und Objekte direkt von vorn beleuchten würde, sodass keinerlei Schatten sichtbar wäre; es ist stattdessen leicht seitlich von der ►Kameraachse positioniert.

QUE Mikos 2003:202

KON 5 Während das leistungsstärkste *Hauptlicht* die gesamte Szenerie prägt, reduziert das in der Nähe der Kamera aufgestellte ►Seitenlicht die durch das *Hauptlicht* entstehenden Objektschatten.

QUE Kamp/Rüsel 2007:33f

ANM 1 Es kommt vor, dass Definitionen eine mehr oder weniger eindeutige Position des Führungslichts festlegen (siehe z.B. DEF 2, KON 4), was allerdings nicht sehr sinnvoll ist, weil das Führungslicht verschiedene Positionen einnehmen kann (siehe z.B. KON 2 und 3). Wie man Dunker (2004:38) entnehmen kann, „ist das Führungslicht nicht, wie oft behauptet, durch seine Position zur Kamera definiert, sondern ausschließlich durch die prägende Funktion innerhalb der Szenenausleuchtung.“ Demzufolge ist es nicht zweckmäßig, die bestimmte Soll-Position festmachen zu wollen, es macht aber durchaus Sinn, die üblichste Position (Seitenlicht, siehe ANM 2) anzuführen.

ANM 2 Das Führungslicht ist so wie das ►Fülllicht (beide sind nach Lichtfunktion benannt) häufig ein ►Seitenlicht (Benennung nach Lichtrichtung), das von oben einfällt.

ANM 3 Das Führungslicht findet in der ►Drei-Punkt-Ausleuchtung Anwendung.

it **luce chiave**

SYN key light (*f.*), luce principale, luce dominante, luce primaria, luce fondamentale

DEF 1 La *key light* è la fonte di luce primaria, che determina l'illuminazione dominante e struttura le ombre principali.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:65

DEF 2 La *luce chiave* (o *key light*): è la fonte principale (quella che dà l'esposizione) e dev'essere la più potente; va disposta a lato della cinepresa (a un angolo di circa 40 gradi: perciò è detta „taglio“ [►luce di taglio], anche se per alcuni è in una posizione più frontale), a circa due metri d'altezza, in modo che abbia un'angolazione di 45 gradi verso il basso. È una ►luce diretta, che proietta le ombre: agli occhi dello spettatore deve simulare la sorgente principale della scena (il sole, una lampada ecc.), perciò tutte le ombre visibili dovranno essere riportate ad essa.

QUE Buccheri 2003:201f

KON 1 La *key light* deve avere sempre la medesima intensità: nei ►primi piani è fornita da un'unica sorgente, nei ►campi più larghi (ad esempio il percorso di un attore), può essere data da più sorgenti.

QUE Buccheri 2003:202

KON 2 Il cinema americano classico [►cinema classico] privilegia un ►sistema a tre luci per ogni ►inquadratura: *key light*, ►fill light e ►back light, che si organizzava intorno alla figura principale. La *key light* è posta frontalmente, la fill light lateralmente e la back light alle spalle del personaggio e leggermente più in alto. In questo modo il personaggio è messo in evidenza dalla *key light*, scolpito dalla fill light e staccato dallo sfondo dalla back light.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:65

ANM Im Gegensatz zu den einheitlichen Definitionen bezüglich der Position der Lichtquelle im Deutschen (Führungslicht: kein ►Vorderlicht, sondern 45°-Winkel zur Kamera-Objektiv-Achse, seitliche Position), ist in Rondolino/Tomasi (siehe KON 2) und Mazzoleni (2002:47) von einer frontalen Position des Führungslichts die Rede, was sich nicht mit den gängigen Definitionen und Abbildungen zur ►Drei-Punkt-Beleuchtung deckt; denn das Führungslicht ist üblicherweise ein ►Seitenlicht. Buccheris Definition (seitliche Position, siehe DEF 2) entspricht dagegen sowohl dem Großteil der italienischen Definitionen – Vezzoli (2002:124) verweist bei „►luce di taglio“, dem Seitenlicht, sogar auf das „key light“ – als auch den Definitionen, die im Deutschen zu finden waren. Siehe auch ANM 1 - 3, de.

de Fülllicht

SYN Aufhelllicht, Aufhellung, Aufhellungslicht, Fill Light

DEF 1 Die Lichtquelle, meist von der Seite, die die vom ►Führungslicht verursachten Schatten aufhellt.
QUE Monaco 2006:72

DEF 2 Die vom Führungslicht verursachten Schatten werden vom *Aufhelllicht* (auch *Fülllicht* genannt) aufgehellt, sodass sich dadurch der Kontrastumfang der Aufnahme verringert. Grundsätzlich ist das *Aufhelllicht* dem ►Hauptlicht untergeordnet. Nach einer Faustregel sollte die Beleuchtungsstärke des *Aufhelllichts* etwa ein Drittel bis zur Hälfte der Beleuchtungsstärke des ►Führungslichts haben.
QUE Petrasch/Zinke 2003:82

DEF 3 Die vom ►Hauptlicht verursachten Schatten werden, sofern sie keine dramaturgische Bedeutung haben, aufgehellt oder aufgefüllt – man spricht dann auch von *Füll-Licht*.
QUE Mikos 2003:202

DEF 4 Reduziert die durch das ►Key Light entstehenden Objektschatten.
QUE Kamp/Rüsel 2007:146

KON 1 Es wäre ein Fehler, die Lichtstärke des *Aufhelllichts* so stark zu erhöhen, dass die Schatten des ►Hauptlichts verschwinden. Zudem ist es fast unmöglich, einen Schatten mit einem anderen Schweinwerfer wegzuleuchten, ohne einen zusätzlichen Schatten zu erzeugen – der dabei entstehende Schatten würde nicht der Schattenrichtung des Hauptlichts entsprechen. Auch geht die dramaturgische Aussage verloren, denn Licht und ganz besonders Schatten bestimmen maßgeblich den optischen Eindruck einer Szene.
QUE Dunker 2004:39

KON 2 Das *Fülllicht* wird annähernd aus der Blickrichtung der Kamera auf das Objekt gerichtet.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:109

KON 3 Das *Fülllicht* ist dem ►Führungslicht untergeordnet. Das durch das Verhältnis von Führungs- und *Fülllicht* entstandene Beleuchtungsstärkenverhältnis richtet sich nach dem für die jeweilige ►Sequenz geforderten Stil.
QUE Samlowski (www)

ANM 1 Wichtig ist auch hier in erster Linie die aufhellende Funktion des Fülllichts, nicht dessen genaue Position zur Kamera. Das Fülllicht ist so wie das ►Führungslicht meist ein ►Seitenlicht, der Winkel zur Kamera-Objektiv-Achse kann jedoch variieren, wie aus den unterschiedlichen deutschen und italienischen Definitionen hervorgeht.

ANM 2 Da das Fülllicht (Benennung nach Lichtfunktion) in den meisten Fällen ein ►Seitenlicht (Benennung nach Lichtrichtung) ist, werden diese beiden Termini (einschließlich ihrer Synonyme) oft fälschlicherweise synonym verwendet.

ANM 3 Das Fülllicht findet in der ►Drei-Punkt-Ausleuchtung Anwendung.

it **luce di riempimento**

SYN luce di schiarita, luce secondaria, fill light (*f.*)

DEF 1 La *luce di riempimento* (o *fill light*) va posta sull'altro lato della cinepresa, a circa 30 gradi (per altri invece vicino al punto macchina), più in basso rispetto alla principale [►luce principale] e puntata verso le aree scure (ad esempio, il lato in ombra di un volto): è una ►luce diffusa e meno potente, che serve ad ammorbidire o eliminare le ombre troppo nette, a rendere visibili i punti bui e a dare profondità. È uno degli elementi che creano il contrasto (in rapporto alla somma delle altre luci di scena).

QUE Buccheri 2003:203

DEF 2 La *fill light* o *luce di riempimento*, collocata lateralmente, serve ad attenuare e schiarire le ombre prodotte dalla ►key light.

QUE vgl. Mazzoleni 2002:47

KON 1 La *luce di riempimento* è usata per abbassare i contrasti. È fondamentale nei ►primi piani per diminuire i contrasti creati dalla ►luce principale. È molto utilizzata negli studi televisivi dove un basso contrasto è fondamentale per una buona resa dell'immagine.

QUE Vezzoli 2002:123

KON 2 Il cinema americano classico [►cinema classico] privilegia un ►sistema a tre luci per ogni ►inquadratura: ►key light, *fill light* e ►back light, che si organizzava intorno alla figura principale. La key light è posta frontalmente, la *fill light* lateralmente e la back light alle spalle del personaggio e leggermente più in alto. In questo modo il personaggio è messo in evidenza dalla key light, scolpito dalla *fill light* e staccato dallo sfondo dalla back light.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:65

ANM 1 Auf Nikon (www) wird das Fill Light auch „luce complementare“ genannt, diese Benennung ist jedoch sonst nicht üblich.

ANM 2 Siehe ANM 1 - 3, de.

de Spitzlicht

SYN Spitze, Haarlicht, Rim Light

DEF 1 Als drittes kommt das *Spitzlicht*, kurz *Spitze* genannte, hinzu. Das *Spitzlicht* steht gegenüber dem ►Hauptlicht, also hinter dem Modell, und leuchtet von oben auf die Haare. Die *Spitze* trennt ihre Modell optisch vom Hintergrund und erzeugt einen schönen Schimmer auf den Haaren.
QUE Dunker 2004:45

DEF 2 Kleines Streif- [►Streiflicht] oder ►Gegenlicht zur Erzielung eines Glanzeffektes auf dem Kopf des Darstellers.
QUE Kandorfer 2003:240

DEF 3 Damit wird das klassische ►Gegenlicht bezeichnet, das dazu dient, den Schauspieler, bzw. das Objekt vom Hintergrund abzuheben.
QUE Ehret (www)

DEF 4 Als *Spitzlichter* werden die hellsten Flächen eines Motivs bezeichnet. Betont wird mit *Spitzlichtern* beispielsweise die räumliche Tiefe, indem Details im Hintergrund stark aufgehellt werden. Häufig auch als Glanzeffekt für die Haare eingesetzt.
QUE Liebscher (www)

KON 1 Das *Spitzlicht* verfolgt den Zweck, die Person oder das Objekt vom Hintergrund optisch besser zu trennen, um dem Bild mehr Tiefe zu geben. Bei einem Porträt scheint das *Spitzlicht* von hinten auf den Kopf, es entsteht ein leichter Lichtsaum auf den Haaren, die sogenannte *Spitze*. [...] Eine Sonderform des *Spitzlichts* ist die „Gloriole“. Der Lichtsaum der Haare ist so dominant, dass ein „Heiligenschein“ entsteht.
QUE Dunker 2004:39

KON 2 Bei sehr hellem Hintergrund kommt ein *Spitzlicht* nicht zur Wirkung. Das *Spitzlicht* kann auch zu Glamour-Effekten genutzt werden, wobei dies eine fest vorgegebene Position einer Person während der Aufnahme voraussetzt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:83

ANM 1 Bei Objekten spricht man auch von ►Kantenlicht, einer ►Lichtkante oder nur von ►Kante.

ANM 2 Die Termini „Spitzlicht“, „►Gegenlicht“ sowie „►Kantenlicht“ werden manchmal synonym verwendet, obwohl jeweils unterschiedliche Begriffe dahinterstehen. Beim Spitzlicht und Kantenlicht handelt es sich um die am häufigsten verwendete Form des Gegenlichts. Siehe auch Eintrag „Gegenlicht“, ANM 4.

ANM 3 Das Spitzlicht ist nach seiner Lichtfunktion benannt. Es handelt sich fast immer um ein seitliches ►Gegenlicht (bezeichnet die Lichtrichtung). Man kann es als ein in erster Linie auf Personen bezogenes Gegenlicht schräg von oben beschreiben, das die Person durch einen Lichttrand vom Hintergrund abhebt bzw. einen Glanzeffekt auf den Haaren der aufgenommenen Person erzeugt; daher wird es auch „Haarlicht“ genannt. Der Terminus „Spitzlicht“ ist eng mit dem Begriff der ►Drei-Punkt-Ausleuchtung verknüpft, was beim allgemeinen Terminus „Gegenlicht“ nicht der Fall ist.

ANM 4 Das Spitzlicht ist oft gegenüber vom ►Hauptlicht positioniert (siehe DEF 1); das ist jedoch nicht immer der Fall, weil es in der Lichtgestaltung keine festgeschriebenen Regeln gibt.

ANM 5 Das Spitzlicht findet in der ►Drei-Punkt-Ausleuchtung Anwendung.

it controluce

ANM 1 Siehe Eintrag „► controluce“.

ANM 2 Im Italienischen wird meist einheitlich von „controluce“ gesprochen, da im Italienischen nicht wie im Deutschen zwischen den Begriffen ►Gegenlicht, Spitzlicht und ►Kantenlicht unterschieden wird. Falls für die Übersetzung ins Italienische eine Unterscheidung nötig sein sollte, empfiehlt es sich, das den Terminus „Spitzlicht“ mit „rim light“ zu übersetzen; diese Benennung wird manchmal in italienischen Internet-Fachforen verwendet. Ganz selten findet man auch die umgangssprachliche Benennung „luce dei capelli“.
Grundsätzlich kann der Terminus „controluce“ in der Funktion als Spitzlicht folgendermaßen definiert werden: „controluce laterale dall'alto che stacca il soggetto dallo sfondo (creando un alone intorno ai capelli del soggetto)“.

ANM 3 Siehe auch ANM 4 und 5, de.

ANM 4 Siehe auch Eintrag „► sistema a tre luci“, ANM, it.

de Kantenlicht

SYN Kante, Lichtkante, Edge Light

DEF *Kantenlicht* bzw. ►Gegenlicht: Um ein Objekt vom Hintergrund abzuheben, werden die Kanten durch ein von hinten oder seitlich einfallendes Licht aufgehellt. Auch das Sonnenlicht kann als *Kantenlicht* verwertet werden.

QUE Lichtscheidl (www)

KON 1 Bei einem Porträt scheint das ►Spitzlicht von hinten auf den Kopf, es entsteht ein leichter Lichtsaum auf den Haaren, die sogenannte ►Spitze. Bei Objekten spricht man auch von einer *Lichtkante*, verkürzt *Kante*.

QUE Dunker 2004:39

KON 2 Abschließend kommt als dritter Scheinwerfer das *Kantenlicht* (oder auch ►Haarlicht) zum Einsatz. Das *Kantenlicht* ermöglicht die Absetzung des meist vordergründigen Objekts mittels einer hellen *Kante* vom Hintergrund.

QUE d² FILM (www)

KON 3 Während Führungs- [►Führungslicht] und ►Aufhelllicht für das Einleuchten einer Szene unabdingbar sind, wird das *Kantenlicht* eingesetzt, wenn eine Differenzierung von Vorder- und Hintergrund erforderlich ist. Das gilt besonders für Szenen aus dicht gestaffelten Objekten.

QUE Moritz (www)

ANM 1 Die Termini Kantenlicht, ►Spitzlicht und ►Gegenlicht werden manchmal synonym verwendet, obwohl jeweils unterschiedliche Begriffe dahinterstehen. Beim Spitzlicht und Kantenlicht handelt es sich um die am häufigsten verwendete Form des Gegenlichts.

ANM 2 Der Begriff „Kantenlicht“ entspricht größtenteils dem Begriff „►Spitzlicht“, der einzige Unterschied liegt darin, dass der Terminus „Kantenlicht“ bevorzugt für Objekte (Gegenstände wie z.B. Möbel etc.) verwendet wird und die Scheinwerfer je nach Objekt für einen optimalen Abgrenzungseffekt manchmal etwas seitlicher positioniert sein können. Das Kantenlicht wird daher manchmal auch als ►Seitenlicht beschrieben; dabei muss man sich aber vor Augen halten, dass die Grenzen zwischen seitlichem ►Gegenlicht und Seitenlicht verschwimmen. Wichtig ist in erster Linie die Funktion: Wie der Name schon sagt, wird das Kantenlicht zur Betonung von Kanten und Oberflächenstrukturen eingesetzt.

it controluce

ANM 1 Siehe Eintrag „►controluce“.

ANM 2 Im Italienischen wird meist einheitlich von „controluce“ gesprochen, da im Italienischen nicht wie im Deutschen zwischen ►Gegenlicht, ►Spitzlicht und Kantenlicht unterschieden wird. Falls für die Übersetzung ins Italienische eine Unterscheidung nötig sein sollte, empfiehlt es sich, den Terminus „Kantenlicht“ mit dem englischen Terminus „edge light“ zu übersetzen; englische Benennungen sind in der italienischen Fachsprache ohnehin keine Seltenheit. Grundsätzlich kann man aber auch den Terminus „controluce“ in der Funktion als Kantenlicht genauer beschreiben; es bietet sich z.B. folgendes Erklärungsäquivalent an: „(contro)luce laterale dall'alto che stacca l'oggetto dallo sfondo“.

de Kicker**GRA** m.**SYN** Kicker-Light (*n.*)**DEF 1** Ähnlich einer ► Spitze, aber nicht von oben, sondern von unten.
QUE Dunker 2004:42**DEF 2** ► Streiflicht von schräg unten, ausgehend von einer kleinen Lichteinheit.
QUE Kandorfer 2003:240**ANM** Wichtig ist auch hier die Funktion des Lichts bzw. der damit erzeugte Effekt (wie eine ► Spitze, jedoch von unten) – die leicht unterschiedlichen Definitionen bezüglich der Position des Kicker-Lights zeigen, dass auch hier der genaue Standort der Lichtquelle ein wenig variieren kann. Vereinfacht gesagt handelt es sich meist um ein seitliches ► Hinterlicht, das von unten kommt.**it luce kicker****SYN** kicker, kicker light (*f.*)**DEF** ► Controluce dall'basso.
QUE Eigendefinition**KON** Una *luce kicker*, come quella già vista, stacca la zucca dallo sfondo ma non illumina altri oggetti nella scena.
QUE Ecosystem 3D (www)

de **Augenlicht**

SYN Eye Light, Catchlight

DEF 1 Das *Augenlicht* ist eine Art der Spiegelung. Eine kleine Lampe spiegelt sich in den Pupillen. Diese kleinen Lichtpunkte und deren Lage innerhalb der Pupillen sind sehr wichtig, sie bestimmen wesentlich den Ausdruck.

QUE vgl. Dunker 2004:42

DEF 2 Dient dazu, Glanz in die Augen zu bringen. Es ist demnach ein ►Vorderlicht oder ►Frontallicht und wird durch kleine Beleuchtungseinheiten erzielt. Es bringt Leben in den Ausdruck eines Schauspielers.

QUE vgl. Samlowski (www)

DEF 3 Nahe oder direkt an der Kamera kann ein kleiner Scheinwerfer angebracht werden, der eine Reflexion im Auge einer Person hervorruft.

QUE Lichtscheidl (www)

KON 1 Am bekanntesten ist das sogenannte *Augenlicht*, das bei einer sonst dunkel gehaltenen Figur auf die Augen gesetzt wird, um deren Blick als Reaktion deutlich zu machen, und um der Figur auf diese Art und Weise eine besondere Lebendigkeit zu geben.

QUE Hickethier 2007:78

KON 2 Bei Fernsehshows, wo das Licht einmal eingerichtet ist und nicht mehr für die unterschiedlichen ►Einstellungen umgeleuchtet wird, ist das *Augenlicht* auf den Kameras montiert. Für die ►Großaufnahme bei einer Ansage schaltet der Kameramann diese Lampe an. Sie leuchtet dem Aufgenommenen [►aufnehmen] direkt in die Augen und spiegelt sich auf der Hornhaut.

QUE Dunker 2004:42

ANM Das „Augenlicht“ ist ein „►Vorderlicht“.

it **eye-light**

SYN catch light

DEF Luce per illuminare gli occhi.

QUE Vedovati 1994:76

KON 1 Con l'aiuto di un bravissimo gaffer, Scott Davis, li tenevamo a mano, a distanza costante dal volto degli attori, per dar loro un *eye-light*, che non fosse però percepito nei ►movimenti di macchina più lunghi e complessi.

QUE Imaging 1) (www)

KON 2 Riflesso degli occhi (*Catch light*). Il riflesso speculare delle luci negli occhi è un dettaglio molto importante nel ritratto in quanto dà un senso vitale al soggetto e deve essere tralasciato solo se si vuole dare una percezione molto drammatica al ritratto.

QUE ABC del ritratto fotografico (www)

ANM Das „eye light“ ist ein frontales Licht („►luce frontale“).

de Streiflicht

- DEF 1** Ein ►hartes Licht, das im Winkel von 90° zur Kamera scheint, von der Seite [►Seitenlicht], von oben oder unten [►Oberlicht, ►Unterlicht], um die Oberflächenstruktur herauszumodellieren.
QUE Dunker 2004:42
- DEF 2** Spezialfall des ►Gegenlichts, bei dem der Rand des Motivs noch direkt von der Lichtquelle angestrahlt wird.
QUE Merz/Baier (www)
- DEF 3** Wird das Licht in einem Winkel von 90° zur ►Kameraachse gesetzt, dann spricht man von *Streiflicht*. Ein solcher Lichteinfall wirkt nicht mehr natürlich, er verursacht starke Schatten und hebt Konturen und Strukturen von Oberflächen stark hervor. *Streiflicht* erzeugt in der Regel ein kontrastreiches Bild mit dramatischem Effekt.
QUE Europa Lehrmittel (www)
- DEF 4** Liegt die ►Führung im rechten Winkel zur ►Kameraachse, erhält man ein *Streiflicht*. Es erzeugt starke Schatten und hat einen dramatisierenden Effekt.
QUE Europa Lehrmittel (www)
- KON 1** Der Beleuchtungswinkel des ►Seitenlichts zur Achse der Kamera bestimmt dabei die räumliche Wirkung einer Gestaltung, deren Maximum mit dem rechten Winkel erreicht wird. In dieser Lampenposition sind die Schatten am intensivsten modelliert. Das *Streiflicht* entspricht von seiner Position her diesem Maximum und ist dann besonders wirkungsvoll, wenn die zu beleuchtenden Objekte geometrisch modellierte Unebenheiten aufweisen. Das *Streiflicht* ergänzt das ►seitliche Licht und sollte begrenzter und weniger intensiv gehalten werden.
QUE Moritz (www)
- KON 2** Mit dem ►Seitenlicht und dem *Streiflicht* werden Schatten sichtbar, die Personen und Objekte in der Szene erhalten Kontur. Diese Lichtart ist aus der Malerei bekannt. Damit kann der Raum in der Szene modelliert werden.
QUE Mikos 2003:202
- ANM 1** Das Streiflicht ist ein ►Seitenlicht. Manchmal werden die Termini „Streiflicht“ (bestimmte Funktion, engerer Begriff) und „Seitenlicht“ (Lichtrichtung, allgemeiner Begriff) synonym verwendet, obwohl es sich um zwei verschiedene Begriffe handelt.
- ANM 2** Die Benennung „Streiflicht“ besagt, dass es sich um ein „streifendes Licht“ handelt – das aufgenommene [►aufnehmen] Subjekt/Objekt wird seitlich vom Licht „gestreift“, wodurch Schatten fallen und dessen Oberflächenstruktur modelliert wird. Auf diese Weise werden Dinge sichtbar, die sonst nicht zu erkennen wären.
- ANM 3** Was die Position der Lichtquelle zur Kamera betrifft, gibt es nur sehr ungenaue bzw. sehr unterschiedliche Definitionen. Die in der Fachwelt vorherrschende Auffassung ist die, dass es sich um ein ►Seitenlicht handelt, das in einem Winkel von 90° zur Kamera scheint (siehe DEF 1). Eine andere Auffassung besagt, dass das Streiflicht ein seitliches ►Gegenlicht – oder anders ausgedrückt: ein gegenlichtiges Seitenlicht – ist und deshalb nicht genau in einem Winkel von 90 Grad zur ►Kameraachse einfällt. Da die Grenzen zwischen stark seitlichem Gegenlicht und gegenlichtigem Seitenlicht verschwimmen, ist bei dieser Auffassungsvariante oft undifferenziert von „Gegenlicht“ oder „Seitenlicht“ die Rede.
Im Gegensatz zum klassischen Gegenlicht ist das Streiflicht so positioniert, dass das Subjekt/Objekt am Rand noch direkt von der Lichtquelle angestrahlt wird (siehe DEF 2). Die Lichtquelle ist beim Streiflicht oft tiefstehend; ein typischer Fall von Streiflicht: abends, wenn die Sonne tiefsteht.

Kandorfer (2003:240) und Samlowski (www) schreiben dem Streiflicht sowohl die Position als auch die Eigenschaften des ►Spitzlichts zu: „vom Rücken des Objekts zur Kamera hin strahlendes Licht, um eine Person oder einen Gegenstand vom Hintergrund abzuheben“; „von der Position her ein Zwischending zwischen Seitenlicht und Gegenlicht“.

Samlowski führt das Drei-Viertel-Gegenlicht ($\frac{3}{4}$ Gegenlicht) [it „controluce a tre quarti“], welches aus einer Richtung zwischen 10H-11H und 1H-2H kommt, sowie die ►Spitze und die ►Kante sogar explizit als Synonyme an. Die synonyme Verwendung dieser Termini ist jedoch ausschließlich bei Samlowski zu finden. Eine synonyme Verwendung ist schon allein deshalb problematisch, weil Streiflicht zwar eine Spitze erzeugen kann, aber nicht muss, weil diese keine zwingendes Merkmal des Streiflichts ist.

it **luce radente**

DEF La *luce radente*, molto angolata e laterale [►luce laterale] rispetto al piano del soggetto, conferisce all'immagine ►nitidezza e rilievo. [...] I momenti migliori per disporre di *luce radente* sono l'alba e il tramonto, quando i raggi solari sono quasi orizzontali rispetto alla superficie terrestre.

QUE Perina 2001:93

KON La *luce radente* crea rilievo anche a oggetti monocromatici creando profondità con le ombre.

QUE Perina 2001:92

ANM 1 Ganz allgemein kann man auch von „luce modellante“ (vgl. Buccheri 2003:203) sprechen – damit ist ein Seitenlicht gemeint, das die Funktion hat, die Oberflächenstruktur des aufzunehmenden Objekts herauszumodellieren, was auch auf das Streiflicht zutrifft. Streng definitorisch gesehen steht jedoch hinter dem Terminus „luce modellante“ ein allgemeinerer, d.h. weiter gefasster Begriff als hinter dem Terminus „luce radente“.

ANM 2 Buccheri (2003:199) beschreibt in seiner Definition des Seitenlichts im letzten Satz das Streiflicht, ohne eine Benennung anzuführen:

„Nella ►luce di taglio la sorgente luminosa è posta di lato, sopra o sotto il soggetto, in modo da estendere le ombre. Essa stacca il soggetto dallo sfondo, dà profondità alla scena e influisce sulle caratteristiche espressive del volto: scava le orbite degli occhi, proietta l'ombra del naso ecc. *L'intensità aumenta man mano che l'angolazione della luce si avvicina ai 90° rispetto all'►asse della macchina da presa.*“

Ausgehend von dieser Auffassung könnte man das Streiflicht auch „luce di taglio a 90°“ (ÜV) oder „luce laterale a 90°“ (ÜV) nennen.

ANM 3 Siehe auch ANM 1-3, de.

de Hintergrundlicht

- SYN** Hintergrundaussleuchtung, Hintergrundbeleuchtung, Horizontlicht, Dekorationslicht, Set-Light, Background-Light
- DEF** Das *Hintergrundlicht* trennt Personen und Objekte vom Hintergrund und erzeugt somit einen besseren räumlichen Eindruck.
- QUE** Kamp/Rüsel 2007:34
- KON 1** Das *Hintergrundlicht* [...] dient der Ausleuchtung des Hintergrunds [...], um die in der Szene vorhandenen Kontraste einander anzugleichen. Der Hintergrund sollte allerdings eher zu dunkel als zu hell sein, denn zu geringe Helligkeitsunterschiede zwischen Vorder- und Hintergrund verschlechtern den Tiefeneindruck.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:83
- KON 2** *Hintergrundaussleuchtung*: In der Regel wird zur Ausleuchtung des Hintergrunds ein ►weiches Licht ohne ►scharfe Schatten eingesetzt. Verhindert wird mit dieser Ausleuchtung, dass der Hintergrund zu dunkel dargestellt wird [...]. Spielt sich das Hauptgeschehen im Vordergrund der Szene ab, so darf die *Hintergrundbeleuchtung* nicht zu einer Konkurrenz für die Beleuchtung des Vordergrunds werden, da die Aufmerksamkeit des Betrachters für das Wesentliche auch mittels der Lichtgestaltung stets geführt werden muss.
- QUE** Liebscher (www)
- ANM** Die Termini „Hintergrundlicht“ und „►Raumlicht“/“►Grundlicht“ werden oft synonym verwendet. Sie haben zwar beide die Funktion der diffusen Aufhellung [►diffuses Licht], das Hintergrundlicht leuchtet aber, wie der Name schon sagt, den Hintergrund aus, während das ►Raumlicht/►Grundlicht meist auch andere Teile der Dekoration bzw. bei Bedarf das ganze Set ausleuchtet.

it luce di sfondo

- SYN** luce per il fondale, luce per la scenografia
- DEF** Qualche volta si usa anche una quarta luce, detta *luce di sfondo*: si posiziona sul lato opposto del ►controluce e viene puntata sullo sfondo; serve quando lo sfondo è molto scuro, o quando si deve ►inquadrare un soggetto scuro (dalla pelle nera, vestito di nero ecc.) posto davanti a uno sfondo scuro.
- QUE** Buccheri 2003:203

de Grundlicht

- SYN** Raumlicht, Allgemeinlicht, Allgemeinbeleuchtung, Grundausschleuchtung, Gesamtaufhellung, Foundation Light
- DEF 1** Diffuse [► diffuses Licht], dem ► Führungslicht untergeordnete Beleuchtung des gesamten Sets.
QUE Samlowski (www)
- DEF 2** Eine undifferenzierte, ungerichtete Form der Aufhellung.
QUE vgl. Dunker 2004:40
- DEF 3** Dieses Basislicht [it „luce base“] bestimmt die Grundhelligkeit und -farbe einer Szene. Es handelt sich meistens um ein sehr ► weiches Licht.
QUE Lichtscheidl (www)
- DEF 4** Im Studio die gleichmäßige Ausschleuchtung der gesamten Dekoration.
QUE Reil 2001:13
- KON 1** Für die Erzielung eines gleichmäßigen Grundniveaus ist das *Grund-* oder *Allgemeinlicht* geeignet. Dabei handelt es sich häufig um diffus [► diffuses Licht] strahlende Lichtwannen, die von oben auf das Motiv strahlen. Ihre Stärke reicht gerade aus, um die tiefsten bildwichtigen Stellen im endgültigen Bild durchzeichnen zu lassen. Die Beleuchtungsstärke des *Grundlichts* beträgt nur einen Bruchteil des Führungs- [► Führungslicht] oder ► Fülllichts, denen es völlig untergeordnet ist.
QUE Kandorfer 2003:237
- KON 2** In Serien oder Daily Soaps, die mit elektronischen Kameras in einer festen Studiodekoration aufgenommen werden, ist das *Raumlicht* die dominante Lichtart. Denn hier kann nicht wie im Film jede Szene einzeln ausgeleuchtet werden, sondern die ganze Szenerie muss in einem einigermaßen gleichmäßigen Licht erscheinen. Heraus kommen etwas „matschige“, kontrastarme Bilder.
QUE Mikos 2003:202
- KON 3** [...] die Schatten wären zu dunkel, das Bild sähe wie eine ► Nachtaufnahme aus. Aus diesem Grunde bringt man ein gewisses *Grundlicht* oder *Raumlicht* in die Szene ein.
QUE Dunker 2004:40
- ANM** Die Termini „Raumlicht“, „Grundlicht“ und „► Hintergrundlicht“ werden oft synonym verwendet. Sie haben zwar beide die Funktion der diffusen Aufhellung [► diffuses Licht], das Hintergrundlicht leuchtet aber, wie der Name schon sagt, den Hintergrund aus, während das Raumlicht/Grundlicht meist auch andere Teile der Dekoration bzw. das ganze Set ausleuchtet.

it luce di base

- SYN** illuminazione di base
QUE Vedovati 1994:64, 124
- ANM** Die Benennung „illuminazione di base“ wird auch in einem sehr allgemeinen Sinne verwendet, z.B. im Sinne einer Basisbeleuchtung, die durch die ► 3-Punkt-Beleuchtung gegeben ist.

de Effektllicht

SYN Effektbeleuchtung, Akzentlicht

DEF 1 Jene Scheinwerfer, die besondere Lichteffekte (Kerzen, Feuer, Jalousien) erzeugen, sowie alle im Bild sichtbaren Lampen und Lichter.

QUE Monaco 2006:54

DEF 2 Lichter, die neben Führungs- [►Führungslicht] und ►Fülllicht zur Erzeugung einer bestimmten Atmosphäre dienen.

QUE Samlowski (www)

DEF 3 Das *Effektllicht* dient dazu, um spezielle Lichteffekte zu erzeugen, zum Beispiel einfallendes Tageslicht in einen Raum.

QUE Züllig (www)

KON Zusätzlich können weitere, individuell gesetzte *Akzentlichter* kommen. Am bekanntesten ist das sogenannte ►Augenlicht, das bei einer sonst dunkel gehaltenen Figur auf die Augen gesetzt wird, um deren Blick als Reaktion deutlich zu machen, und um der Figur auf diese Art und Weise eine besondere Lebendigkeit zu geben. Dazu gehören auch bestimmte Beleuchtungseffekte, die eine gezeigte Figur beispielsweise dämonisieren (durch schattenbildende Beleuchtung von unten vorn), verklären (►Gegenlicht als Heiligenschein) oder nur als Silhouette erscheinen lassen.

QUE Hickethier 2007:78

ANM Zu den Effektllichtern zählen z.B. das ►Augenlicht, das ►Spitzlicht, das ►Kantenlicht, das ►Kicker-Light etc.

it luce degli effetti

KON La *luce degli effetti*, invece, è una luce volutamente esibita: un raggio di sole che entra dalla finestra, una porta che aprendosi scopre un locale illuminato che proietta una luce violenta, un'inferriata che si disegna contro una parete. *Luce degli effetti* è anche quella dei lampadari, delle candele, del fuoco, di una serra, l'acqua sulle pareti di una piscina... Si produce creando una luce più chiara del resto della scenografia, talora superiore alla stessa ►luce chiave, che richiami l'attenzione dello spettatore.

QUE Buccheri 2003:203f

de Normalstil

DEF 1 Im *Normalstil* wird das natürlich vorhandene Licht betont. Es imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung. Bäume werfen also beispielsweise ihre „natürlichen“ Schatten. Ziel ist, eine möglichst realistische beziehungsweise naturalistische Atmosphäre zu schaffen. Dieser Beleuchtungsstil wird innerhalb der Film- und Fernsehproduktionen am häufigsten eingesetzt.

QUE Kamp/Rüsel 2007:35

DEF 2 Beim *Normalstil* wird die Szene so ausgeleuchtet, dass der Eindruck einer gleichmäßigen Ausleuchtung entsteht. [...] Die ursprüngliche Lichtsituation eines Raumes bleibt entsprechend der tatsächlichen oder nachzubildenden jeweiligen Tages- bzw. Nachtzeit trotz künstlicher Beleuchtung erhalten. Damit die Zuschauer die Szenerie als natürlich und lichtdramaturgisch unbeeinflusst empfinden, müssen die Scheinwerfer so ausgerichtet werden, dass sie die zu verstärkende natürliche Lichtquelle (Fenster, Tischlampe etc.) in ihrer Beleuchtungsart und Lichtrichtung korrekt nachbilden.

QUE Petrasch/Zinke 2003:79

DEF 3 Beleuchtungsstil, der die natürliche Lichtwahrnehmung imitiert.

QUE Kamp/Rüsel 2007:147

KON 1 Aus dem Bereich der Schwarzweißfotografie haben die drei Stilbezeichnungen „*Normalstil*“, „►High-Key-Stil“ und „►Low-Key-Stil“ in die Filmlichtgestaltung Eingang gefunden.

QUE Petrasch/Zinke 2003:79

KON 2 Der fotografische *Normalstil* ist derjenige Stil, in dem nicht nur die größte Zahl der Spielfilm- und Fernseheinstellungen gehalten ist, sondern auch die Stilart, in der 80 aller fotografischen Bilder ausgeführt wird. [...] Er wird überall da verwendet, wo es der Zeitpunkt, in dem die Handlung spielt, oder die vom Drehbuch her verlangte Stimmung nicht verlangt, einen von der normalen Behandlung einer ►Szene abweichenden Stil zu verwenden.

QUE Samlowski (www)

it illuminazione neutra

DEF 1 La luce che illumina senza farsi vedere.

QUE Ippolito (www)

DEF 2 Attenta alla riconoscibilità degli oggetti inquadrati [►inquadrare], e all'effetto realtà.

QUE Fabiani (www)

KON 1 Prevalenza di *illuminazione neutra* come passaggio tra la luminosità poco contrastata e quella fortemente chiaroscurata [►chiaroscuro].

QUE Sciacca (www)

KON 2 Una *illuminazione „neutra“*, attenta solo a far riconoscere gli oggetti ripresi [►riprendere]; è un'illuminazione che oggi trionfa nei film per la televisione.

QUE Ippolito (www)

ANM Im Italienischen existiert neben dem Terminus „illuminazione neutra“ auch der Terminus „illuminazione marcata“ (dabei handelt es sich um ein Antonym), welcher die Beleuchtungsstile „►illuminazione in chiave bassa“ und „►illuminazione in chiave alta“ als Unterbegriffe umfasst. Der Terminus „illuminazione marcata“ stellt somit den Oberbegriff dieser zwei Beleuchtungsstile dar. Im Deutschen gibt es keinen entsprechenden Oberbegriff; alle drei Beleuchtungsstile, der Normalstil, ►Low-Key-Stil und ►High-Key-Stil werden (als nebengeordnete Begriffe) stets nebeneinander verwendet. Der Terminus „illuminazione marcata“ kann z.B. mit „spezieller Beleuchtungsstil“ (ÜV) übersetzt werden.

de High-Key-Stil

SYN High-Key, High-Key-Ausleuchtung, High-Key-Lighting

DEF 1 Beleuchtungsstil, der eine Szenerie übermäßig hell erscheinen lässt.
QUE Kamp/Rüsel 2007:146

DEF 2 Stil der Lichtführung, bei dem das ►Führungslicht (►Key Light) und die Schattenaufhellungen sehr stark sind, helle Töne im Bild also vorherrschen.
QUE Monaco 2006:80

DEF 3 Eine Beleuchtung, die das gefilmte Geschehen in ein sehr helles, in der ganzen Szene möglichst gleichmäßiges Licht taucht. Schatten werden bei dieser Ausleuchtung weitgehend vermieden durch den Einsatz eines dominierenden hellen, aber diffus [►diffuses Licht] strahlenden ►Key-Lights (►Führungslichts), dem weitere (seitlich davon und über der Szene angebrachte) Lichtquellen beigegeben sind. Im Effekt sind die hellen Valeurs im Bild dominierend.
QUE Rother 1997:148

DEF 4 Hauptsächlich ►diffuses Licht, geringe selektive Beleuchtung, heller Hintergrund. Unabhängig vom Standpunkt des ►Führungslichts helle Szene.
QUE Samlowski (www)

KON 1 Bezeichnend für den *High-Key-Stil* sind helle, lichte Tonwerte.
QUE Kandorfer 2003:232

KON 2 Beim *High-Key* prägt Helligkeit den Bildeindruck. Vielzitiertes Extrembeispiel: hellhäutiges, blondes Mädchen, schattenfrei ausgeleuchtet, weiß bekleidet vor weißer Wand.
QUE Dunker 2004:22

KON 3 Die Begriffe *High-Key* und ►Low-Key bezeichnen das ungefähre quantitative Verhältnis von hellen und dunklen Bildpartien. Generelle emotionale oder inhaltliche Aussagen lassen sich nicht daran festmachen. Eine inhaltliche Verbindung kommt möglicherweise daher, dass in der Praxis *High-Key*-Aufnahmen mehr für positive Stimmungen eingesetzt werden und Low-Key-Abbildungen eher für bedrohliche Situationen. Die Begriffe taugen eigentlich nur dazu, zwischen den Filmschaffenden eine gemeinsame sprachliche Ebene zu finden.
QUE Dunker 2004:22

KON 4 Die Hollywood-Komödien der dreißiger und vierziger Jahre waren entsprechend hell ausgeleuchtet, hier dominierte *High-Key*.
QUE Mikos 2003:201

KON 5 Vom englischen ►Key-Light leiten sich auch zwei oft angewendete Termini ab: die sogenannten *High Key*- und ►Low Key-*Stile*. Damit bezeichnet man den Kontrastumfang eines Bildes. Ist das ►Führungslicht (Key-Light) sehr hell, wird die gesamte Lichtstimmung des Bildes ebenfalls sehr hell, feinste Details werden erkennbar. Die Helligkeitskontraste jedoch sind niedrig, da fast überall im Bild ähnliche Helligkeitswerte vorherrschen. Diesen Beleuchtungsstil nennt man [...] *High Key*.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:109

KON 6 Der *High-Key-Stil* wird überall dort angewandt, wo auf einen glücklichen Ausgang des Geschehens hingewiesen werden soll. Er betont im allgemeinen Glück, Gelingen, Hoffnung und frohe Zuversicht. [...] Bei der Ausleuchtung wird ein möglichst ausgeglichenes Beleuchtungsniveau angestrebt.
QUE Samlowski (www)

- KON 7** *High-Key* kann aber auch als bewusstes Stilmittel zur Verfremdung eingesetzt werden. In Filmen von Stanley Kubrick (2001 – Odyssee im Weltraum, 1968; Uhrwerk Orange, 1971) verstärkt eine grelle Ausleuchtung das beklemmende Empfinden einer hermetisch geschlossenen, antiseptischen und gefühlkalten Welt. [...] Eine mit ►Low-Key ausgeleuchtete Szene muss nicht unbedingt düster und dämonisch wirken [...], und umgekehrt erzeugt eine *High-Key*-Szene nicht grundsätzlich positive Stimmung, wie die Kubrick-Beispiele zeigen.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:37f
- KON 8** Ein *High-Key* ist in seinen Tonwerten weich graduiert, aber nicht ►unscharf und ►verschwommen. Es gleicht vielmehr einer zarten Kohlestiftzeichnung. Die „mikroskopisch feinen“ Bildeinzelheiten sind deutlich wahrnehmbar. Die kleinen Fältchen in den Lippen, Wimpern, Brauen sind durchaus scharf. Sie sind „Mikrokontraste“ und bilden den eigentlichen Reiz eines *High-Key*.
- QUE Samlowski (www)
- KON 9** Der *High Key*- und ►Low Key-Stil haben also nichts mit Nacht- [►Nachtaufnahme] und Tagaufnahmen zu tun; sehr wohl kann es Nachtaufnahmen geben, deren Lichtführung als *High Key* gestaltet ist.
- QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:109
- ANM 1** Die Benennung „High Key“ geht angeblich auf die Zeit zurück, in der High-Key-Aufnahmen ausschließlich über die hohe Position (**high**) des Key-Lights (**key**) definiert wurden.
- ANM 2** Häufig wird beim High-Key-Stil von kontrastarmen Aufnahmen gesprochen (siehe z.B. KON 5, de und KON, it). Dies trifft zwar auf die meisten High-Key-Aufnahmen zu, ist aber nicht das zentrale definitorische Merkmal des High-Key-Stils. Das Vorherrschen heller Töne gibt in der Regel den Ausschlag darüber, ob es sich um eine High-Key-Aufnahme handelt oder nicht.

it illuminazione in chiave alta

- SYN** high-key, illuminazione high-key, stile high-key, tono alto
- DEF** Illuminazione chiara e diffusa [►luce diffusa], legata a esigenze espressive più che di verosimiglianza, che ha fortemente caratterizzato il ►cinema hollywoodiano classico.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154
- KON** Storicamente legata al genere commedia, l'*illuminazione in chiave alta* è assai frequente nel ►cinema classico. È caratterizzata da una luminosità diffusa [►luce diffusa] e chiara, con ombre morbide, senza contrasti.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:58
- ANM** Siehe ANM 1 und 2, de.

de Low-Key-Stil

SYN Low-Key, Low-Key-Ausleuchtung, Low-Key-Lighting

DEF 1 Stil der Lichtführung, bei dem die dunklen Töne vorherrschen, wodurch meist eine düstere Stimmung erzeugt wird.

QUE Monaco 2006:101

DEF 2 Beleuchtungsstil, der die Schattenpartien einer Szene betont.

QUE Kamp/Rüsel 2007:147

DEF 3 Eine Beleuchtung, in der kein generelles ►Führungslicht dominiert, die daher insgesamt gegenüber der ►High-Key-Ausleuchtung dunkler und stärker von Schatten bestimmt erscheint. Die Graustufungen können innerhalb einer *Low-Key-Ausleuchtung* durchaus vollständig sein, mit ihr ist nicht notwendigerweise ein hoher Kontrast verbunden. Die Filmform, in der diese Ausleuchtung besonders häufig eingesetzt wurde, hat einem ganzen Stil den Namen gegeben: ►Film Noir.

QUE Rother 1997:190

DEF 4 Beim *Low-Key* überwiegen in der Bildkomposition die Schatten und die unbeleuchteten Bildteile.

QUE Dunker 2004:22

DEF 5 Dunkler Hintergrund, selektiv eingesetztes Licht, geringe ►Aufhellung, niedriges Helligkeitsniveau. Unabhängig vom Standpunkt des ►Führungslichts dunkle, kontrastreiche Szene. Die Szenen sind so ausgeleuchtet, dass große Bildteile undurchzeichnet sind.

QUE vgl. Samlowski (www)

KON 1 Im Gegensatz zum ►High Key beschreibt *Low Key* den Ausleuchtungsstil, der auf einem dunkleren ►Führungslicht basiert und weite Teile des Bildes bis in tiefdunkle Töne absinken lässt. Der Kontrastumfang ist mithin sehr hoch. Der High Key- und *Low Key-Stil* haben also nichts mit Nacht-[►Nachtaufnahme] und Tagaufnahmen zu tun; sehr wohl kann es Nachtaufnahmen geben, deren Lichtführung als High Key gestaltet ist.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:109

KON 2 Beim *Low-Key-Lighting* kommt typischerweise (allerdings nicht notwendigerweise) ►hartes Licht zum Einsatz.

QUE Fuxjäger (www)

KON 3 In den Detektiv- und Gangsterfilmen des ►Film Noir dominierte die *Low-Key-Ausleuchtung*, Schatten spielten eine entscheidende Rolle. Wer erinnert sich nicht an den Schatten des flüchtenden Harry Lime an den Häuserwänden von Wien in „Der dritte Mann“?

QUE Mikos 2003:201

KON 4 [...] eine mit *Low-Key* ausgeleuchtete Szene muss nicht unbedingt düster und dämonisch wirken (z.B. die gemütliche Kneipe) [...]

QUE Kamp/Rüsel 2007:37f

KON 5 Erst nach dem ersten Weltkrieg sucht man die Beleuchtung an Vorbildern der Malerei zu orientieren. Der *Low-Key-Stil* mit seinen Spielarten ►Chiaroscuro- und ►Rembrandt-Beleuchtung wurde verfeinert und in mannigfacher Art auf seine dramatischen Effekte erprobt.

QUE Koebner 2007:398

ANM 1 Wie aus Rother's Definition (DEF 3) hervorgeht, sind Low-Key-Aufnahmen nicht notwendigerweise mit einem hohen Kontrast verbunden; auch kontrastarme Low-Key-Aufnahmen sind möglich. Da

der Low-Key-Stil aber meist mit kontrastreichen Aufnahmen einhergeht (v.a. im ► Film Noir), findet man dieses Merkmal in einigen Definition wieder, z.B. in Borstnar/Pabst/Wulff (KON 1) und in Ambrosini/Cardone/Cuccu (siehe DEF, it). Dabei handelt es sich jedoch nicht um das zentrale definitorische Merkmal von Low-Key; Low-Key-Aufnahmen werden in der Regel darüber definiert, dass der Großteil des Bildes aus dunklen Bildpartien besteht, d.h. dunkle Töne vorherrschen.

- ANM 2** Die ► Chiaroscuro-Beleuchtung (hoher Kontrast durch hell/dunkel) ist die historisch bekannteste Variante der Low-Key-Ausleuchtung und dadurch assoziativ stark mit dem Low-Key-Stil verknüpft. Das ist vermutlich der Grund, warum beide Termini manchmal synonym verwendet werden bzw. warum zwischen diesen zwei Begriffen oft nicht differenziert wird.
- ANM 3** Der Low-Key-Stil (bzw. die ► Chiaroscuro-Beleuchtung) kommt z.B. im ► Film Noir zum Einsatz.
- ANM 4** Die Benennung „Low Key“ geht angeblich auf die Zeit zurück, in der Low-Key-Aufnahmen ausschließlich über die niedrige Position (**low**) des Key-Lights (**key**) definiert wurden.

it **illuminazione in chiave bassa**

SYN low-key, illuminazione low-key, stile low-key, tono basso

DEF Illuminazione caratterizzata da contrasti tonali e da un uso marcato del ► controluce, storicamente legata al genere noir [► film noir] e alle atmosfere drammatiche e ambigue del cinema poliziesco.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154

KON *L'illuminazione in chiave bassa* è la soluzione luministica prediletta del ► genere noir. *L'illuminazione in chiave bassa* si distingue per il forte impiego del ► chiaroscuro e per la presenza di ombre nere che contribuiscono a determinare un'atmosfera oscura, gravida di misteri e di pericoli.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:58

ANM Siehe ANM 1 - 4, de.

de Amerikanische Nacht

SYN Day-for-Night, „Tag-für-Nacht“-Aufnahme, Nachteffekt

DEF 1 Verfahren, bei dem Nachtszenen [►Szene] durch Verwendung von Filtern und/oder Unterbelichtung bei hellem Tag gedreht werden. Der Begriff ist abgeleitet von der französischen Bezeichnung „La Nuit Américaine“.

QUE Monaco 2006:12

DEF 2 Die ►Einstellung wird bei starkem Sonnenlicht gedreht, etwas unterbelichtet, die Schatten werden nicht aufgehellt und eventuell zusätzlich durch einen Blaufilter eingefärbt. Mit diesem Verfahren soll das Vollmondlicht nachgeahmt werden.

QUE vgl. Dunker 2004:79

DEF 3 *Day for Night*: Auch *amerikanische Nacht*, die ►Aufnahme von ►Szenen bei Tageslicht, die als Nachtszenen im Film erscheinen sollen. Die nötige Abdunkelung geschieht durch Filter oder Unterbelichtung. Das Fluidum dieser Aufnahmen wird oft von den deutlichen Schatten bestimmt, die durch das Sonnenlicht entstanden und die dem ansonsten abgedunkelten Bild eine leicht irrealen Qualität verleihen.

QUE Rother 1997:51

DEF 4 Ein Filtereffekt, mit dem beim Betrachter der Eindruck erweckt werden soll, als wären die ►Aufnahmen in der Nacht entstanden. Zur Realisation wird zunächst ein starker Blaufilter auf das Objektiv geschraubt und für eine passende, gute Ausleuchtung der Motive gesorgt. Dann werden Bildhelligkeit und Weißabgleich manuell so eingestellt, dass vor allem die Hauttöne der Personen realistisch wiedergegeben werden.

QUE Liebscher (www)

DEF 5 Durch Beleuchtungs- und Filtertechnik wird der Eindruck einer ►Nachtaufnahme erzeugt, obwohl die ►Szene am Tag gedreht wurde. Für die *amerikanische Nacht* ist ein blauer Himmel, sowie ►Gegenlicht erforderlich. Mit Filtern, die die Szene blau einfärben, aber den natürlichen Hautton der Darsteller erhalten, wird eine *amerikanische Nacht* gedreht.

QUE Reil 2001:13

KON 1 *Amerikanische Nächte* sind nach meiner Einschätzung nur noch selten in neueren Filmen zu sehen. Ein Grund ist, dass die Technik es heute ermöglicht, direkt bei Nacht zu drehen. Der zweite Grund liegt im Genre. Dort, wo Filme heutzutage spielen, sind des Nachts immer künstliche Lichtquellen vorhanden, die man nutzen kann. Eine der wenigen Ausnahmen sind Westernszenen [►Szene], die in der freien Prärie spielen. Heutzutage werden jedoch nur noch vereinzelt Western gedreht.

QUE Dunker 2004:79

KON 2 Bei der *Day-for-Night*-Aufnahmemethode [►Aufnahme] wird an sonnigen Tagen mit Objektivfiltern (Blau-, Grau-, Grauverlaufsfiltern) gearbeitet. Aufgrund von Gegenlichtaufnahmen [►Gegenlicht] entsteht eine Vollmond-Lichtstimmung. Der Himmel sollte durch geschickte Bildausschnittwahl [►Bildausschnitt; →Wahl des Bildausschnitts] nicht ins Bild gebracht werden, weil er die *Day-for-Night*-Aufnahmemethode verraten kann. Allerdings vermittelt auch diese Aufnahmemethode keine völlig überzeugende Nachtstimmung, da zu viele Details und alle Schatten im Bild erkennbar sind. Sie wurde trotzdem in vielen Hollywood-Western verwendet, weil in großräumigen Szenerien für Aufnahmen in der ►Supertotale keine großräumige Ausleuchtung möglich ist, die eine perfekte Nachtstimmung mit Vollmond-Lichteffect erzeugen könnte.

QUE Petrasch/Zinke 2003:83f

KON 3 Der Eindruck einer ►Nachtaufnahme wurde bis in die 1950er Jahre durch einen Filter erzeugt, die Aufnahmen selbst jedoch am Tage hergestellt („*Amerikanische Nacht*“).

QUE Hickethier 2007:77

KON 4 „Tag-für-Nacht“-Aufnahmen („Amerikanische Nacht“) [►Aufnahme] lassen sich nur unter bestimmten Bedingungen durchführen. Weitaus häufiger kommt es vor, dass man *Nachteffekte* außen durch Beleuchtung herstellen muss.

QUE Appeldorn 2002:63

KON 5 François Truffaut hat einen wunderbaren Film nach ihr benannt, der „*amerikanischen Nacht*“. Sie ist die Low-Budget-Lösung für ►Nichtaufnahmen mit wenig oder gar keinen Scheinwerfern, eine der wenigen akzeptablen Möglichkeiten, Nacht in der Natur zu vermitteln. Die Betonung liegt auf Natur, denn mitten in der City mit den vielen beleuchteten Schaufenstern, Autoscheinwerfern und Laternen ist es heute keine Problem mehr, Nachts zu drehen. Die Filmmaterialien und Videokameras sind empfindlich genug, im Notfall sogar ohne zusätzliches Licht zu drehen.

QUE Movie College (www)

it **effetto notte**

SYN notte americana, day for night

DEF 1 ►Riprese in esterni girate di giorno simulando la notte.

QUE Vezzoli 2002:82

DEF 2 *Effetto notte (day for night)*: tecnica di ►ripresa, chiamata anche *notte americana*, che permette di girare di giorno e alla luce naturale immagini che danno l'impressione di una ripresa notturna. Si ottiene attraverso l'uso di filtri blu.

QUE Copernico (www)

KON Per dare poi più credibilità all'*effetto notte* possono essere disposti in campo [►in campo] delle sorgenti luminose artificiali, come ad es.: lampioni, insegne luminose, ecc.; come pure, possono essere illuminate: finestre, ingressi di fabbricati e altri ambienti interni. L'illuminazione dei piani ravvicinati [→piano ravvicinato] è data sempre da „tagli“ laterali [►luce di taglio] e quasi mai da ►luce diffusa e frontale [►luce frontale].

QUE Intralinea 3) (www)

ERK Generalmente si ricorre a questo tipo di ►ripresa essenzialmente per motivi di natura economica (costo del noleggio dei corpi illuminanti e spesa extra del personale per lavoro notturno), o per rendere più visibili i ►campi lunghissimi in quanto se girati di notte, sarebbero stati più difficoltosi e dispendiosi da illuminare.

QUE Intralinea 2) (www)

de Night-for-Night

SYN nächtliche Außenaufnahme, Nachtaufnahme

DEF 1 Bei der *Night-for-Night*-Aufnahmemethode [► Aufnahme] werden die im Bild sichtbaren Lichtquellen (Straßenlaternen, Lagerfeuer, Mondlicht etc.) durch unauffällig gesetztes, separates Scheinwerferlicht unterstützt. Für Mondlicht-Szenen [► Szene] werden Subjekte/Objekte vorzugsweise von hinten mit starkem blauen und/oder schwachem grünen Licht angestrahlt, um ihre Begrenzungen und Kanten zu betonen.

QUE Petrasch/Zinke 2003:86

DEF 2 Praxis der *nächtlichen Außenaufnahmen* an Originalschauplätzen. Mit Hilfe künstlicher Beleuchtung wird das zur Belichtung notwendige Maß an Helligkeit produziert. Ab 1916 für ► Nahaufnahmen angewandt. Ab 1920 in Außentotalen [► Totale] nachts üblich. Möglich durch weitreichende Spotleuchten, die dem militärischen Suchlicht nachempfunden wurden.

QUE Samlowski (www)

KON Schwierig wird es in der Natur. Im Wald, auf der Lichtung, am Strand oder einfach nur der dunklen Vorstadtsiedlung. Wer viel Geld zur Verfügung hat, kann seine *Nachtaufnahmen* in der Natur auch im Dunkeln drehen. Um etwa eine Mondnacht in der freien Natur ordentlich zu beleuchten, hängt man eine 12 KW oder 18 KW HMI an einen Kran und lässt das Licht von hoch oben kommen. Dreht man an wenig beleuchteten Plätzen in der Stadt, kann man sich den Kran sparen und von einem hohen Gebäude aus das Licht nach unten werfen.

QUE Movie College (www)

it esterno notte

KON La seconda invece era un *esterno notte* a Milano, sotto un cavalcavia dove non potevo usare luce, poiché sarebbero state in campo [► in campo], quindi abbiamo sfruttato l'illuminazione esistente.

QUE Imaging 2) (www)

de diegetische Lichtquelle

SYN intradiegetische Lichtquelle

DEF Natürliche Lichtquelle.
QUE Wachtel (www)

ANM 1 Wachtel meint hier mit „natürlich“ eine „zur Szene gehörige“ Lichtquelle.

ANM 2 Auch bei natürlich wirkendem Licht, das dem Schein nach ausschließlich von einer zur Filmszene gehörigen (also diegetischen) Lichtquelle ausgeht, ist die Szene meist zusätzlich künstlich ausgeleuchtet.

ANM 3 Siehe auch Einträge „► Diegese“ und „► diegetischer Ton“.

it luce diegetica

SYN luce intradiegetica

DEF Con la luce *intradiegetica* si intendono tutte quelle fonti di luce che fanno parte della messa in scena, della storia raccontata: lampadine, fuochi, candele ecc.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:63

KON 1 Per ► luce extradiegetica si intende quel tipo di illuminazione prodotta da riflettori e superfici riflettenti che esistono solo nella realtà produttiva del film, e non nella sua ► diegesi, e che per questo non possono mai essere mostrati dalla macchina da presa, almeno nell'ambito del ► cinema classico. Tuttavia sono proprio gli effetti di questa luce extradiegetica – e non le macchine che lo producono – a entrare nella diegesi del film e a determinarne la natura. Funzione della *luce diegetica* è così a volte quella di giustificare tali effetti.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:63

KON 2 Il volto di un personaggio è fortemente illuminato in un ambiente oscuro affinché lo spettatore possa concentrarsi sulla sua espressione. Causa di questa illuminazione sarà uno studiato gioco di luci creato a livello extradiegetico [► luce extradiegetica]; ma per rendere credibile l'effetto risultante si potrà ricorrere a qualche elemento *diegetico* [► diegesi] come, ad esempio, una candela fra le mani del personaggio, una lampada posta al suo fianco, la luce della luna che filtra attraverso una finestra ecc. Il rapporto tra *luce intradiegetica* e extradiegetica si dà sostanzialmente all'interno di una logica di verosimiglianza che, potrà essere ricercata o, al contrario, rifiutata.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:63f

ANM 1 Siehe auch Einträge „► diegesi“ und „► suono diegetico“.

ANM 2 Siehe ANM 2, de.

de nicht-diegetische Lichtquelle

SYN extradiegetische Lichtquelle

DEF Nicht natürliche Lichtquelle.
QUE Wachtel (www)

ANM 1 Wachtel meint hier mit „nicht natürlich“ eine „nicht zur Szene gehörige“ Lichtquelle, also z.B. Scheinwerfer, Reflektoren, etc.

ANM 2 Siehe auch Einträge „► Diegesi“ und „► nicht-diegetischer Ton“.

it luce extradiegetica

SYN luce non diegetica

DEF Per *luce extradiegetica* si intende quel tipo di illuminazione prodotta da riflettori e superfici riflettenti che esistono solo nella realtà produttiva del film, e non nella sua ►diegesi, e che per questo non possono mai essere mostrati dalla macchina da presa, almeno nell'ambito del ►cinema classico.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:63

KON 1 Tuttavia sono proprio gli effetti di questa *luce extradiegetica* – e non le macchine che lo producono – a entrare nella ►diegesi del film e a determinare la natura. Funzione della ►luce diegetica è così a volte quella di giustificare tali effetti.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:63

KON 2 Il volto di un personaggio è fortemente illuminato in un ambiente oscuro affinché lo spettatore possa concentrarsi sulla sua espressione. Causa di questa illuminazione sarà uno studiato gioco di luci creato a livello *extradiegetico*; ma per rendere credibile l'effetto risultante si potrà ricorrere a qualche elemento diegetico [►diegesi] come, ad esempio, una candela fra le mani del personaggio, una lampada posta al suo fianco, la luce della luna che filtra attraverso una finestra ecc. Il rapporto tra ►luce intradiegetica e *extradiegetica* si dà sostanzialmente all'interno di una logica di verosimiglianza che, potrà essere ricercata o, al contrario, rifiutata.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:63f

ANM Siehe auch Einträge „► diegesi“ und „► suono extradiegetico“.

de Rembrandt-Licht

SYN Rembrandt-Beleuchtung, Rembrandtstil, Rembrandt lighting

DEF Benannt nach dem Maler Rembrandt, der als Vollender des von Caravaggio entwickelten Stils gilt. Stark selektive Beleuchtung mit Flächen im Halb- [►Halbdunkel] oder Volldunkel, scharf (hart) definierbare Flächen (Schatten).

QUE Samlowski (www)

KON 1 Das Etikett „im *Rembrandtstil*“ findet sich für eine Reihe von Filmen der Stummfilmzeit [►Stummfilm]. Das dort besonders gern eingesetzte ►Seitenlicht aus einer oft unsichtbaren Lichtquelle lässt die Räume plastisch werden, macht sie aber nicht gänzlich sichtbar, sondern erzeugt vor allem unheilvolle, bedrohliche Stimmungen.

QUE Hickethier 2007:76

KON 2 Fast zeitgleich setzen Cecil B. DeMille in „The Cheat“ (1915) und D.W. Griffith bei „Intolerance“ (1916) zum ersten Mal konzentriertes ►Seitenlicht, das unter dem Begriff „*Rembrandt lighting*“ als klassischer Standard in der Beleuchtungspraxis etabliert wird.

QUE Heydolph 2004:152

KON 3 In der Filmgeschichte hat sich deshalb früh schon die Gestaltung der Szenen durch gezielten Beleuchtungseinsatz durchgesetzt. Die Lichtsetzung in der Malerei sowie die Beleuchtungstraditionen des Theaters dienten dabei häufig als Vorbild. Im deutschen ►Stummfilm, aber auch im frühen Hollywoodfilm lassen sich z.B. deutliche Lichtinszenierungen finden, die sich vom ►Hell-Dunkel der holländischen Genremalerei leiten ließen. Nicht zufällig wird vom „*Rembrandt-Licht*“ und von der „►Chiaroscuro-Beleuchtung“ gesprochen, die sich an der Lichtsetzung in den Bildern Rembrandts und Caravaggios orientierten und damit eine religiöse und mystische Atmosphäre erzeugten.

QUE Hickethier 2007:75

KON 4 Erst nach dem ersten Weltkrieg sucht man die Beleuchtung an Vorbildern der Malerei zu orientieren. Der ►Low-Key-Stil mit seinen Spielarten ►Chiaroscuro- und *Rembrandt-Beleuchtung* wurde verfeinert und in mannigfacher Art auf seine dramatischen Effekte erprobt.

QUE Koebner 2007:398

ERK „Beim Lichtsetzen wird mit Licht gemalt“. Kameramann und Oscargewinner Billy Williams empfiehlt, von der Malerei zu lernen.

QUE Petrasch/Zinke 2003:57

ANM 1 Beim Terminus „*Rembrandt-Licht*“ handelt es sich um einen Begriff, der ursprünglich aus dem Bereich der Portraitfotografie stammt und eine bestimmte Art der Portraitbeleuchtung bezeichnet. Die Lichtstimmung wird dabei durch ein konzentriertes ►Seitenlicht erzeugt, das von leicht oberhalb der Person einfällt. Das Rembrandt-Licht findet vor allem beim ►Low Key-Stil und bei der ►Chiaroscuro-Beleuchtung Anwendung.

ANM 2 Da das Rembrandt-Licht auf der beleuchteten Gesichtshälfte der aufgenommenen Person meist ein Licht-Dreieck zwischen Augen und Mund bildet, wird es manchmal auch „Dreiecksbeleuchtung“, „Dreieckslicht“, oder „Rembrandt-Dreieck“ genannt.

ANM 3 Typisch für eine Aufnahme im Rembrandt-Stil ist ein sehr dunkler bis schwarzer Hintergrund; in der Regel ist einzig und allein die aufgenommene Person zu sehen.

it effetto Rembrandt

SYN illuminazione Rembrandt, luce Rembrandt

DEF 1 Già il nome spiega la tipologia di luce usata, prende il nome dal noto pittore olandese che ritraeva i suoi soggetti come se fossero illuminati da un lucernario posto al di sopra del soggetto. Essa è posta sul lato del viso non rivolto verso la fotocamera. L'effetto psicologico che crea è molto romantico ma contemporaneamente ricca di una carica emozionale.

QUE Nikon (www)

DEF 2 L'*effetto Rembrandt* si ottiene con una ►luce principale inclinata verticalmente di 45 gradi e orizzontalmente a circa 45 gradi rispetto all'asse del naso del soggetto.

QUE ABC del ritratto fotografico (www)

KON Per ottenere il vero *effetto Rembrandt* occorre che l'ombra proiettata dal naso del soggetto si vada ad unire all'ombra presente sulla sua guancia formando un triangolo di luce che parte dalla base dell'occhio e arriva fino all'angolo della bocca.

QUE Collettivo SestaZONA (www)

de Film noir

SYN Stil Noir

DEF 1 US-amerikanische Filme der 40er und frühen 50er Jahre, die der pessimistischen Weltansicht einer in die Krise geratenen Gesellschaft mittels einer maßgeblich von der Lichtgebung geprägten Bildästhetik Ausdruck verliehen.

QUE Rother 1997:119

DEF 2 *Film noir*: das Schattenspiel des ►Chiaroscuro dominiert, schafft extreme Kontraste, die ►Einstellungen sind ►verkantet [►verkantete Einstellung] oder durch Perspektive verfremdet.

QUE vgl. Koebner 2007:225

KON 1 Der *Film Noir* ist kein eigenständiges Genre, sondern ein Stil, der sich in bereits etablierten Genres manifestiert. Dies waren vor allem das Melodram und der Gangster-, Polizei- und Detektivfilm, aber es entstanden auch Western und Musicals im *Stil Noir*.

QUE Rother 1997:119

KON 2 Als Begriff wurde „*Film noir*“ 1946 durch die französische Rezeption der düsteren amerikanischen Kriminalfilme der Jahre nach dem Zweiten Weltkrieg in die Diskussion eingeführt. Der Begriff basiert auf der literarischen Bezeichnung „roman noir“. [...] Man kann den *Film noir* entweder als zeitlich begrenzte Bewegung begreifen [...], oder man bezeichnet damit alle Filme, die sich der Stilmittel und Themen des *Film noir* bedienen, womit das Phänomen von den 30er Jahren bis in die Gegenwart ausgedehnt wäre.

QUE Koebner 2007:224

KON 3 In den Detektiv- und Gangsterfilmen des *Film Noir* dominierte die ►Low-Key-Ausleuchtung, Schatten spielten eine entscheidende Rolle. Wer erinnert sich nicht an den Schatten des flüchtenden Harry Lime an den Häuserwänden von Wien in „Der dritte Mann“? [...] Im *Film Noir* wurden die männlichen Helden oft mit einem harten, gerichteten Licht [►hartes Licht / ►gerichtetes Licht] ausgeleuchtet, wodurch sie noch markanter erschienen.

QUE Mikos 2003:201ff

KON 4 Der *Film noir* lotete in den vierziger und frühen fünfziger Jahren die Tiefen des amerikanischen Großstadtschungles aus und etablierte den desillusionierten, verlorenen Helden. Meistens ist es dunkel in diesem Filmen, es regnet, es geht um Sex&Crime-Motive, und Werterelativismus und Pessimismus liegen eng beieinander.

QUE Faulstich 2002:146

KON 5 Maßgeblich beeinflusst wurde der typische Stil der *Film noir* von emigrierten deutsch-jüdischen Regisseuren, die die Inszenierungstechnik des ►Halbdunkel aus dem deutschen ►Stummfilm anwandten.

QUE Kamp/Rüsel 2007:146

ANM Der „Film Noir“ ist vom „►Low-Key-Stil“ bzw. von der „►Chiaroscuro-Beleuchtung“ geprägt.

it film noir

SYN cinema noir, genere noir

KON 1 La definizione „*film noir*“ deriva da „roman noir“, ovvero „romanzo nero“. [...] La macchina da presa nel *film noir* coglie la luce senza speranza in un'atmosfera desolata e permeata di contrasti, tra ombre scure e luci scintillanti riprese [►riprendere] in ►campo lungo. Nessuna speranza, nessuna possibilità di sfuggire al fato imminente.

QUE FilmScoop (www)

KON 2 Non a caso la fotografia cinematografica espressionista estenderà la sua influenza ben oltre il periodo storico circoscritto del movimento espressionista dando un'impronta di particolare vigore e rilievo figurativo al *cinema noir* americano degli anni Quaranta – grazie anche alla diaspora dei registi e cine-operatori tedeschi in fuga dalla Germania nazista – che troverà in esso uno strumento di grande plasticità per creare atmosfere morbose e decadenti.

QUE Mazzoleni 2002:45

KON 3 L'►illuminazione in chiave bassa è la soluzione luministica prediletta del *genere noir*.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:58

ANM Der „film noir“ ist von der „Chiaroscuro-Beleuchtung“ („►chiaroscuro“) geprägt.

de Chiaroscuro-Beleuchtung

- SYN** Chiaroscuro, Chiaroscuro-Licht, Chiaroscuro-Lichtführung, Chiaroscuro-Effekt, Helldunkel, Halbdunkel
- DEF 1** Der Malerei entlehnter Begriff für einen den Kontrast von Licht- und Schatten-Effekten betonenden Bildstil, vor allem im deutschen Expressionismus.
QUE Monaco 2006:34
- DEF 2** Die Beleuchtung ist sehr selektiv bzw. ungleichmäßig. ► Fülllicht kommt nur in geringem Maß oder gar nicht zum Einsatz, dadurch entstehen auch stärkere Kontraste. Im Bild herrschen insgesamt die Schatten vor. Es kommt typischerweise (allerdings nicht notwendigerweise) ► hartes Licht zum Einsatz.
QUE vgl. Fuxjäger (www)
- KON 1** Die Technik, visuelle Elemente aus ihrem Umfeld herauszuleuchten, führt in ihrer extremen Anwendung zu intensiven Hell-Dunkel-Kontrasten. Im deutschen expressionistischen ► Stummfilm wurde diese *Chiaroscuro-Lichtführung* besonders konsequent angewandt.
QUE Mikunda 2002:69
- KON 2** Erst nach dem ersten Weltkrieg sucht man die Beleuchtung an Vorbildern der Malerei zu orientieren. Der ► Low-Key-Stil mit seinen Spielarten *Chiaroscuro*- und ► Rembrandt-*Beleuchtung* wurde verfeinert und in mannigfacher Art auf seine dramatischen Effekte erprobt.
QUE Koebner 2007:398
- KON 3** ► Film noir: das Schattenspiel des *Chiaroscuro* dominiert, schafft extreme Kontraste, die ► Einstellungen sind ► verkantet [► verkantete Einstellung] oder durch Perspektive verfremdet.
QUE Koebner 2007:225
- KON 4** ► Seitenlicht kann dramatische *Chiaroscuro-Effekte* erzielen.
QUE Monaco 2005:199
- KON 5** In der Filmgeschichte hat sich deshalb früh schon die Gestaltung der Szenen durch gezielten Beleuchtungseinsatz durchgesetzt. Die Lichtsetzung in der Malerei sowie die Beleuchtungstraditionen des Theaters dienten dabei häufig als Vorbild. Im deutschen ► Stummfilm, aber auch im frühen Hollywoodfilm lassen sich z. B. deutliche Lichtinszenierungen finden, die sich vom *Hell-Dunkel* der holländischen Genremalerei leiten ließen. Nicht zufällig wird vom „► Rembrandt-Licht“ und von der „*Chiaroscuro-Beleuchtung*“ gesprochen, die sich an der Lichtsetzung in den Bildern Rembrandts und Caravaggios orientierten und damit eine religiöse und mystische Atmosphäre erzeugten.
QUE Hickethier 2007:75
- KON 6** Maßgeblich beeinflusst wurde der typische Stil der ► Film noir von emigrierten deutsch-jüdischen Regisseuren, die die Inszenierungstechnik des *Halbdunkel* aus dem deutschen ► Stummfilm anwandten.
QUE Kamp/Rüsel 2007:146
- ERK** Auch wenn dieser spezielle Beleuchtungsstil [→ *illuminazione marcata*] heute nicht mehr praktiziert wird, so gilt trotzdem der Satz: „Beim Lichtsetzen wird mit Licht gemalt“. Kameramann und Oscargewinner Billy Williams empfiehlt, von der Malerei zu lernen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:57
- ANM 1** Chiaroscuro kommt im ► Film Noir zum Einsatz.

ANM 2 Chiaroscuro ist eine Form des ►Low-Key-Stils (kontrastreicher Low-Key); der Terminus „Chiaroscuro“ wird manchmal ohne weitere Differenzierung synonym mit Low-Key verwendet.

it **chiaroscuro**

SYN effetto di chiaroscuro, illuminazione chiaroscurale

ADJ chiaroscurato, chiaroscurale

DEF La fotografia dai contrasti forti è costruita sull'opposizione netta tra parti in ombra e in luce (*l'effetto di chiaroscuro*).

QUE vgl. Buccheri 2003:204

KON 1 L'►illuminazione in chiave bassa è la soluzione luministica prediletta del ►genere noir. L'illuminazione in chiave bassa si distingue per il forte impiego del *chiaroscuro* e per la presenza di ombre nere che contribuiscono a determinare un'atmosfera oscura, gravida di misteri e di pericoli.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:58

KON 2 La tecnica dell'*illuminazione chiaroscurale* e contrastata [→illuminazione contrastata], che si rifà a collaudati modelli pittorici (la luce di Carvaggio, di Rembrandt [►luce Rembrandt], di Vermeer etc.), fu portata al massimo splendore di risonanza figurativa dal cinema espressionista che trovò in essa il mezzo più congeniale per la sua caratteristica drammatizzazione luministica dello spazio.

QUE Mazzoleni 2002:44

KON 3 Prevalenza di ►illuminazione neutra come passaggio tra la luminosità poco contrastata e quella fortemente *chiaroscurata*.

QUE Sciacca (www)

5.5.2 Filmmontage

5.5.2.1 Begriffsfeld Filmmontage

de Montage

- SYN** Filmmontage, Filmschnitt, Bildschnitt, Schnitt, Montieren, Schneiden, Editing, Cutting
- V** montieren, schneiden
- DEF 1** Rein technisch: Bezeichnung für den handwerklichen Vorgang, Bild- und Tonmaterial aneinanderzufügen; ästhetisch: die Leistung, aus den einzelnen, unabhängig voneinander produzierten Bildern und Tönen ein homogenes Gesamtwerk zu schaffen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:147
- DEF 2** *Montage*: oft synonym mit *Schnitt* gebrauchter Begriff für Auswahl und Zusammenstellung von Bild- und Tonteilen zu einem [Film].
QUE Monaco 2006:109
- DEF 3** *Schnitt*: Im allgemeinen Sprachgebrauch synonym mit *Montage* verwendet, bezeichnet man als *Schnitt* im engeren Sinne den mechanisch-handwerklichen Vorgang der Aneinanderreihung bzw. Trennung einzelner ►Szenen des Filmbandes.
QUE Rother 1997:261
- DEF 4** Die Kunst, einzelne, gesondert aufgenommene [►aufnehmen] ►Einstellungen so miteinander zu verknüpfen, dass der Zuschauer im Ergebnis den Eindruck einer geschlossenen, ununterbrochenen, sich fortsetzenden Bewegung gewinnt.
QUE Hickethier 2007:140
- DEF 5** Als eine der abschließenden Produktionsphasen stellt die *Montage* (oder *Filmschnitt*) die Binnengliederung des Spielfilms durch Verknüpfung kleinster und größerer Erzähleinheiten her. Das *Montieren* umfasst das Ordnen und Katalogisieren der ►Einstellungen ebenso wie die Auswahl der gelungensten ►Takes aus mehreren Einstellungsversionen, die Festlegung des technisch perfekten und narrativ richtigen Anschlusspunkts [►Anschluss] und die Bestimmung über den geeigneten Modus der →Bildverbindung.
QUE Schwab 2006:158
- KON 1** Der „*Schnitt*“ – das englische „*cutting*“ – stellt den technischen Vorgang dar, „*Montage*“ [„*editing*“] repräsentiert das ästhetische Prinzip.
QUE Schnell 2000:55
- KON 2** [...] [wird als] *Schnitt* bezeichnet, obwohl die französischen und englischen [Termini] *Montage* [Zusammensetzung] und *Editing* den Vorgang wesentlich treffender bezeichnen, da das Material nicht nur *geschnitten*, sondern auch bearbeitet wird.
QUE Schmidt 2000:458
- KON 3** Jeder Film muss *geschnitten*, *montiert* werden. [...] Der Begriff „*Filmmontage*“ wird in Deutschland, trotz seiner ursprünglichen Herkunft aus der Praxis, eher in Analyse und Reflexion über Film angewandt als im filmischen Arbeitsprozess selbst. Die Praktiker sprechen hierzulande meist von *Filmschnitt*. Da *Filmmontage* jedoch als Sammelbegriff für vieles aus Theorie und Praxis aufgefasst werden kann, soll dieser Terminus hier Verwendung finden. Wenn er im folgenden also nicht mit einer präzisen Trennschärfe definiert wird, dann liegt das daran, dass *Filmmontage* für einen komplexen Vorgang steht, der einen Film in seinem Ablauf strukturiert. Zum Beispiel ist mit *Filmmontage* ganz abstrakt die Auswahl, Begrenzung und [zeitliche] Anordnung der visuellen und akustischen Elemente eines Films gemeint.
QUE Beller 2005:9

- KON 4** Der *Schnitt* bzw. die *Montage* eines Films umfasst das Auswählen derjenigen ►Einstellungen, die [nach den Dreharbeiten] in den endgültigen Film kommen sollen, ihr Kürzen auf die gewünschte Länge und ihr Aneinanderfügen in der gewünschten Reihenfolge mit den jeweils gewünschten →Übergängen (►„harter“ Schnitt, ►Überblendung etc.). Die Benennungen „*Schnitt*“ bzw. „*Montage*“ beziehen sich also genau genommen auf unterschiedliche Arbeitsschritte dieser Tätigkeit, werden jedoch meist synonym zur Bezeichnung des gesamten Vorgangs verwendet. Gelegentlich wird zur Betonung des handwerklichen Aspekts eher von „*Schnitt*“ gesprochen und zur Betonung des künstlerischen Aspekts von „*Montage*“.
- QUE Fuxjäger (www)
- KON 5** *Montage*, *Schnitt*, *Editing*, *Cutting* – ein Blick auf die oft synonym gebrauchten Begriffe ist aufschlussreich: So betonen der englische Ausdruck „*Cutting*“ wie der deutsche Begriff „*Schnitt*“ das Entfernen und Auswählen. Dagegen legen die Begriffe „*Editing*“ und „*Montage*“ den Akzent auf das Konstruktive, den Weg vom Rohmaterial zum *geschnittenen* Film, zum endgültigen Werk. In diesen Begriffen spiegeln sich somit grundsätzliche Arbeitsschritte ebenso wie künstlerische Strategien. Die *Montage*, der treffendste Begriff, meint in ihrer allgemeinsten Bestimmung die Verbindung von Elementen auf der simultanen und sukzessiven Achse. *Montage* betrifft also sowohl den Faktor Zeit als auch den Faktor Raum.
- QUE Koebner 2007:447
- KON 6** Manipulationsmöglichkeiten durch den *Schnitt* kann man verdeutlichen, wenn man Kuleschow-Experimente [►Kuleschow-Effekt] nachahmen lässt.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:98
- KON 7** Sowohl der Bildinhalt (*Mise en Scène*) als auch der Erzählrhythmus (*Montage*) gehen auf ihn [den Ich-Erzähler Peter Fallow] zurück und können in Bezug auf ihn interpretiert werden.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:110
- KON 8** *Schneiden* wird in der Filmsprache auch [...] *Editing* oder *Montage* genannt. [...] Funktional betrachtet bildet der *Filmschnitt* das Bindeglied zwischen zwei mehr oder weniger unabhängigen ►Einstellungen. [...] Sergej Eisenstein – einer der größten Regisseure und Filmkritiker der 20er Jahre – war der Überzeugung, dass im *Schnitt* die eigentliche Ästhetik des Films liegt. Erst durch die *Montage* scheinbar unzusammenhängender ►Filmszenen entsteht ein wirklicher Film. [...] Bedeutung des *Filmschnitts* auf Zuschauerenebene: Im fertigen Film wird der *Schnitt* als augenblicklicher Wechsel von einer Einstellung zur nächsten wahrgenommen. Der *Schnitt* ist zwar klar erkennbar, wird aber meist nicht bewusst wahrgenommen, wenn nicht extrem krasse *Schnittwechsel* [►Einstellungswechsel] vorliegen.
- QUE Krause/Regli (www)
- ANM 1** Wie aus der Vielzahl der Definitionen und Kontexte hervorgeht, ist man sich unter Fachleuten einig, dass die Benennung „*Montage*“ ästhetisch konnotiert ist, die Benennung „*Schnitt*“ hingegen technisch. Daraus ergibt sich, dass die Benennung „*Filmschnitt*“ vorwiegend in der Praxis der Filmproduktion verwendet wird, die Benennung „*Montage*“ hingegen eher im filmanalytischen Kontext (vgl. KON 3). Darüber hinaus steht bei der Benennung „*Montage*“ etymologisch das Verbinden im Vordergrund, während bei der Benennung „*Schnitt*“ der Fokus auf dem Trennen und Aussortieren („Weg“-Schneiden) liegt. Davon ausgehend kann man diese beiden Termini auch als zwei aufeinanderfolgende Arbeitsschritte betrachten (vgl. KON 4 und 5). Trotzdem werden „*Montage*“ und „*Schnitt*“ in der Praxis meist ohne genauere Differenzierung synonym verwendet; die Benennung „*Schnitt*“ wird dabei im Sinne des pars-pro-toto-Prinzips verwendet. In der italienischen Fachsprache spricht man dagegen einheitlich von „*montaggio*“.
- ANM 2** Im Gegensatz zur Benennung „*Montage*“, die stets das Gesamte bezeichnet, kann die Benennung „*Schnitt*“ auch im Sinne eines einzelnen Schnittes verstanden werden; handelt es sich also um einen polysemen Terminus. Siehe auch Eintrag „►(harter) Schnitt“.

- ANM 3** Manchmal wird (redundanterweise) die Benennung „Bildmontage“ verwendet (siehe z.B. Kuchenbuch 2005:92), meist zur Abgrenzung vom Tonschnitt (auch „Tonmontage“). Beim Terminus „Bildmontage“ handelt es sich aber im Gegensatz zur „Filmmontage“ um einen Terminus, der sich ursprünglich ausschließlich auf die Veränderung (d.h. „Montage“) eines einzelnen Bildes bezieht (z.B. Einfügen von fremden Bildteilen in ein bestehendes Bild).

it **montaggio**

SYN montaggio cinematografico

V montare

DEF 1 Scelta, accostamento e giunzione delle ►inquadrature girate.
QUE Morales 2004:157

DEF 2 Il termine „*montaggio*“ definisce l'insieme delle operazioni responsabili della messa in serie delle ►inquadrature.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:83

DEF 3 Dopo essere state pensate e progettate, le centinaia di ►inquadrature girate in tempi e luoghi differenti vengono riorganizzate e collegate fino ad assumere un ordine e un senso. [...] Come aveva intuito Ejzenštejn, il *montaggio* è un procedimento che trascende la tecnica cinematografica, e riguarda forse le modalità stesse della conoscenza umana. Il semplice fatto di allineare due immagini spinge lo spettatore a metterle in un rapporto di implicazione logica, di vicinanza spaziale o di progressione temporale, anche quando a priori non esisterebbe nessun tipo di connessione.
QUE Buccheri 2003:215ff

KON 1 Una conferma definitiva del potere manipolatorio del *montaggio* è il celebre esperimento Kulesov [►effetto Kulesov]. [...] Ora, se per *montaggio* intendiamo la messa in fila di più ►inquadrature „incomplete“ allo scopo di dare vita a un nuovo insieme, si possono distinguere varie forme e funzioni del *montaggio*: funzione narrativa, [...] funzione concettuale, [...] funzione ritimico-formale, [...] funzione descrittiva.
QUE Buccheri 2003:219ff

KON 2 [...] occuparsi del *montaggio* significa invece riflettere sulla successione, sulle regole, le consuetudini, le finalità attraverso le quali si concatenano le varie ►inquadrature. [...] Dal punto di vista tecnico, il *montaggio* consiste nell'unione di due brani di pellicola [...].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:83

KON 3 Tecnicamente il *montaggio* è quell' operazione che consiste nell'unire la fine di un'►inquadratura con l'inizio della successiva. Per lo spettatore quest'operazione si traduce in quello che possiamo definire l'effetto *montaggio*, ovvero il →passaggio da un'immagine A a un'immagine B. Il *montaggio* è così innanzitutto un mettere in relazione (funzione connettiva) due o più elementi fra loro [...]. Unire fra loro due inquadrature è dunque qualcosa di molto di più che una semplice operazione tecnica: è dar vita a un rapporto sulla base di un progetto, narrativo, semantico e/o estetico.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:140

KON 4 [...] il rapporto tra i diversi quadri, ciò che viene chiamato il *montaggio*. *Montare* vuol dire attaccare tra loro pezzi di pellicola, dargli un ordine dal quale scaturirà il film: la sua storia, il suo ritmo, il suo significato.
QUE Morales 2004:53

de Découpage**GRA** f.**SYN** Szenenauflösung, filmische Auflösung, szenische Auflösung, Auflösung (der Szene), Breakdown**V** eine Szene auflösen, auflösen**DEF 1** Französische Bezeichnung für die Fragmentierung der ►Szenen in einzelne ►Aufnahmen. Mit *Découpage* wird sowohl das Drehbuch, in dem schon die einzelnen ►Einstellungen nummeriert und mit Hinweisen zur Kamera versehen sind, bezeichnet wie auch die ►Montage, die die in einzelne Aufnahmen *aufgelöste* Szene oder ►Sequenz in ihren Zusammenhang stellt.**QUE** Rother 1997:52**DEF 2** Gemeinhin versteht man unter *filmischer Auflösung* ([...] frz. *Découpage*) die Art und Weise, wie eine vorfilmische Situation mittels der Kamera (Standorte, Distanzen etc.) analysiert [►Aufnahmen aus unterschiedlichen Positionen] und in der ►Montage synthetisiert wird.**QUE** Borstnar/Pabst/Wulff 2002:139**KON 1** Erst später entwickelten sich Regeln für die Verknüpfung von ►Szenen und für deren Aufteilung in mehrere ►Einstellungen (*Szenen-Auflösung*).**QUE** Ast 2002:12**KON 2** Der Kombination der fertigen ►Aufnahmen [siehe „►Montage“] steht die Fragmentation des aufzunehmenden (vorfilmischen) Materials gegenüber. Es wird nicht nur das einmal aufgenommene Material geschnitten [►schneiden], auch was sich vor der Kamera befindet, wird von jeder Aufnahme *aufgelöst*, d.h. „*découpiert*“. [...] In-Stücke-Teilen der vorfilmischen Realität [...] *Auflösung* der vorfilmischen Realität in eine Anzahl von einzelnen Aufnahmen [...].**QUE** Beller 2005:35**KON 3** Die *Auflösung* einer zu filmenden ►Szene in zwei oder mehrere Teile, die jeweils von einem anderen Kamerastandpunkt aus oder mit einer anderen Brennweite aufgenommen werden, nennt man dagegen *breakdown*. Diese Bedeutung deckt sich auch mit der des französischen Wortes *découpage*. „►Montage“ wird im Französischen meist, aber keineswegs immer, reserviert für den Prozess des Zusammenfügens der separaten ►Aufnahmen und Szenen zu einem Ganzen, einer Bilderreihe oder eine ►Sequenz, und bildet dann eigentlich das Gegenstück der *découpage* oder der *Auflösung* (Aufspaltung) eines Ganzen in Teile.**QUE** Beller 2005:33**KON 4** Wird bei der [...] konventionalisierten *Szenenauflösung* ausschließlich mit ►harten Schnitten gearbeitet, so finden sich bei einem →Szenenwechsel häufig andere ►Einstellungskonjunktionen.**QUE** Kamp/Rüsel 2007:76**KON 5** Als eine besondere Alternative zur konventionellen *filmischen Auflösung* einer Handlung durch ►Schnitte gilt die ►Plansequenz. [...] Insgesamt muss also das Geschehen vor und mit der Kamera genau choreografiert werden, da nicht – wie bei der *szenischen Auflösung* durch Schnitte – jede neue Situation auch neu eingerichtet werden kann.**QUE** Kamp/Rüsel 2007:86**KON 6** Einen ganz eigenen Zugang zur ►Montage bildet [die] ►Innere Montage [...]. Die normale Montage von Bildfolgen fußt auf den Möglichkeiten normaler Strategien der *Szenenauflösung*.**QUE** Borstnar/Pabst/Wulff 2002:142

- KON 7** Eine andere Möglichkeit der optischen *Auflösung* von Dialogen ist der ►Over Shoulder Shot.
 QUE Kamp/Rüsel 2007:74
- KON 8** Der Begriff [►Plansequenz] wird verwendet, um darauf hinzuweisen, dass eine Situation bzw. ein Ausschnitt aus dem diegetischen [►Diegese] Raum-Zeit-Kontinuum, der üblicherweise in mehrere ►Einstellungen *aufgelöst* wird, mit einer einzigen Einstellung erfasst wurde.
 QUE Fuxjäger (www)
- KON 9** In diesem Zusammenhang ist außerdem die ►Plansequenz zu nennen. Anders als bei[m] ►Schuss-Gegenschuss werden hier etwa ein Dialog oder eine komplexere Situation nicht in eine Einstellungsfolge [►Einstellung] *aufgelöst*, sondern durchgängig (also ohne die Schnitt-Unterbrechung [►Schnitt]) in einer längeren Einstellung präsentiert [...].
 QUE Korte 2001:28
- KON 10** In einer durch ►Schnitte *aufgelösten* ►Sequenz werden keine Sprünge [►Achsensprung] über die imaginäre ►Handlungsachse akzeptiert, es bleibt alles klar definiert [...]. Die konventionelle *szenische Auflösung* verbietet jede „Eigenständigkeit der Kamera“. [...] Bei der *Auflösung einer Szene* durch Schnitte müssen die im ►Master Shot etablierten räumlichen Verhältnisse [...] gleich bleiben. Das standardisierte Muster einer solchen *Auflösung* durch die ►Montage sieht im Anschluss an den Master Shot wie folgt aus: [...] Nach dieser Annäherung an die Figuren folgt im weiteren Verlauf einer typischen ►Szene die *Auflösung* der Unterhaltung in ►Schuss-Gegenschuss-Aufnahmen [...].
 QUE Kamp/Rüsel 2007:73
- KON 11** Zwischen 1930 und 1940 wurde plötzlich auf die klassische *Auflösung* verzichtet: Jean Renoir arbeitet mit ►Plansequenzen in „La règle du jeu“ („Die Spielregel“, F 1939), indem er in der Kamera schnitt [►schneiden], und Orson Welles, der vom Theater her kam, mit der →Tiefenmontage einer eher statischen Kamera in „Citizen Kane“ (USA, 1941).
 QUE Schleicher/Urban 2005:188
- KON 12** Ort, Zeit und Handlung wurden zusätzlich von Kamera und Regie auch nach ästhetischen Gesichtspunkten durch die *Auflösung* in ►Takes am Set fragmentiert und mussten nun am Schneidetisch wieder zusammengesetzt werden [►Montage]. Um nun bei der Fragmentierung der Einzeleinstellungen [►Einstellung] die Handlungskontinuität der filmischen Erzählung und die Orientierung im Raum beizubehalten, setzte sich ab 1917 durch, was später als das ►180-Grad-Prinzip bezeichnet wurde.
 QUE Beller 2005:15
- KON 13** In den meisten Spielfilmen werden die →Dialogszenen [►Szene] nach diesem System von Standard-►Einstellungen *aufgelöst*.
 QUE Müller 2003:179
- ANM 1** Manchmal wird der Terminus „Découpage“ synonym mit „Shooting Script“ (it „découpage tecnico“), dem Ergebnis des Découpage-Prozesses, verwendet. Die Definition von „Découpage“ nach Monaco (2006:42) lautet z.B. „Im Französischen die Bezeichnung für die letzte (technische) Fassung des Drehbuchs, das in die einzelnen zu drehenden ►Aufnahmen zerlegt ist.“. In der Regel bezeichnet der Terminus „Découpage“ jedoch den Prozess (Auflösung der Szene) im weiteren Sinne; dieser Begriff wird auch in diesem Eintrag behandelt.
- ANM 2** Der Terminus „Découpage“ wird in der Regel für die Szenenauflösung nach den Prinzipien der „analytischen Montage“ [siehe DEF 1 (it) und Eintrag „►Continuity-Editing“] verwendet (vgl. Fuxjäger [www], S. 85).

it **découpage**

GRA m.

DEF 1 Il termine ha due accezioni: di montaggio analitico [siehe ANM 2 (de) und Eintrag „►découpage classico“], ovvero di quella pratica di montaggio messa a punto dal ►cinema hollywoodiano classico basata sulle operazioni di scomposizione e integrazione; e di sceneggiatura desunta [de „Filmprotokoll“, „Filmtranskript“], vale a dire la descrizione puntuale, ►inquadratura per inquadratura, del film.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:152

DEF 2 Una tecnica che mira a ►riprendere l'azione, scomponendola in ►campi e in ►piani, che il ►montaggio avrà poi la funzione di ricomporre, ricompattando l'unità spazio-temporale precedentemente disgregata e frammentata.

QUE Mazzoleni 2002:94

KON 1 In entrambi i casi siamo di fronte a quel gioco di segmentazione dello spazio, assente nel cinema primitivo [de „frühes Kino“], a cui ci si riferisce con il termine *découpage*.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:146

KON 2 Siamo di fronte a un esempio evidente di ►montaggio interno, dove l'uso della ►profondità di campo stabilisce una relazione fra i tre diversi elementi in gioco [...]. [...] qui è proprio lo spettatore a potersi ritagliare [►tagliare], in relativa libertà, il proprio *découpage* (nessuno in sostanza ci impedisce di continuare a guardare il bambino, che entra e esce dinamicamente di ►campo [►in campo, ►fuori campo] sullo sfondo, mentre, ad esempio, prestiamo attenzione alle parole della madre). [...] non è più il regista a imporre il proprio *découpage*, bensì siamo noi spettatori a costruircelo.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:211f

KON 3 In questo cinema il montaggio è invisibile [►montaggio invisibile], nascosto. Il suo mezzo d'elezione è il *découpage*.

QUE Mazzoleni 2002:94

KON 4 La scelta di Genina non si limita alla frammentazione della ►scena nel *découpage*, ma ne ridisegna interamente le stesse funzioni spaziali, sulla base dei ruoli specifici.

QUE Pitassio (www)

ANM Die „Szenenauflösung“ kann man je nach Kontext auch frei z.B. als „scomposizione della ►scena in ... ►inquadrature“ übersetzen. Für das „Auflösen“, „In-Stücke-Teilen“, „Zerstückeln“, „Aufteilen“, „Aufspalten“, „Zerlegen“ bzw. „Fragmentieren“ der aufzunehmenden [►aufnehmen] ►Szene in mehrere ►Einstellungen werden in der italienischen Fachsprache Verben wie z.B. „frammentare / scomporre / suddividere la scena in ...“ etc. verwendet.

de Innere Montage

- DEF 1** ► Montage im Bild [besser: Montage innerhalb einer ► Einstellung].
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:142
- DEF 2** In der Literatur sind im Wesentlichen zwei unterschiedliche Begriffsauffassungen von „*innerer Montage*“ anzutreffen: Entweder wird darunter der Einsatz von ► Schärfentiefe zur gleichzeitigen Darstellung verschiedener Handlungselemente in einer einzigen ► Einstellung verstanden statt deren sukzessiver Darstellung mithilfe der ► Montage – dieser Auffassung entspricht der gelegentlich anzutreffende englische Terminus „deep focus editing“ [siehe ANM 1 und 5] [...]. Oder es wird unter „*innerer Montage*“ der Einsatz → langer Einstellungen und deren Strukturierung durch Tiefenkomposition [Schärfentiefe] und/oder ► Fahrten, ► Schwenks etc. verstanden – in diesem Sinn wird der Terminus zu einem Synonym für „► Plansequenz“ [siehe ANM 2] .
QUE Fuxjäger (www)
- KON 1** Verwirrenderweise wird [...] von „*innerer Montage*“ genau dann gesprochen, wenn nicht geschnitten [► schneiden] wird.
QUE Fuxjäger (www)
- KON 2** Was vorher bei Hitchcock als Folge einzelner ► Einstellungen zu sehen war, wird bei neueren Filmen des New Hollywood durch die ► Kamerabewegung zusammengezogen: der ► Schwenk als Synthese verschiedener → starrer Einstellungen, die ► Fahrt ebenso, dann auch die Kombination von Schwenk und Fahrt. Hier wird [...] von einer „*inneren Montage*“ gesprochen.
QUE Hickethier 2007:64
- KON 3** Einen ganz eigenen Zugang zur ► Montage bildet [die] *Innere Montage* [...]. Die normale Montage von Bildfolgen fußt auf den Möglichkeiten normaler Strategien der ► Szenenauflösung. Dagegen fordert Bazin lange anhaltende ► Einstellungen, die dank der bewegten Kamera und ► tiefscharfer Objektive eine Montage im Bild ermöglichen. Die → lange Einstellung habe zum einen einen höheren realistischen Anspruch und eröffne zum anderen dem Zuschauer ein eigenes Feld konzentrierter Wahrnehmung.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:142
- KON 4** Welles stellt die Ausgrenzung einer Person durch die *innere Montage* dar, obwohl der Verzicht auf ► Schnitte den ► Plansequenzen einen verbundenen Charakter gibt. [...] Auch die ausgedehnten ► Kamerabewegungen erweitern die Möglichkeiten der *inneren Montage* extrem.
QUE Ast 2002:74
- KON 5** Für das In-Beziehung-Setzen in einer ► Einstellung wurde der Begriff der „*inneren Montage*“ geprägt. Filmgeschichtlich wird die „*innere Montage*“ vor allem in Verbindung gebracht mit Orson Welles' „Citizen Kane“ (1941). Aber auch viele weitere Filme leben von der „*inneren Montage*“, in jüngerer Zeit z.B. Jim Jarmuschs „Stranger than Paradise“ (1984).
QUE Koebner 2007:447
- KON 6** [...] sodass der Bildinhalt durch bildinterne Prozesse und Handlungsabläufe, durch die Bewegung der Figuren, der Objekte und der Kamera wieder zu einer *Inneren Montage* führen kann.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:98
- KON 7** Die ► Kamerabewegung in Verbindung mit der Mise-en-scène wird, weil sie die filmische Wahrnehmung innerhalb der ununterbrochenen ► Einstellung im Film schon intern strukturiert und sinnhafte, formale Ergänzungen zur gezeigten Handlung darstellt, des öfteren als *Innere Montage* bezeichnet, was z.B. bei einer ► Plansequenz besonders deutlich wird.
QUE Paasch (www)

- ANM 1** Der Terminus „Deep Focus Editing“ kann nach der ersten in DEF 2 beschriebenen Auffassung synonym mit „innere Montage“ verwendet werden. Allen anderen Auffassungen nach ist das „Deep Focus Editing“ (auch „Tiefenmontage“) eine Form der „Inneren Montage“. Siehe auch ANM 5.
- ANM 2** Nach der zweiten in DEF 2 beschriebenen Auffassung kann der Terminus „innere Montage“ mit dem begrifflichen Inhalt des Terminus „►Plansequenz“ zusammenfallen und in diesem Fall synonym verwendet werden. Die begriffliche Problematik liegt hier jedoch darin, dass der Begriff „innere Montage“ (im Gegensatz zur Plansequenz) nicht zwingend an eine vollständige Handlungseinheit einer ►Szene gebunden ist; auch bei einer kürzeren ►Einstellung, die nicht unbedingt die Kriterien einer Plansequenz erfüllen muss, kann von „innerer Montage“ die Rede sein, z.B. bei ►Bild-im-Bild-Kompositionen (siehe z.B. KON 6, it). Aus diesem Grund ist eine synonyme Verwendung der Termini „innere Montage“ und „Plansequenz“ nicht ideal.
- ANM 3** Die Begriff „innere Montage“ wird oft mit dem Begriff „Mise en Scène“ gleichgesetzt. Bei der „Mise en Scène“ handelt es sich jedoch um einen wesentlich allgemeineren Begriff, der die gesamte Inszenierung des Films umfasst.
- ANM 4** Hickethier (2007:156) verwendet die sonst eher unübliche Benennung „interne Montage“.
- ANM 5** Schleicher und Urban (2005:188) nennen das „Deep Focus Editing“ (siehe DEF 2), bezugnehmend auf Orson Welles' Film „Citizen Kane“, auch „Tiefenmontage“ (it „découpage in profondità di campo“, siehe ANM 2, it): „Die Staffelung der Aktion in →Vorder-, →Mittel- und →Hintergrund kann zu einer ausgeklügelten Choreografie der Akteure in einer Tiefenanordnung im Raum führen, sodass man manchmal auch von einer 'Tiefenmontage' mit der Kamera spricht“. Siehe auch ANM 1.

it **montaggio interno**

SYN montaggio interno al quadro, montaggio interno all'inquadratura, montaggio interno al piano

DEF 1 ► Montaggio nel quadro.
QUE Di Giammatteo 2002:178

DEF 2 Con tale espressione si intende una forma di ►montaggio che si costruisce non più a partire dal rapporto fra diverse ►inquadrature, bensì all'interno di un solo ►piano.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:210

DEF 3 Si ha quando, durante la ►ripresa, tramite il ►movimento di macchina o dell'azione o con entrambi si mutano i ►piani di ripresa in modo da attirare l'attenzione dello spettatore su gesti, dialoghi, frasi ecc. È presente normalmente in un ►piano sequenza.
QUE Vezzoli 2002:136

KON 1 Non è infatti così vero che ►piano sequenza e ►profondità di campo rappresentino una radicale negazione del ►montaggio. In realtà esso può continuare ad essere presente, ma in una forma particolare, che è stata definita come *montaggio interno*. [...] In fin dei conti il montaggio non è che la messa in relazione di due o più elementi; tale messa in relazione può così darsi anche all'interno di una singola ►inquadratura. Un ►movimento di macchina che rapporti fra loro due elementi, un'entrata o un'uscita di ►campo [►in campo, ►fuori campo] di un personaggio, il movimento ad avvicinarsi o ad allontanarsi degli attori, la stessa disposizione in profondità di due o più elementi diegetici [►diegesi] possono infatti dar vita a una serie di relazioni nell'ambito di un ►piano che a tutti gli effetti sono esempi di *montaggio interno*. [...] Le variazioni interne all'inquadratura tendono

- così a sostituirsi ai ► cambiamenti di piano veri e propri.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:210f
- KON 2** [La ► panoramica può] raccordare due ► piani per „*montaggio interno*“, senza ricorrere dunque allo ► stacco.
 QUE Mazzoleni 2002:73
- KON 3** [...] per il lungo impiego del ► piano-sequenza, del *montaggio interno al quadro*, del ► movimento di macchina nelle sue diverse possibilità di articolazione [...]. Eppure anche queste forme di caratterizzazione storica e strutturale del cinema di Antonioni, pure assai più puntuali della semplice nozione di *montaggio interno* o di pezzi lunghi utilizzata dalla critica italiana, si rivelano insufficienti a definire [...].
 QUE Cuccu 1973:43f
- KON 4** Dal *montaggio interno*, che unisce nella stessa ► inquadratura la lotta di Homer per rubare il prosciutto al cane e il funzionario dell'università con la mano ancora appoggiata sul foglio di iscrizione, nasce l'effetto comico di questo ► flashback.
 QUE Marchisio/Michelone 1999:129
- KON 5** [...] ad esempio, attraverso un uso piuttosto insolito della macchina da presa – che fino a „La messa è finita“ [di Nanni Moretti] è quasi sempre fissa [► macchina da presa fissa], con →lunghe riprese e quasi senza ricorso al ► montaggio – e uno sfruttamento del *montaggio interno all'inquadratura*.
 QUE Mazierska/Rascaroli 2006:146
- KON 6** Vediamo il piccolo Kane giocare in mezzo alla neve [in „Quarto potere“ di Orson Welles, 1941]. Un ► movimento di macchina indietro rivela il carattere semisoggettivo [► semisoggettiva] di quell'immagine, scoprendo, di spalle, la madre del bambino che alla finestra lo sta osservando. Nel suo svilupparsi, l'► inquadratura finisce con l'articolarsi su tre piani distinti, che ne strutturano la profondità [► profondità di campo]: sullo →sfondo vediamo il bambino che continua a giocare oltre la finestra (► effetto cornice), in mezzo, in piedi, il padre e in →primo piano, seduti, la madre e il futuro tutore. Siamo di fronte a un esempio evidente di *montaggio interno*, dove l'uso della profondità di campo stabilisce una relazione fra i tre diversi elementi in gioco che, in un film fondato sul ► *découpage* classico, sarebbero stati rappresentati da un ► montaggio di inquadrature, con la differenza che qui è proprio lo spettatore a potersi ritagliare [► tagliare], in relativa libertà, il proprio ► *découpage* (nessuno in sostanza ci impedisce di continuare a guardare il bambino, che entra e esce dinamicamente di ► campo [► in campo, ► fuori campo] sullo sfondo, mentre, ad esempio, prestiamo attenzione alle parole della madre). Da sottolineare anche come l'articolazione formale dell'inquadratura su tre livelli di profondità risponda a una logica narrativo-drammatica ben precisa: ogni livello infatti è occupato da uno o due personaggi che giocano un ruolo diverso nell'ambito della situazione complessiva: il bambino, sullo sfondo, vittima ignara di un disegno altrui, il padre che cerca debolmente di opporsi a tale disegno, la madre e il tutore, infine, veri artefici di quanto sta accadendo.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:211f
- KON 7** Nei dialoghi con attori in movimento, invece, spesso si cerca di ottenere in un'unica ► inquadratura gli stessi risultati di alternanza visiva del ► montaggio in campo/controcampo (in questi casi si parla di *montaggio interno*).
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:177
- ANM 1** Die Termini „► piano sequenza“ und „messa in scena“ werden manchmal aufgrund mangelnder begrifflicher Genauigkeit synonym mit „montaggio interno“ verwendet. Siehe ANM 2 und 3, de.
- ANM 2** Mazzoleni (2002:31,98f) spricht auch von „*découpage in profondità di campo*“ (de „Tiefenmontage“). Siehe dazu ANM 5, de.

de Plansequenz

SYN Sequenzeinstellung, Einstellungssequenz, Sequence Shot

DEF 1 Eine lange ►Einstellung, in der die Kamera komplizierte Bewegungen ausführt, wodurch Beziehungen zwischen Figuren, Objekten und Räumen hergestellt werden können.

QUE Kamp/Rüsel 2007:148

DEF 2 Aus dem Französischen (plan-séquence) übernommener Begriff für eine in einer langen ►Einstellung gedrehten ►Sequenz, in der oft komplizierte ►Kamerabewegungen ausgeführt werden.

QUE Monaco 2006:129

DEF 3 Eine Sonderform der ►Einstellung stellt die *Plansequenz* dar, in der eine vollständige Handlungseinheit in einer Einstellung ohne ►Schnitt gezeigt wird. Dabei kann die Kamera sich bewegen, um das Geschehen zu dramatisieren oder um einer Figur zu folgen.

QUE Mikos 2003:83

DEF 4 Eine in einer ►Einstellung realisierte ►Sequenz. [...] die Gestaltung eines vollständigen Handlungssegments unter Verzicht auf den ►Schnitt [...].

QUE Rother 1997:231

DEF 5 Der Begriff wird verwendet, um darauf hinzuweisen, dass eine Situation bzw. ein Ausschnitt aus dem diegetischen [►Diegese] Raum-Zeit-Kontinuum, der üblicherweise in mehrere ►Einstellungen aufgelöst [►Szenenauflösung] wird, mit einer einzigen Einstellung erfasst wurde.

QUE Fuxjäger (www)

DEF 6 Das Gegenteil vom ►Short Cut ist die *Plansequenz*. Darunter versteht man die ungeschnittene [►schneiden] ►Sequenz eines Filmes. Es handelt sich dabei um einen sogenannten *Sequence-Shot*, eine in sich vollständige Sequenz oder ►Szene aus einer ungeschnittenen ►Einstellung. Gemeint ist eine „autonome“ Einstellung, eine Handlungseinheit, die den „Status“ einer Sequenz besitzt: Der Name dieses Sequenztypus leitet sich vom französischen „plan-séquence“ (*Einstellungssequenz*) her. Meistens versucht der Begriff „*Plansequenz*“ einen „Long Take“ [siehe ANM 1] zu beschreiben, wobei Bewegung in der ununterbrochenen Einstellung und Dynamik nicht durch die ►Montage erzeugt werden.

QUE Schleicher/Urban 2005:187f

DEF 7 Handelt es sich um eine autonome ►Einstellung und hat sie Sequenzcharakter [►Sequenz], kann sie *Plansequenz* (bzw. eigentlich genauer *Sequenzeinstellung*) genannt werden.

QUE vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:143

KON 1 In diesem Zusammenhang ist außerdem die *Plansequenz* zu nennen. Anders als bei[m] ►Schuss-Gegenschuss werden hier etwa ein Dialog oder eine komplexere Situation nicht in eine Einstellungsfolge aufgelöst [►Szenenauflösung], sondern durchgängig (also ohne die Schnitt-Unterbrechung [►Schnitt]) in einer längeren ►Einstellung präsentiert, die einzelnen Kamerapositionen und Handlungsebenen im Raum mit aufwendigen ►Kamerabewegungen oder durch Verlagerung der Tiefenschärfe [►Schärfenverlagerung] verbunden.

QUE Korte 2001:28

KON 2 „*Plansequenz*“ ist ein[e] [Lehnübersetzung], das auf den entsprechenden französischen Terminus „plan séquence“ zurückgeht. Da „plan“ im Französischen „►Einstellung“ bedeutet, heißt „plan séquence“ nicht anderes als „*Sequenz-Einstellung*“ [...]. Die „*Plansequenz*“ hat also etymologisch nichts mit „Planung“ zu tun (produktionstechnisch sehr wohl).

QUE Fuxjäger (www)

KON 3 Die *Plansequenz* ist die Antithese zur Arbeit nach dem →Coverage-System [„→überlappende Auflösung“, „→Overlapping Editing“, siehe auch „►Cover Shot“]. [...] Der völlige Verzicht auf ►Schnitt innerhalb einer ►Szene [bedeutet] [...] ►Schneiden in der Kamera bei der *Plansequenz*, wobei die Kamera statisch, aber auch dynamisch sein kann. Dies verlangt von Regie, Kamera und Darstellern präzise Vorbereitungen und Proben. Die *Plansequenz* ist daher Ausdruck von Stilwillen und der dezidierten Vorstellung, dass nicht immer geschnitten werden muss.

QUE Schleicher/Urban 2005:188

KON 4 Der Verzicht auf ►Schnitte innerhalb eines Handlungssegments bedeutet für die Dreharbeiten besondere Vorbereitungen. Im Laufe der *Plansequenz* können sich die Bildinhalte fortwährend verändern: Personen ändern ihren Standpunkt oder bewegen sich durch mehrere Räume mit unterschiedlichen Lichtverhältnissen. Die Handlung kann beispielsweise den Wechsel der ►Einstellungsgrößen zwischen ►Großaufnahmen und ►Totalen nötig machen oder sie kann von Innenräumen nach außen wechseln und damit eine völlig neue Umgebung einbeziehen. Insgesamt muss also das Geschehen vor und mit der Kamera genau choreografiert werden, da nicht – wie bei der ►szenischen Auflösung durch Schnitte – jede neue Situation auch neu eingerichtet werden kann. Der Planungsaufwand ist also enorm.

QUE Kamp/Rüsel 2007:86

KON 5 Als [...] Gestaltungsmittel [...] wird die *Plansequenz* [...] immer wieder eingesetzt. Mit zunehmend ausgereifterer Technik (kleine, mobile Kamerasysteme, verwacklungsfreie Bilder mit ►Steadicam) werden die *Plansequenzen* moderner Filme sogar immer spektakulärer. Nicht selten allerdings scheint dabei der Schauwert langer und komplexer *Plansequenzen* inhaltliche Aspekte zu überlagern.

QUE Kamp/Rüsel 2007:87

KON 6 Aufwendige ►Kamerabewegungen, wie ►Kranfahrten oder Steadicambewegungen [►Steadicam], häufig in Verbindung mit einer *Plansequenz*, sind mittlerweile konventionalisierte technische Kennzeichen einer Eröffnung. Sie üben eine besondere Sogwirkung aus, ziehen das Publikum ins Geschehen, machen es neugierig. Wie schon mehrfach erwähnt, bezwecken die meisten Expositionen größtmögliche Information. Dabei ist die häufigste Variante die der Einführung ohne Abschweifungen.

QUE Kamp/Rüsel 2007:114f

KON 7 Eine dramaturgische und erzählerische Funktion kann eine *Plansequenz* besonders am Anfang eines Films erfüllen [...]. [...] Die →Eröffnungseinstellung des Films dauert 4 Minuten und 42 Sekunden. Die *Plansequenz* ist somit als ein Prolog zu verstehen, der uns Zuschauende ohne filmisches Interpunktionszeichen in die Handlung hineinziehen will. Wahrnehmungspsychologisch wird uns durch die lang andauernde und fließende Bewegung der Kamera [►Kamerabewegung] die Möglichkeit verweigert, den Blick abzuwenden. Es fällt regelrecht schwer, sich dem Bilderfluss zu entziehen. Andauernd eröffnet dieselbe ►Einstellung neue Perspektiven und Ansichten. Dabei erfahren wir immer etwas mehr, was und die dargestellte Situation nach und nach verstehen lässt. [...] Die *Plansequenz* fesselt unseren Blick, während wir gleichzeitig in die Fiktion eingeführt werden. Ziel ist es, das Publikum am Ende dieser langen Einstellung schon so weit in die fiktive Welt verstrickt zu haben, dass es der Handlung dann gespannt folgt. Eine ähnliche Funktion erfüllt die *Plansequenz* am Anfang von Robert Altmans Hollywood-Satire „The Player“ (1992). Siebeneinhalb Minuten bewegt sich die Kamera über ein Studiogelände in Hollywood. Sie verfolgt einzelne Personen, nähert sich ihnen, belauscht Gespräche, entfernt sich wieder, um für einige Zeit anderen Figuren zu folgen. Dabei entsteht durch die verschiedenen Gesprächsfetzen gleichfalls eine Art Einleitung oder Prolog.

QUE Kamp/Rüsel 2007:87

KON 8 Das, was ursprünglich die ►Single-Shot Scene im Urkino ausmachte, kann man auch im weitesten Sinne als *Plansequenz* bezeichnen.

QUE Beller 2005:29

- KON 9** Die Ästhetik der *Plansequenz* ist eng mit der Deep-Focus-Kameratechnik [►Deep Focus] verbunden und teilweise von ihr abhängig. Denn erst die ►Schärfentiefe erlaubt die bewegte Aktion in die Tiefe des Raumes, ohne dass etwas im →Hintergrund oder →Vordergrund in einem anderen ►Schärfenbereich liegt und damit ►unscharf auf der Leinwand erscheint.
QUE Beller 2005:29
- KON 10** *Plansequenzen* als ästhetisches Montageprinzip [►Montage] tauchen [...] kontinuierlich in den verschiedensten Filmen unterschiedlicher Gattungen auf. Durch den Einsatz digitaler Kameras hat sich die mögliche Länge der *Plansequenz* [...] grundlegend verändert, da sie mit ihrer Speicherkapazität weit länger aufnehmen können, als es die analogen Kameras [...] können.
QUE Schleicher/Urban 2005:188f
- KON 11** Diese siebenminütige *Plansequenz*, als ►Parallelfahrt zum Hauptdarsteller durchgeführt, erzeugt Mitgefühl und Mitbangen und Aufatmen am Schluss, wenn das Versprechen vollbracht ist.
QUE Beller 2005:30
- KON 12** Formal besteht der Film zum größten Teil aus ►tiefenscharfen Panoramen und *Einstellungssequenzen*.
QUE Ast 2002:79
- ERK** Die Ästhetik [der *Plansequenz*] ist eng mit der Deep-Focus-Kameratechnik [►Deep Focus] verbunden und teilweise von ihr abhängig. Denn erst die ►Schärfentiefe erlaubt die bewegte Aktion [...] in die Tiefe des Raumes auch bei statischer Kamera, ohne dass etwas im →Hintergrund oder →Vordergrund in einem anderen ►Schärfenbereich liegt und damit ►unscharf auf der Leinwand erscheint. Die Staffelung der Aktion in Vorder-, Mittel- [→Mittelgrund] und Hintergrund kann zu einer ausgeklügelten Choreografie der Akteure in einer Tiefenanordnung im Raum führen, sodass man manchmal auch von einer „→Tiefenmontage“ mit der Kamera spricht.
QUE Schleicher/Urban 2005:188
- ANM 1** Manchmal wird der Terminus „Long Take“ (siehe z.B. DEF 6) synonym mit „Plansequenz“ verwendet, allerdings hat der „Long Take“, der in etwa dem ungenauen Begriff „lange (Kamera-)einstellung“ entspricht, eine etwas weiter gefasste Bedeutung als der Begriff „Plansequenz“: Während ein „Long Take“ nicht unbedingt eine abgeschlossene narrative Episode wiedergeben muss, ist dies bei einer Plansequenz immer der Fall (siehe KON 7, it). Siehe auch ANM 2, it.
- ANM 2** Die meisten Definitionen von „Plansequenz“ („eine in einer Einstellung realisierte Sequenz“) stehen im Widerspruch zur üblichen Definition des Terminus „►Sequenz“:

Eine Sequenz unterscheidet sich in der Regel dadurch von einer ►Szene, dass in ihr zeitliche Auslassungen stattfinden, d.h. weniger interessante Vorgänge übersprungen werden (narrative Ellipse) bzw. wird in Sequenzen oft mit zeitlicher Diskontinuität gearbeitet, während bei einer Szene die Einheit von Ort, Zeit und Aktion gegeben ist (Ereignisse folgen in einer Szene immer kontinuierlich aufeinander). Weiters besteht eine Sequenz typischerweise aus mehreren Szenen, und stellt somit einer größere Handlungseinheit dar als eine Szene. Die einzige Gemeinsamkeit ist die, dass beide eine vollständige Handlungseinheit wiedergeben (jedoch in unterschiedlicher Form).

Die logische Konsequenz daraus: Da eine Plansequenz – abgesehen vom Verzicht auf den ►Schnitt – ein in „Echtzeit“ abgefilmter Abschnitt eines Films ist (und somit einer Szene entspricht, die in der Regel als ein „in Echtzeit erzählter Abschnitt eines Films“ definiert wird), müsste die Plansequenz korrekterweise – auf den gängigen Definitionen von „Sequenz“ und „Szene“ basierend – als „eine in einer Einstellung realisierte Szene“ definiert werden (vgl. Fuxjäger [www]). Aus diesem Grund wäre es passender, wenn die Benennung nicht „Sequenz-Einstellung“, sondern „►Szenen-Einstellung“ lauten würde.
- ANM 3** Manchmal wird der Terminus „►Innere Montage“ synonym mit „Plansequenz“ verwendet. Siehe dazu „Innere Montage“, ANM 2, de.

it piano sequenza

GRA m.

DEF 1 ► Sequenza ripresa [► riprendere] senza stacchi [► stacco].
QUE Morales 2004:158

DEF 2 Segmento filmico autonomo costituito da una sola ► inquadratura, all'interno della quale si sviluppa un'intera unità di contenuto narrativo. Attraverso di esso il racconto procede, normalmente in piena continuità spazio-temporale.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:156

DEF 3 Un'► inquadratura unica che racchiuda in sé un insieme progressivamente mutevole di ► piani derivanti dal movimento della stessa mdp [► movimento di macchina].
QUE Mazzoleni 2002:72

DEF 4 Si tratta di una ► ripresa in continuo senza stacchi [► stacco]. Il *piano sequenza* è definito da alcuni il „grado zero“ del ► montaggio. Esso rappresenta una scelta linguistica di grande raffinatezza e complessità, dove ogni singolo dettaglio della ripresa va progettato nei minimi particolari.
QUE Galbiati 2005:132

KON 1 Il ► piano autonomo [ANM 3], conosciuto come *piano-sequenza*, è tale proprio perché sviluppa un'intera unità di contenuto narrativo nell'arco di una sola ► inquadratura, fissa [► inquadratura fissa] o in movimento. Nel *piano-sequenza* la durata degli avvenimenti narrati corrisponde alla loro durata a livello di storia [...]. [...] sotto il profilo tecnico, il *piano-sequenza* rappresenta una forma di soppressione del ► montaggio, [...] sotto il profilo narrativo – eventualmente insieme all'uso della ► profondità di campo – può recuperare molte delle funzioni, tracciando comunque, in modo a volte assai stringente, il percorso percettivo, cognitivo e affettivo dello spettatore all'interno del proprio materiale diegetico [► diegesi], e attraverso i ► movimenti della macchina da presa e degli elementi profilmici e sfruttando la loro organizzazione plastica all'interno del quadro.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:119f

KON 2 Quando invece la ► ripresa in continuità diventa una scelta stilistica, si ha il *piano sequenza*, forma visiva prediletta dai registi della modernità, affascinante e complicata (si pensi alla difficoltà di coordinare i ► movimenti della cinepresa e degli attori).
QUE Buccheri 2003:163

KON 3 [...] un'altra figura del linguaggio cinematografico strettamente connessa, per sua natura, alla ► profondità di campo: il *piano sequenza*. [...] Come la profondità di campo, anche il *piano sequenza* si caratterizza per il suo rifiuto del ► montaggio; quel che nel cinema tradizionale avveniva tramite la successione di più ► inquadrature, si dà, con queste due figure, in un unico ► piano.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:207

KON 4 Se noi europei tendiamo a utilizzare l'espressione *piano sequenza*, gli americani gli preferiscono quella più duttile di long take (lunga ripresa) [siehe ANM 2].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:207

KON 5 Un esempio magistrale di *piano-sequenza* è offerto da „Cronaca di un amore“ (Michelangelo Antonioni, 1950): nella ► sequenza del ponte la macchina da presa segue i ripetuti spostamenti dei due amanti, Paola e Guido, mentre progettano insieme l'omicidio del marito. Le continue uscite dei personaggi dall'► inquadratura obbligano la macchina da presa ad un giro superiore ai 360°, con un movimento complesso e articolato.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:120

- KON 6** Girare in *piano sequenza* è molto difficile e complicato perché ogni errore di recitazione o di ►ripresa comporta il rifacimento totale della ►scena [zum Terminus „scena“ in diesem Kontext siehe ANM 2, de], con evidenti ritardi produttivi.
 QUE Vezzoli 2002:158
- KON 7** Se il long take [siehe ANM 2] è diverso dal *piano sequenza* perché non deve per forza di cose esaurire un intero episodio narrativo, così il *piano sequenza* si differenzia dal long take [siehe ANM 2] in quanto esso non deve per forza durare più di un'►inquadratura media. Un'inquadratura che rappresenta un episodio narrativo che si svolge in pochi secondi è a tutti gli effetti un *piano sequenza* della durata di pochi secondi.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:308
- KON 8** Quel film fece epoca e i lunghi *piani sequenza* (minuti e minuti di pellicola senza un ►cambiamento d'inquadratura), imparati dal grande Michelangelo Antonioni, divennero ben presto e per anni una caratteristica del cinema europeo di quel tempo.
 QUE Pressburger (www)
- KON 9** ►Montaggio interno: è presente normalmente in un *piano sequenza*.
 QUE Vezzoli 2002:136
- KON 10** Welles privilegia, nel corso del film, ora *piani-sequenza* realizzati con elaborati movimenti di ►travelling (vedi quello in cui la mdp sale lungo la parete di un edificio, avanza sul tetto, s'avvicina al lucernario, penetra attraverso di esso), ora la fissità della ►ripresa in ►profondità di campo con composizioni multi-piano, ora si serve liberamente delle risorse del ►montaggio per creare strepitose contrazioni temporali (la ►sequenza di montaggio della crisi coniugale di Kane e della seconda moglie).
 QUE Mazzoleni 2002:99
- KON 11** I *piani sequenza* consentivano loro [agli attori] di recitare in continuità, così come erano soliti fare sul palcoscenico.
 QUE Mazzoleni 2002:98
- KON 12** La caratteristica tecnico-formale del *piano-sequenza* è lo sguardo in continuità. [...] La mdp, espressione dello sguardo autoriale, è non più occhio invisibile di un narratore onnisciente, ma sguardo mobile che percorre il mondo, valorizzando i ►travelling, le lente ►carrellate ottiche, i ►dolly, ovvero, all'opposto fermando lo sguardo sulle cose, immobile, fissa, d'una fissità che induce alla contemplazione o alla riflessione, valorizzando composizione dell'immagine e movimento all'interno del quadro, dilatazione in profondità del ►campo di ripresa [►profondità di campo], esaltazione della prospettiva, insistenza sulla durata: un cinema che, guardando strenuamente il mondo, cerca di farcene avvertire il palpito nascosto.
 QUE Mazzoleni 2002:97
- KON 13** [...] il *piano sequenza*, cioè l'assenza dell'alternanza classica tra ►totali e ►campi/controcampi [...]. [...] la cinepresa si allontana e compie una virtuosistica traiettoria in *piano sequenza*, che parte dai piedi dei due attori, attraversa la stanza, entra in bagno, si alza sul lavandino e penetra nel buco.
 QUE Buccheri 2003:190f
- ANM 1** Mazzoleni (2002:72) führt die Termini „inquadratura-sequenza“ und „inquadratura lunga“ als Synonyme von „piano sequenza“ an. Die Benennung „inquadratura-sequenza“ (Lehnübersetzung von fr „plan-séquence“) ist jedoch unüblich; der Begriff „inquadratura lunga“ zu ungenau (siehe dazu ANM 2).
- ANM 2** Manchmal wird der Terminus „long take“ (siehe z.B. KON 4 und 7) synonym mit „piano sequenza“ verwendet, allerdings hat der Begriff „long take“, der ungenauen Begriffen wie z.B. „inquadratura lunga“ (siehe Mazzoleni 2002:72), „lunga ripresa senza stacchi“ (siehe Mazzoleni 2002:124) oder

„ripresa di lunga durata“ (siehe Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:86) bzw. „ripresa lunga“ (KON 4) entspricht, eine etwas weiter gefasste Bedeutung als „piano sequenza“: Ein „long take“ muss im Gegensatz zur Plansequenz („piano sequenza“) nicht unbedingt eine abgeschlossene narrative Episode wiedergeben (siehe KON 7). Ambrosini/Cardone/Cuccu (2003:154) definiert den Terminus „long take“ folgendermaßen: „Tecnica di ripresa che privilegia l'inquadratura di lunga durata, che può giungere fino alla dimensione di un'intera sequenza narrativa. (piano-sequenza).“

- ANM 3** Ambrosini/Cardone/Cuccu (2003:119f) führt die (nicht ganz eindeutige) Benennung „piano autonomo“ als Synonym von „piano-sequenza“ an (siehe KON 1). Das deutsche Äquivalent dazu ist die „autonome Einstellung“ (siehe DEF 6 und 7, de).
- ANM 4** Mazzoleni (2002:123) verwendet in diesem Kontext auch den Terminus „piano-sequenza di apertura“. Diesen Begriff kann man im Deutschen je nach Kontext z.B. mit „einleitende / eröffnende / einführende Plansequenz“, „Anfangsplansequenz“ bzw. einfach mit „die Plansequenz am Anfang...“ wiedergeben.
- ANM 5** Manchmal wird der Terminus „►montaggio interno“ synonym mit „piano sequenza“ verwendet. Siehe Eintrag „montaggio interno“, ANM 1, it und ANM 2, de.

de Szeneneinstellung

SYN Single-Shot-Scene, Single-Shot-Szene

DEF Eine in einer ►Einstellung realisierte ►Szene [ohne ►Schnitt].
QUE Fuxjäger (www)

KON 1 Gelegentlich wird – vor allem im Zusammenhang mit der im frühen Film geübten Praxis, innerhalb von ►Szenen (noch) nicht zu ►schneiden [►Schnitt] – auch von „Szeneneinstellungen“ gesprochen, womit gemeint ist, dass eine ganze Szene in einer einzigen ►Einstellung gedreht wurde.
QUE Fuxjäger (www)

KON 2 Diese Filmstreifen, auch *single-shot-scenes* genannt, zeigten in einer ►Einstellung eine ganze ►Szene.
QUE Ast 2002:10

KON 3 Nur sechs ►Überblendungen verbinden verschiedene *single-shot-scenes*. [...] An diesen ►Szenen wird die Bedeutung einer *single-shot-scene* ganz klar, denn alle typischen Merkmale liegen hier vor. Der Inhalt einer ganzen Szene ist in einer ►Einstellung enthalten [...].
QUE Ast 2002:18

KON 4 Damals war jede ►Einstellung eine in sich ungeschnittene [►schneiden] ►Szene, die Filme waren sogenannte *single-shot-scenes*.
QUE Beller 2005:12

KON 5 Das, was ursprünglich die *single-shot scene* im Urkino ausmachte, kann man auch im weitesten Sinne als ►Plansequenz bezeichnen.
QUE Beller 2005:29

ANM Siehe „►Plansequenz“, ANM 2, de.

it scena senza stacchi (ÜV)

ANM 1 Siehe „►Plansequenz“, ANM 2, de.

ANM 2 Spielt der genaue begriffliche Inhalt des Terminus „Szeneneinstellung“ keine allzu große Rolle, kann der Terminus „Szeneneinstellung“ auch mit dem in der italienischen Fachsprache hin und wieder verwendeten Terminus „long take“ übersetzt werden; ein Terminus, der jedoch begrifflich etwas weiter gefasst ist: Im Gegensatz zu einer „Plansequenz“ bzw. einer „Szeneneinstellung“ muss ein „long take“ nämlich nicht unbedingt eine abgeschlossene narrative Episode wiedergeben. Siehe dazu Eintrag „►piano sequenza“ ANM 2, it und ANM 1, de.

ANM 3 Siehe auch „►scena“ und „►stacco“.

de Interior Frame

- SYN** Framing, Bild-im-Bild, Bild-im-Bild-Komposition, Binnenrahmen, Binnenrahmung, Surkadrage
- DEF** Einführung eines „künstlichen“ Rahmens, der die effektive Leinwandfläche verkleinert.
QUE Mikunda 2002:98
- KON 1** Das *Framing* etwa, also die Strategie eines künstlichen Rahmens, der die effektive Leinwandfläche verkleinert, ist [...] keineswegs auf den Film beschränkt.
QUE Mikunda 2002:98
- KON 2** Die hinterste Bildebene wird definiert durch die Aussicht auf das spielende Kind. [...] Die Begrenzungen des Fensters umrahmen das Geschehen vor dem Haus, es liegt eine *Surkadrage* [siehe ANM 4] vor. Damit dieses *Bild im Bild* auffällt, wurde es des mittels Kontrasten in Szene gesetzt. Der weißen Winterlandschaft draußen setzt sich der dunkle Holzfensterrahmen entgegen [...].
QUE Loth 2008:7
- KON 3** Manchmal gehen Kameralleute so weit, dass sie fast das ganze Bild umrahmen. Sie schaffen eine zweite, innere Bildbegrenzung, den *interior frame*, wie in einer ►Einstellung aus *Citizen Kane* (USA 1941). [...] In dieser Einstellung entscheiden die Akteure im →Vordergrund über das Schicksal des kleinen Charles (Kane). Dieser ist zugleich klein im →Hintergrund zu sehen, wie er ahnungslos vor dem Haus im Schnee spielt. Durch den *interior frame*, den der Fensterrahmen um ihn herum bildet, wird ihm trotz geringer Größe hohes visuelles Gewicht zuteil.
QUE Mikunda 2002:75f
- KON 4** Die Grundform dieser profilmisch vorbereiteten *Binnenrahmung* ist bereits im →Eröffnungsbild des Films zu sehen, in dem die Gitter des sich bewegenden Fahrstuhls den Blick in den Raum strukturieren.
QUE Heydolph 2004:140
- ERK 1** [...] wenn herabhängende Zweige im →Vordergrund das Bild einrahmen, wird die ►Cadrage auf die Ebene des Abgebildeten verlegt [...].
QUE Koebner 2007:107
- ERK 2** *Framing*: Häufig sieht man, wie ein Element des →Vordergrunds ganz nahe an die seitliche Bildbegrenzung heranreicht. Eine ►Einstellung aus dem Film „Gladiator“ (USA 2000, Regie: Ridley Scott) führt diesen Code deutlich vor Augen. Als Vordergrundelement bilden die Wurzeln eines umgestürzten Baumes den (gleichsam symbolisch für die Verwüstung durch die einfallenden römischen Truppen) „frame“ [„frame“ im Sinne von „Rahmen“].
QUE Mikunda 2002:74
- ERK 3** Wenn nun die Kamera in der ►Totale ist und die Gegenstände, wie z.B. Menschenmassen in monumentalen Bibel- oder Science-Fiction-Filmen, nur mehr relativ klein abgebildet werden, wird der Abstand zum Bildrahmen zu groß, als dass sich zu ihm eine „Spannungsbeziehung“ ergeben könnte. Daher rückt man den Rahmen einfach näher an die Elemente heran, schiebt ihn ein wenig ins Bildinnere. Die ausschlaggebende →Bildfläche wird auf diese Weise verkleinert, und es entstehen leichter [...] Spannungen zwischen Rahmen und Objekt. Unzählige ►Kameratotalen mit Blick aufs Meer wurden so mit Palmenzweigen gerahmt, die von oben herab, manchmal auf einem Gerüst außerhalb des Bildes befestigt, ins Bild hängen, um die Distanz zwischen Horizont und oberer Bildbegrenzung zu verkürzen.
QUE Mikunda 2002:75
- ANM 1** Die Benennung „Framing“ wird vorwiegend von Mikunda (2002) in diesem begrifflichen Kontext

verwendet, meist wird „Framing“ jedoch synonym mit „►Kadrierung“ (d.h. im allgemeinen Sinne derameratechnischen Bildgestaltung) verwendet.

- ANM 2** Ausgehend von der italienischen Benennung „effetto quadro nel quadro“ würde es naheliegen, auch im Deutschen von einem „Bild-im-Bild-Effekt“ zu sprechen – das ist zwar prinzipiell nicht falsch, allerdings wird die Benennung „Bild-im-Bild-Effekt“ häufig für einen durch Nachbearbeitung erzielten digitalen Effekt verwendet (siehe Eintrag „►Bild-im-Bild-Effekt“). Um Missverständnissen vorzubeugen, ist es daher besser, in diesem Kontext von einer „Bild-im-Bild-Komposition“ zu sprechen.
- ANM 3** Manchmal wird der Terminus „Bild im Bild“ auch mit dem Begriff „Split Screen“ in Verbindung gebracht, obwohl es sich um unterschiedliche Begriffe handelt.
- ANM 4** Die in KON 2 verwendete Benennung „Surkadrage“, ein Lehnwort aus dem Französischen (< fr „surcadrage“), wird in der deutschen Fachsprache kaum verwendet.

it **effetto cornice**

- SYN** incorniciatura, effetto „quadro nel quadro“, effetto di quadro nel quadro, quadro nel quadro, quadro all'interno del quadro, inquadratura nell'inquadratura, sovrinquadratura
- DEF 1** Quando un'►inquadratura ospita al suo interno un'altra inquadratura.
QUE Eigendefinition
- DEF 2** Un'altra modalità di composizione dell'►inquadratura è quella che pone in →primo piano un oggetto (un portale, una porta, una finestra, finestrini e parabrezza di automobili) che fa da cornice al soggetto principale, da cui deriva la definizione d'*incorniciatura*. Composizione molto interessante, che è peraltro metafora della visione cinematografica (il mondo ripreso [►riprendere] attraverso una cornice), detta anche „*quadro nel quadro*“.
QUE Mazzoleni 2002:24f
- DEF 3** Siamo di fronte a un *effetto di quadro nel quadro*, dove la presenza e l'organizzazione visiva di certi elementi profilmici ha il compito di dar vita a una sorta di seconda ►inquadratura.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:57
- KON 1** La prima delle due ►inquadrature [...] presenta forti elementi di stilizzazione grazie alla presenza delle linee dei marciapiedi e dei tetti delle case che, accentuando la prospettiva del ►piano, convergono verso i quattro angoli di un ideale quadrato in mezzo al quale vediamo, ancorata al porto, una grande nave. Siamo di fronte a un *effetto di quadro nel quadro*, dove la presenza e l'organizzazione visiva di certi elementi profilmici ha il compito di dar vita a una sorta di seconda inquadratura. [...] il carattere stilizzato del piano, l'*effetto cornice*, il posto centrale occupato dalla nave, fanno di quest'ultima l'elemento profilmico e scenografico [...] di maggior rilievo visivo.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:57f
- KON 2** In un primo momento è John che va a collocarsi in esso, finendo con l'essere messo in cornice da questa sorta di *quadro nel quadro*. La sua immagine così si raddoppia: da una parte, a sinistra, quella reale, dall'altra, a destra, quella della sua ombra.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:72

- KON 3** La caduta della donna [...] è evidenziata – messa in cornice – proprio da quella finestra che si apre sulla casa diroccata. [...]. [...] il regista [...] avrebbe potuto fondarsi sullo stesso tipo di ►inquadratura scelta ma senza la presenza dell'elemento scenografico rappresentato dalla casa diroccata e dalla finestra, rinunciando quindi all'*effetto cornice*.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:75
- KON 4** Vediamo il piccolo Kane giocare in mezzo alla neve [in „Quarto potere“ di Orson Welles, 1941]. Un ►movimento di macchina indietro rivela il carattere semisoggettivo [►semisoggettiva] di quell'immagine, scoprendo, di spalle, la madre del bambino che alla finestra lo sta osservando. Nel suo svilupparsi, l'►inquadratura finisce con l'articolarsi su tre piani distinti, che ne strutturano la profondità [►profondità di campo]: sullo →sfondo vediamo il bambino che continua a giocare oltre la finestra (*effetto cornice*), in mezzo, in piedi, il padre e in →primo piano, seduti, la madre e il futuro tutore. Siamo di fronte a un esempio evidente di ►montaggio interno [...]. In secondo luogo è vero che Kane è sullo sfondo ma lo è anche il fatto che il suo essere messo in cornice, la sua posizione centrale, il suo continuo entrare e uscire di ►campo [►in campo, ►fuori campo] e, soprattutto, il suo dinamismo gli permettono di recuperare ampiamente quella posizione di secondo piano che occupa nella strutturazione in profondità dell'immagine [►profondità di campo] e nella porzione di spazio occupata.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:211f
- KON 5** Inquadrando [►inquadrare] un gruppo di soldati attraverso una finestra – che costituisce peraltro un magnifico esempio di costruzione „*quadro nel quadro*“ – la mdp esegue una lenta ►carrellata ottica che la porta fuori della finestra a inquadrare la scena della battaglia nella sua totalità.
 QUE Mazzoleni 2002:82
- KON 6** Troviamo composizioni simili in Hitchcock, un autore particolarmente sensibile agli aspetti metalinguistici del lavoro cinematografico e ossessionato da talune strutture visuali (come, oltre il *quadro nel quadro*, le scale, le spirali). [...] sarà lo specchietto retrovisore ad ►inquadrare il paesaggio retrostante, sorta di schermo nello schermo [immagine: specchietto retrovisore e lunotto come „cornici“ all'interno dell'►inquadratura]. Un caso particolare d'*incorniciatura* (o *sovrinquadratura* [siehe ANM 1]) è costituito dalla presenza nell'inquadratura di specchi o superfici vetrate che, grazie al loro potere di „raddoppiamento riflessivo“, creano un *quadro all'interno del quadro*. „Andrej Rublev“ (1969), grandioso affresco sulla vita del pittore d'icona diretto da Andrej Tarkovskij, presenta numerose inquadrature composte con la tecnica dell'*incorniciatura*.
 QUE Mazzoleni 2002:25
- ERK** Se Martha era, per così dire, messa in cornice dal vano della porta di casa, Ethan lo è dalle due montagne che lo affiancano.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:28
- ANM 1** Die von Mazzoleni (KON 6) als Synonym angeführte Benennung „sovrinquadratura“ (in Mazzoleni 2002:25 findet man auch die Bildunterschrift „sovrinquadratura nello specchio“; das Bild zeigt eine Spiegelkonstruktion: auf dem Bild sind zwei Darsteller zu sehen, die sich in einem Spiegel spiegeln, von dem sie gleichzeitig umrahmt werden) ist in der italienischen Fachsprache nicht sehr gebräuchlich; es sich um eine Lehnübersetzung aus dem Französischen (fr „surcadrage“).
- ANM 2** In diesem Kontext häufig verwendetes Verb: „mettere in cornice“ (de „einrahmen“)

de Montagesequenz

- SYN** amerikanische Montage, „Montage“, Sequenz durch Episoden, Episodensequenz, episodische Sequenz, Hollywood-Montage, (Slavko-)Vorkapich-Montage(sequenz), Sequenzmontage
- DEF 1** ► Sequenz mit markanten Wiederholungsmerkmalen.
QUE Kuchenbuch 2005:63
- DEF 2** In Spielfilme eingestreute Collagen, die oft längere Entwicklungen in geraffter Form referieren oder Prozesse in diversen Stadien vorführen, wobei die ► Montage eher rhythmischen als inhaltlichen Gesichtspunkten folgt. [...] *Montagesequenzen* finden sich heute vor allem im Werbefilm.
QUE Koebner 2007:638
- DEF 3** Rasche Abfolge von Bildern, um eine bestimmte Stimmung/Aussage zu treffen [...] oder größere, zeitliche und/oder räumliche Handlungszusammenhänge zu raffen [...]. Typisches Erzählmuster des ► klassischen Hollywood-Stils.
QUE vgl. Kamp/Rüsel 2007:76,147
- DEF 4** In meist kurzen Bildern mit exemplarischer Handlung wird erzählt, wie Zeit vergeht, werden durch typische Bewegungen Figuren charakterisiert, werden Entfernungen überwunden usw.
QUE Beller 2005:118
- DEF 5** In den 30er Jahren in den USA entwickelter Sequenz-Typ [► Sequenz], dem in rascher Folge ► Einstellungen, die weder zeitlich noch räumlich kohärent sein müssen, aufeinanderfolgen. Die *Montagesequenz* dient der gerafften Darstellung eines zeitlichen Intervalls (in ihnen wird das Vergehen der Zeit visualisiert). Sie können zudem auch räumliche Veränderungen gerafft zusammenfassen, z.B. eine Reise.
QUE Rother 1997:203
- DEF 6** Darunter versteht man einen schnell geschnittenen Sequenztypus [► Sequenz], den Hollywood in den dreißiger und vierziger Jahren entwickelt hat, um Zeit und Raum zu kondensieren und in kürzester Zeit viele Informationen zu vermitteln. Erzählerisch sind *Montagesequenzen* entweder motiviert als Träume, Halluzinationen, Erinnerungen oder als überleitende ► Szenen, in denen Zeit vergeht; die ► Einzelbilder sind verbunden mit ► Überblendungen, Doppelbelichtungen und ► Jump Cuts. Fliegende Kalenderblätter, [hintereinander montierte (► montieren)] ► Aufnahmen von Uhren, Zeitungsschlagzeilen, sich drehende Räder und dergleichen Bilder mehr bilden ein Standardrepertoire für *Montagesequenzen*, die auch „*amerikanische Montage*“ genannt wird.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:139
- DEF 7** Eine Folge von typischerweise kurzen ► Einstellungen, die der gerafften Darstellung eines in der ► Diegese viel länger dauernden Vorgangs dient oder eines Themas. Häufig werden die einzelnen Einstellungen dabei immer wieder mit dem gleichen speziellen Konjunktionstypus [► Einstellungskonjunktion] verbunden, z.B. lauter ► Überblendungen oder ► Wischblenden. *Montagesequenzen* enthalten keine voll ausgespielten ► Szenen sondern allenfalls kurze Dialogfetzen, oft aber gar keinen Dialog und sind stattdessen typischerweise mit Musik unterlegt. Vor allem der immer wiederkehrende spezielle Konjunktionstypus und die Musik dienen der Abhebung der *Montagesequenz* als eigene narrative Einheit, eben als „► Sequenz“.
QUE Fuxjäger (www)
- KON 1** Aber auch größere *Montagesequenzen* werden durch die musikalische Klammer zusammengehalten.
QUE Kamp/Rüsel 2007:46
- KON 2** Hier wird in einer *Montagesequenz* durch ► Überblendungen, ► Reißschwenks und die ver-

- knüpfende Tonmontage [►Montage] von Musik und Sprache ein größerer Zeitraum sehr dicht dargestellt. Gemäß dem ►Schuss-Gegenschuss-Prinzip werden über mehrere Monate hinweg die beiden Ehepartner gezeigt und die Veränderung der morgendlichen Gespräche beschreibt deutlich und schnell deren Probleme. Die Form der *Montagesequenz*, die gerafft eine längere Zeit oder einen Ortswechsel, z. B. eine Reise, darstellt, war zu dieser Zeit noch recht neu, denn es gab sie erst seit den dreißiger Jahren.
- QUE Ast 2002:73
- KON 3** In den 45 Sekunden dieser *Montagesequenz* ist die vorherrschende ►Einstellungskonjunktion die ►Überblendung, die jeweils als „filmgrammatisches Zeichen“ für einen Zeitsprung und einen Ortswechsel verwendet wird.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:78
- KON 4** „*Montagen*“ haben immer einen wichtigen dramaturgischen Sinn. Die verkürzte Erzählweise emotionalisiert sehr stark. Der Rhythmus ist wichtiger als die einzelne Handlung. „*Montagen*“ lassen die Zuschauer Hektik spüren, treiben die Handlung voran, machen atemlos, oder sie lassen ausruhen, einen Ort genießen, und immer lassen sie mitfühlen, mitfeiern, mitleiden. [...] Manche *Montagesequenzen* müssen sich im Rhythmus steigern, sich verdichten zum Ende hin, mit schnelleren ►Schnitten oder vielen ►Großaufnahmen. Manchmal gibt eine Musik den Rhythmus an oder ein zu unterlegender Text, oder Geräusche übernehmen die verbindende oder auch treibende Funktion. Auch „→Actionszenen“ werden häufig nach diesem Schnittprinzip, der „*Montage*“, gestaltet, um die Handlung dieser ►Szenen bewusst auf das Wesentliche zu reduzieren. [...] „*Action*“ lebt von schnellen Bewegungen, von den „typischen“ Geräuschen, von Musik, Dialogfetzen und kurzen Schnitten und sich steigendem Tempo.
- QUE Beller 2005:118f
- KON 5** In der *Sequenz durch Episoden* ist die Diskontinuität organisiert; in der ►gewöhnlichen Sequenz ist sie es nicht. Ein gutes Beispiel für die *episodische Sequenz* ist [...] die ►Sequenz aus „Citizen Kane“, in der Orson Welles die zunehmende Verschlechterung von Kanes Ehe durch eine Reihe aufeinanderfolgender Episoden am Frühstückstisch darstellt [das Gespräch scheint durch die kontinuierlich wirkenden Bildfolge fortzuschreiten]. Tatsächlich können wir dies eine „Sequenz von ►Szenen“ nennen, und dies ist ein Hauptcharakteristikum der *Sequenz durch Episoden*: Ihre Elemente sind so geordnet, dass jedes von ihnen eine eigene Identität zu haben scheint.
- QUE Monaco 2005:226f
- KON 6** Oder die sogenannten „*Hollywood-Montagen*“, d.h. in Spielfilme eingestreute Collagen, die längere Entwicklungen in geraffter Form referieren oder Prozesse in ihren diversen Stadien vorstellen.
- QUE Beller 2005:204f
- ANM 1** Möchte man diesen Begriff möglichst kurz in seiner Bedeutung wiedergeben, so kann man von einer „zusammenfassenden Montage-Einheit“ sprechen, die durch die Aneinanderreihung sehr kurzer ►Szenen, die erst zusammen ihre übergreifende Bedeutung erhalten, erzielt wird.
- ANM 2** Die Benennung „Sequenz durch Episoden“ (und die davon abgeleiteten Benennungen „episodische Sequenz“ und „Episodensequenz“) geht auf den Filmtheoretiker Christian Metz zurück („Semiologie des Films“, München, Fink, 1972); sie dient(e) der Unterscheidung vom Terminus „►gewöhnliche Sequenz“. In der deutschen Fachsprache wird diese (in der Filmwissenschaft eindeutig mit Metz konnotierte) Benennung vorwiegend im filmhistorischen Kontext verwendet; manchmal kommt sie jedoch auch unabhängig davon als Synonym von „Montagesequenz“ zum Einsatz.

it **sequenza di montaggio**

SYN montaggio-sequenza (*m.*), sequenza a episodi, montaggio a graffa, montage-sequence

DEF 1 Tipo di ►sequenza, di solito destinata a rappresentare il riassunto di un lungo processo narrativo, fondata sull'uso di brevi immagini che ne riassumono i diversi stadi. Fra le diverse ►inquadrature si aprono ellissi temporali; spesso le immagini hanno un carattere stereotipato (per esempio: il Colosseo o la Basilica di San Pietro per rappresentare Roma); possono presentare brani di cine- e telegiornali, titoli di giornali o pagine di calendari che si staccano velocemente, come indicatori temporali; sono spesso supportate da didascalie recanti informazioni spazio-temporali (per esempio: Roma, 1945); infine, il passaggio tra un'inquadratura e l'altra viene frequentemente realizzato attraverso vari segni di punteggiatura, quali ►dissolvenze, ►tendine e così via.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:155

DEF 2 Una serie di rapide immagini, di solito separate da ►dissolvenze o veloci ►panoramiche, mostrano aspetti parziali di un determinato processo temporale (si pensi al ►montaggio dei manifesti di un pugile il cui nome di volta in volta appare a caratteri sempre più grandi a indicare la sua ascesa). Altre convenzionali soluzioni di riassunto sono quelle che ricorrono a immagini piuttosto stereotipate quali lo sfogliare di un calendario, il veloce muoversi delle lancette di un orologio, il riempirsi di un posacenere di mozziconi ecc.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:37

DEF 3 Una particolare forma di ellissi è la *sequenza a episodi* o *montaggio a graffa* (crf. Metz, 1968): accompagnate dalla musica, una serie di rapide ►inquadrature prese da tempi e luoghi diversi, spesso separate da ►dissolvenze incrociate o ►panoramiche vorticosi, mostrano alcuni aspetti di una successione temporale (sfilata di titoli di giornali per raccontare una sfolgorante carriera; baci, passeggiate e litigi per riassumere una storia d'amore ecc.); qui le singole immagini non valgono in sé ma in quanto parte di un insieme che le comprende tutte sullo stesso piano.

QUE Buccheri 2003:250

KON 1 Una particolare forma di contrazione temporale è quella della cosiddetta *sequenza a episodi* o *di montaggio* che allinea un certo numero di brevi scenette [►scena], separate nella maggior parte dei casi le une dalle altre da effetti ottici (►dissolvenze incrociate ecc.), e che si succedono in ordine cronologico. [...] Ciò che è importante è che ognuna di queste brevi scene sia parte di un insieme più ampio che si svolge in una certa direzione narrativa (ad es. il succedersi di una serie di concerti di una cantante in teatri sempre più importanti) di cui noi cogliamo il senso proprio attraverso questa successione di brevi evocazioni.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:154

KON 2 Infatti, per visualizzare il trascorrere del tempo, si può inserire tra una ►sequenza e la successiva un veloce *montaggio-sequenza* di immagini simboliche del tempo che passa: i folli di un calendario che volano oppure il mutare delle stagioni sul medesimo paesaggio.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:94

KON 3 Welles assume la tecnica di racconto in ►piano-sequenza con grande ►profondità di campo e la alterna a „*sequenze a episodi*“ o a „*sequenze di montaggio*“ caratterizzate da quel ►montaggio rapido che era stato elaborato negli anni Dieci e Venti nel clima fervido delle Avanguardie.

QUE Mazzoleni 2002:124

KON 4 Si tratta della *sequenza di montaggio* in cui viene rappresentato il graduale deteriorarsi del rapporto coniugale fra Kane e la moglie Emily [„Quarto potere“ di Welles, 1941], in cui le ►dissolvenze (combinata [...] con delle ►panoramiche a schiaffo), il dialogo, la recitazione, il ritmo degli ►stacchi, la durata sempre più breve delle ►inquadrature, la musica e il cambiamento degli abiti sono usati magistralmente per far sì che ogni micro-episodio in cui è raccontato ellitticamente questo matrimonio faccia riconoscere con precisione lo stato sempre più degradato del rapporto.

QUE Mazzoleni 2002:137

- KON 5** Ogni ►scena dunque, così scorciata, sembra assumere, secondo un processo di condensazione, il ruolo di riassunto simbolico di un certo stadio di evoluzione dell'azione presentata. Talvolta, ma non necessariamente, la *sequenza a episodi* riassume una durata storica assai ampia, dando conto con grande velocità narrativa di eventi che, a livello di storia, hanno conosciuto una lenta evoluzione.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:123
- ANM** Die Benennung „sequenza a episodi“ geht auf den Filmtheoretiker Christian Metz zurück (zur Unterscheidung von der ebenfalls von Metz geprägten Benennung „►sequenza ordinaria“), die Benennung „sequenza a episodi“ wird aber nicht nur im filmhistorischen Kontext, sondern auch unabhängig davon synonym mit „sequenza di montaggio“ verwendet.

de **Einstellungswechsel**

SYN Bildwechsel, Umschnitt, Umschneiden

V umschneiden

KON 1 Jeder Schnitt [►(harter) Schnitt], jeder *Einstellungswechsel* soll motiviert sein und möglichst als narrative Folge der vorhergehenden ►Einstellung erscheinen.
QUE Kamp/Rüsel 2007:79

KON 2 [...] „Schnitt“ [►(harter) Schnitt] bzw. „►cut“ werden sowohl zur Bezeichnung jeder Art von *Einstellungswechsel* verwendet (also egal, ob dabei „hart geschnitten“ [►(hart) schneiden] wird oder etwa eine ►Überblendung erfolgt) als auch zur Bezeichnung einer bestimmten Variante des *Einstellungswechsels* [...], nämlich des „harten Schnitts“. Um Missverständnisse zu vermeiden, empfiehlt es sich daher, im ersten Fall besser von „*Einstellungswechsel*“ zu sprechen [...] und nur im zweiten Fall von „Schnitt“ bzw. „cut“.
QUE Fuxjäger (www)

KON 3 Für den passenden *Einstellungswechsel* und die richtige Einstellungslänge [►Einstellung] sind eine Vielzahl von Faktoren bestimmend. Beim *Einstellungswechsel* spielen die graphischen Konfigurationen der aufeinander folgenden Bilder eine Rolle.
QUE Schwab 2006:163

KON 4 Eine andere Aufnahmevariante [►Aufnahme], die ►Bildunschärfen für *Einstellungswechsel* nutzt, fand beispielsweise in der Strandsequenz [►Sequenz] des Spielfilms „Der weiße Hai“ (Regie: Steven Spielberg, 1975) Einsatz [►Unschärfeblende].
QUE Petrasch/Zinke 2003:179

KON 5 Der *Umschnitt* von einer ►Totalen auf eine Nah- [►Nahaufnahme] oder ►Großaufnahme entspricht offenbar dem natürlichen Bedürfnis des Publikums, der Szenerie näher zu rücken und einen Verständnisschlüssel für den nun folgenden Vorgang zu erhalten: Es wird in die mit diesem verdeutlichenden *Einstellungswechsel* eröffnete Handlung einbezogen.
QUE Koebner 2007:169f

ANM 1 Oft wird nur von einem „Schnitt“ gesprochen, wenn ein Einstellungswechsel gemeint ist (auch im übertragenen Sinne: siehe dazu KON 2).

ANM 2 Die Benennung „Umschnitt“ (bzw. „Umschneiden“) wird vorwiegend für Einstellungswechsel verwendet, die mit einem „►harten Schnitt“ erfolgen; im Italienischen kann „Umschnitt“ daher oft nur mit „►stacco“ übersetzt werden. Der Terminus „Umschnitt“ wird außerdem manchmal auch ganz allgemein für die nachträgliche Änderung der Montage eines Films verwendet.

it **cambio di inquadratura**

SYN cambio dell'inquadratura, cambiamento di inquadratura, cambiamento dell'inquadratura, cambio di piano, cambiamento di piano

KON 1 In „Fino all'ultimo respiro“, Godard utilizza l'estremo „►jump cut“, cioè un ►falso raccordo: la

- porzione di spazio inquadrato [„►inquadrare“, „►inquadratura“/„►Kadrierung“] cambia troppo poco per essere percepito come *cambio di inquadratura*, ma interviene abbastanza esplicitamente ad infastidire o a scuotere la percezione.
 QUE ilCorto.it 1) (www)
- KON 2** Le sue caratteristiche sono le stesse che abbiamo già rilevato parlando della ►regia classica: chiarezza e comprensibilità nell'organizzazione dello spazio; linearità e causalità dello sviluppo dell'azione; funzionalità dei *cambi di inquadratura* e dei punti di vista. [...] Sulla funzionalità narrativa e drammatica dei *cambi di inquadratura* all'interno di questo tipo di ►montaggio scrivono Gavin Millar e Karel Reisz [...].
 QUE Bucheri 2003:226
- KON 3** È una ►soggettiva di Melanie, come capiremo subito dopo al *cambio di inquadratura*.
 QUE Mazzoleni 2002:39
- KON 4** Per mantenere fluidità e scorrevolezza alla scrittura filmica è opportuno variare la →grandezza scalare con raccordi sull'asse ottico [►raccordo sull'asse] di ingrandimento o riduzione [►raccordo sull'asse (ottico) di ingrandimento, →raccordo sull'asse (ottico) di riduzione], a ogni *cambiamento di inquadratura*.
 QUE Mazzoleni 2002:36
- KON 5** Quel film fece epoca e i lunghi ►piani sequenza (minuti e minuti di pellicola senza un *cambiamento d'inquadratura*), imparati dal grande Michelangelo Antonioni, divennero ben presto e per anni una caratteristica del cinema europeo di quel tempo.
 QUE Pressburger (www)
- KON 6** In ►montaggio, →passaggio istantaneo da un'inquadratura all'altra. Lo ►stacco è normalmente inteso come un *cambiamento netto dell'inquadratura* che mantiene inalterato il rapporto spaziale e temporale nella continuità narrativa.
 QUE Vezzoli 2002:215
- KON 7** *Cambiamento dell'inquadratura* con ►stacco senza variazione dell'►asse di ripresa, aumentando o diminuendo l'ingrandimento del soggetto.
 QUE Vezzoli 2002:22
- KON 8** ►Stacco e *cambio di piano*: ripresa [►riprendere] ora in ►figura intera ravvicinata [→piano ravvicinato], la madre prosegue la sua caduta [...].
 QUE Mazzoleni 2002:111
- KON 9** Le variazioni interne all'►inquadratura tendono così a sostituirsi ai *cambiamenti di piano* veri e propri.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:211
- ANM** Oft spricht man auch von „passaggio da un'inquadratura all'altra“ (v „passare da un'inquadratura all'altra“), allerdings impliziert „→passaggio“ (wie im Deutschen der „→Übergang“) eher einen „→weichen Schnitt“, wie z.B. die „►Überblendung“. Siehe auch Eintrag „►transizione“, ANM 1, it.

de Einstellungskonjunktion

SYN Transition

DEF 1 Die *Einstellungskonjunktionen* bezeichnen die Formen, in denen ►Einstellungen begonnen/beendet bzw. verbunden werden.

QUE Faulstich 1994:59

DEF 2 Verhältnis, in dem die ►Einstellung zu der vorhergehenden und der nachfolgenden (►harte Schnitte, Auf- [►Aufblende] oder ►Abblende, ►Überblendung) beginnt oder endet.

QUE vgl. Kamp/Rüsel 2007:54

KON 1 Wird bei der beschriebenen konventionalisierten ►Szenenauflösung ausschließlich mit ►harten Schnitten gearbeitet, so finden sich bei einem →Szenenwechsel häufig andere *Einstellungskonjunktionen*.

QUE Kamp/Rüsel 2007:76

KON 2 Einstellungsübergang In den 45 Sekunden dieser ►Montagesequenz ist die vorherrschende *Einstellungskonjunktion* die ►Überblendung, die jeweils als „filmgrammatisches Zeichen“ für einen Zeitsprung und einen Ortswechsel verwendet wird.

QUE Kamp/Rüsel 2007:78

KON 3 Die Begriffe „►Schnitt“ bzw. „►cut“ werden sowohl zur Bezeichnung jeder Art von ►Einstellungswechsel verwendet [...] als auch zur Bezeichnung einer bestimmten Variante der *Einstellungskonjunktion*, nämlich des „►harten Schnitts“.

QUE Fuxjäger (www)

KON 4 Dagegen sind die ►harten Schnitte zwischen den ►Szenen und ►Sequenzen oft weichen, elaborierten *Transitionen* gewichen.

QUE Beller 2005:252

ANM 1 Mikos (2003:211) spricht in diesem Zusammenhang auch von „Schnittarten“, Schwab (2006:164) von „Verbindungsformen“. Auf ►Blenden bezogen, ist in Schnell (2000:56) von „Überleitungsmöglichkeiten“ die Rede.

ANM 2 Häufig spricht man auch von einer „Einstellungsverknüpfung“ (Fuxjäger [www], Hickethier 2007:144), einem „Übergang“ (Schwab 2006:164) bzw. „Bildübergang“ (Müller 2003:310). Seltener von „Einstellungsübergang“ (Petrasch/Zinke 2003:242), „Schnittübergang“ (Schleicher/Urban 2005:170), „Einstellungsverbindung“ (Koebner 2007:733), „Bildverbindung“ (Schwab 2006:158), „Einstellungskombination“ (Kuchenbuch 2005:92), „Überleitung“ (Gasteier [www]) oder „Schnittverbindung“. Dabei handelt sich jedoch um ungenaue bzw. nicht eindeutige Benennungen, die sich z.B. auch auf den Begriff „►Anschluss“ beziehen können (während der Terminus „Einstellungskonjunktion“ die technische Ebene bezeichnet, wird der Terminus „Anschluss“ im Kontext des ►Continuity-Schnitts auf der semantischen Ebene verwendet). Zusätzlich implizieren die Termini „Übergang“ und „Überleitung“ einen „→weichen Schnitt“ (z.B. ►Überblendungen) und können sich darüber hinaus auch auf Tonübergänge (it „transizione sonora“) beziehen. Siehe auch ANM 1, it.

ANM 3 Schleicher und Urban (2005:189) setzen den Terminus „Transition“ einem „→Sequenzübergang“ gleich; diese begriffliche Einschränkung ist jedoch sonst unüblich. Normalerweise umfasst der Begriff gleichermaßen →Einstellungsübergänge, →Szenenübergänge und Sequenzübergänge (siehe ANM 1, it). Siehe auch „►Einstellungswechsel“ und „→Szenenwechsel“.

it transizione

- DEF 1** [...] l'unione di due ►inquadrature [...]
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:83
- DEF 2** Con il termine „*transizioni*“ si intendono tutti quegli effetti che consentono di →passare da un'►inquadratura all'altra [►cambio di inquadratura] in modo differente dal semplice ►cut.
QUE Cassani 2004:94
- KON 1** [...] l'unione di due ►inquadrature [...] può essere iconizzato, cioè reso percepibile attraverso specifici segni di interpunzione, quali ►dissolvenze e ►tendine, oppure non iconizzato, quando la *transizione* avviene semplicemente con uno ►stacco.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:83
- KON 2** Nella ►scena che abbiamo appena preso in esame la *transizione* da un'►inquadratura all'altra avveniva tramite lo ►stacco, ovvero il →passaggio diretto e immediato da un ►piano a quello successivo.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:144
- KON 3** Qui basti ricordare le varie forme di punteggiatura che marcano la *transizione* tra le ►sequenze (e spesso in una stessa sequenza): Lo ►stacco netto, la ►dissolvenza, l'►iris [...], la ►tendina, [...].
QUE Buccheri 2003:252
- KON 4** Una buona conoscenza delle varie figure di *transizione* è utile non solo all'analista di cinema ma anche allo sceneggiatore, che può prevedere, già in fase di stesura dello script, le modalità di →passaggio fra ►scene e ►sequenze, ottenendo a volte imprevedibili effetti di senso.
QUE Mazzoleni 2002:133
- KON 5** Le *transizioni* da presente a passato sono realizzate sfocando [►sfocare] l'immagine di Stefan rifocalizzando [→rifocalizzare], attraverso la ►dissolvenza incrociata (che serve a rendere più fluido il →passaggio), sulle immagini ►flashback.
QUE Mazzoleni 2002:133
- KON 6** Oltre alle regole dei 30° e dei 180° [►regola dei 30°, ►regola dei 180°], esiste un sistema dei ►racordi, vale a dire un corpus di *transizioni* consentite capaci di rendere il →passaggio da un'►inquadratura all'altra il più invisibile e discreto possibile [►montaggio invisibile].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:92
- ANM 1** Ganz allgemein spricht man auch von „passaggio“ (siehe z.B. KON 2, 4 und 6), vergleichbar mit dem „Übergang“ im Deutschen: z.B. „Einstellungsübergang“ (►Einstellung), „Sequenzübergang“ (►Sequenz) bzw. „Szenenübergang“ (►Szene) wird im Italienischen mit „passaggio da un'►inquadratura alla successiva“ (siehe z.B. KON 6), „passaggio fra ►scene/►sequenze“ (siehe z.B. KON 4); „passaggio da una scena/sequenza alla successiva“, etc. übersetzt. Bei „passaggio“ handelt es sich jedoch um einen ungenauen Begriff, der sich auch auf den spezifischen Terminus „►raccordo“ beziehen kann (während der Terminus „transizione“ ganz allgemein den technischen Aspekt der Einstellungsverknüpfungen bezeichnet, wird der Terminus „►raccordo“ im Kontext des ►Continuity-Schnitts auf der semantischen Ebene verwendet). Darüber hinaus impliziert „passaggio“ einen „→weichen Schnitt“ („→passaggio morbido“). Siehe auch ANM 2, de.
- ANM 2** Entgegen der gängigen Lehrmeinung zählt Cassani (DEF 2) den „►(harten) Schnitt“ („►stacco“, „►cut“) nicht zu den „transizioni“.
- ANM 3** Der Terminus „transizione“ wird manchmal auch im allgemeineren Sinne von „►cambio di inquadratura“ verwendet.

de (harter) Schnitt

SYN (harter) Bildschnitt, Cut, (hartes) Schneiden, Straight Cut, Direct Cut, Hartschnitt, Hard Cut

V (hart) schneiden

DEF 1 Beim *harten Schnitt* schließt sich an den letzten ►Frame einer ►Einstellung der erste Frame der nächsten Einstellung ohne irgendwelche →Übergangseffekte an.

QUE Petrasch/Zinke 2003:239

DEF 2 Der *harte Schnitt* ist die am häufigsten verwendete →Schnittart. Beim *harten Schnitt* werden die ►Einstellungen einfach hintereinander geschnitten [„►schneiden“ / it „►montare“]. Dabei wird lediglich darauf geachtet, dass sie im Rahmen der Kontinuität sind und eine Beziehung zwischen den beiden Elementen besteht. Wird innerhalb einer ►Szene oder ►Sequenz *geschnitten*, in der Handlungsort und Akteure identisch sind, bleibt dieser *Schnitt* meist unsichtbar [►unsichtbarer Schnitt]. [...] Ein Beispiel: Eine Frau geht auf eine Tür zu, öffnet sie und macht Anstalten hindurchzugehen. Anschließend wird die Tür von der anderen Seite gezeigt, und der Zuschauer sieht, wie die Frau durch die Tür in einen anderen Raum kommt. Hier wird der *Schnitt* nur unbewusst wahrgenommen, weil die Handlungskontinuität störungsfrei gegeben ist [...]. [...] Der *Schnitt* wird dann bewusst, wenn die wahrgenommene Handlungskontinuität durchbrochen wird, also wenn z.B. in obiger Szene plötzlich eine andere Frau als diejenige, die auf die Tür zugegangen war, durch die Tür tritt.

QUE vgl. Mikos 2003:211

DEF 3 *Schnitt*: Das Grundelement der ►Montage: der optische Sprung von einer zu anderen ►Einstellung.

QUE Monaco 2006:146

KON 1 Lediglich ein einziger *harter Schnitt* ist zu verzeichnen: Wenn die Frau ihrem Mann zuwinkt und er beim Skifahren drauf reagiert [...] wird konsequenterweise nicht überblendet [►überblenden].

QUE Kamp/Rüsel 2007:78

KON 2 Jeder *Schnitt*, jeder ►Einstellungswechsel soll motiviert sein und möglichst als narrative Folge der vorhergehenden ►Einstellung erscheinen.

QUE Kamp/Rüsel 2007:79

KON 3 Ein durch *Schnitt* oder ►Blende erzeugter Ortswechsel oder ein Zeitsprung wird durch eine musikalische Figur verknüpft und in der Chronologie der Erzählung als eindeutig zusammengehörig definiert.

QUE Kamp/Rüsel 2007:46

KON 4 Die elementarste und bevorzugte →Verbindungsform, der *Schnitt*, fügt zwei ►Einstellungen direkt zusammen und gilt traditionell als →Übergang in der Gegenwart. Er versieht hauptsächlich den ►Einstellungswechsel innerhalb der ►Szene.

QUE Schwab 2006:164

KON 5 [...] ein *Schnitt* auf eine Ansicht von tosender Brandung kann dem Zuschauer einen heraufziehenden Streit signalisieren.

QUE Hickethier 2) (www)

KON 6 [...] der *Schnitt* [wird] heutzutage für die unterschiedlichsten Arten von →Übergängen eingesetzt. Zum Beispiel wird er, ganz im Gegensatz zu seiner ursprünglichen Verwendung, zum Zusammenfassen von größeren Zeiträumen [...] in kurzen ►Szenen eingesetzt. Verschiedene [...] Handlungen der Szene werden aneinander geschnitten [„►schneiden“ / it „►montare“], wobei sich

- die Bilder oft in Kontrast, Farbe und ►Bildausschnitt unterscheiden, um das Durchbrechen des eigentlichen Zeitablaufs zu verdeutlichen.
- QUE Gasteier (www)
- KON 7** Oft lassen sich schon anhand der Anzahl der *Schnitte* pro Film oder pro ►Sequenz Aussagen über den Charakter des Films treffen: Eine hohe *Schnittfrequenz* (viele ►Einstellungen) bedeutet meist auch ein hohes Erzähltempo (Actionfilme), eine geringe *Schnittfrequenz* verweist eher auf ein langsames Erzähltempo.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:13
- ANM 1** Die Benennungen „Schnitt“ und „Bildschnitt“ werden auch in der Bedeutung von „►Montage“ verwendet; es handelt sich also um polyseme Termini.
- ANM 2** Die Benennung „Schnitt“ wird auch im übertragenen Sinne von „►Einstellungswechsel“ verwendet. Fuxjäger (www) erklärt dies in folgender Weise: „Die Begriffe '*Schnitt*' bzw. '*cut*' werden sowohl zur Bezeichnung jeder Art von Einstellungswechsel verwendet (also egal, ob dabei '*hart geschnitten*' wird oder etwa eine ►Überblendung erfolgt [bei der '*weich*' geschnitten wird]) als auch zur Bezeichnung einer bestimmten Variante des Einstellungswechsels [...], nämlich des '*harten Schnitts*'. Um Missverständnisse zu vermeiden, empfiehlt es sich daher, im ersten Fall besser von „Einstellungswechsel“ zu sprechen [...] und nur im zweiten Fall von '*Schnitt*' bzw. '*cut*'.“
- ANM 3** Da es sich beim Terminus „Schnitt“ um ein Polysem handelt, das nicht nur als Synonym des „harten Schnitts“, sondern auch in der Bedeutung von „►Montage“ („Schnitt“ wird hier im Singular verwendet) und „►Einstellungswechsel“ verwendet wird (siehe ANM 1 und 2), benützt man – zur begrifflichen Differenzierung – für die Wiedergabe des Begriffs „harter Schnitt“ vorwiegend die Benennung „harter Schnitt“. Auch zur begrifflichen Abgrenzung von „►Blenden“ bzw. „►Überblendungen“ („→weicher Schnitt“) spricht man tendenziell eher von einem „harten Schnitt“ als nur von „Schnitt“. Allerdings ist selbst die Benennung „harter Schnitt“ nicht ganz unproblematisch, weil das Adjektiv „hart“ manchmal unterschiedlich aufgefasst wird (siehe dazu ANM 4 und 5).
- ANM 4** Beim Terminus „harter Schnitt“ handelt es sich den meisten Definitionen zufolge um einen auf die Schnitttechnik bezogenen Begriff, was bedeutet, dass das Adjektiv „hart“ rein physikalisch-technisch zu verstehen ist und nicht die Wahrnehmungsebene des Zuschauers betrifft (siehe z.B. DEF 2: hier wird von einem unsichtbaren Schnitt gesprochen). Ein „harter Schnitt“ wird nämlich in der Regel nicht als hart empfunden, denn auch harte (d.h. nicht ►überblendete) Schnitte sind meist durch ►Bewegungsanschlüsse, ►Tonüberlappungen, etc. „weich“ und damit nicht bewusst wahrnehmbar – im ►klassischen Hollywoodkino ist das mehr oder weniger ein ungeschriebenes Gesetz.
- Während die meisten harten Schnitte also bewusst unsichtbar bleiben, werden manchmal auch bewusst sichtbare, abrupte Schnitte eingesetzt, um aus dramaturgischen Gründen einen bestimmten Effekt zu erzeugen. Solche abrupte Schnitte werden ebenfalls als „harte Schnitte“ bezeichnet, die Benennung „harter Schnitt“ dient hier jedoch meist zur Unterscheidung der abrupten Schnitte von den normalen, „unsichtbaren“ Schnitten. Bei der (leider nicht eindeutigen und damit missverständlichen) Benennung „harter Schnitt“ besteht demzufolge das Problem, dass sie manchmal ausschließlich in der Bedeutung von einem „hart empfundenen Schnitt“ verwendet wird bzw. fälschlicherweise als „hart empfundener Schnitt“ verstanden wird. Siehe auch ANM 5.
- ANM 5** Manchmal wird – entgegen der in diesem Eintrag dargestellten begrifflichen Auffassung – nur dann von einem „harten Schnitt“ gesprochen, wenn der Schnitt als solcher bewusst wahrgenommen wird, also sichtbar ist, d.h. wenn z.B. zwischen zwei aufeinanderfolgenden ►Einstellungen keine direkte Verbindung besteht (Ort- oder Zeitwechsel) bzw. die Einstellungen zu ähnlich bzw. auffallend unterschiedlich sind, die Kontinuität demnach durchbrochen und der Schnitt daher als besonders abrupt empfunden wird. Oft handelt es sich bei einem abrupten Schnitt, der mit dem ►Continuity-Prinzip bricht (und damit die Aufmerksamkeit auf sich zieht), um einen „►Jump Cut“.
- Eine ideale Benennung für einen „hart empfundenen Schnitt“ wäre die Benennung „abrupter

Schnitt“, da sie Klarkeit und Eindeutigkeit schafft sowie Missverständnisse ausschließt (ANM 4, it).

- ANM 6** Die Benennungen „Hartschnitt“ (siehe z.B. Müller 2003:289,295 und Schmidt 2005:433) bzw. „Hard Cut“ werden v.a. im technischen Bereich des Filmschnitts (Montagetechnik) verwendet.
- ANM 7** Der Begriff „harter Schnitt“ kann sich auch auf harte Tonübergänge (it z.B. „→transizioni sonore senza ►dissolvenze sonore“) beziehen.
- ANM 8** Verwandter Begriff: „Schnittstelle“, auch „Cutting Point“ (it „punto di taglio“)

it **stacco**

SYN taglio, cut

V staccare, tagliare

DEF 1 →Passaggio netto da un'►inquadratura all'altra; rappresenta il segno di interpunzione filmica più semplice.

QUE Dalla Mura/Peloso (www)

DEF 2 In ►montaggio, →passaggio istantaneo da un'►inquadratura all'altra. Lo *stacco* è normalmente inteso come un cambiamento netto dell'inquadratura [►cambiamento dell'inquadratura] che mantiene inalterato il rapporto spaziale e temporale nella continuità narrativa.

QUE Vezzoli 2002:215

KON 1 Nella ►scena che abbiamo appena preso in esame la ►transizione da un'►inquadratura all'altra avveniva tramite lo *stacco*, ovvero il →passaggio diretto e immediato da un ►piano a quello successivo.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:144

KON 2 Lo stile di ►ripresa della sua „Giovanna D'Arco“ è infatti costituito prevalentemente da primi piani fissi [►primo piano, ►piano fisso], raccordati per semplice *stacco*, e da ►carrellate laterali, fortemente angolate dal basso [►angolazione dal basso], che scorrono sui volti scultorei degli Inquisitori mettendone in evidenza gli stati d'animo diversificati.

QUE Mazzoleni 2002:79

KON 3 [...] il prolungarsi di questi dialoghi accentua il disagio dello spettatore dal momento che viene meno quello *stacco* sul ►controcampo [...] a cui il ►cinema classico lo ha da sempre abituato.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:119

KON 4 Gli *stacchi* devono essere motivati [...]. [...] *staccare* per obbedire a una certa necessità drammatica spesso è una pura e semplice questione di necessità perché, se lo *stacco* non serve, quasi sempre è avvertibile [...] se lo *stacco* segna uno sviluppo drammatico importante di solito risulta drammaticamente e narrativamente efficace.

QUE Buccheri 2003:226ff

KON 5 Uno *stacco* ci porta a un'►inquadratura che riprende [►riprendere] ora i personaggi al di là di quella che sino a quel momento era stata la ►linea d'azione.

- QUE Rondolino/Tomasi 2002:176
- KON 6** Forse più che in qualsiasi altro ►raccordo è fondamentale la scelta del punto in cui *tagliare*. [...] certi *stacchi* „proibiti“ (►totale su totale ecc.) non si possono correggere nemmeno con il suono.
- QUE Buccheri 2003:243ff
- KON 7** [...] realizzano gli *stacchi* in fase di ►ripresa, bloccando la macchina laddove intendono inserire il *taglio*. Si tratta di un pratica piuttosto desueta – legata a certo cinema sperimentale – e decisamente rara nella produzione industriale.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:83
- KON 8** In mezzo alle due immagini, nello spazio oscuro del *taglio* (ricordiamo la duplice funzione del *cut*: disgiungere/congiungere), nel buco narrativo dell'ellissi, vi sono compresse alcune migliaia di anni di storia d'umanità.
- QUE Mazzoleni 2002:100
- KON 9** [...] uno *stacco* su un'►inquadratura centrale [...]. [...] Può essere un „*taglio* sul pane“ in una ►scena con delle persone a tavola, o uno *stacco* sull'allucinazione di un personaggio [...]. [...] con lo *stacco* sul ►primo piano di Fonda [...]. [...] Poco più avanti Von Trier ci mostra Grace a favore e Chuck il contadino →di quinta (26). *Stacco* su Grace (27). *Stacco* sul contadino (28).
- QUE Morales 2004:56ff
- KON 10** Ma qual è il punto esatto in cui *tagliare*? Quando l'attore esce da un'►inquadratura ed entra nella successiva, la prassi è di *staccare* nel momento in cui il soggetto è ancora parzialmente nella prima inquadratura (di solito per metà), e di ►riprendere quando l'attore è già parzialmente entrato.
- QUE Buccheri 2003:239
- ANM 1** Die Benennung „stacco“ wird (wie im Deutschen der „Schnitt“) manchmal auch im übertragenen Sinne von „►cambio di inquadratura“ verwendet.
- ANM 2** Die Benennung „stacco“ bezieht in erster Linie sich auf die Ebene der Rezeption und ist in ihrer Bedeutung abstrakt; bei der Filmanalyse spricht man daher vorwiegend von „stacco“. Die Benennung „taglio“ ist hingegen eher praxisbezogen und technisch konnotiert; der Schneidevorgang steht hier im Vordergrund (siehe z.B. KON 6 und 7).
- ANM 3** Zur besseren Abgrenzung von den verschiedenen Arten von ►Blenden wird manchmal auch von „stacco netto“ gesprochen (siehe z.B. Buccheri 2003:252,169).
- ANM 4** Ein abrupter Schnitt, der bewusst wahrgenommen und deshalb als „hart“ empfunden wird, wird im Italienischen „→attacco duro“, „→hard cut“ (Buccheri 2003:26), „stacco brusco“ (Rondolino / Tomasi 2002:202) oder „taglio secco“ (Long/Schenk 2005:263) genannt. Oft handelt es sich bei einem abrupten Schnitt, der mit dem ►Continuity-Prinzip bricht und die Aufmerksamkeit auf sich zieht, um einen „►jump cut“. Siehe auch ANM 5, de.
- ANM 5** Ganz selten wird die Benennung „cut“ auch im Sinne von „►montaggio“ verwendet.

de Blenden**GRA** Pl.**SYN** Blendeneffekte (*Pl.*)**DEF 1** Sammelbegriff für →Szenenübergänge [►Szene, →Übergang], die nicht durch einen ►harten Schnitt gekennzeichnet sind (Auf-, [►Aufblende] Ab- [►Abblende], ►Überblendungen, [...] ►Trickblenden).

QUE Kamp/Rüsel 2007:145

DEF 2 Ästhetisch: Sammelname für verschiedene Strukturierungsmittel des Films, z.B. ►Abblende, ►Aufblende, ►Überblendung, sowie [...] ►Trickblenden, die jeweils nach ihrer Form benannt werden, z.B. ►Schiebeblende, ►Wischblende, ►Irisblende, ►Jalousieblende. *Blenden* wurden ursprünglich in der [...] Kamera [d.h. bei der ►Aufnahme] hergestellt, heute meist von Spezialisten im Tricklabor.

QUE Monaco 2006:26

DEF 3 *Blenden* benutzt man vielfach auch als dramaturgisches Mittel, um beispielsweise Szenenabläufe [►Szene] zu kürzen, auf [weg]zulassende Zeitspannen hinzuweisen, um mehr oder weniger schnelle →Übergänge von einer Szene oder ►Einstellung in die andere zu erreichen.

QUE Webers 2002:365

KON 1 Ein durch ►Schnitt oder *Blende* erzeugter Ortswechsel oder ein Zeitsprung wird durch eine musikalische Figur verknüpft und in der Chronologie der Erzählung als eindeutig zusammengehörig definiert.

QUE Kamp/Rüsel 2007:46

KON 2 ►Einstellungen werden durch ►Schnitt oder *Blende* begrenzt, [...] aber auch miteinander verbunden. Die *Blende* hat verschiedene technische und damit dramaturgische Möglichkeiten, eine weiche nicht unvermittelte Verbindung zwischen Einstellungen herzustellen. Man unterscheidet etwa ►Abblende [...], ►Überblende [...] [und] ►Trickblenden [...]. Schnitt und *Blende* [...] legen auch den Rhythmus, die „Interpunktion“ des Films fest. Dabei haben Schnitt und *Blende* unterschiedliche Interpunktionsqualitäten [...].

QUE Dörp 1) (www)

KON 3 Eine *Blende* ist eine „rhetorische Figur“ [...]. Selbst außer Gebrauch gekommene *Blenden* sind als Zitat noch rhetorische Figur, wie [z.B.] die ►Irisblende [...], das „Es-war-einmal“ des Films. Wenn Truffaut [...] oder Godard [...] unmodern gewordene *Blenden* verwenden, so wollen sie [...] Filmen, in denen solche *Blenden* benutzt wurden, [...] ihre Verehrung bezeugen, mit Hilfe der Eingrenzungen und Verformungen aber auch Vergangenheit [...] evozieren.

QUE Dörp 1) (www)

KON 4 Bei all diesen Techniken, mit Hilfe der *Blende* von einer ►Einstellung zu nächsten zu wechseln, handelt es sich um optische, visuelle Effekte, die vom Zuschauer auch als solche wahrgenommen werden.

QUE Mikos 2003:213

KON 5 Dazu bediente man sich in der Regel der *Blende*, die, gegenüber dem sonst angewandten ►Schnitt zwischen den ►Einstellungen, durch einen weichen [,→weicher Schnitt“: siehe ANM 2] und länger sichtbaren →Übergang dem Betrachter einen solchen grundsätzlichen Wechsel der zeitlichen Erzählebene signalisierte.

QUE Hickethier 2007:132

- KON 6** Die am häufigsten eingesetzten *Blendeneffekte* sind die Auf- [►Aufblende] und ►Abblende sowie die ►Überblendung [...].
QUE Koebner 2007:89
- ANM 1** Der filmgestalterische Oberbegriff „Blende“ ist ein aus der Fotografie/Optik entlehnter technisch konnotierter Terminus (> de. „(Objektiv-)Blende“, it „diaframma“).
- ANM 2** Die „Blende“ wird manchmal auch „weicher Schnitt“ genannt. Allerdings sollte man auf diese Benennung als Antonym zum „►harten Schnitt“ nur in eindeutigen Kontexten zurückgreifen, weil die Benennung „weicher Schnitt“ ebenfalls als Synonym für die „►Überblendung“ verwendet wird und manchmal auch mit dem „►Continuity-Schnitt“ in Zusammenhang gebracht wird („weicher Schnitt“ in der Bedeutung von „►unsichtbarer Schnitt“). Der „weiche Schnitt“ im Sinne einer Blende ist jedoch alles andere als unsichtbar – Blenden werden fast immer auch als solche wahrgenommen (siehe z.B. KON 4). Es ist die Schnitttechnik der Blende, die technisch gesehen „weich“ ist. Siehe auch ANM 5, it.
- ANM 3** Ganz allgemein spricht man auch von „Übergangseffekten“ [→Übergang] (siehe z.B. Petrasch/Zinke 2003:241); damit ist in der Regel klar, dass es sich um keinen „►harten Schnitt“ handelt. Grundsätzlich handelt es sich aber um einen zu weit gefassten Begriff. Siehe auch ANM 4, it.
- ANM 4** Manchmal werden die Termini „Blende“ und „→Übergang“ aufgrund mangelnder Genauigkeit synonym verwendet. Siehe dazu Eintrag „►Einstellungskonjunktion“, ANM 2.
- ANM 5** Der Oberbegriff „Blende“ umfasst sowohl visuelle als auch akustische Blenden (►Tonblende).

it **dissolvenze, tendine e iridi (ÜV)**

- KON 1** Al pari della punteggiatura, *dissolvenze e tendine* [►tendina] marcano l'inizio e la fine di un blocco narrativo, l'avvio e la conclusione di un ►flashback oppure il trascorrere del tempo [siehe ANM 1].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:94
- KON 2** Insieme allo ►stacco, troviamo infatti la *dissolvenza* che può essere distinta in tre forme: ►dissolvenza d'apertura [...], [►dissolvenza] in chiusura [...], e [►dissolvenza] incrociata [...]. Le *dissolvenze* erano usate con frequenza nel ►cinema classico, in particolare per evidenziare i →passaggi fra una ►scena e un'altra e indicare così l'esistenza di un'ellisse o salto temporale. [siehe ANM 2]
QUE Rondolino/Tomasi 2002:144
- KON 3** La *dissolvenza* è il →passaggio morbido da un'►inquadratura all'altra. [siehe ANM 2]
QUE Galbiati 2005:132
- ANM 1** Häufig wird auch nur die Benennung „dissolvenze e tendine“ verwendet (siehe z.B. KON 1). Siehe dazu Eintrag „►tendine e iridi“, ANM 2, it.
- ANM 2** In der italienischen Fachsprache wird oft nur von „dissolvenza“ bzw. „dissolvenze“ gesprochen, wenn der Oberbegriff „Blende(n)“ gemeint ist, da der Terminus „dissolvenza“ die am häufigsten vorkommenden Blenden (►Überblendung, ►Ab- und ►Aufblende) umfasst (siehe KON 2) bzw. nach manchen Auffassungen auch die „tendine“ zu den „dissolvenze“ zählen, worauf die Existenz

der Benennung „► dissolvenza a tendina“ schließen lässt.

Möchte man umgekehrt im Deutschen den Terminus „dissolvenza“ (bzw. „dissolvenze“) wiedergeben, übersetzt man ihn am besten mit „Blende(n)“ – das kommt dem italienischen Terminus „dissolvenza“ am nächsten, auch wenn der deutsche Begriff „Blende(n)“ in jedem Fall die ► Trickblenden miteinschließt.

- ANM 3** Ambrosini, Cardone und Cuccu (2003:94) sprechen im Zusammenhang der Blenden auch von „transizioni iconizzate“. Dieser Terminus gibt zwar den begrifflichen Inhalt des deutschen Oberbegriffs „Blende(n)“ wieder, beinhaltet aber noch zwei weitere Möglichkeiten, die nicht mehr unter den Begriff der „Blende“ fallen. Es handelt sich also um ein Quasiäquivalent von „Blende“, das in bestimmten Kontexten durchaus verwendet werden kann. Der Terminus „transizione iconizzata“ ist jedoch nicht sehr gebräuchlich. Im Gegensatz zur „transizione iconizzata“ handelt es sich beim „► stacco“ um einen „passaggio non iconizzato“.
- ANM 4** Ganz allgemein spricht man auch von „effetti di transizione“ (siehe z.B. Buccheri 2003:218 und Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:123) – damit ist in der Regel klar, dass es sich um keinen „► harten Schnitt“/„► stacco“ handelt. Grundsätzlich handelt es sich aber um einen zu weit gefassten Begriff. Siehe auch ANM 3, de.
- ANM 5** Möchte man den Terminus „weicher Schnitt“ (siehe ANM 2, de) im Italienischen wiedergeben, kann man ihn mit „passaggio morbido“ (Galbiati 2005:132, Buccheri 2003:252f) übersetzen. Die begriffliche Problematik ist angesichts dieses unscharfen Begriffs die gleiche wie im Deutschen. Siehe ANM 2, de.
- ANM 6** Siehe auch „► dissolvenza sonora“.

de **Aufblende**

SYN Aufblenden, Aufblendung, Fade-In (FI)

V aufblenden

DEF 1 Allmähliches Erscheinen des Bildes aus einem ganz schwarzen (oder monochrom gefärbten) Grund. Die *Aufblende* signalisiert den Beginn einer filmischen Einheit, z.B. einer ►Szene [meist ein neuer Zeitabschnitt].

QUE Rother 1997:23

DEF 2 Aufhellung des Bildes von Schwarz bis zur richtigen Belichtung. Strukturmittel der Film-Syntax.

QUE Monaco 2006:18

DEF 3 Die stufenlose Aufhellung eines Bildes von völliger Dunkelheit bis zu gewählten Belichtungsgrad. Als Gegenstück zu ►Abblende wird sie vorwiegend zum Auftakt einer ►Sequenz eingesetzt.

QUE Bawden 1977:52

KON 1 Der Bildinhalt verschwindet [bei der ►Abblende] allmählich durch eine logarithmisch ablaufende Abnahme der Belichtungsintensität. Als Wirkung am Ende einer ►Szene erreicht man, dass eine eben noch präsente Handlung an Interesse verliert und gewissermaßen in Vergessenheit gerät. Das *Aufblenden* funktioniert nach dem entgegengesetzten Muster. Am Anfang einer Szene erreicht man damit die Einführung einer neuen Handlung, einer anderen Person oder auch das Auftauchen aus der Vergessenheit.

QUE Krause/Regli (www)

KON 2 Während eine ►Überblendung zwei ►Einstellungen miteinander verbindet, trennt das Ab- [►Abblenden] und *Aufblenden* zwei Einstellungen voneinander. Mit Ab- und *Aufblenden* wird verdeutlicht, dass das Raum-Zeit-Kontinuum unterbrochen wurde. Ab- und *Aufblenden* können in jede und aus jeder Farbe erfolgen, auch ins Weiße und aus dem Weißen [►Weißblende].

QUE Petrasch/Zinke 2003:242

KON 3 Die *Aufblende* („fade-in“) und die ►Abblende („►fade-out“) geben zeitliche Auskunft, indem sie Erzählabschnitte wie ►Szenen und ►Sequenzen voneinander abgrenzen. Dabei impliziert die *Aufblende* eine kurze, unbestimmte Vor-Zeit, die Abblende eine entsprechende Nach-Zeit.

QUE Schwab 2006:164

KON 4 Eine ►Abblende und eine darauf folgende *Aufblende* kündigen z.B. an, dass eine längere Zeitspanne zwischen beiden ►Einstellungen liegt.

QUE Kuchenbuch 2005:96

KON 5 Die *Aufblende* lässt die ►Einstellung aus dem Dunkel kontinuierlich hervortreten. Ab- [►Abblende] und *Aufblenden* können das Gemachtsein eines Films betonen, sie geben „dem Zuschauer die Empfindung, dass ihm keine realen Objekte gezeigt werden, sondern Vorstellungsbilder“.

QUE Dörp 1) (www)

ANM 1 Die *Aufblende* wird meist als „►Aufblende aus dem Schwarzen“ definiert (siehe z.B. DEF 2 und 3), obwohl sie mit jeder Farbe beginnen kann (siehe DEF 1, KON 2). Am häufigsten handelt es sich jedoch um Schwarz; deshalb ist in den Definitionen oft nur von Schwarz die Rede. Am zweithäufigsten wird die „►Aufblende aus dem Weißen“ eingesetzt.

ANM 2 Oft wird von „Einblenden“ (auch „Einblendung“; seltener „Einblende“) gesprochen, wenn „Aufblenden“ gemeint ist. Bei der synonymen Verwendung dieser Termini ist allerdings zu

bedenken, dass es sich beim Terminus „Einblenden“ um einen allgemeinen Begriff handelt, der auch in anderen Kontexten verwendet wird (siehe dazu Eintrag „► Einblendung“).

ANM 3 Mikos (2003:212) definiert die Aufblende als „► Abblende ins Weiße“ („Bei der Aufblende wird die Einstellung immer heller, bis sie fast weiß ist“), was äußerst ungewöhnlich ist und einen Einzelfall unter den Definitionen des Terminus „Aufblende“ darstellt.

ANM 4 Der Terminus „Aufblende“ (einschließlich der Synonyme) kann sich sowohl auf visuelle als auch akustische Aufblenden beziehen (siehe Eintrag „► Toneinblendung“).

it dissolvenza in apertura

SYN dissolvenza d'apertura, assolvenza, dissolvenza ad aprire, fondu di apertura, fondu in apertura, dissolvenza in entrata, fade in

V aprire in dissolvenza

DEF 1 L'immagine appare progressivamente dal nero dello schermo.
QUE Buccheri 2003:253

DEF 2 Quando [...] dal fondo nero che si schiarisce pian piano nasce l'► inquadratura.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:94

KON 1 Nella *dissolvenza in apertura* l'immagine appare gradualmente da un fondo nero.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:152

KON 2 La *dissolvenza in apertura* è utilizzata per un ► attacco „morbido“ del film o per giustificare un passaggio di tempo in un modo più incisivo rispetto alla ► dissolvenza incrociata.
QUE Vezzoli 2002:17

KON 3 Con la *dissolvenza in apertura* si sottolinea che va iniziando una nuova ► sequenza, che si introduce un'azione diversa, o che si passa a un nuovo periodo temporale. Ad esempio, si vede il protagonista cadere pesantemente a terra. Poi – con *dissolvenza in apertura* – egli ci appare in un letto d'ospedale.
QUE Intralinea 10) (www)

KON 4 Welles tiene tutta la ► sequenza su un ritmo sostenuto, per cui inventa, come ► transizione, una veloce ► dissolvenza a chiudere in cui Kane scompare su un movimento di ► panoramica a schiaffo che inquadra [► inquadrare] alcune finestre [...] seguita da una *dissolvenza ad aprire* su Emily [...].
QUE Mazzoleni 2002:139

ANM 1 Der Terminus „dissolvenza in apertura“ wird meist als „► dissolvenza dal nero“ definiert (siehe DEF 1, 2 und KON 1), obwohl eine „dissolvenza in apertura“ prinzipiell mit jeder Farbe beginnen kann. Am häufigsten handelt es sich jedoch um Schwarz; deshalb ist in den Definitionen meist nur von Schwarz die Rede. Am zweithäufigsten wird die „► dissolvenza dal bianco“ eingesetzt.

ANM 2 In der Praxis wird manchmal auch von „dissolvenza in ingresso“ gesprochen, v.a. beim Ton.

ANM 3 Der Terminus „dissolvenza in entrata“ (visuell) kann sich auch auf eine „► Toneinblendung“ (akustisch) beziehen. Siehe auch „► dissolvenza sonora in apertura“.

de Abblende

SYN Abblenden, Abblendung, Fade-Out (FO)

V abblenden

DEF 1 Langsames, stetiges Abdunkeln des Bildes bis zum einheitlichen Schwarz oder einer monochromen Farbe. Die *Abblende* markiert das Ende einer filmischen Einheit wie der ►Szene oder des Films insgesamt [bringt die Zeit zum Ausklingen]. Sie signalisiert, insbesondere in Verbindung mit einer folgenden ►Aufblende, im Spielfilm ein Handlungsintervall.

QUE Rother 1997:9

DEF 2 Allmähliches Verdunkeln des Bildes bis zum Schwarz, beim Farbfilm auch zu einer Farbe.

QUE Monaco 2006:9

DEF 3 Stufenloses Verdunkeln des Bildes. Das Verfahren wird vorwiegend genutzt, um eine ►Sequenz abzuschließen.

QUE Bawden 1977:11

DEF 4 Der Bildinhalt verschwindet allmählich durch eine logarithmisch ablaufende Abnahme der Belichtungsintensität. Als Wirkung am Ende einer ►Szene erreicht man, dass eine eben noch präsente Handlung an Interesse verliert und gewissermaßen in Vergessenheit gerät.

QUE Krause/Regli (www)

KON 1 [...] *Abblenden* sind [...] als Abschluss einer größeren Erzähleinheit üblich.

QUE Kamp/Rüsel 2007:76

KON 2 Während eine ►Überblendung zwei ►Einstellungen miteinander verbindet, trennt das *Ab-* und ►*Aufblenden* zwei Einstellungen voneinander. Mit *Ab-* und *Aufblenden* wird verdeutlicht, dass das Raum-Zeit-Kontinuum unterbrochen wurde. *Ab-* und *Aufblenden* können in jede und aus jeder Farbe erfolgen, auch ins Weiße und aus dem Weißen [►Weißblende].

QUE Petrasch/Zinke 2003:242

KON 3 Die ►Aufblende („►fade-in“) und die *Abblende* („fade-out“) geben zeitliche Auskunft, indem sie Erzählabschnitte wie ►Szenen und ►Sequenzen voneinander abgrenzen. Dabei impliziert die Aufblende eine kurze, unbestimmte Vor-Zeit, die *Abblende* eine entsprechende Nach-Zeit.

QUE Schwab 2006:164

KON 4 Die *Abblende* lässt eine ►Einstellung kontinuierlich bis zum völligen Erlöschen verdunkeln. [...] *Ab-* und ►*Aufblenden* können das Gemachtsein eines Films betonen, sie geben „dem Zuschauer die Empfindung, dass ihm keine realen Objekte gezeigt werden, sondern Vorstellungsbilder“.

QUE Dörp 1) (www)

KON 5 Die *Abblende* mit darauffolgendem ►Hartschnitt kann beschleunigende Wirkung haben.

QUE Müller 2003:202

KON 6 Eine *Abblende* und eine darauffolgende ►Aufblende kündigen z.B. an, dass eine längere Zeitspanne zwischen beiden ►Einstellungen liegt.

QUE Kuchenbuch 2005:96

ANM 1 Die *Abblende* wird meist als „►Abblende ins Schwarze“ definiert (siehe z.B. DEF 3, 4 und KON 4), obwohl sie mit jeder Farbe durchgeführt werden kann (siehe DEF 1, 2 und KON 2). Am häufigsten handelt es sich jedoch um Schwarz; deshalb ist in den Definitionen oft nur von Schwarz

die Rede. Aus diesem Grund werden auch die Termini „Fade-Out“ und „►Fade-to-Black“ immer wieder synonym verwendet. Am zweithäufigsten wird die „►Abblende ins Weiße“ eingesetzt.

ANM 2 Oft wird von „Ausblenden“ (auch „Ausblendung“; seltener „Ausblende“ [siehe Bawden 1977:1]) gesprochen, wenn „Abblenden“ gemeint ist. Bei der synonymen Verwendung dieser Termini ist allerdings zu bedenken, dass es sich beim Terminus „Ausblenden“ um einen allgemeinen Begriff handelt, der auch in anderen Kontexten verwendet wird (siehe dazu Eintrag „►Ausblendung“).

ANM 3 Der Terminus „Abblende“ (einschließlich der Synonyme) kann sich sowohl auf visuelle als auch auf akustische Abblenden beziehen (siehe Eintrag „►Tonausblendung“).

it dissolvenza in chiusura

SYN dissolvenza di chiusura, fondu, dissolvenza a chiudere, fondu di chiusura, fondu in chiusura, dissolvenza in uscita, fade out

V chiudere in dissolvenza

DEF 1 L'immagine si oscura gradualmente finché lo schermo rimane totalmente nero per una durata variabile. Essa segna, rispetto al semplice ►stacco, un passaggio di tempo, di luogo ovvero un cambiamento di situazione molto più netto, potendosi paragonare alla chiusura di un „capitolo“. In tal senso è adatta a chiudere una ►sequenza.

QUE Mazzoleni 2002:133

DEF 2 L'immagine scompare progressivamente sino a diventare nera.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:144

KON 1 Una figura classica, molto usata nel cinema degli anni Quaranta, è la ►dissolvenza al nero, altrimenti detta *dissolvenza in chiusura* o *fondu*. [siehe ANM 1]

QUE Mazzoleni 2002:133

KON 2 Per *fondu* intendiamo l'effetto che consiste nella progressiva dissolvenza dell'immagine fino al nero totale, o viceversa.

QUE Badolisani 2004:63

KON 3 Le *dissolvenze in chiusura* rappresentano, rispetto a quelle incrociate [►dissolvenza incrociata], una pausa più pronunciata, interrompono il flusso narrativo e separano nettamente le azioni che le precedono da quelle che le seguono. Di conseguenza erano usate per indicare salti temporali maggiori di quelli suggeriti dalle dissolvenze incrociate.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:144

KON 4 [...] la *dissolvenza di chiusura* esplicita il conchiudersi di un episodio narrativo, offrendo allo spettatore una cesura, una pausa netta nel flusso dell'azione.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:95

KON 5 Welles tiene tutta la ►sequenza su un ritmo sostenuto, per cui inventa, come ►transizione, una veloce *dissolvenza a chiudere* in cui Kane scompare su un movimento di ►panoramica a schiaffo che inquadra [►inquadrare] alcune finestre [...] seguita da una ►dissolvenza ad aprire su Emily[...].

QUE Mazzoleni 2002:139

- ANM 1** Der Terminus „dissolvenza in chiusura“ wird meist als „►dissolvenza al nero“ definiert (siehe DEF 1, 2 und KON 1, 2), obwohl eine „dissolvenza in chiusura“ prinzipiell mit jeder Farbe beendet werden kann. Am häufigsten handelt es sich jedoch um Schwarz; deshalb ist in den Definitionen meist nur von Schwarz die Rede. Am zweithäufigsten wird die „►dissolvenza al bianco“ eingesetzt.
- ANM 2** Der Terminus „fondu“ wird in der Regel synonym mit „dissolvenza in chiusura“ verwendet, manchmal wird er aber auch als Oberbegriff der Termini „►fondu di apertura“ und „fondu di chiusura“ aufgefasst, z.B. auf Intralinea (www): „A parte l'uso comune all'inizio o alla fine del film, normalmente i *fondu* vengono accoppiati: a quello *in chiusura* [fondu in chiusura] segue quello in apertura [►fondu in apertura]. Fra due ►scene in uno stesso ambiente indicano un passaggio di tempo. Fra ambienti diversi evidenziano il cambiamento di luogo.“
- ANM 3** Der Terminus „dissolvenza in uscita“ (visuell) kann sich auch auf eine „►Tonausblendung“ (akustisch) beziehen. Siehe auch „►dissolvenza sonora in chiusura“.

de Überblendung

- SYN** Überblenden, Überblende, Überblendeffekt, Durchblende, Durchblenden, Cross Fade, (Cross-) Dissolve, X-Blende
- V** überblenden, ineinander blenden, hinüberblenden
- DEF 1** Bei der *Überblendung* überlagern sich momentan zwei Bildinhalte durch ►Abblenden der vorausgehenden und ►Aufblenden der neuen ►Einstellung.
QUE Schwab 2006:164
- DEF 2** Allmähliches ►Abblenden eines Bildes bei gleichzeitigem ►Aufblenden eines zweiten, sodass der ►Übergang zwischen den ►Einstellungen [für] eine kurze Zeitspanne zwei Bildinformationen unterschiedlicher und sich verändernder Stärke zeigt.
QUE Rother 1997:305
- DEF 3** Filmischer Effekt, bei dem durch die Kombination von Ab- [►Abblende] und ►Aufblende zwei ►Szenen sanft ineinander übergehen. Filmdramaturgisch ein Strukturierungsmittel.
QUE Monaco 2006:171
- DEF 4** Bei einer *Überblendung* wird eine ►Einstellung nach und nach ausgeblendet [►ausblenden], während die nächste Einstellung langsam eingeblendet [►einblenden] wird. Durch diese Einstellungsübergangsmethode [→Einstellungsübergang] wird ein weicher ►Einstellungswechsel [„→weicher Schnitt“: siehe ANM 1] erzeugt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:242
- DEF 5** Weicher →Übergang [„→weicher Schnitt“: siehe ANM 1] von einem Bild zum anderen. Im gleichen Maß wie Bild A langsam verblasst, kommt das Bild B zum Vorschein.
QUE vgl. Müller 2003:309
- DEF 6** Als *Überblendung* bezeichnen wir das Verschwinden einer bestehenden ►Einstellung, während gleichzeitig eine zweite Einstellung allmählich erscheint. [...] Jeder Filmregisseur muss sparsam mit *Überblendungen* umgehen, wenn sie nicht zu leeren, verspielten Formalismen ausarten sollen.
QUE Kandorfer 2003:110f
- DEF 7** Die *Überblende* ist das teilweise Überlappen von Einstellungsende [►Einstellung] und Anfang der nächsten Einstellung.
QUE Faulstich 1994:59
- KON 1** Die kürzere *Überblendung*, der →weiche Schnitt [siehe ANM 1], dient unmerklich der Glättung von Anschlüssen [►Anschluss].
QUE Schwab 2006:164
- KON 2** Bei der *Überblendung* wird die alte ►Einstellung bereits von der neuen überlagert, d.h., es wird von der ersten Einstellung in die zweite *überblendet*.
QUE Mikos 2003:212
- KON 3** Während eine *Überblendung* zwei ►Einstellungen miteinander verbindet, trennt das Ab- [►Abblenden] und ►Aufblenden zwei Einstellungen voneinander.
QUE Petrasch/Zinke 2003:242
- KON 4** Diese ►Rückblenden werden durch langsame *Überblendungen* eingeleitet, in denen der sich Erinnernde noch eine Zeit lang im Bild zu sehen ist, während die zurückliegende Episode sichtbar wird.

- QUE Hickethier 2007:132
- KON 5** Eine der ältesten Möglichkeiten, verschiedene Kamerastandpunkte, Bildinhalte und Blickwinkel [►Kamerablickwinkel] „weich“ zu verbinden [„→weicher Schnitt“: siehe ANM 1], ist die *Überblendung*. [...] Die *Überblendung* dient meist dazu, Traumsequenzen [►Sequenz], Gedanken und ►Rückblenden hervorzuheben, unterschiedliche Handlungsorte, Personen oder Gegenstände in einen inhaltlichen Zusammenhang zu bringen, oder auch, um das Erzähltempo zu beschleunigen.
- QUE Korte 2001:27
- KON 6** In [...] dieser ►Montagesequenz ist die vorherrschende ►Einstellungskonjunktion die *Überblendung*, die jeweils als „filmgrammatisches Zeichen“ für einen Zeitsprung und einen Ortswechsel verwendet wird.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:78
- KON 7** Die jeweiligen *überblendeten* ►Einstellungen ähneln sich in ihrem Bildaufbau, sodass dadurch die Weichheit des ►Einstellungswechsels [„→weicher Schnitt“: siehe ANM 1] verstärkt wird.
- QUE Petrasch/Zinke 2003:242
- KON 8** [...] *Überblendung*, auch *Durchblende* oder *X-Blende* genannt [...]. Die *Überblendung* hatte traditionell die Bedeutung, dass die Handlung, zu der man *hinüberblendet*, sich gleichzeitig, aber an einem anderen Ort abspielt. Oder es war derselbe Schauplatz, aber zu einer anderen Zeit.
- QUE Müller 2003:203
- KON 9** Auch die ►Filmmontage kannte das doppelt belichtete gemeinsame Bild der beiden ►Einstellungen, zwischen denen *übergeblendet* wurde.
- QUE Beller 2005:244
- ANM 1** Die „Überblendung“ wird oft auch „weicher Schnitt“ (bzw. „weicher Übergang“ [DEF 5] oder „weicher Einstellungswechsel“ [DEF 4]; siehe auch KON 5 und 7) genannt, insbesondere dann, wenn es sich um ganz kurze Überblendungen handelt (siehe KON 1). Siehe auch ANM 1, it. Bei der synonymen Verwendung dieser Termini sollten man allerdings beachten, dass der „weiche Schnitt“ ebenfalls ein Synonym des Terminus „►Blende“ darstellt und darüber hinaus immer wieder mit dem „►Continuity-Schnitt“ in Zusammenhang gebracht wird („weicher Schnitt“ in der Bedeutung von „►unsichtbarer Schnitt“). Der „weiche Schnitt“ im Sinne einer Überblendung ist jedoch alles andere als unsichtbar – Überblendungen werden nämlich meist als solche wahrgenommen. Es ist die Schnitttechnik der Überblendung, die technisch gesehen „weich“ ist.
- ANM 2** Der Terminus „Bildüberblendung“ wird manchmal synonym zu „Überblendung“ verwendet, allerdings wird dieser Terminus hin und wieder auch in der Bedeutung von „Morphing“ verwendet (beim „Morphing“ handelt es sich um eine Technik, bei der u.a. die Überblendung eingesetzt wird).
- ANM 3** Petrasch und Zinke (2003:242) sprechen bei der Kombination einer ►Abblende mit einer direkt anschließenden ►Aufblende, d.h. wenn Abblende und Aufblende direkt aufeinander folgen, sich die Einstellungen also nicht wie normalerweise bei einer Überblendung überlagern, von einer „Überblendungsvariante“. Diese Form des ►Einstellungswechsels entspricht jedoch nicht dem Begriff der „Überblendung“ (siehe Definitionen sowie KON 4). Es wäre daher besser, in diesem Fall ganz allgemein von einem „→Übergangseffekt“ zu sprechen.
- ANM 4** Der Terminus „Überblendung“ (einschließlich der Synonyme) kann sich sowohl auf visuelle als auch auf akustische Überblendungen beziehen (siehe Eintrag „►Tonüberblendung“); es können also auch weiche Tonübergänge (it z.B. „→transizioni sonore morbide“ oder „transizioni sonore graduali“) gemeint sein.
- ANM 5** Siehe auch „►Match Dissolve“.

it dissolvenza incrociata

SYN cross fade

DEF 1 L'effetto di scomparsa di un'►inquadratura nella seguente, realizzato sovrapponendo la fine della prima inquadratura e il principio della seconda.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:94

DEF 2 La *dissolvenza incrociata* [...] è un procedimento un tempo fotografico che oggi però si realizza prevalentemente in ►post-produzione digitale. Essa si ha quando all'►inquadratura finale di una ►scena che va scomparendo si sovrappone gradatamente l'inquadratura iniziale della scena successiva. Per un tempo più o meno lungo le due immagini possono coesistere sullo schermo in una →sovrimpressione; poi la scena precedente dissolverà del tutto mentre affiorerà („assolverà“) la successiva.
QUE Mazzoleni 2002:133

KON 1 Nel ►cinema classico la *dissolvenza incrociata* veniva convenzionalmente usata per indicare l'esistenza di un'ellissi, per denotare un grande passaggio di tempo ovvero per introdurre un ►flashback. Quindi questa funzione è progressivamente scomparsa, mentre ha cominciato a prevalere quella – semantica – di connettere fortemente due ►scene fra di loro sottolineando, ad esempio, il legame simbolico, ovvero quella – formale – di renderne più fluida la ►transizione. Oggi la *dissolvenza incrociata* si è svincolata da una normatività prescrittiva e viene usata molto liberamente per le sue potenzialità puramente espressive.
QUE Mazzoleni 2002:133

KON 2 Le *dissolvenze incrociate* costituiscono una sorta di virgolette visive e consentono allo spettatore di leggere il brano di film che circoscrivono in termini di avvenimenti accaduti nel passato del racconto [...].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:95

KON 3 [...] brevi scenette [►scena], separate nella maggior parte dei casi le une dalle altre da effetti ottici (*dissolvenze incrociate* ecc.) [...].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:154

KON 4 Di questo singolare film a ►immagini fisse, collegate da una serie di *dissolvenze incrociate*, [...] è importante sottolineare [...] che non è composto da un assemblaggio di fotografie. [...]
QUE Mazzoleni 2002:137

KON 5 Una variante della *dissolvenza incrociata* prevede che una ►scena si chiuda con una ►sfocatura dell'►inquadratura [...] su cui inizia il *cross fade* [...]. [siehe „►Unschärfeblende“]
QUE Mazzoleni 2002:134

ANM 1 Möchte man den Terminus „weicher Schnitt“ (siehe ANM 1, de) im Italienischen wiedergeben, kann man ihn mit „passaggio morbido“ (Galbiati 2005:132, Buccheri 2003:252f) übersetzen. Die begriffliche Problematik ist angesichts dieses unscharfen Begriffs die gleiche wie im Deutschen. Siehe ANM 1, de.

ANM 2 Der Terminus „crossfade“ wird auch in der Bedeutung der „►dissolvenza sonora incrociata“ (d.h. auf der Tonebene) verwendet. Siehe auch Eintrag „dissolvenza sonora incrociata“.

de Match Dissolve

DEF [...] ►Überblendungen, in denen die Bilder einander ähneln. Der graphischen Analogie kontrastiert die Verschiedenheit der Objekte. Dies kann auf einer semantischen Relation beruhen (aus dem Mond wird die Sonne), aus der Narration motiviert werden (aus dem Gesicht des Vampirs wird die Sonne), aus einem Moduswechsel herrühren (wie der zwischen Realbild und imaginiertem Bild), Elemente unangemessen koordinieren (aus einem küssenden Paar werden Herr und Hund, etwas in einer Episode von Jim Hensons „Der Geschichtenerzähler“, 1987), die dramatische Spannung noch einmal resümieren (auf das Gesicht des geisteskranken Mörders wird der Totenschädel der Mutter überblendet [►überblenden] am Ende von Alfred Hitchcocks „Psycho“, 1960).

QUE Koebner 2007:733

KON 1 Ein sehr verbreiteter Fall von *Match Dissolves* sind ►Überblendungen, die einen Protagonisten als jungen Mann, dann als alten Mann zeigen (als einzelne Überblendung oder in einer gleitenden Folge mehrerer Überblendungen) oder die den Protagonisten bei der Verrichtung der gleichen Tätigkeit erst im Sommer, dann im Winter beobachten (dann bei Regen, dann im Nebel dann bei Nacht usw.) – die Verschiedenheit der ►Aufnahmen wird aufgelöst als das Vergehen von Zeit, die Gleichheit dagegen beruht auf der graphischen Ähnlichkeit und der Identität des Objekts. Dem Vergehen von Zeit kann die Gleichheit der Tätigkeit kontrastieren (eine immer gleiche Arbeit, ob Regen, ob Schnee), sei es, dass die Normalität des Lebens angezeigt werden soll, sei es, dass die ►Sequenz resümiert, dass der Held jahrelang trainiert hat und nun in den entscheidenden Kampf ziehen wird.

QUE Koebner 2007:733

KON 2 Eine liniengenaue ►Überblendung (*Match-Dissolve*) desselben Meerhorizonts findet sich in „Jaws“ („Der weiße Hai“, USA 1975), indem von der Nacht, in welcher der Hai sein erstes Opfer in die Tiefe riss, in den hellen, heißen Sommermorgen an den Strandhorizont überblendet [►überblenden] wird und sich Roy Scheider, der „Antagonist“ des weißen Hais, aus dem Bett hievt.

QUE Schleicher/Urban 2005:190

ERK Ähnlich ist auch das Ende von Hitchcocks „Der falsche Mann“ (1956) überblendet [►überblenden]: Der Verdächtige betet, das Bild des wahren Täters, der direkt auf die Kamera zugeht, legt sich darüber, bis am Ende die beiden Gesichter zu einem verschmelzen. Ein Standardfall ist die Verwandlung vom Protagonisten im Horrorfilm (aus dem Menschen wird ein Werwolf, aus Dr. Jekyll Mr. Hyde usw.), die oft in einer Reihe von ►Überblendungen realisiert ist.

QUE Koebner 2007:733

ANM Siehe auch „►Match Cut“ und „►Überblendung“.

it dissolvenza con raccordo

QUE Vedovati 1994:43

ANM 1 Präziser wäre die Benennung „dissolvenza incrociata con raccordo“ (ÜV).

ANM 2 Siehe auch „►dissolvenza incrociata“ und „►raccordo“.

de **Aufblende aus dem Schwarzen**

- SYN** Aufblenden aus dem Schwarzen, Aufblende aus dem Schwarz, Blende aus dem Schwarz, Aufblenden aus Schwarz, Aufblende aus Schwarz, Aufblende von Schwarz, Aufblenden von Schwarz
- V** aus dem Schwarzen aufblenden
- DEF** Bei einer *Aufblende aus dem Schwarzen* wird das zunächst sichtbare Schwarzbild nach und nach durch die eigentlich zu zeigende ►Einstellung ersetzt. Sowohl eine ►Abblende ins Schwarze als auch eine *Aufblende aus dem Schwarzen* werden als ►Schwarzblenden bezeichnet.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:242
- KON 1** Auch ►Abblenden ins Schwarze und *Aufblenden aus dem Schwarzen* kommen selten vor [...].
QUE Ast 2002:12
- KON 2** Alles beginnt mit einer *Aufblende aus dem Schwarz* auf das leere Spielfeld [...].
QUE Henninger (www)
- KON 3** Die *Blende aus dem Schwarz* beziehungsweise in das schwarze Bild wird als „grammatisches Zeichen“ für ein neues Kapitel der Filmerzählung verstanden.
QUE Kamp/Rüsel 2007:76
- KON 4** Das *Auf[...]blenden aus dem Schwarzen* [oder das ►Abblenden ins Schwarze], dient, im Gegensatz zu den bisherigen →Übergängen, die ►Szenen verbinden sollten, dazu, Szenen voneinander zu trennen. Die ►Einstellung ins Schwarze gehen zu lassen und die folgende Einstellung aus dem Schwarzen beginnen zu lassen, trennt diese voneinander ab wie Kapitel in einem Buch. Oft werden diese ►Blenden mit Bild- oder Storyelementen verbunden. Ein Beispiel hierfür wäre ein Raum, in dem das Licht ausgeschaltet wird. Während der Dunkelheit wird auf die nächste Einstellung umgeschnitten [►umschneiden], die mit einem Zug beginnt, der aus einem Tunnel kommt.
QUE Gasteier (www)
- ANM 1** Die Termini „Aufblende aus dem Schwarzen“ und „►Aufblende“ (Oberbegriff) werden oft aufgrund mangelnder Genauigkeit synonym verwendet. Siehe dazu Eintrag „Aufblende“, ANM 1.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriffe „►Aufblende“ und „►Schwarzblende“.

it **dissolvenza dal nero**

- SYN** dissolvenza da nero, assolvenza da nero, assolvenza dal nero, dissolvenza in apertura dal nero, dissolvenza dal nero in apertura, dissolvenza in entrata dal nero
- V** dissolvere dal nero
- KON 1** Una *dissolvenza dal nero* apre sull'immagine di un gruppo di ciclisti.
QUE Mazzoleni 2002:121

- KON 2** La ►sequenza si apre con una *dissolvenza dal nero* [...]
QUE Mazzoleni 2002:77
- KON 3** Apertura in *assolvenza da nero*.
QUE Vezzoli 2002:17
- ERK** Sino agli anni cinquanta le →dissolvenze [►Blenden] erano considerate precisi segni di interpunzione nel discorso filmico: una ►dissolvenza su nero e una successiva *riapertura da nero* (ossia una ►dissolvenza in chiusura seguita da una ►dissolvenza in apertura) indica[vano] [...].
QUE Di Giammatteo 2002:104
- ANM 1** Die Termini „dissolvenza dal nero“ und „►dissolvenza in apertura“ (Oberbegriff) werden oft aufgrund mangelnder Genauigkeit synonym verwendet. Siehe Eintrag „dissolvenza in apertura“, ANM 1, it.
- ANM 2** Michelone und Valenzise (1998:267) sprechen auch von einer „dissolvenza in nero ad aprire“ (siehe „→dissolvenza in nero“).
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriff „►dissolvenza in apertura“.

de Aufblende aus dem Weißen

SYN Aufblenden aus dem Weißen, Aufblenden aus Weiß

V aus dem Weißen aufblenden

KON 1 Ab- [► Abblende] und *Aufblenden* können in jede und aus jeder Farbe erfolgen, auch ins Weiße [► Abblende ins Weiße] und *aus dem Weißen*.

QUE Petrasch/Zinke 2003:242

KON 2 ► Weißblende: ► Abblenden nach Weiß bzw. *Aufblenden aus Weiß* (Gegensatz zu ► Schwarzblende)

QUE Vasquez (www)

ANM Siehe auch Oberbegriffe „► Aufblende“ und „► Weißblende“.

it dissolvenza dal bianco

SYN dissolvenza da bianco, assolvenza da bianco, assolvenza dal bianco, dissolvenza in entrata dal bianco

V dissolvere dal bianco

KON 1 In *dissolvenza dal bianco* appare una pagina di un codice leonardesco, che riporta in modo stupefacente, fra altri schizzi e testi, il progetto della antica 500.

QUE Fiat500_tv (www)

KON 2 [...] magari esagerando il calligrafismo trascorrendo attraverso una *dissolvenza dal bianco* sugli occhi sognanti [...].

QUE ExCi 2) (www)

KON 3 *Dissolvenza da bianco* sull'acqua corrente di un piccolo fiumiciattolo.

QUE NP (www)

ANM Siehe auch Oberbegriff „► dissolvenza in apertura“.

de **Abblende ins Schwarze**

- SYN** Abblenden ins Schwarze, Abblende zum Schwarz, Abblende nach Schwarz, Blende in das schwarze Bild, Abblenden nach Schwarz, Abblende ins Schwarz, Abblenden ins Schwarz, Fade-to-Black
- V** ins Schwarze abblenden
- DEF 1** Eine ► Abblende, nach der das Bild eine bestimmte Zeit schwarz bleibt.
QUE Müller 2003:305
- DEF 2** Bei einer *Abblende ins Schwarze* wird die zunächst voll sichtbare ►Einstellung so lange immer mehr verdunkelt, bis außer einem Schwarzbild nichts mehr zu sehen ist. [...] Sowohl eine *Abblende ins Schwarze* als auch eine ►Aufblende aus dem Schwarzen werden als ►Schwarzblenden bezeichnet.
QUE Petrasch/Zinke 2003:242
- KON 1** Von der 1. ►Sequenz kommt Welles per langsamer *Abblende ins Schwarze* sowie durch einen ►harten Schnitt zum Trailer von „News on the march“ (2. Sequenz). [...] Sequenz 3 und 4 sind über *Abblende ins Schwarze* und ►Aufblende miteinander verknüpft.
QUE Beller 2005:193
- KON 2** Im einfachsten Fall sind nur [...] *Abblenden zum Schwarz* zu erzeugen, dabei verschwindet das Bild [...].
QUE Schmidt 1996:73
- KON 3** Die *Blende [...] in das schwarze Bild* wird als „grammatisches Zeichen“ für ein neues Kapitel der Filmerzählung verstanden.
QUE Kamp/Rüsel 2007:76
- KON 4** [...] *Fade-to-Black*-Einrichtung [...], die auf Tastendruck eine *Abblende nach Schwarz* ermöglicht [...].
QUE Schmidt 2005:576
- KON 5** Das [...] *Abblenden [...] ins Schwarze* [oder das ►Aufblenden aus dem Schwarzen], dient, im Gegensatz zu den bisherigen →Übergängen, die ►Szenen verbinden sollten, dazu, Szenen voneinander zu trennen. Die ►Einstellung ins Schwarze gehen zu lassen und die folgende Einstellung aus dem Schwarzen beginnen zu lassen, trennt diese voneinander ab wie Kapitel in einem Buch. Oft werden diese ►Blenden mit Bild- oder Storyelementen verbunden. Ein Beispiel hierfür wäre ein Raum, in dem das Licht ausgeschaltet wird. Während der Dunkelheit wird auf die nächste Einstellung umgeschnitten [►umschneiden], die mit einem Zug beginnt, der aus einem Tunnel kommt.
QUE Gasteier (www)
- ANM 1** Die Termini „Abblende ins Schwarze“ und „►Abblende“ (Oberbegriff) werden oft oft aufgrund mangelnder Genauigkeit synonym verwendet. Siehe dazu Eintrag „Abblende“, ANM 1.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriffe „►Abblende“ und „►Schwarzblende“.

it dissolvenza al nero

- SYN** dissolvenza a nero, dissolvenza in nero, dissolvenza sul nero, dissolvenza su nero, dissolvenza verso il nero, dissolvenza in chiusura su nero, fondu al nero, fondu a nero, dissolvenza nel nero
- V** dissolvere al nero, dissolvere sul nero, dissolvere nel nero
- KON 1** In Bresson le *dissolvenze al nero* assumono piuttosto il carattere, meramente connotativo, di „pause ritmiche“ fra una ► scena e l'altra.
QUE Mazzoleni 2002:133
- KON 2** Si avvicina al pozzo e ci guarda dentro mentre un vento buono *dissolve al nero* l'immagine conclusiva.
QUE Borin/Mele 1999:170
- KON 3** La ► scena si chiude con *dissolvenza a nero*. Dal nero [► dissolvenza dal nero] si apre la successiva.
QUE Cremonini/Frasnedi 1982:237
- KON 4** [...] l'immagine della Garbo svanisce in una mirabile *dissolvenza in nero*.
QUE Buttafava/Pellizzari 2000:169
- KON 5** Nella *dissolvenza in nero* tra le ► sequenze è avvenuto un evidente salto di tempo.
QUE Fornara 2001:44
- KON 6** La voce si interrompe e l'immagine si oscura (*dissolvenza in nero*), mentre la musica, che aveva fatto da discreto sottofondo al parlato, si interrompe per [...].
QUE Livolsi 1988:253
- KON 7** La *dissolvenza in nero*, tradizionalmente, segnala un'interruzione più lunga rispetto alla ► dissolvenza incrociata.
QUE Alonge 1997:42
- KON 8** Nella sceneggiatura originale l'► inquadratura prevedeva Marion che recitava la frase conclusiva; quindi iniziava una *dissolvenza sul nero* con la musica che si spegne lentamente. [...] La ► scena che si sta concludendo *dissolve sul nero* che, dopo un paio di secondi, dissolve sulla scena successiva [► dissolvere dal nero].
QUE Miglino 2006:163,232
- KON 9** Sino agli anni cinquanta le →dissolvenze [► Blenden] erano considerate precisi segni di interpunzione nel discorso filmico: una *dissolvenza su nero* e una successiva riapertura da nero [► dissolvenza da nero] (ossia una ► dissolvenza in chiusura seguita da una ► dissolvenza in apertura) indica[vano] [...].
QUE Di Giammatteo 2002:104
- KON 10** La ► sequenza termina con una *dissolvenza in chiusura su nero*.
QUE Andreini/Tessari 2001:227
- KON 11** [...] i *fondu a nero* che soprattutto nell'ultima parte punteggiano il film [...].
QUE Bandirali/Terrone (www)
- KON 12** Così anche l'utilizzo del bianco e nero o le chiusure di ► scena in dissolvenza *fondu a nero* [► chiudere in dissolvenza], che sono l'omaggio ad un cinema d'epoca [...].
QUE Sorrentini (www)

- ANM 1** Die Begriffe „dissolvenza al nero“ und „►dissolvenza in chiusura“ (Oberbegriff) werden oft aufgrund mangelnder Genauigkeit synonym verwendet. Siehe Eintrag „dissolvenza in chiusura“, ANM 1, it.
- ANM 2** Die Benennung „dissolvenza in nero“ wird manchmal auch im oberbegrifflichen Sinne von „►dissolvenza nera“ („►Schwarzblende“) verwendet, z.B. beim Terminus „dissolvenza in nero ad aprire“ (= „►dissolvenza dal nero“; siehe Eintrag „dissolvenza dal nero“, ANM 2, it). Meist wird die Benennung „dissolvenza in nero“ jedoch in der (abschließenden) Bedeutung von „dissolvenza al nero“ verwendet.
- ANM 3** Buccheri (2003:276) verwendet für die „Abblende ins Schwarze“ die unübliche (sowie irreführende) Benennung „assolvenza a nero“ – der Terminus „►assolvenza“ wird nämlich von Buccheri selbst (2003:253) einige Seite davor als Synonym der „►dissolvenza d'apertura“ angeführt.
- ANM 4** Siehe auch Oberbegriff „►dissolvenza in chiusura“.

de Abblende ins Weiße

- SYN** Abblenden nach Weiß, Abblende ins Weiß, Abblende nach Weiß, Fade-to-White
- V** ins Weiße abblenden
- DEF** →Bildübergang, bei dem das Bild immer heller wird, bis nur noch eine weiße Fläche zu sehen ist.
QUE Müller 2003:310
- KON 1** *Ab-* [►Abblende] und ►*Aufblenden* können in jede und aus jeder Farbe erfolgen, auch *ins Weiße*
und aus dem Weißen [►Aufblende aus dem Weißen].
QUE Petrasch/Zinke 2003:242
- KON 2** ►Weißblende: *Abblenden nach Weiß*, bzw. ►Aufblenden aus Weiß (Gegensatz zu ►Schwarz-
blende)
QUE Vasquez (www)
- KON 3** Ohne eindeutig festgelegt zu sein, wird der *Abblende ins Weiße* eine ätherische Qualität
zugeschrieben.
QUE Schwab 2006:165
- ANM** Siehe auch Oberbegriffe „►Abblende“ und „►Weißblende“.

it dissolvenza al bianco

- SYN** dissolvenza a bianco, dissolvenza sul bianco, dissolvenza su bianco, dissolvenza in bianco,
dissolvenza verso il bianco, fondu a bianco, dissolvenza nel bianco
- V** dissolvere al bianco, dissolvere sul bianco, dissolvere nel bianco
- DEF** Forma di ►transizione impiegata prevalentemente „ad uscire“: come un ►flash bianco che serve ad
ammorbidire e rendere più fluidi gli ►stacchi fra immagini successive.
QUE vgl. Mazzoleni 2002:135
- KON 1** Dal linguaggio dei videoclip, degli spot pubblicitari e del videomaking digitale il cinema ha mutuato
di recente un'altra forma di ►transizione, la *dissolvenza sul bianco*, impiegata prevalentemente „ad
uscire“.
QUE Mazzoleni 2002:135
- KON 2** Alcuni omicidi si concludono con una *dissolvenza al bianco*, alla quale però non sembra consegnato
un vero significato.
QUE ExCi 3) (www)
- KON 3** Quadro bianco da inserire in montaggi video per effetto di *dissolvenza al bianco*.
QUE Farina (www)
- KON 4** Una *dissolvenza a bianco* introduce il mistero dell'ubiquità dei ragazzini, che sono stati [...] nascosti

- QUE in un baule dall'ebreo Isak [...].
Francescato 1) (www)
- KON 5** Ma non sono [...] né il bianco e nero, né le enfatiche *dissolvenze sul bianco*, né le didascalie ottocentesche a fornire la nuova misura del godimento estetico.
QUE Ferrario (www)
- KON 6** [...] inizia dopo una ►sequenza in piena discontinuità temporale in cui Helen, dopo una *dissolvenza su bianco*, torna indietro nel tempo, ripete l'azione di correre verso il treno e vi entra in ►slow motion mentre si chiudono le porte [...].
QUE ilCorto.it 5) (www)
- KON 7** Alla fine, questo filtro registico risulta anche troppo forte, fino alla stilizzazione nelle *dissolvenze in bianco* sulla coppia che va in moto e nel ►fuori fuoco dei volti di Vittorio e Sonia in barca – ►sequenze nelle quali si sente in modo esagerato e non necessario la mano del regista.
QUE Brodesco (www)
- KON 8** La ►scena si chiude con un effetto *dissolvenza verso il bianco*.
QUE Pasinetti (www)
- ANM 1** Die Benennung „dissolvenza in bianco“ wird manchmal auch im oberbegrifflichen Sinne von „►dissolvenza bianca“ („►Weißblende“) verwendet. Meist wird die Benennung „dissolvenza in bianco“ jedoch in der (abschließenden) Bedeutung von „dissolvenza al bianco“ verwendet.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►dissolvenza in chiusura“.

de **Schwarzblende**

- DEF** Sowohl eine ► Abblende ins Schwarze als auch eine ► Aufblende aus dem Schwarzen werden als *Schwarzblenden* bezeichnet.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:242
- KON 1** Diese *Schwarzblende* hält sozusagen den filmischen Ablauf an, wobei man je nach Ausdehnung eine unterschiedliche Wirkung erzeugen kann – im Unterschied zum Theater, wo die Länge der Pausen auch durch äußere Umstände, zum Beispiel durch Arbeiten hinter dem Vorhang diktiert wird. Im Film hat die Länge einer Pause jedoch eine direkte dramaturgische Bedeutung.
- QUE** Müller 2003:201
- KON 2** Die Länge der *Schwarzblenden* beeinflusst auch das Erzähltempo.
- QUE** Müller 2003:202
- KON 3** Die *Schwarzblende* [...] kann als filmische Nachbildung des Bühnenvorhangs verstanden werden. [...] Die kurze *Schwarzblende*, mit einer Gesamtlänge von 20 ► Frames und weniger, entspricht dem schnellen Vorhang, wie er in einer Komödie nach einem überraschenden Höhepunkt oder nach einem Gag zu sehen ist. [...] Lange *Schwarzblenden* (zwischen einer und mehreren Sekunden) bedeuten gewissermaßen, dass man sich von ► Szene A verabschiedet und nun langsam zu etwas anderem, nämlich zu Szene B kommt. Solche →Übergänge können folgende Bedeutung haben: mehr oder weniger verstrichene Zeit zwischen Geschehnis A und Geschehnis B; kleiner oder großer räumlicher Abstand zwischen den Schauplätzen; geringer oder bedeutender thematischer bzw. gedanklicher Unterschied. Man rechnet heute für die *Schwarzblende* zwischen zwei Episoden eine halbe bis eineinhalb Sekunden (12 bis 35 Frames), bei bedeutungsvollen Übergängen kann der Blendvorgang [► Blende] auch sehr viel länger sein. Eine oder zwei Sekunden Schwarz zwischen Ab- [► Abblende] und ► Aufblende können – in einer Spielhandlung – schon einen zeitlichen Abstand von mehreren Stunden, Tagen oder Wochen bedeuten. Dies ist eines der wenigen Mittel der Filmsprache, die ihre Bedeutung über Jahrzehnte hinweg behalten haben.
- QUE** Müller 2003:200f
- ANM** Beim Terminus „Schwarzblende“ handelt sich um einen Oberbegriff, der sowohl die „► Aufblende aus dem Schwarzen“ (Unterbegriff) als auch die „► Abblende ins Schwarze“ (Unterbegriff) umfasst. Häufig handelt es sich um eine Kombination beider ► Blenden (Abblende ins Schwarze mit darauffolgender Aufblende aus dem Schwarzen, d.h. Abblende – Schwarz – Aufblende).

it **dissolvenza nera**

- KON** Ogni ► scena inizia e si chiude con il click della luce della stanza accompagnate con brevi *dissolvenze nere* se non altrimenti specificato.
- QUE** ilCorto.it 6) (www)
- ANM 1** Der Terminus „dissolvenza nera“ (Oberbegriff) wird – im Gegensatz zum Terminus „Schwarzblende“ im Deutschen – in der italienischen Fachsprache eher selten verwendet.
- ANM 2** Häufig wird auch die Benennung „dissolvenza in nero“ im oberbegrifflichen Sinne von „Schwarzblende“ verwendet; meist dann, wenn es sich um die Kombination von einer Abblende mit einer darauffolgenden Aufblende handelt (d.h. Abblende/Schwarz/Aufblende), was recht oft vorkommt. In der Regel wird die Benennung „dissolvenza in nero“ jedoch in der (abschließenden) Bedeutung von

„►dissolvenza al nero“ verwendet. Siehe auch Eintrag „dissolvenza al nero“, ANM 2, it.

ANM 3 Siehe auch Unterbegriffe „►dissolvenza dal nero“ und „►dissolvenza al nero“.

de Weißblende

- DEF 1** Ab- [► Abblende] und ► Aufblenden können in jede und aus jeder Farbe erfolgen, auch ins Weiße [► Abblende ins Weiße] und aus dem Weißen [► Aufblende aus dem Weißen]. In diesem Fall wird eine solche Ab- oder Aufblende als *Weißblende* bezeichnet.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:242
- DEF 2** ► Abblenden nach Weiß, bzw. ► Aufblenden aus Weiß (Gegensatz zu ► Schwarzblende).
- QUE** Vasquez (www)
- KON** Die *Weißblende* zeichnet sich durch einen besonderen Stimmungsgehalt aus. [...] So hat zum Beispiel die *Weißblende* wegen der himmelwärts gerichteten Assoziationen auch gelegentlich die Bedeutung, dass jemand gestorben ist. Beim Fernsehen werden sehr kurze *Weißblenden*, die nur wenige ►Frames lang sind, benutzt, um den ►Bildsprung zu vermeiden, der sich ergibt, wenn man die Ansprache einer Person kürzen muss und kein Material für ►Zwischenschnitte hat.
- QUE** Müller 2003:203
- ANM** Beim Terminus „Weißblende“ handelt sich um einen Oberbegriff, der sowohl die „► Aufblende aus dem Weißen“ (Unterbegriff) als auch die „► Abblende ins Weiße“ (Unterbegriff) umfasst. Häufig handelt es sich um eine Kombination beider ►Blenden (Abblende ins Weiße mit darauffolgender Aufblende aus dem Weißen, d.h. Abblende – Weiß – Aufblende).

it dissolvenza bianca

- KON** Il finale poi si stacca dagli altri [episodi] per una *dissolvenza bianca* e una improvvisa salvezza della coppia, caduta su di un camion che trasporta piume per cuscini.
- QUE** Fornasiero (www)
- ANM 1** Der Terminus „dissolvenza bianca“ (Oberbegriff) wird – im Gegensatz zum Terminus „Weißblende“ im Deutschen – in der italienischen Fachsprache eher selten verwendet.
- ANM 2** Häufig wird auch die Benennung „dissolvenza in bianco“ im oberbegrifflichen Sinne von „Weißblende“ verwendet; meist dann, wenn es sich um die Kombination von einer Abblende mit einer darauffolgenden Aufblende handelt (d.h. Abblende/Weiß/Aufblende), was recht oft vorkommt. In der Regel wird die Benennung „dissolvenza in bianco“ jedoch in der (abschließenden) Bedeutung von „► dissolvenza al bianco“ verwendet. Siehe auch Eintrag „dissolvenza al bianco“, ANM 1, it.
- ANM 3** Siehe auch Unterbegriffe „► dissolvenza dal bianco“ und „► dissolvenza al bianco“.

de Trickblenden

GRA Pl.

DEF Als *Trickblenden* können unterschiedliche Arten von ► Wischblenden [...], ► Irisblenden [...], ► Schiebeblenden [...] oder ► Diagonalblenden [...] genannt werden.

QUE Petrasch/Zinke 2003:242

KON 1 Zur Verknüpfung zweier ► Einstellungen (typischerweise zur Markierung einer Szenengrenze [► Szene]) können außerdem auch verschiedene Arten von *Trickblenden* verwendet werden. Die zwei geläufigsten Termini in diesem Zusammenhang sind: ► Wischblende, ► Irisblende.

QUE Fuxjäger (www)

KON 2 ► Rückblenden oder der Wechsel der Handlung an einen anderen Ort können durch *Trickblenden* oder ► Überblendungen angezeigt werden.

QUE Mikos 2003:212

KON 3 *Trickblenden* waren im Kinofilm der dreißiger und vierziger Jahren des 20. Jahrhunderts besonders beliebt [...].

QUE Petrasch/Zinke 2003:243

KON 4 [...] *Trickblenden* gehören zum filmhistorischen Repertoire der →Übergänge.

QUE Schwab 2006:164

ANM 1 Beim Terminus „Trickblende“ handelt es sich um einen filmhistorisch geprägten Oberbegriff (dessen Unterbegriffe nach ihrer technischen Form benannt werden).

ANM 2 Manchmal wird die Benennung „Wipe“ als Synonym für „Trickblende“ verwendet (siehe z.B. Schmidt 2000:433), in der Regel wird „Wipe“ jedoch synonym mit „► Wischblende“ verwendet.

ANM 3 Im weiteren Sinne spricht man auch von „Trickübergängen“ [→Übergang] (siehe Müller 2003:206).

ANM 4 Die Termini „Effekt-Übergänge“ (siehe Müller 2003:209) oder „Effekt-Blenden“ (siehe Petrasch / Zinke 2003:243) werden immer wieder in der Bedeutung des Terminus „Trickblenden“ verwendet. Auf diese Benennungen wird aber manchmal auch im oberbegrifflichen Sinne von „► Blende“ zurückgegriffen, weshalb diese Benennungen nicht ideal sind. Petrasch und Zinke (2003:243) zählen z.B. auch die „► Überblendung“ zu den Effekt-Blenden; darüber hinaus kann die Ähnlichkeit der Benennung „Effekt-Blende“ mit dem Terminus „► Blendeneffekt“ (dabei handelt es sich um ein Synonym von „Blende“) leicht zu Unklarheiten führen.

it tendine e iridi

KON 1 In „Tirate sul pianista“ (1960) François Truffaut ha fatto ricorso intensivo a *tendine e iridi*, [► tendina, ► iride] usate come „citazioni“ ironiche e divertite, in una sorta di personale omaggio ai procedimenti linguistici del ► cinema muto.

QUE Mazzoleni 2002:135

KON 2 Altri segni di punteggiatura caduti in disuso, e recuperati solo con spirito postmoderno

- QUE (Bogdanovich, Scorsese ecc.) sono *l'iris* [...] e *la tendina* [► iride, ► tendina] [...].
Buccheri 2003:253
- ANM 1** In der italienischen Fachsprache gibt es keinen dem Oberbegriff „Trickblende“ entsprechenden geläufigen Terminus, es wird schlicht und einfach von „tendine e iridi“ gesprochen (in Form einer Aufzählung).
- ANM 2** Manchmal wird nur die Pluralform „tendine“ allein (d.h. ohne „► iridi“) verwendet, um den Oberbegriff „Trickblenden“ wiederzugeben, obwohl der Begriff „Trickblenden“ genau genommen auch die „► Irisblende“ miteinschließt, was auf den Begriff „tendine“ den meisten Definitionen und Kontexten zufolge nicht zutrifft. Nach manchen Auffassungen in der italienischen Fachliteratur wird jedoch auch die Irisblende als eine Form der „tendina“ gesehen, worauf u.a. die Existenz der Benennung „► tendina ad iride“ schließen lässt. Siehe auch Eintrag „► tendina“.
- ANM 3** Mazzoleni (2002:135) ordnet die Trickblenden „► tendina“ und „► iride“ der Kategorie „transizioni di natura ottico-fotografica“ (► transizione) zu.

de Wischblende

SYN Wipe, Wipe-Effekt [siehe ANM 2]

DEF 1 Eine ►Trickblende, in der ein Bild von einem anderen in einer durchgehenden (horizontalen, vertikalen, diagonalen) Bewegung ersetzt wird, sodass sich z.B. der Eindruck ergibt, es würde von der linken Bildkante ausgehend durch die folgende ►Einstellung ersetzt.
QUE Rother 1997:327

DEF 2 Die *Wischblende* heißt im Fachjargon „*wipe*“, was bedeutet, dass das Bild B sich wie mit einem Scheibenwischer (wiper) über Bild A schiebt und es verdeckt. Die *Wischblende* kann in verschiedenen geometrischen Formen auftreten und dabei sogar zum Symbolträger werden: Beim sogenannten ►Zeigertrick dreht sich, wie von einem Uhrzeiger geschoben, das neue Bild in das alte. In den Filmen der vierziger Jahre sah man diesen Trick häufig in Verbindung mit Verehrern, die stundenlang auf ein Mädchen warteten.
QUE Müller 2003:206

DEF 3 Bei einem *Wipe* wird die eine ►Einstellung durch die folgende ersetzt, indem sie scheinbar von ihr in einer Richtung aus dem Bild heraus geschoben wird.
QUE Paasch (www)

KON 1 Als ►Trickblenden können unterschiedliche Arten von *Wischblenden* (z.B. [►Zeigertrick], Kante, Rechteck, Sägezahn, Matrix, Form; [...]), ►Irisblenden [...], ►Schiebeblenden [...] oder ►Diagonalblenden [...] genannt werden.
QUE Petrasch/Zinke 2003:242f

KON 2 Sehr selten sind in den ersten Jahren der Kinematographie *Wischblenden*, bei denen ein Bild das andere „wegzuwischen“ scheint [...].
QUE Ast 2002:12

KON 3 Bei ►Trickblenden wie z.B. der *Wischblende* wird die erste ►Einstellung von der zweiten aus dem Bild geschoben, in der Regel von rechts nach links, weil dies in den westlichen Gesellschaften der Leserichtung von links nach rechts entgegenkommt.
QUE Mikos 2003:213

KON 4 [...] *Wischblenden* betonen etwa, dass die Erzählung sich nun bewusst einem anderen Zusammenhang zuwendet.
QUE Kuchenbuch 2005:96

ANM 1 Die „Wischblende“ wird in der Praxis manchmal auch „Wischer“ genannt, allerdings wird die Benennung „Wischer“ auch als Synonym von „►Reißschwenk“ verwendet (vgl. Fuxjäger [www], S. 79); es liegt also Polysemie vor.

ANM 2 Der Benennung „Wipe“ wird gelegentlich auch als Synonym für die „►Trickblende“ verwendet.

ANM 3 Die Definitionen des Begriffs „Wischblende“ sind größtenteils ziemlich ungenau; meist sind die Definitionen sehr allgemein gefasst. Demzufolge gibt es auch keine klar formulierte Abgrenzung zwischen den Begriffen „Wischblende“ und „►Schiebeblende“; beide Begriffe werden in unterschiedlichen Fachbüchern unabhängig voneinander oft ähnlich bzw. gleichermaßen allgemein definiert (siehe z.B. DEF 3 und KON 3 im Vergleich zu den Definitionen des Eintrags „►[horizontale] Schiebeblende“). Trotz ähnlicher Definitionen (bzw. ähnlich unpräziser Definitionen) kommt eine synonyme Verwendung beider Termini nebeneinander so gut wie nie vor; auch werden die Termini „Wisch-“ und „Schiebeblende“ in keinem der konsultierten Fachbücher

explizit als Synonyme angeführt. Da es erfahrungsgemäß immer wieder vorkommt, dass ein Begriff aufgrund mangelnder Genauigkeit über seine häufigste Erscheinungsform (= [horizontale] Schiebeblende) definiert wird, handelt es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um keine Synonyme, obwohl die aufgrund ihrer Ungenauigkeit ähnlich klingenden Definitionen zur Annahme von Synonymie verleiten. Viel wahrscheinlicher ist, dass beide Termini lediglich im Sinne eines Ober-/Unterbegriff-Verhältnisses kongruieren: die begriffliche Gliederung der Abhandlung über Wisch- und Schiebeblenden von Müller (2003:206) lässt u.a. auf ein solches Oberbegriff-Unterbegriff-Verhältnis schließen (Oberbegriff = Wischblende, Unterbegriff = Schiebeblende).

Auf der Basis dieser Annahme wurde entschieden, die begrifflichen Unterschiede dieser Termini in der vorliegenden Arbeit aufzugreifen, indem zwei getrennte Einträge für die Termini „Wischblende“ und „Schiebeblende“ angelegt wurden. Vereinfacht gesagt, entsteht bei einer Schiebeblende durch eine horizontale Bewegung der Eindruck des Schiebens, wodurch die Bedeutung dieses Begriffs ziemlich einschränkend ist. Die Oberbegriff „Wischblende“ umfasst hingegen einen Großteil der übrigen Trickblenden, wie u.a. aus DEF 2 und KON 1 hervorgeht (siehe auch ANM 1, it).

it **tendina**

SYN dissolvenza a tendina, transizione a tendina, effetto a tendina, effetto tendina

DEF 1 Segno di punteggiatura che consiste nel sostituire all'immagine presente una nuova, facendo scorrere via la prima dallo schermo in senso orizzontale, verticale o trasversale.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:158

DEF 2 Linee diversorie tra due immagini che si muovono lateralmente o verticalmente riducendo un'immagine e lasciando il posto all'altra.
QUE Buccheri 2003:253

DEF 3 È il →passaggio da un'►inquadratura all'altra [►cambio di inquadratura; ►transizione] come se si tirasse una tenda. L'*effetto a tendina* può essere realizzato dall'alto, dal basso, da sinistra, da destra, o in diagonale [...].
QUE Galbiati 2005:132

KON 1 Altri segni di punteggiatura caduti in disuso, e recuperati solo con spirito postmoderno (Bogdanovich, Scorsese ecc.) sono l'►iris [...] e la *tendina* [...].
QUE Buccheri 2003:253

KON 2 [...] la *tendina*, un procedimento ottico grazie al quale la prima ►inquadratura è sostituita dalla seconda, che sembra „spingerla“ lungo una linea di confine che attraverso lo schermo.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:94

KON 3 In „Tirate sul pianista“ (1960) François Truffaut ha fatto ricorso intensivo a *tendine* e ►iridi, usate come „citazioni“ ironiche e divertite, in una sorta di personale omaggio ai procedimenti linguistici del ►cinema muto.
QUE Mazzoleni 2002:135

KON 4 Ma all'improvviso una *dissolvenza a tendina* spinge questo spaccato urbano di periferia romana verso i margini laterali del quadro [...].
QUE Comencini 2007:138

- KON 5** [...] dalle *tendine* che riproducono tutte le possibili geometrie piane (verticali e orizzontali [► *tendina orizzontale*], rettangolari, circolari [► *tendina circolare*] o ellittiche; con o senza bordino colorato; col bordo netto o sfumato [soft edge]; ecc.) a forme più complesse, ma pur sempre bidimensionali (a orologio [► *tendina ad orologio*], a spirale [► *tendina a spirale*], a blocchi rettangolari, a veneziana [► *veneziana*], a pixel, ecc.); a modelli tridimensionali, dai classici → *voltapagina* alle forme più fantasiose (a farfalla, a palla, ondulatorie, ecc.) [...].
- QUE Cassani 2004:97
- KON 6** [...] che deve corrispondere a una scelta stilistica altrettanto forte e chiara di tutto il ► *montaggio*: come i mille tipi diversi di *tendina*, anche questi anche questi effetti non si scelgono a caso, „tanto per fare qualcosa di diverso“ (e, naturalmente, sarebbe meglio sceglierli ancor prima di girare!).
- QUE Cassani 2004:129
- ANM 1** Der Terminus „*tendina*“ ist ein sehr weit gefasster Begriff, der alle „► *Trickblenden*“ bis auf die „► *Irisblende*“ umfasst (siehe auch ANM 2). KON 5 gibt die Bedeutungsweite des Begriffs „*tendina*“ sehr gut wieder.
- ANM 2** Die Pluralform „*tendine*“ kann in vielen Fällen auch als „► *Trickblenden*“ (Oberbegriff) übersetzt werden, obwohl der Begriff „*Trickblenden*“ genau genommen auch die „► *Irisblende*“ miteinschließt, was auf den Begriff „*tendine*“ den meisten Definitionen und Kontexten zufolge nicht zutrifft. Nach manchen Auffassungen in der italienischen Fachliteratur wird jedoch auch die *Irisblende* als eine Form der „*tendina*“ gesehen, worauf u.a. die Existenz der Benennung „► *tendina ad iride*“ schließen lässt.
- ANM 3** Manchmal wird aufgrund mangelnder Genauigkeit auch dann die Benennung „*tendina*“ (Oberbegriff) verwendet, wenn eine „► *tendina orizzontale*“ (Unterbegriff) gemeint ist. Die synonyme Verwendung dieser Termini liegt darin begründet, dass die „*tendina orizzontale*“ die am häufigsten vorkommende Form der „*tendina*“ darstellt; eine synonyme Verwendung ist jedoch nicht empfehlenswert, da es sich beim Terminus „*tendina*“ um einen Oberbegriff handelt, der auch andere Möglichkeiten beinhaltet (z.B. ► *tendina ad orologio*“, „► *tendina diagonale*“ (Unterbegriffe), etc.; siehe KON 5).

de Zeigertrick

SYN Uhr-Form-Wischblende, Uhrblende, Clock Wipe

DEF Beim sogenannten *Zeigertrick* dreht sich, wie von einem Uhrzeiger geschoben, das neue Bild in das alte.

QUE Müller 2003:206

KON Die ►Wischblende heißt im Fachjargon „►wipe“, was bedeutet, dass das Bild B sich wie mit einem Scheibenwischer (wiper) über Bild A schiebt und es verdeckt. Die Wischblende kann in verschiedenen geometrischen Formen auftreten und dabei sogar zum Symbolträger werden: Beim sogenannten *Zeigertrick* dreht sich, wie von einem Uhrzeiger geschoben, das neue Bild in das alte. In den Filmen der vierziger Jahre sah man diesen Trick häufig in Verbindung mit Verehrern, die stundenlang auf ein Mädchen warteten.

QUE Müller 2003:206

ANM Siehe auch Oberbegriffe „►Trickblende“ und „►Wischblende“.

it tendina ad orologio

QUE Vedovati 1994:134

SYN cronometro

DEF L'immagine B copre l'immagine A con un movimento simile alla lancetta di un orologio.

QUE Peronetto 2007:106

KON [...] dalle ►*tendine* che riproducono tutte le possibili geometrie piane (verticali e orizzontali [►tendina orizzontale], rettangolari, circolari [►tendina circolare] o ellittiche; con o senza bordino colorato; col bordo netto o sfumato; ecc.) a forme più complesse, ma pur sempre bidimensionali (*a orologio*, a spirale [►tendina a spirale], a blocchi rettangolari, a veneziana [►veneziana], a pixel, ecc.); a modelli tridimensionali, dai classici →voltapagina alle forme più fantasiose (a farfalla, a palla, ondulatorie, ecc.) [...].

QUE Cassani 2004:97

ANM 1 Manchmal wird auch von „effetto orologio“ oder „effetto transizione a lancette di orologio“ gesprochen.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „►tendina“.

de (horizontale) Schiebeblende

- SYN** Schiebetrick, Schieber, Horizontal Wipe, horizontaler Wipe-Effekt, Push, Push-Off, Push-Off Wipe, Push-Over Wipe
- DEF 1** Bei der *Schiebeblende* folgt die nächste ►Einstellung wie beim Diawechsel von links nach rechts.
QUE Faulstich 1994:59
- DEF 2** Das neue Bild schiebt sich mit einer senkrechten oder leicht schräg gestellten Front über das alte Bild.
QUE vgl. Müller 2003:206
- DEF 3** [Schiebeblende:] Missverständliche Bezeichnung für einen *horizontalen Wipe-Effekt* [►Wipe].
QUE Mücher 1) (www)
- DEF 4** Bei einer *Schiebeblende* deckt eine Trennungslinie das vorhergehende Bild immer mehr ab und gibt damit gleichzeitig das nachfolgende Bild frei.
QUE vgl. Appeldorn 2002:266
- DEF 5** →Übergang von einer ►Einstellung zur anderen, indem sich Bild B über Bild A schiebt.
QUE Müller 2003:305
- KON 1** Als ►Trickblenden können unterschiedliche Arten von ►Wischblenden [...], ►Irisblenden [...], *Schiebeblenden* (z.B. Band, Kästchen; [...]) oder ►Diagonalblenden [...] genannt werden. [...] In der „Tagesschau“ kommen z.B. hin und wieder *Schiebeblenden* zum Einsatz.
QUE Petrasch/Zinke 2003:242f
- KON 2** Der einfache *Schiebetrick*, bei dem das neue Bild sich mit einer senkrechten oder leicht schräg gestellten Front über das alte Bild schiebt, ist sogar heute noch bei den Fernsehnachrichten zu sehen, beispielsweise wenn bei Wetterkatastrophen verschiedene Schauplätze durch diesen „*Schieber*“ verbunden werden. Die Kante des Schiebers kann ►scharf oder ►unscharf oder auch gefärbt sein. Der schnelle *Schiebetrick* war und ist eine flotte Alternative zur ►Durchblende. [...] [Der *Schiebetrick* scheint] zwar nur noch ein naives Relikt in der unübersehbaren Fülle digitaler →Trickübergänge [→Übergang] zu sein, er hat aber den Vorteil, dass er keinerlei visuell ablenkende Elemente enthält.
QUE Müller 2003:206
- KON 3** Bei der sogenannten *Schiebeblende* schiebt die neue die auslaufende alte ►Einstellung aus dem ►Bildfeld hinaus. Oft wird sie dabei auch mit einem markanten vertikalen Gestaltungselement, beispielsweise mit der Bewegung eines Mastes, in Übereinstimmung gebracht. So wird der Zuschauerblick über die räumliche Zäsur in das nächste Zeitsegment geschoben.
QUE Schnitt 1) (www)
- KON 4** Eine etwas dynamischere Form des *Schiebetricks* besteht darin, dass man das Wegschieben der alten ►Szene kombiniert mit einer Bewegung im neuen Bild, sodass zum Beispiel eine nach rechts fahrende Lokomotive im neuen Bild die senkrechte Kante des *Schiebetricks* sozusagen vor sich herschiebt und das alte Bild quasi überfährt.
QUE Müller 2003:206
- ANM 1** Zum Terminus „Schiebeblende“ findet man weder präzise noch vollkommen einheitliche Definitionen. Die meisten Fachautoren verstehen unter einer „Schiebeblende“ ausschließlich eine seitlich, also horizontal verlaufende Schiebeblende. Diese Auffassung wurde auch in diesem Eintrag aufgegriffen.

Es ist allerdings nicht immer klar, ob die Schiebeblende womöglich nur aufgrund mangelnder Genauigkeit bzw. der Einfachheit halber über ihre häufigste, typische Erscheinungsform (= horizontale Schiebeblende) definiert wird. Manche Fachautoren formulieren ihre Definition wiederum so allgemein (siehe z.B. DEF 4 und 5), dass der Begriff der „Schiebeblende“ (ausgehend von der weitgefassten Definition) neben dem verbreiteten horizontalen Schiebetrick auch andere Trickblenden umfassen kann, wie z.B. vertikale Schiebeblenden, die auch ►Vorhangblenden genannt werden (siehe Definition der Vorhangblende). Siehe auch Eintrag „►Wischblende“ (Oberbegriff), ANM 3.

- ANM 2** Da die Termini „Schiebeblende“ und „►Wischblende“ in der Fachliteratur meist nicht klar voneinander abgegrenzt werden, kommt es durch die definitorischen Überlappungen leicht zu Unklarheiten. Siehe dazu Eintrag „Wischblende“, ANM 3.
In dieser Arbeit wurde von dem begrifflichen Unterschied ausgegangen, dass Schiebeblenden durch eine horizontale Bewegung den Eindruck des Schiebens erzeugen, wodurch der Begriff der „Schiebeblende“ eine recht eingeschränkte Bedeutung hat. Die Oberbegriff „Wischblende“ umfasst hingegen einen Großteil der übrigen Trickblenden (z.B. ►Zeigertrick, etc.).

- ANM 3** Siehe auch Oberbegriffe „►Trickblende“ und „►Wischblende“.

it tendina orizzontale

QUE Vedovati 1994:134

DEF 1 Spinge via un'immagine in senso orizzontale facendo entrare l'altra.
QUE Eigendefinition 1

DEF 2 Un'immagine viene spinta via in senso orizzontale da quella che prende il suo posto, senza che le due ►inquadrature si fondano.
QUE Eigendefinition 2

ANM 1 Manchmal werden in der Praxis auch die englischen Benennungen „push“, „push-off“ oder „tendina 'push“ verwendet (siehe z.B. Cassani 2004:97).

ANM 2 Manchmal wird aufgrund mangelnder Genauigkeit nur von „►tendina“ (Oberbegriff) gesprochen, wenn eine „tendina orizzontale“ (Unterbegriff) gemeint ist. Die synonyme Verwendung dieser Termini liegt darin begründet, dass die „tendina orizzontale“ die am häufigsten vorkommende Form der „tendina“ darstellt; eine synonyme Verwendung ist jedoch nicht empfehlenswert, da es sich beim Terminus „tendina“ um einen Oberbegriff handelt, der auch andere Möglichkeiten beinhaltet (z.B. ►tendina ad orologio“, „►tendina diagonale“, etc). Siehe auch Eintrag „tendina“, ANM 3, it.

ANM 3 Siehe auch Oberbegriff „►tendina“.

de Vorhangblende

SYN Vertical Wipe

DEF Sonderfall der ►Schiebeblende, in der die Bilder nicht auf der vertikalen, sondern auf der horizontalen Achse verschoben werden.

QUE Bender (www)

KON [...] →Szenenübergänge [►Szene, →Übergang], die nicht durch einen ►harten Schnitt gekennzeichnet sind (Auf- [►Aufblende], Ab- [►Abblende], ►Überblendungen, Schwarz- [►Schwarzblende], ►Weißblende, Wisch- [►Wischblende], [...] *Vorhangblenden* etc. – Sammelbegriff ►Trickblenden).

QUE Kamp/Rüsel 2007:145

ANM 1 Bei der Vorhangblende handelt es sich um eine vertikal verlaufende ►Schiebeblende (vertikale Schiebeblende) bzw. um eine vertikal verlaufende ►Wischblende (siehe dazu Eintrag „Schiebeblende“, ANM 1 und 2 sowie Eintrag „Wischblende“, ANM 3), was bedeutet, dass die Bilder von oben nach unten oder von unten nach oben verlaufen können, wobei die horizontale Achse als Trennlinie sichtbar wird.

ANM 2 Manchmal kann mit „Vorhangblende“ auch eine ►Trickblende gemeint sein, die einen aufgehenden Vorhang (bildlich) imitieren soll, der das darunter liegende Bild freigibt.

ANM 3 Siehe auch Oberbegriffe „►Trickblende“ und „►Wischblende“.

it tendina verticale

QUE Vedovati 1994:134

ANM 1 Die Schieberichtung kann bei Bedarf genauer spezifiziert werden: „tendina verticale dall'alto“ oder „tendina verticale dal basso“ (siehe Galbiati 2005:132).

ANM 2 Manchmal kann mit „Vorhangblende“ auch eine ►Trickblende gemeint sein, die einen Vorhang imitieren soll (siehe z.B. Peronetto 2007:78); man kann in diesem Fall z.B. von „tendina 'effetto sipario“ (ÜV) oder nur von „effetto sipario“ (ÜV) sprechen.

ANM 3 Siehe auch Oberbegriff „►tendina“.

de Diagonalblende

SYN Diagonal Wipe

KON Als ►Trickblenden können unterschiedliche Arten von ►Wischblenden [...], ►Irisblenden [...], ►Schiebeblenden [...] oder *Diagonalblenden* (z.B. Seite aufrollen, Seite umblättern) genannt werden.

QUE Petrasch/Zinke 2003:242f

ANM 1 Ein Beispiel für eine Diagonalblende ist der „Umblättereffekt“.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriffe „►Trickblende“ und „►Wischblende“.

it tendina diagonale

SYN tendina trasversale

KON [...] oppure alla lentissima *tendina diagonale* che ci mostra simultaneamente Kitty ubriaca che bacia la foto di Hitch e l'►inquadratura di quest'ultimo tra le braccia di un'altra donna.

QUE Pirolini 1999:29

ANM 1 Der „Umblättereffekt“ (siehe ANM 1, de) wird in der italienischen Fachsprache „volta pagina“ (bzw. „voltapagina“), „effetto 'volta pagina'“ oder „effetto 'sfoglia pagina'“ genannt.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „►tendina“.

de Klappblende

SYN Flip Wipe, Flip-Over, Flip-Over Wipe, Turn-Over

DEF 1 Zwei Bilder scheinen auf einem Bildträger montiert zu sein, der im „→Bildraum“ rotiert – auf der Rückseite des alten Bildes erscheint das neue; oder das eine Bild rotiert vor dem zweiten, das unbewegt unter dem rotierenden Bildträger liegen bleibt. Dabei kann jede beliebige Achse der Rotation gewählt werden.

QUE Bender (www)

DEF 2 Bei der *Klappblende* klappt das Bild nach hinten oder vorn weg und wird durch ein neues ersetzt.

QUE Mikos 2003:21

DEF 3 Wenn die nächste ►Einstellung wie eine Klappe von oben nach unten erfolgt, spricht man von einer *Klappblende*.

QUE Faulstich 1994:59

DEF 4 ►Blende, bei der das letzte Bild der ►Szene umklappt und das nächste Bild hochklappt.

QUE Vasquez (www)

KON 1 Besonderheiten sind die ►Abblende, die ►Aufblende und die ►Überblende, die *Klappblende*, [...] die ►Jalousieblende [...] und die ►Unschärfeblende.

QUE Faulstich 2002:123

KON 2 Die am häufigsten eingesetzten ►Blendeneffekte sind die Auf- [►Aufblende] und ►Abblende sowie die ►Überblendung; daneben gibt es die ►Kreisblende, die Unschärfen- [►Unschärfenblende] [...] sowie zahlreiche Formblenden [►Blenden] (Schiebe- [►Schiebeblende], *Klapp*- Jalousie- [►Jalousieblende][...] und ►Spiralblende.)

QUE Koebner 2007:89

ANM 1 Siehe auch „►Jalousieblende“ (Sonderfall der Klappblende).

ANM 2 Siehe auch Oberbegriffe „►Trickblende“ und „►Wischblende“.

it tendina „flip over“ (ÜV)

DEF ►Tendina che riproduce l'effetto di una pagina che viene girata.

QUE Vedovati 1994:61

ANM Siehe auch Oberbegriff „►tendina“.

de Jalousieblende

SYN Streifenblende

DEF 1 Das Bild wird scheinbar in die einzelnen Stege einer Jalousie zerschnitten, wobei jeder Steg in einer ►Klappblende rotiert; das Bild macht den Eindruck, als werde in einem imaginären →Bildraum eine Jalousie vor einem dahinterliegenden Bild aufgezogen. Die *Streifenblende* ist technisch und semiotisch ein Sonderfall der ►Klappblende.

QUE Bender (www)

DEF 2 Geschieht der Wechsel in Form von Querstreifen auf dem gesamten Bild, liegt eine *Jalousieblende* vor.

QUE Faulstich 1994:59

KON 1 [...] ►Trickblenden, die jeweils nach ihrer Form benannt werden, z.B. ►Schiebeblende, ►Wischblende, ►Irisblende, *Jalousieblende*.

QUE Monaco 2006:26

KON 2 Besonderheiten sind die ►Abblende, die ►Aufblende und die ►Überblende, die ►Klappblende, [...] die *Jalousieblende* [...] und die ►Unschärfeblende.

QUE Faulstich 2002:123

KON 3 Die am häufigsten eingesetzten ►Blendeneffekte sind die Auf- [►Aufblende] und ►Abblende sowie die ►Überblendung; daneben gibt es die ►Kreisblende, die Unschärfen- [►Unschärfenblende] [...] sowie zahlreiche Formblenden [►Blenden] (Schiebe- [►Schiebeblende], Klapp- [►Klappblende] *Jalousie*- [...] und ►Spiralblende.)

QUE Koebner 2007:89

ANM Siehe auch Oberbegriffe „►Trickblende“ und „►Wischblende“.

it veneziana

SYN effetto „veneziana“, transizione a „veneziana“

DEF Una ►tendina, come una „veneziana“, scopre l'immagine B, in verticale o in orizzontale.

QUE Peronetto 2007:88

KON 1 [...] si può determinare il numero delle bande della „veneziana“.

QUE Peronetto 2007:88

KON 2 [...] dalle ►tendine che riproducono tutte le possibili geometrie piane (verticali e orizzontali [►tendina orizzontale], rettangolari, circolari [►tendina circolare] o ellittiche; con o senza bordino colorato; col bordo netto o sfumato; ecc.) a forme più complesse, ma pur sempre bidimensionali (a orologio [►tendina ad orologio], a spirale [►tendina a spirale], a blocchi rettangolari, *a veneziana*, a pixel, ecc.); a modelli tridimensionali, dai classici →voltapagina alle forme più fantasiose (a farfalla, a palla, ondulatorie, ecc.) [...].

QUE Cassani 2004:97

ANM Siehe auch Oberbegriff „►tendina“.

de **Spiralblende**

- KON** Die am häufigsten eingesetzten ►Blendeneffekte sind die Auf- [►Aufblende] und ►Abblende sowie die ►Überblendung; daneben gibt es die ►Kreisblende, die Unschärfen- [►Unschärfenblende] [...] sowie zahlreiche Formblenden [►Blenden] (Schiebe- [►Schiebeblende], Klapp- [►Klappblende] Jalousie- [►Jalousieblende] [...] und *Spiralblende*.)
- QUE** Koebner 2007:89
- ANM** Siehe auch Oberbegriffe „►Trickblende“ und „►Wischblende“.

it **tendina a spirale**

- DEF** Una ►tendina procede a spirale, dall'esterno verso il centro, a scoprire l'immagine B.
- QUE** Peronetto 2007:110
- KON** [...] dalle ►*tendine* che riproducono tutte le possibili geometrie piane (verticali e orizzontali [►tendina orizzontale], rettangolari, circolari [►tendina circolare] o ellittiche; con o senza bordino colorato; col bordo netto o sfumato; ecc.) a forme più complesse, ma pur sempre bidimensionali (a orologio [►tendina ad orologio], a *spirale*, a blocchi rettangolari, a veneziana [►veneziana], a pixel, ecc.); a modelli tridimensionali, dai classici →voltapagina alle forme più fantasiose (a farfalla, a palla, ondulatorie, ecc.) [...].
- QUE** Cassani 2004:97
- ANM 1** Ganz allgemein spricht man auch von „effetto spirale“.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►tendina“.

de Kreisblende

- KON 1** Die am häufigsten eingesetzten ►Blendeneffekte sind die Auf- [►Aufblende] und ►Abblende sowie die ►Überblendung; daneben gibt es die *Kreisblende*, die Unschärfen- [►Unschärfenblende] [...] sowie zahlreiche Formblenden [►Blenden] (Schiebe- [►Schiebeblende], Klapp- [►Klappblende] Jalousie- [►Jalousieblende] [...] und ►Spiralblende.)
QUE Koebner 2007:89
- KON 2** Berühmt sind die *Kreisblenden* am Ende von Chaplin-Filmen, wenn der Tramp Charlie stöckchenschwingend von dannen eilt.
QUE Koebner 2007:89
- KON 3** Die Lenkung der Aufmerksamkeit des Zuschauers geschieht nicht nur durch den ►Schnitt, sondern auch durch sich öffnende [...] oder schließende [...] ►Irisblenden oder unbewegte *Kreisblenden* [...]. Sie übernehmen die Aufgabe der Hervorhebung, die später nahe Einstellungsgrößen [→piani ravvicinati] übernehmen werden.
QUE Ast 2002:32
- ANM 1** Der Terminus „Kreisblende“ wird manchmal aufgrund mangelnder Genauigkeit synonym mit dem Terminus „►Irisblende“ verwendet.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►Trickblende“.

it tendina circolare

- KON 1** Una *tendina circolare* si apre dal centro a scoprire l'immagine B sotto l'immagine A.
QUE Peronetto 2007:88
- KON 2** [...] chi non si ricorda le ►dissolvenze a nero dei primi film narrativi, o le *tendine circolari* che concludevano molti „two reels“ di Chaplin?
QUE Cassani 2004:94
- KON 3** [...] dalle ►*tendine* che riproducono tutte le possibili geometrie piane (verticali e orizzontali [►tendina orizzontale], rettangolari, *circolari* o ellittiche; con o senza bordino colorato; col bordo netto o sfumato; ecc.) a forme più complesse, ma pur sempre bidimensionali (a orologio [►tendina ad orologio], a spirale [►tendina a spirale], a blocchi rettangolari, a veneziana [►veneziana], a pixel, ecc.); a modelli tridimensionali, dai classici →voltopagina alle forme più fantasiose (a farfalla, a palla, ondulatorie, ecc.) [...].
QUE Cassani 2004:97
- KON 4** In questi antichi filmati si notano le difficoltà tecniche: ►primi piani ►sfuocati ai bordi, dettagli evidenziati da una *tendina circolare*.
QUE ilCorto.it 2) (www)
- ANM 1** Manchmal wird auch etwas ungenau von „effetto cerchio“ gesprochen. Damit kann jedoch auch der Begriff der „►Irisblende“ („►iris“) gemeint sein.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►tendina“.

de **Zerreiblende**

SYN Explosionsblende

DEF 1 Bild der ersten ► Einstellung zerreit, dazwischen erscheint die nchste.
QUE Drp 2) (www)

DEF 2 [...] *Zerreiblende* [...], bei der ein Objekt [...] etwa sternfrmig zerreit, zerplatzt oder schmilzt und damit einen neuen Raum freigibt. Man kann damit ausdrcken: mutwilliges Zerstren, Katastrophe, Unglck; berraschendes neues Geschehen; Rettung aus einer auswegslosen Situation; es geschieht etwas eruptiv Gewaltssames.
QUE Webers 2002:368

KON 1 [...] bis auf die →Anfangsszene [► Szene], bei der der Text zu explodieren scheint und die nchste Szene die Handlung beginnen lsst (*Zerreiblende*).
QUE Rolle (www)

KON 2 [...] ► Blenden (► Aufblendungen, ► Abblende, ► berblendung, Fett- [► Fettblende], [...], Schiebe- [► Schiebeblende], *Explosionsblenden*).
QUE Ehrenspeck/Schffer 2002:446

ANM Siehe auch Oberbegriff „► Trickblende“.

it **tendina „effetto esplosione“ (V)**

ANM Siehe auch Oberbegriff „► tendina“.

de Irisblende

SYN Iris Wipe

DEF 1 Eine ►Trickblende, bei der das Bild kreisförmig ein- oder ausgeblendet [►einblenden, ►ausblenden] wird.

QUE Monaco 2006:85

DEF 2 Analog zu Auf- [►Aufblende] und ►Abblende, Einstellungsbeginn [►Einstellung] und -ende mit sich vergrößerndem bzw. verkleinerndem Kreis, auch als erzählerisches Stilmittel (v.a. bis in die 20er Jahre, später als Zitat).

QUE Keppler (www)

KON 1 Als ►Trickblenden können unterschiedliche Arten von ►Wischblenden [...], *Irisblenden* (z.B. kreis- oder pluszeichenförmig), ►Schiebeblenden [...] oder ►Diagonalblenden [...] genannt werden.

QUE Petrasch/Zinke 2003:242

KON 2 Eine ►Blende ist eine „rhetorische Figur“ [...]. Selbst außer Gebrauch gekommene Blenden sind als Zitat noch rhetorische Figur, wie [z.B.] die *Irisblende* [...]. Die *Irisblende* ist das „Es-war-einmal“ des Films. Wenn Truffaut [...] oder Godard [...] unmodern gewordene Blenden verwenden, so wollen sie [...] Filmen, in denen solche Blenden benutzt wurden, [...] ihre Verehrung bezeugen, mit Hilfe der Eingrenzungen und Verformungen aber auch Vergangenheit [...] evozieren.

QUE Dörp 1) (www)

KON 3 [...] vor allem im ►Stummfilm üblich, meist beim Drehen hergestellte ►Blende, in der das gesamte ►Bildfeld bis auf einen kreisförmigen Ausschnitt schwarz erscheint. Diese Art der Hervorhebung des Bilddetails kann als Ersatz für eine ►Großaufnahme dienen (in der das Detail bildfüllend erschiene) oder als Hervorhebung aus dramaturgischen Gründen. Eine Person kann aus einer Gruppe mittels der *Irisblende* isoliert werden, da sie die in der Folge wesentliche Handlung begehen wird oder weil sie auf diese Weise in die Handlung eingeführt wird.

QUE Rother 1997:160f

KON 4 Die →Übergänge in den französischen und amerikanischen Filmen dieser Art waren oft schon ►Überblendungen oder *Irisblenden*, um ►„harte“ Schnitte zu vermeiden.

QUE Beller 2005:13

KON 5 Die *Irisblende* wird fast ausschließlich als historisierendes Mittel eingesetzt, oft in einem ironisch- augenzwinkernden Tonfall.

QUE Bender www

KON 6 [...] z.B. dient die sogenannte *Irisblende* dazu, Umfeld wegzublenden [→wegblenden] und das Blickfenster so weit zu verengen, dass zum Schluss meist nur ein Gesicht oder Gegenstand übrig bleiben, die auf diese Weise wie in einer Quasi-Großaufnahme [►Großaufnahme] erscheinen.

QUE Koebner 2007:169

ERK Bei der *Irisblende* wird zwischen „►iris-in“, einer kreisförmigen ►Einblendung des Bildes (die irisförmige Maske öffnet sich) und „►iris-out“, einer kreisförmigen ►Ausblendung des Bildes (die irisförmige Maske schließt sich) unterschieden.

QUE vgl. Fuxjäger (www)

ANM 1 Der Terminus „Irisblende“ wird manchmal aufgrund mangelnder Präzision synonym mit dem Terminus „►Kreisblende“ verwendet.

ANM 2 Siehe auch „►Trickblende“ (Oberbegriff) und „►Iris-In“ sowie „►Iris-Out“ (Unbegriffe).

it iride

SYN iris, tendina ad iride, tendina a iris, effetto iride

DEF 1 Un foro circolare si apre o si chiude intorno a una parte dell'immagine.
QUE vgl. Rondolino/Tomasi 2002:145

DEF 2 Procedimento tipico del ►cinema muto, impiegato di frequente da Griffith, in cui lo schermo, da totalmente nero, si apre in un foro circolare che va progressivamente allargandosi. Questo procedimento può essere ritenuto l'analogo della ►dissolvenza in apertura, mentre, viceversa, lo schermo si può annerire riducendosi a un foro circolare che evidenzia, ad esempio, un volto in ►primo piano.
QUE Mazzoleni 2002:135

DEF 3 Effetto di oscuramento progressivo dell'►inquadratura, dai margini verso il centro, ottenuto mediante un →diaframma collocato sull'obiettivo o un intervento sull'immagine in fase di ►postproduzione.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154

DEF 4 Un cerchio nero che si chiude progressivamente sull'immagine.
QUE Buccheri 2003:253

KON 1 Altri segni di punteggiatura caduti in disuso, e recuperati solo con spirito postmoderno (Bogdanovich, Scorsese ecc.) sono l'*iris* [...] e la ►tendina [...].
QUE Buccheri 2003:253

KON 2 In „Tirate sul pianista“ (1960) François Truffaut ha fatto ricorso intensivo a ►tendine e *iridi*, usate come „citazioni“ ironiche e divertite, in una sorta di personale omaggio ai procedimenti linguistici del ►cinema muto.
QUE Mazzoleni 2002:135

ANM 1 In DEF 3 und 4 wird lediglich die häufiger vorkommende Form der Irisblende beschrieben (siehe Eintrag „►iride in chiusura“), korrekterweise umfasst der Oberbegriff „iride“ aber auch den Unterbegriff „►iride in apertura“ (siehe DEF 1 und 2). Erfahrungsgemäß kommt es jedoch immer wieder vor, dass ein Begriff über seine häufigste Erscheinungsform definiert wird.

ANM 2 Manchmal wird auch etwas ungenau von „effetto cerchio“ gesprochen (damit kann allerdings auch der Begriff „►tendina circolare“ gemeint sein).

ANM 3 Die Irisblende („iride“) zählt den meisten Definitionen und Kontexten zufolge (siehe z.B. KON 1 und 2) nicht zu den „→tendine“. Nach manchen Auffassungen in der italienischen Fachliteratur wird jedoch auch die Irisblende als eine Form der „►tendina“ gesehen, worauf u.a. die Existenz der Benennung „tendina ad iride“ schließen lässt.

ANM 4 Siehe auch Unterbegriffe „►iride in apertura“ und „►iride in chiusura“.

de Iris-In

SYN sich öffnende Irisblende

DEF Kreisförmige ►Einblendung des Bildes (die irisförmige Maske öffnet sich).
QUE vgl. Fuxjäger (www)

KON 1 Die Lenkung der Aufmerksamkeit des Zuschauers geschieht nicht nur durch den ►Schnitt, sondern auch durch *sich öffnende* [...] oder schließende [►sich schließende Irisblende] [...] *Irisblenden* oder unbewegte ►Kreisblenden [...]. Sie übernehmen die Aufgabe der Hervorhebung, die später nahe Einstellungsgrößen [→*piani ravvicinati*] übernehmen werden.
QUE Ast 2002:32

KON 2 Historisch haben sich zwischen 1917 und 1921 die Paare von Auf-[►Aufblende]/►Abblende und *Iris In*/►Iris Out als Grenz-Markierungen von ►Szenen etabliert.
QUE Bender (www)

ERK Bei der ►Irisblende wird zwischen „*iris-in*“, einer kreisförmigen ►Einblendung des Bildes (die irisförmige Maske öffnet sich) und „►*iris-out*“, einer kreisförmigen ►Ausblendung des Bildes (die irisförmige Maske schließt sich) unterschieden.
QUE vgl. Fuxjäger (www)

ANM 1 Die Benennung „Iris-In“ leitet sich von der Benennung „►Fade-In“ ab.

ANM 2 Manchmal wird auch die Benennung „Circle-In“ verwendet, allerdings kann darunter auch eine bewegte (d.h. sich ebenfalls öffnende) ►Kreisblende verstanden werden.

ANM 3 Siehe auch Oberbegriff „►Irisblende“.

it iride in apertura

SYN apertura a iride

DEF 1 Un foro circolare si apre intorno a una parte dell'immagine.
QUE vgl. Rondolino/Tomasi 2002:145

DEF 2 Procedimento tipico del ►cinema muto, impiegato di frequente da Griffith, in cui lo schermo, da totalmente nero, si apre in un foro circolare che va progressivamente allargandosi. Questo procedimento può essere ritenuto l'analogo della ►dissolvenza in apertura [...].
QUE Mazzoleni 2002:135

KON 1 È importante notare che quasi tutte le ►scene di *fiera di Caligari* iniziano con una piccola *iride in apertura* che mostra un suonatore di organetto [...].
QUE Cineteca D.W. Griffith 1991:52

KON 2 [...] superare con il ricorso a un'*iride in apertura* per l'incipit dell'episodio di *Intolerance* ambientato nell'antichità [...].

- QUE Caldiron 1992:26
- ANM 1 Die Benennung „iride in apertura“ leitet sich von der Benennung „►dissolvenza in apertura“ ab.
- ANM 2 Manchmal wird auch etwas ungenau von „effetto cerchio in apertura“ gesprochen, allerdings kann darunter auch eine bewegte (d.h. sich ebenfalls öffnende) ►Kreisblende („►tendina circolare“) verstanden werden.
- ANM 3 Siehe auch Oberbegriff „►iride“.

de Iris-Out

SYN sich schließende Irisblende

DEF Kreisförmige ► Ausblendung des Bildes (die irisförmige Maske schließt sich).
QUE vgl. Fuxjäger (www)

KON 1 Die Lenkung der Aufmerksamkeit des Zuschauers geschieht nicht nur durch den ► Schnitt, sondern auch durch *sich öffnende* [► sich öffnende Irisblende] [...] oder *schließende* [...] *Irisblenden* oder unbewegte ► Kreisblenden [...]. Sie übernehmen die Aufgabe der Hervorhebung, die später nahe Einstellungsgrößen [→ *piani ravvicinati*] übernehmen werden.
QUE Ast 2002:32

KON 2 Historisch haben sich zwischen 1917 und 1921 die Paare von Auf-[► Aufblende]/► Abblende und ► Iris In/*Iris Out* als Grenz-Markierungen von ► Szenen etabliert.
QUE Bender (www)

ERK Bei der ► Irisblende wird zwischen „► iris-in“, einer kreisförmigen ► Einblendung des Bildes (die irisförmige Maske öffnet sich) und „*iris-out*“, einer kreisförmigen ► Ausblendung des Bildes (die irisförmige Maske schließt sich) unterschieden.
QUE vgl. Fuxjäger (www)

ANM 1 Die Benennung „Iris-Out“ leitet sich von der Benennung „► Fade-Out“ ab.

ANM 2 Manchmal wird auch die Benennung „Circle-Out“ verwendet, allerdings kann darunter auch eine bewegte (d.h. sich ebenfalls schließende) ► Kreisblende verstanden werden.

ANM 3 Siehe auch Oberbegriff „► Irisblende“.

it iride in chiusura

SYN chiusura a iride

DEF 1 Un foro circolare si chiude intorno a una parte dell'immagine.
QUE vgl. Rondolino/Tomasi 2002:145

DEF 2 Un cerchio nero che si chiude progressivamente sull'immagine.
QUE Buccheri 2003:253

DEF 3 Effetto di oscuramento progressivo dell'► inquadratura, dai margini verso il centro, ottenuto mediante un → diaframma collocato sull'obiettivo o un intervento sull'immagine in fase di ► postproduzione.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154

DEF 4 Procedimento tipico del ► cinema muto, impiegato di frequente da Griffith, in cui lo schermo [...] si può annerire riducendosi a un foro circolare che evidenzia, ad esempio, un volto in ► primo piano.
QUE Mazzoleni 2002:135

- KON** [...] al cinema, ► scene del genere terminano con un'*iride in chiusura* [...].
QUE Cherchi/Tsivian 1989:481
- ANM 1** Die Benennung „iride in chiusura“ leitet sich von der Benennung „► dissolvenza in chiusura“ ab.
- ANM 2** Manchmal wird auch etwas ungenau von „effetto cerchio in chiusura“ gesprochen, allerdings kann darunter auch eine bewegte (d.h. sich ebenfalls schließende) ► Kreisblende („► tendina circolare“) verstanden werden.
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriff „► iride“.

de Bewegungsblende

SYN Abdeckschnitt

DEF 1 Die *Bewegungsblende* wird meist dazu benutzt, an einem Schauplatz zwischen zwei ►Einstellungsgrößen zu wechseln, und den ►Schnitt in einer Bewegung zu verbergen. Im Gegensatz zu einem normalen Schnitt in der Bewegung [►Bewegungsschnitt] wird hier ein Bildelement, welches sich zwischen Kamera und Akteur schiebt und den Akteur an einem Punkt ganz verbirgt, zum Anlass genommen, den Schnitt zu setzen. Die ►Einstellung wird in den verschiedenen Einstellungsgrößen aufgenommen und an dem Punkt, an dem der Akteur durch das Objekt verdeckt wird, wird zwischen den ►Einstellungen umgeschnitten [→umschneiden]. Auch hier kann wieder zum Glätten des →Übergangs eine ►Überblendung benutzt werden.

QUE Gasteier (www)

DEF 2 Bekannt sind dabei [...] die bildfüllenden *Abdeckschnitte*, ►Umschnitte im dem Moment, wo der sich bewegende Darsteller, das Vehikel oder sonst ein Gegenstand das gesamten Bild erfasst, um dann am neuen Ort mit einem anderen Handlungsradius fortzufahren.

QUE Beller (www)

KON Die *Bewegungsblende* ersetzt den ►Schnitt, indem im ►Kameraschwenk Figurenaktion durch ein bildfüllendes Vordergrundobjekt vorübergehend oder abschließend abgedeckt wird.

QUE Schwab 2006:164

ANM Beim Terminus „Bewegungsblende“ handelt es sich um einen ziemlich vagen Begriff; „►Blende“ ist hier im übertragenen Sinne zu verstehen. Bei einer Bewegungsblende kann entweder geschnitten werden (in der Regel an einer Stelle, an der ein dunkles, bildfüllendes Objekt/Subjekt die Kamera verdeckt), wobei es sich sozusagen um einen „Schnitt bei Bildabdeckung“ handelt oder man kommt bei der Bewegungsblende ganz ohne Schnitt aus (siehe KON); in diesem Fall ist die Benennung „Abdeckschnitt“ nicht passend.

it stacco su un'area scura

KON Lo *stacco su un'area scura* dell'immagine. La mdp con un movimento raggiunge una zona scura dell'immagine e chiude la ►scena, che verrà aperta con un movimento inverso, da un'area scura ad una illuminata.

QUE Mazzoleni 2002:135

ANM Während der Terminus „Bewegungsblende“ im Deutschen einen recht weiten begrifflichen Spielraum lässt (siehe ANM, de), ist der Terminus „stacco su un'area scura“ durch die eindeutige Benennung in seiner Bedeutung klar abgesteckt. Handelt es sich um eine Bewegungsblende ohne Schnitt (siehe ebenfalls ANM, de), kann man im Italienischen z.B. auf das Erklärungsäquivalent „transizione con soggetto/oggetto che copre l'intera immagine“ zurückgreifen.

de **Unschärfeblende**

SYN Unschärfenblende, Defocus Transition, Focus-Out/Focus-In, Focus-Out, Focus-In [siehe ANM 3]

DEF 1 ► Unschärfe zwischen zwei ► Einstellungen.
QUE Dörp 2) (www)

DEF 2 Der Wechsel der ► Einstellungen [► Einstellungswechsel] vollzieht sich bei der *Unschärfeblende* [...] durch ► Defokussierung.
QUE Faulstich 1994:59

DEF 3 Die *Unschärfeblende* lässt das Ende einer ► Einstellung bis zur Unkenntlichkeit an ► Schärfe verlieren, um dann nach einer ► Überblendung in die nächste, ► unscharf beginnende, Einstellung wieder zur gewohnten ► Bildschärfe zurückzukehren. Im Optimalfall ist die Überblendung bei dieser →Überleitung nicht zu erkennen, da die Einstellungen so ► verschwommen sind, dass die Bilder nahtlos ineinander übergehen. Oft wird diese ► Transition als ► Subjektive verwendet, wenn z.B. der Akteur das Bewusstsein verliert, und an einem anderen Ort/zu einer anderen Zeit wieder aufwacht.
QUE Gasteier (www)

DEF 4 Als *Schärfeblende* [siehe ANM 1] wird das bewusste manuelle ► Unschärfstellen von abgebildeten Motiven zum Beginn oder am Ende einer ► Einstellung bezeichnet.
QUE Liebscher (www)

DEF 5 Das Bild wird von ► Unschärfe in ► Schärfe oder von Schärfe in Unschärfe geführt. Traditionellerweise (vor allem in der Funktion der Szenen-Einbettung [► Szene]) wird die *Unschärfeblende* dazu verwendet, ► Flashbacks anzuzeigen, die oft am gleichen Ort spielen, aber auch, um den Übergang von der Wirklichkeit in den Traum oder die Halluzination zu indizieren. *Unschärfeblendens* sind seltener auch als →Szeneneröffnung oder -schließung [→Szenenschließung] zu finden, dann oft kombiniert mit Auf- [► Aufblenden] oder ► Abblenden.
QUE Bender (www)

KON 1 Die kürzere ► Überblendung, der →weiche Schnitt, dient unmerklich der Glättung von Anschlüssen [► Anschluss]. Die *Unschärfenblende* ist technisch analog aufgebaut und ähnlich konnotiert. Sie nutzt statt Ab- [► Abblende] und ► Aufblende den Effekt des verschwimmenden [► vorschwommen, →unscharf werden] Bildes.
QUE Schwab 2006:164

KON 2 *Unschärfeblendens* können durch Verschiebung der Abbildungsoptik aus oder in den Schärfepunkt [it „punto focale“; ► Schärfebene] erzeugt werden.
QUE Schmidt 1996:73

KON 3 Das Bild wird langsam ► unscharf [→unscharf werden]; wenn nichts mehr zu erkennen ist, erfolgt ein ► Umschnitt oder eine kurze ► Überblendung in das nächste Bild, das nun langsam ► scharf wird [→scharf werden]. Die *Unschärfenblende* wird häufig benutzt, um den Wechsel von Bewusstseinszuständen anzudeuten. [...] Man kann die ► Unschärfe beim Drehen in der Kamera erzeugen oder bei der Nachbearbeitung.
QUE Müller 2003:205

KON 4 Die *Unschärfenblende* gehört zwar ebenfalls zur Familie der ► Überblendungen, meint aber den sukzessiven Schärfeverlust [► Schärfe] am Ende der ► Einstellung mit anschließendem allmählichen Scharfwerden [→scharf werden] zu Beginn der nächsten Einstellung.
QUE Schnitt 1) (www)

- KON 5** Bei bestimmten szenischen [►Szene] Abläufen (Darstellung von Träumen, ►Rückblenden in die Vergangenheit, verschwommene Erinnerungen [...]) kann man beim →Übergang von der Wirklichkeit zur Vision wirkungsvoll „*Unschärfe-Blenden*“ einsetzen.
 QUE Webers 2002:368
- ERK** Eine andere Aufnahmevariante [►Aufnahme], die ►Bildunschärfen für ►Einstellungswechsel nutzt, fand beispielsweise in der Strandsequenz [►Sequenz] des Spielfilms „Der weiße Hai“ (Regie: Steven Spielberg, 1975) Einsatz.
 QUE Petrasch/Zinke 2003:179
- ANM 1** Manchmal wird auch die Benennung „Schärfeblende“ verwendet (siehe DEF 4). Diese Benennung ist jedoch nicht ideal, weil das eingesetzte Stilmittel, die ►Unschärfe, bei einer eindeutigen Benennung im Vordergrund stehen sollte.
- ANM 2** Die angeführten Definitionen und Kontexte beschreiben jeweils verschiedene Möglichkeiten einer Unschärfeblende (mit oder ohne ►Überblendung, etc.), daher sind sie nicht immer ganz einheitlich. Nachdem in der Praxis unterschiedliche Arten der Unschärfeblende eingesetzt werden, sind DEF 1 und 2 in ihrer Allgemeinheit am treffendsten.
- ANM 3** Die Unschärfeblende wird in den meisten Fällen mit einer ►Überblendung kombiniert, weshalb die Unschärfeblende oft als eine Form der Überblendung gesehen wird (siehe z.B. DEF 3, KON 1 und 4). Die Unschärfeblende kann aber auch mit einer ►Aufblende oder ►Abblende kombiniert werden (am Beginn oder Ende einer ►Szene/►Sequenz bzw. des Films; siehe DEF 5, de und ERK 2, it); für diese Fälle bieten sich (analog zur Auf- und Abblende) die Benennungen „Focus-In“ und „Focus-Out“ an. Eine weitere Möglichkeit für eine Unschärfeblende besteht darin, die Unschärfe zusammen mit einem Schnitt für eine ►Einstellungskonjunktion zu verwenden (siehe KON 3).

it transizione con sfocatura (ÜV)

- DEF** Il →passaggio fra una ►inquadratura e un'altra [►cambio di inquadratura] sfocando [►sfocare] la prima e rimettendo a fuoco [►mettere a fuoco] sulla seconda.
 QUE Vedovati 1994:42
- KON** *Dissolvenza incrociata con sfocatura* [siehe ANM]: Una variante della ►dissolvenza incrociata prevede che una ►scena si chiuda con una ►sfocatura dell'►inquadratura (ingl. *Focus Out*), su cui inizia il ►cross fade; l'inquadratura seguente si apre con una nuova immagine che, da ►fuori fuoco, andrà progressivamente focalizzandosi [→focalizzarsi] fino a raggiungere la completa ►nitidezza.
 QUE Mazzoleni 2002:134
- ERK 1** In „lettera da una sconosciuta“ (Usa, 1948), tipico racconto „incorniciato“ in ►flashback, Max Ophüls è ricorso a questo tipo di ►transizione per passare dal presente del racconto [...] al passato [...]. Le transizioni da presente a passato sono realizzate sfocando [►sfocare] l'immagine di Stefan e rifocalizzando [→rifocalizzare], attraverso la ►dissolvenza incrociata (che serve a rendere più fluido il →passaggio), sulle immagini del flashback.
 QUE Mazzoleni 2002:134f
- ERK 2** Nella sua forma semplice, senza ►dissolvenza incrociata, la ►sfocatura presenta [...] un'immagine che inizia ►fuori fuoco e va progressivamente focalizzandosi [→focalizzarsi]. Esso può costituire una buona apertura della narrazione, come pure un'immagine che vada sfocandosi [→sfocarsi] può „chiudere bene“ una ►scena. In questo secondo caso la sfocatura può rendere mimeticamente la

- perdita di coscienza di un personaggio e far da introduzione a una scena onirica, o a una visualizzazione mentale.
 QUE Mazzoleni 2002:135
- ERK 3** Chi realizza un audiovisivo può escogitare diverse soluzioni di →passaggio da una scena all'altra [►transizione; ►scena] più o meno suggestive: passaggi con l'immagine che sfuoca [►sfuocare] e rimette a fuoco [→rimettere a fuoco] nell'ambiente successivo, passaggi con ►panoramica a schiaffo che muta situazione dalla partenza all'arrivo e così via.
 QUE ilCorto.it 2) (www)
- ANM** Meist wird die Unschärfeblende mit einer ►Überblendung kombiniert, in diesem Fall spricht man von einer „dissolvenza incrociata con sfocatura“ (siehe KON). Da es jedoch auch andere Varianten von Unschärfeblenden gibt (siehe ANM 2 und 3, de), wurde diese Benennung nicht in diesen Eintrag aufgenommen. Vedovati (1994:42) geht einen Schritt weiter und schließt durch die Verwendung der Benennung „dissolvenza con sfocatura“ auch Unschärfeblenden mit ein, die mit einer ►Auf- oder ►Abblende kombiniert werden. Doch auch diese Benennung ist nicht optimal, weil sie die Möglichkeit eines ►Schnitts ausschließt (siehe dazu ANM 3, de). Da in der italienischen Fachsprache demzufolge kein gebräuchliches Äquivalent zum Terminus „Unschärfeblende“ existiert, enthält dieser Eintrag das Erklärungsäquivalent „transizione con sfocatura“ als Übersetzungsvorschlag.

de Fettblende

DEF Erste ► Einstellung „verschmiert“ bis zur Unkenntlichkeit, dann erscheint die zweite.
QUE Dörp 2) (www)

KON 1 [...] sogenannte *Fettblende*: Hier wird eine Glasscheibe vor das Objektiv montiert, die dann in bestimmten Regionen dünn mit Vaseline bestrichen wird.
QUE Colorfoto (www)

KON 2 Nun schiebt man ganz langsam eine mit Fett eingeriebene Glasscheibe vor das Objektiv. Der Teil der Scheibe, der zuerst das Objektiv bedeckt, ist nur dünn beschmiert. Die Fettschicht nimmt zum anderen Ende hin zu. Der Effekt: Das Bild des Schlafenden wird langsam ► verschwommen [→ unscharf werden]. Unser Star versinkt in der Traumwelt. Um dieses Paradies im Traum erscheinen zu lassen, filmt man im Urlaub eine hübsche Landschaftsszene [► Szene]. Wieder *Fettblende*: Man bedeckt diesmal das Objektiv mit dem dick beschmierten Teil der Glasscheibe und zieht sie langsam fort, bis die Szene ► scharf wird. Später montiert [► montieren] man die beiden Teilstücke folgerichtig zusammen. Am Schluss des Filmes wendet man den gleichen Trick noch einmal an, damit die → Überleitung zum Träumenden oder Erwachenden wiederhergestellt wird.
QUE Abendblatt (www)

KON 3 Begriff, der früher bei Filmern [verbreitet war]. Mit einer *Fettblende* kann die Bildgestaltung bei Schnee und Kälte etwas aufgelockert werden. Dafür wird ein Stück Glasscheibe mit Nivea-Creme in rundlicher Form eingeschmiert und vor das Kameraobjektiv gehalten. Wenn die Sonne dabei ins ► Gegenlicht gebracht wird, ergibt sich ein schöner ► Weichzeichner-Effekt.
QUE Liebscher (www)

it transizione con vetro unto di grasso (ÜV)

ANM Bei diesem Begriff steht die verwendete Technik im Vordergrund; der italienische Übersetzungsvorschlag wurde dementsprechend gewählt. Grundsätzlich handelt es sich dabei aber um einen bereits veralteten Begriff, der nur der Vollständigkeit halber ins Glossar aufgenommen wurde.

de Rauchblende

SYN Smoke Transition

DEF Bei der *Rauchblende* verschwindet die erste ►Einstellung im Rauch, aus dem sodann die folgende Einstellung wieder sichtbar wird.

QUE Faulstich 1994:59

KON 1 Ähnlich wie bei der *Rauchblende* vollzieht sich der Wechsel der ►Einstellungen [►Einstellungswechsel] bei der ►Unschärfeblende [...], nur dass hier das natürliche Element Rauch durch ►Defokussierung ersetzt wird.

QUE Faulstich 1994:59

KON 2 [...] während [...] *Rauchblenden* oft einen ►Flash Back andeuten.

QUE Faulstich 1994:136

it transizione con fumo (ÜV)

de Bild-im-Bild-Effekt

SYN Picture-in-Picture-Effekt, Picture-in-Picture-Framing

DEF 1 ► Einblendung eines zweiten verkleinerten Bildes.
QUE vgl. Petrasch/Zinke 2003:244

DEF 2 [...] in das →Filmbild wird ein weiteres einkopiert [= einfügen; it „inserire“] [...].
QUE Kamp/Rüsel 2007:91

KON 1 So kann beispielsweise mit Hilfe eines *Bild-im-Bild-Effekts* (engl. *picture-in-picture*) [...] die
QUE ► Einblendung eines zweiten verkleinerten Bildes [...] erfolgen.
Petrasch/Zinke 2003:244

KON 2 Auch bieten die sich ständig erweiternden digitalen Tool die Möglichkeit, mit [...] dem *Picture-in-Picture-Framing* [...] zusätzlich simultan innerhalb von ► Einstellungen zu ► montieren.
QUE Beller 2005:252

ANM 1 Manchmal wird der Terminus „Bild-im-Bild-Effekt“ mit dem Begriff „Split Screen“ in Verbindung gebracht, obwohl es sich um unterschiedliche – wenn auch ähnliche – Begriffe handelt.

ANM 2 Nicht zu verwechseln mit dem Begriff „► Bild-im-Bild-Komposition“.

it immagine inserita

SYN picture-in-picture, effetto di picture-in-picture

ERK Le ► tendine non servono solo per →passare da un'immagine all'altra [► cambio di inquadratura, ► transizione]: spesso vengono impiegate per inserire un elemento fisso all'interno di un'► inquadratura (per esempio una fotografia), come accade in molti notiziari televisivi (figura 242 [Beschreibungen im Bild: „immagine principale“, „► tendina“, „*immagine inserita*“]); in questo caso si ricorre, quasi sempre, anche a una memoria di quadro che rimpicciolisce l'elemento da inserire, in modo da permetterne la visione completa.
QUE Corazza/Zenatti 1999:218

KON [...] verificare che tutte le immagini ridotte in un *picture-in-picture* abbiano la giusta dimensione [...].
QUE Cassani 2004:43

ANM Nicht zu verwechseln mit dem Begriff „► effetto cornice“.

de Einblendung

SYN Einblenden

V einblenden

DEF 1 Das Einfügen von Texten, Musik, Bildern und Grafiken in einen Film. [...].
QUE Liebscher (www)

DEF 2 Die Einführung eines zusätzlichen Bildmotivs in das Filmbild, z.B. eines Untertitels.
QUE Monaco 2006:54

KON 1 So kann beispielsweise mit Hilfe eines ►Bild-im-Bild-Effekts [...] nicht nur die *Einblendung* eines zweiten verkleinerten Bildes [...] erfolgen, sondern im Bedarfsfall auch eine partielle Bildkorrektur durchgeführt werden.
QUE Petrasch/Zinke 2003:244

KON 2 Dabei kommt es weniger darauf an, das Produkt permanent *einzublen*den [...], wie es bei der sogenannten Informationswerbung der Fall ist [...].
QUE Kamp/Rüsel 2007:92

KON 3 [Bei der ►Rückblende] werden Geschehnisse *eingeb*endet, die sich zeitlich vor der gerade laufenden Handlung zugetragen haben.
QUE Müller 2003:304

KON 4 [...] bei der ein Teil des letzten Bildes noch eine Zeit lang deutlich erkennbar in das erste Bild der neuen ►Einstellung *eingeb*endet ist und einen ähnlichen Effekt bewirkt wie eine Art zweigeteilter Bildschirm [Split Screen].
QUE Beller 2005:191

KON 5 Eine ►Trickblende, bei der das Bild kreisförmig *ein-* oder ►*ausgeb*endet wird.
QUE Monaco 2006:85

KON 6 Bei der ►Irisblende wird zwischen „►iris-in“, einer kreisförmigen *Einblendung* des Bildes (die irisförmige Maske öffnet sich) und „►iris-out“, einer kreisförmigen ►Ausblendung des Bildes (die irisförmige Maske schließt sich) unterschieden.
QUE Fuxjäger (www)

KON 7 Beispiele dafür sind der Beginn von „Psycho“ [...] oder *eingeb*endete Titel [siehe ANM 4] wie „Drei Monate später“.
QUE Rother 1997:160

KON 8 So wird [...] der Titel „Düsseldorf Flughafen“ *eingeb*endet [eingebendete Titel: siehe ANM 4], um die Rückkehr anzudeuten.
QUE Liebscher (www)

KON 9 In den Filmen von Egon Monk beispielsweise [...] werden Zitate in Schriftinserts [►Insert] *eingeb*endet.
QUE Hickethier 2007:100

KON 10 Meist werden die ►Inserts mit den Titelbuchstaben zu Beginn eines Films weich ins Bild *eingeb*endet.
QUE Mikunda 2002:281

- KON 11** ►Insert: *Texteinblendungen* oder Zwischentitel. [siehe ANM 4]
QUE Kamp/Rüsel 2007:147
- KON 12** ►Inserts – schriftliche *Einblendungen* [siehe ANM 4] (mit Orts- und Zeitangaben oder Erläuterungen historischer Zusammenhänge).
QUE Kamp/Rüsel 2007:101
- ANM 1** „Einblenden“ wird oft synonym mit „►Aufblenden“ verwendet (siehe z.B. KON 10). Der Terminus „Einblenden“ ist jedoch begrifflich wesentlich weiter gefasst; es handelt sich um einen relativ vagen Begriff, für den es weder klare noch einheitliche Definitionen gibt; folglich wird der Terminus „Einblenden“ (bzw. „Einblendung“) in unterschiedlichen Kontexten verwendet.
- ANM 2** Der Terminus „Einblendung“ („Einblenden“ bzw. „einblenden“) wird oft in der allgemeinen Bedeutung von „Einfügung“ bzw. „einfügen“ (siehe z.B. KON 1) oder „Erscheinen“ bzw. „erscheinen“ verwendet; z.B. ist mit „►iris-in: kreisförmige *Einblendung* des Bildes“ (KON 6) ein kreisförmiges „Erscheinen“ des Bildes gemeint. Manchmal wird „einblenden“ aber einfach nur im Sinne von „zeigen“ (siehe z.B. KON 2 und 3) oder „zu sehen sein / sichtbar sein“ verwendet (z.B. it „far vedere“, „si vede“, „è/rimane visibile“ etc.). Siehe auch ANM 2, it.
- ANM 3** Beim Ton wird statt „►Aufblenden“ meist von „Einblenden“ („►Toneinblendung“) gesprochen, allerdings hat der Terminus „Einblenden“ selbst beim Ton keine ganz eindeutige Bedeutung: er wird manchmal auch ungenau für das Einsetzen des Tons im Allgemeinen verwendet (auch ohne weichen →Tonübergang). Siehe dazu Eintrag „Toneinblendung“, ANM 5.
- ANM 4** Handelt es sich um Einblendungen von Text (siehe KON 7-12), der über das Bild gelegt wird (d.h. keine Zwischentitel [it „didascalie“] zwischen zwei ►Einstellungen) bzw. um Doppelbelichtungen von Bildern, greift man in der italienischen Fachsprache auf den Terminus „sovrimpressione“ (Doppelbelichtung) zurück. Benennungen wie z.B. „eingebledeter Titel“ (KON 6), „schriftliche Einblendungen“ (KON 12) oder Komposita wie z.B. „Texteinblendung“ (KON 11), „Titeleinblendung“, „Schrifteinblendung“ (Appeldorn 2002:277), „Namenseinblendung“, „Untertiteleinblendung“ etc. werden im Italienischen mit „xxx in sovrimpressione“ übersetzt: z.B. „titoli in sovrimpressione“, „didascalie in sovrimpressione“, „sottotitoli in sovrimpressione“ etc. bzw. im Verbalstil z.B. „inserire un titolo in sovrimpressione“ („inserire in sovrimpressione“).

it **inserimento / apparizione / comparsa**

SYN apparire

V inserire, apparire, comparire, emergere, affiorare

KON 1 ►Flashback: *Inserimento* visivo o sonoro di azioni o ►scene che interrompono l'ordine cronologico del racconto, rievocando degli eventi già trascorsi.

QUE Vezzoli 2002:94

KON 2 Dei titoli, infine, bisogna stabilire il tipo di elaborazione grafica (dai classici bianchi su fondo nero alle tipologie più fantasiose), il tempo di permanenza e la modalità di *apparizione* sullo schermo (a ►stacco, con piccola →assolvenza a nero, con entrata da un lato, da sotto o da sopra).

QUE Buccheri 2003:276

- KON 3** ► Dissolvenza nera e *comparsa* dei titoli.
 QUE ilCorto.it 6) (www)
- KON 4** [► dissolvenza incrociata] nella quale un'immagine sbiadisce lasciando *apparire* la successiva sempre più definita.
 QUE Corazza/Zenatti 1999:218
- KON 5** Per i sordi sullo schermo *appaiono* dei sottotitoli contenenti, oltre al testo del dialogo, anche le didascalie con indicazioni sui rumori, la musica e il tono del discorso.
 QUE AIACE (www)
- KON 6** L'immagine *appare* progressivamente dal nero dello schermo.
 QUE Buccheri 2003:253
- KON 7** Essa [► dissolvenza incrociata] si ha quando all'► inquadratura finale di una ► scena che va scomparendo [► scomparire] si sovrappone gradatamente l'inquadratura iniziale della scena successiva. Per un tempo più o meno lungo le due immagini possono coesistere sullo schermo in una →sovrimpressione; poi la scena precedente dissolverà del tutto mentre *affiorerà* („assolverà“) la successiva.
 QUE Mazzoleni 2002:133
- KON 8** ► Dissolvenza incrociata: l'immagine che svanisce [► svanire] si sovrappone per pochi ► fotogrammi a quella che *emerge*: era molto usata nel ► cinema classico per evidenziare i →passaggi tra le ► scene [► transizione], indicando un'ellissi.
 QUE Buccheri 2003:253
- ANM 1** In der italienischen Fachsprache gibt es kein gebräuchliches Fachwort, dass dem eher vagen Terminus „Einblendung“ entspricht. Abhängig vom Kontext muss der Terminus „Einblendung“ (bzw. „Einblenden“) im Italienischen unterschiedlich übersetzt werden. Siehe dazu ANM 1-4, de.
- ANM 2** KON 2-6 geben den Terminus „Einblendung“ in der Bedeutung von „Erscheinen“ wieder. Bei der noch etwas allgemeineren Bedeutung von „Einfügung“ (bzw. „einfügen“) bietet sich „inserimento“ (bzw. „inserire“) als Übersetzung an (siehe KON 1).

de Ausblendung

SYN Ausblenden

V ausblenden

KON 1 ► iris-out: kreisförmige *Ausblendung* des Bildes.
QUE Fuxjäger (www)

KON 2 Da springt aus den Fanfarenstoß des anschwellenden Musikthemas ein ►Insert ins Bild: „Metro-Goldwyn-Mayer zeigt“. Nach einigen Sekunden wird es weich *ausgeblendet*. Die Musik erhebt sich nun zum zweiten Fanfarenstoß. Auf das akustische Signal erscheint sprunghaft in großen Lettern das Insert: „Stanley Kubrick Produktion“ – weiche *Ausblendung*.
QUE Mikunda 2002:282

KON 3 Eine ►Trickblende, bei der das Bild kreisförmig *ein-* [►einblenden] oder *ausgeblendet* wird.
QUE Monaco 2006:85

ANM 1 Manchmal wird auch die Benennung „Wegblenden“ (v „wegblenden“) verwendet.

ANM 2 „Ausblenden“ wird oft synonym mit „►Abblenden“ verwendet. Der Terminus „Ausblenden“ ist jedoch begrifflich wesentlich weiter gefasst; es handelt sich um einen relativ vagen Begriff, für den es so gut wie keine brauchbaren Definitionen gibt; folglich wird der Terminus „Ausblenden“ (bzw. „Ausblendung“) in unterschiedlichen Kontexten verwendet.

ANM 3 Meist wird „Ausblenden“ in der allgemeinen Bedeutung von „Verschwinden“ (von der Bildfläche verschwinden) verwendet; z.B. ist mit „kreisförmige *Ausblendung* des Bildes“ (KON 1) ein kreisförmiges „Verschwinden“ des Bildes gemeint.

ANM 4 Beim Ton wird statt „►Abblenden“ meist von „Ausblenden“ („►Tonausblendung“) gesprochen, allerdings hat der Terminus „Ausblenden“ selbst beim Ton keine ganz eindeutige Bedeutung: er wird manchmal auch ungenau für das Aufhören des Tons im Allgemeinen verwendet wird (auch ohne weichen →Tonübergang). Siehe dazu Eintrag „Tonausblendung“, ANM 5.

it scomparsa

SYN scomparire

V scomparire, svanire, sparire, sfumare

KON 1 [...] con progressiva *scomparsa* dell'immagine fino al nero.
QUE Vezzoli 2002:44

KON 2 L'effetto di *scomparsa* di un'►inquadratura nella seguente, realizzato sovrapponendo la fine della prima inquadratura e il principio della seconda.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:94

- KON 3** Essa [►dissolvenza incrociata] si ha quando all'►inquadratura finale di una ►scena che va *scomparendo* si sovrappone gradatamente l'inquadratura iniziale della scena successiva.
QUE Mazzoleni 2002:133
- KON 4** ►Dissolvenza incrociata: l'immagine che *svanisce* si sovrappone per pochi ►fotogrammi a quella che emerge [►emergere]: era molto usata nel ►cinema classico per evidenziare i →passaggi tra le ►scene [►transizione], indicando un'ellissi.
QUE Buccheri 2003:253
- ANM** In der italienischen Fachsprache gibt es kein gebräuchliches Fachwort, dass dem eher vagen Terminus „Ausblendung“ entspricht. Abhängig vom Kontext muss der Terminus „Ausblendung“ (bzw. „Ausblenden“) im Italienischen unterschiedlich übersetzt werden. Siehe dazu ANM 2-4, de. Meist wird der Terminus „Ausblenden“ jedoch in der recht allgemeinen Bedeutung von „Verschwinden“ (von der Bildfläche verschwinden) verwendet; diese Bedeutung wird von den italienischen Kontexten dieses Eintrags wiedergegeben.

de klassischer Hollywood-Stil

- SYN** Continuity-System, unsichtbarer Schnitt, Continuity-Editing (*n.*), klassisches Hollywood-Kino, Hollywood-Stil, klassischer Schnitt, Continuity Style (*m.*), unsichtbare Montage, Prinzip des unsichtbaren Schnitts, klassische Filmmontage, klassisches Erzählkino, klassische Narration, klassische Montage, Kontinuitätsmontage, Kontinuitätsschnitt, Continuity-Prinzip, Continuity-Montage, (klassischer) Continuity-Filmschnitt, klassisches Continuity-System, klassisches Continuity-Editing (*n.*), Continuity-Cutting (*n.*), Continuity-Schnitt, Continuity-Modell, klassisches Hollywood-Modell, Kontinuitätsprinzip, Découpage classique (*f.*), Standarddécoupage (*f.*), Hollywood-System, Hollywood-Schnitt, Classical Hollywood (*n.*), Kino des „unsichtbaren Schnitts“, klassischer „unsichtbarer“ Schnitt, kontinuierlicher Schnittablauf, klassische Hollywood-Ästhetik, unsichtbares Erzählen, klassisch erzählte Filme, klassische Hollywood-Erzählweise, konventionelle Erzählweise, (traditionelles) Erzählkino, konventionelles Erzählmuster, Erzählweise des unsichtbaren Schnitts
- DEF 1** Die Schnitt-Methode [►Schnitt], die – überwiegend in den USA in den 10er Jahren des 20. Jahrhunderts entwickelt – noch heute die Filmsprache beherrscht. Sie strebt nach glatten räumlichen und zeitlichen →Übergängen und wendet eine Reihe von Regeln an, deren Absicht es ist, den Schnitt eher unsichtbar zu machen, als ihn zu betonen.
- QUE** Monaco 2006:38
- DEF 2** Der *klassische Hollywood-Stil* strebt den unauffälligen, flüssigen, „*unsichtbaren*“ Schnitt an, damit die Aufmerksamkeit des Zuschauers sich voll auf den Handlungsablauf konzentrieren kann. Eine Vielzahl von handwerklichen „Regeln“ haben sich im Gefolge herausgebildet: Der Beginn einer ►Sequenz mit einer ►Totalen als ►Establishing Shot, →Dialogszenen [►Szene] werden in in Schuss und Gegenschuss [►Schuss-Gegenschuss] aufgelöst [►auflösen], Verbindungen von ►Einstellungen werden durch Bewegungen oder Blickkontakte motiviert, Achsenverhältnisse müssen gewahrt werden (►180°-System), ►Zwischenschnitte sorgen für Kontinuität, Anschlüsse [►Anschluss] müssen stimmen, Redundantes wird ausgespart (Ellipsen), durch ►Überblendungen o.Ä. eingeleitete ►Rückblenden beziehen Zeiträume außerhalb des chronologisch-linearen Ablaufs ein, eine ►Aufblende signalisiert einen neuen Zeitabschnitt, die ►Abblende bringt die Zeit zum Ausklingen, die ►Überblendung kennzeichnet einen Zeitsprung usw.
- QUE** Koebner 2007:450
- DEF 3** Das Konzept des *unsichtbaren Schnitts* zielt darauf ab, einen gleichförmigen Bilderfluss zu erzeugen, der die →Übergänge von einer ►Einstellung zu anderen, von einer ►Sequenz zu nächsten kaschiert, um damit die Aufmerksamkeit des Zuschauers ganz auf die zu erzählende Geschichte zu lenken.
- QUE** vgl. Hickethier 2007:149
- DEF 4** Eine Reihe von im Mainstreamkino im wesentlichen nach wie vor gültigen Montage-Regeln [►Montage], die vor allem ►Schnitte innerhalb von ►Szenen betreffen und auf eine konsistente und verständliche Darstellung der erzählten Welt abzielen und darauf, dass der Rezipient möglichst nicht auf den Schnitt aufmerksam wird.
- QUE** Fuxjäger (www)
- DEF 5** Der klassische Hollywoodfilm ist nach den Gesetzen der ►Kontinuität geschnitten [►schneiden]: Eine ►Szene soll ohne spürbare Brüche als Einheit wahrgenommen werden, obwohl sie aus vielen separaten ►Einstellungen besteht. Die ►Montage folgt der Logik der Geschehens – begleitet die Bewegungen der Personen, beachtet ►Handlungsachsen und Blickrichtungen [►Eyeline-Match].
- QUE** Beller 2005:204
- DEF 6** *Continuity-Schnitt*: Der aus dem Englischen stammende Begriff bezeichnet das den „Zusammenhang“ erhaltende fortlaufende Schneiden [►Schnitt, ►schneiden] nach dem Drehbuch

- QUE [...] , von dem die Erzählung der Story direkt abhängig ist. Zusammenhängendes Schneiden erfordert passende Schnitte, bei denen die Handlung ständig von einer zur anderen ► Aufnahme fließt.
Webers 2002:356
- DEF 7** Klassisches Erzählmuster: konventionalisierte Einstellungsfolge [► Einstellung], die dem Zuschauer ein möglichst ungestörtes Filmerlebnis verschaffen soll. Sämtliche technischen Aspekte sollen zugunsten des Inhalts vollständig in den Hintergrund treten.
QUE Kamp/Rüsel 2007:145
- KON 1** „*Unsichtbare Schnitte*“ lassen die Einstellungsverkettungen [► Einstellung] trotz →Schnittstelle miteinander visuell verschmelzen. Sie fusionieren: die Zuschauer gewahren die Schnittstellen nicht (man kann sie wahrnehmen, aber nur, wenn man analytisch nach ihnen sucht).
QUE Beller 2005:223
- KON 2** Die Maßnahmen der *Kontinuitätsmontage* sind so beschaffen, dass der Rezipient die realen Zeitebenen nicht wahrnimmt oder narrative Zeitsprünge nicht als Brüche registriert.
QUE Schwab 2006:162
- KON 3** Das Ziel der ► Montage, den Film als Ganzes wahrnehmen zu lassen, die Zuschauer nicht merken zu lassen, dass er aus vielen Teilen zusammengesetzt ist, kann man durch viele Montagearten erreichen. [...] In der *konventionellen Erzählweise* müssen die ► Schnitte „weich“ sein [„weicher Schnitt“: siehe ANM 1], man springt z.B. innerhalb der gleichen ► Kamerachse ran [► Heranschnitt auf der Kameraachse], die Bewegung geht aus der einen ► Einstellung in die andere über [...]. Beliebte sind [...] Schnitte im Aufstehen einer Person oder im Hinsetzen, im Tür auf/Tür zu, überall da, wo die Bewegung vom Schnitt ablenkt [► Bewegungsschnitt].
QUE Beller 2005:115f
- KON 4** Das für den *Hollywood-Stil* charakteristische Bemühen, möglichst flüssig und nachvollziehbar zu erzählen, lässt sich an der Montagetechnik [► Montage] besonders deutlich erkennen. Jeder ► Schnitt, jeder ► Einstellungswechsel soll motiviert sein und möglichst als logische narrative Folge der vorhergehenden ► Einstellung erscheinen. So werden konsistente Raum- und Zeitverhältnisse „hergestellt“, die „erzählte Welt“ sieht komplett und einheitlich aus. [...] Die Montagerregeln des *unsichtbaren Erzählens* tragen dabei genauso zum Gelingen der Fiktion bei wie der Vorsatz des Publikums, sich der Illusion einer kohärenten Erzählung auszusetzen [...].
QUE Kamp/Rüsel 2007:79
- KON 5** Außerdem fördert das *Kontinuitätsprinzip* die Illusion einer ununterbrochenen, kontinuierlich ablaufenden Handlung.
QUE Ast 2002:26
- KON 6** Das *Continuity-System* Hollywoods umfasst spezifische Montagerregeln [► Montage], die darauf abzielen, die Kontinuität der ► Szene so visuell zu inszenieren, dass der ► Schnitt tendenziell unsichtbar wird.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:138
- KON 7** Diese Ambition gründet sich auf dem übergeordneten Sinn des *Continuity-Modells*, dem Betrachter möglichst klar und kohärent eine Geschichte vermitteln zu wollen. Die Geschichte soll so erzählt sein, dass sie den Rezipienten in keiner Weise vom Inhalt und der Unmittelbarkeit des gezeigten Geschehens ablenkt. In dieser Form macht das Modell auch Gebrauch von der ► Montage, die sie zum *unsichtbaren Schnitt* oder *Continuity Editing* ausformulierte. Sie soll für einen weichen Fluss von ► Einstellung zu Einstellung sorgen, der durch Verweise auf ► Kontinuität und Wahrnehmungslogik des Realen erreicht wird. Dieses Prinzip des filmischen Realismus, das die wahre Kontinuität des Wirklichen spiegeln soll, verfechten Siegfried Kracauer und André Bazin auf theoretischer Seite.
QUE Paasch (www)

- KON 8** Für Hollywood ist der *unsichtbare Schnitt* die Voraussetzung der erzählerischen ►Kontinuität, die hier besondere Wertschätzung genießt, weil sie den Illusionsraum der Erzählung nicht gefährdet. Die Nouvelle Vague, insbesondere Jean-Luc Godard, bricht mit diesem *Prinzip des unsichtbaren Schnitts*.
- QUE Koebner 2007:600
- KON 9** Auch in der westlichen Filmwelt ist das *Continuity-Modell* nicht unwidersprochen geblieben, auch hier hat sich eine Tradition entwickelt, für die der Bruch mit filmischen Konventionen ein wesentliches Merkmal ist und die eigene Qualitäten und Ausdrucksmittel entwickelt hat.
- QUE Paasch (www)
- KON 10** Das traditionelle *Continuity-Editing*, das eine überlappende ►Auflösung [„Overlapping Editing“, auch „Coverage“: siehe „►Cover Shot“] verlangte, um mit einem kontinuierlichen Bewegungsablauf den Zuschauerblick glatt über die →Schnittstellen zu führen, wird mittlerweile auch vom Kinokonsumenten ignoriert.
- QUE Beller 2005:252
- ANM 1** Der unsichtbare Schnitt bzw. Continuity-Schnitt wird manchmal auch als „→weicher Schnitt“ (siehe z.B. KON 3) bzw. als „Smooth Cut“ (siehe Beller 2005:252) bezeichnet. Eine synonyme Verwendung dieser Termini ist allerdings nicht ideal, weil die Benennung „weicher Schnitt“ auch als Synonym von „►Überblendung“ sowie „►Blende“ verwendet wird. Siehe Einträge „Überblendung“, ANM 1 und „Blende“, ANM 2.
- ANM 2** Manchmal wird auch das Verb „unsichtbar erzählen“ (siehe Kamp/Rüsel 2007:72) verwendet.
- ANM 3** Die Begriffe „klassischer Hollywood-Stil“, „►Continuity“ und „►Anschluss“ hängen eng zusammen.

it **découpage classico**

GRA m.

SYN cinema classico, montaggio invisibile, cinema della trasparenza, montaggio classico, cinema hollywoodiano (classico), sistema hollywoodiano, montaggio invisibile hollywoodiano, modello hollywoodiano, modello classico, schema hollywoodiano del découpage, montaggio narrativo classico, narrazione (cinematografica) classica, montaggio del cinema a découpage classico, sistema di rappresentazione hollywoodiano, montaggio continuo, montaggio della continuità, regia classica, stile classico (di regia), racconto classico, tecnica classica di racconto, standard classici di ripresa, convenzioni classiche, cinema dell'illusione di realtà

DEF 1 Un cinema che rimuove e nasconde i procedimenti della ►ripresa e del ►montaggio, che cela gli stacchi [►stacco], che cerca di ammorbidire i salti fra un'►inquadratura e l'altra, che non vuol evidenziare né la macchina da presa né i ►cut del montaggio perché il suo fine è quello d'offrirsi come un doppio illusionistico della realtà.

QUE Mazzoleni 2002:93f

DEF 2 Le sue caratteristiche sono: chiarezza e comprensibilità nell'organizzazione dello spazio; linearità e causalità dello sviluppo dell'azione; funzionalità dei ►cambi di inquadratura e dei punti di vista.

QUE vgl. Buccheri 2003:226

- DEF 3** Il *montaggio narrativo classico* è improntato da una ideologia, che è quella dell'illusione di realtà, della „trasparenza“: un ►montaggio che, celando i propri artifici tecnici, vuole presentare il mondo narrativo come un universo naturale, omologo a quello reale [...].
 QUE Mazzoleni 2002:35
- KON 1** Si trattava dunque di utilizzare il ►montaggio ma di mascherarlo, di renderlo il più discreto possibili, di cancellarne le tracce. È questa l'operazione che dà vita a ciò che si definisce comunemente come *cinema della trasparenza* o *montaggio invisibile*. Ed è proprio questo tipo di montaggio che ha preso il nome di *découpage classico*.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:161
- KON 2** Ed è qui che affiora un altro dei principi chiave del *découpage classico*, quella della ►continuità, il cui fine primario è di controllare la forza potenzialmente disgregatrice del ►montaggio per dar vita a uno scorrevole flusso di immagini da un'►inquadratura a un'altra e facilitare così la proiezione dello spettatore nel mondo della finzione, il suo cullarsi nell'illusione di realtà, il suo vivere in prima persona i sentimenti vissuti dai personaggi.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:162f
- KON 3** [...] il *modello hollywoodiano* ha determinato una grammatica media, una serie di consuetudini che, dal contesto americano, hanno influenzato il cinema di tutto il mondo.
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:84
- KON 4** La trasparenza e la scorrevolezza narrativa del *cinema classico* poggiano su una serie di operazioni, consuetudini e regole [...]. [...] La fluida continuità del *cinema classico*, pur risultando massimamente naturale, è in realtà sapientemente costruita. [...] In definitiva, il *découpage classico* [...] consente alle ►inquadrature di susseguirsi in una convincente illusione di ►continuità (►continuity), rafforzando l'impressione di un racconto che si forma spontaneamente sotto gli occhi dello spettatore.
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:87ff
- KON 5** L'articolazione spaziale del *découpage classico* trova due sue figure fondamentali nel ►campo/controcampo e nel →passaggio da ►piani d'insieme a →piani ravvicinati e poi di nuovo a piani d'insieme.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:178
- KON 6** In ultima analisi il ►montaggio del *cinema classico* decide per lo spettatore non solo che cosa questi deve vedere, ma anche come, quando e per quanto tempo lo deve vedere.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:178
- ANM 1** Manchmal auch „montaggio americano“ genannt. Diese Benennung kann allerdings zur Verwechslung mit dem deutschen Terminus „►amerikanische Montage“ führen.
- ANM 2** Die Begriffe „découpage classico“, „►continuity“ und „►raccordo“ hängen eng zusammen.

de Continuity**GRA** f.**SYN** Kontinuität

ERK 1 Das „Gesetz der guten *Kontinuität*“ ist eines der Gsgesetze und bestimmt die filmische Wahrnehmung auf einem ganz elementaren Niveau, überbrückt vor allem die ►Bildsprünge in der ►Montage. [...] Die ►Aufnahmen werden in der Regel nicht in der gleichen Reihenfolge, in der sie aufgenommen werden, auch ►montiert. Umso wichtiger ist es, die Details der Aufnahme sehr genau zu protokollieren, um den Eindruck der *Kontinuität* aufrechtzuerhalten.

QUE Koebner 2007:367ff

ERK 2 Der Script-Supervisor (Scriptgirl) ist u.a. dafür verantwortlich, dass die ►Anschlüsse zwischen den verschiedenen ►Aufnahmen stimmen, auch wenn Tage und Wochen dazwischenliegen. Das betrifft vor allem die Kostüme, Dekorationen, Positionen von Schauspielern etc.

QUE Monaco 2006:13

KON 1 Die *Kontinuität* von ►Einstellung zu Einstellung innerhalb einer ►Szene soll in unterschiedlicher Hinsicht gewahrt bleiben – Licht, Kostüme, Requisiten, Figurenpositionen, Blickrichtungen von Figuren, Bewegungen etc. sollen sich nach einem ►Schnitt nicht plötzlich „wie von Geisterhand“ ändern.

QUE Fuxjäger (www)

KON 2 Die ►Montage bemüht sich um einen „fließenden“ Übergang („*continuity*“). Der Aufbau einer ►Szene erfolgt deshalb z.B. durch mehrere ►Einstellungen, die den Wahrnehmungsbewegungen eines Menschen angenähert sind.

QUE Hickethier 2007:143

KON 3 Kohärenz [...] wird durch die *Kontinuität* hergestellt, die auf vielen Ebenen erzeugt wird und die im Produktionsprozess gesondert beachtet werden muss („*continuity*“), um nicht sogenannte „►Anschlussfehler“ zu erzeugen.

QUE Hickethier 2007:81

KON 4 Dazu mussten besonders die Bewegungsabläufe passend gegliedert werden. Nur so kam man zum ►„unsichtbaren“ Schnitt, als Vollendung der *continuity*. Dadurch entstanden Schnittkonventionen [►Schnitt], die man [...] nicht wahrnehmen sollte.

QUE Beller 2005:165

KON 5 Ein typisches *Continuity*-Problem ist z.B. der Schaum auf Biergläsern: Die Schaumkrone zerfällt mit der Zeit und kann – selbst bei höchster Aufmerksamkeit – nicht beliebig rekonstruiert werden. Solche Probleme resultieren – ähnlich wie das der Uhrzeiger – meist aus der Tatsache, dass (besonders bei Dialogen) eine ►Szene nacheinander aus zwei ►Kameraperspektiven gedreht wird oder dass bei Versprechern „nachgedreht“ [Wiederholung der ►Aufnahme] werden muss.

QUE Puchegger (www)

KON 6 [Es] sollte der klassische, ►„unsichtbare“ Schnitt, der „→smooth cut“ Hollywoodscher Provenienz untersucht werden, der die *continuity* in den Bewegungsabläufen aufrechterhält und damit viele fasziniert. [...] Ein anderes Problem der *Kontinuität* im Film, außerhalb der kontinuierlichen Bewegung über mehrere ►Einstellungen hinweg, stellt die *Kontinuität* des gesamten Einstellungsinhaltes von einem ►Schnitt auf den anderen dar. Ist in einer Einstellung etwas zu sehen, das in der anschließenden, raumgleichen Einstellung plötzlich fehlt, anders platziert oder ausgetauscht ist, obwohl es anwesend sein müsste, spricht man von einem ►Anschlussfehler.

- QUE Beller 2005:167f
- KON 7** War *Continuity* im ►klassischen Hollywoodkino Trumpf, scheint nun die Ellipse zu triumphieren. Filmzeit muss innerhalb der ►Szene nicht mehr Realzeit simulieren.
- QUE Beller 2005:252
- KON 8** Der Begriff „*continuity*“, mit der Bedeutung einer visuell ungebrochenen, filmisch kohärenten Erzählweise, tauchte in der Sprache der angelsächsischen Filmemacher etwa ab 1910 auf. [...] Die *Kontinuität* einer Bewegungsrichtung [►Anschluss der Bewegungsrichtung] über mehrere ►Sequenzen hinweg lief nach einem einfachen Prinzip: Wenn einer in der einen ►Einstellung in der Richtung links-rechts läuft, muss er diese Bewegungsrichtung in der nächsten Einstellung fortsetzen. Läuft er rechts aus der Einstellung A hinaus, muss er nach dem ►Schnitt bei Einstellung B links wieder hereinkommen, sofern es nicht ein Motiv für einen Richtungswechsel gibt. Auf die *Kontinuität* musste man aber nicht nur wegen der Orientierung der Zuschauer achten, sondern auch aus praktisch-ökonomischen Gründen [...].
- QUE Beller 2005:18
- KON 9** Bei der *Kontinuität* von Bewegungsabläufen über verschiedene ►Sequenzen und Orte hinweg werden daher gerne am Ende einer Sequenz Aktionen gestartet, die sich in der nächsten Sequenz fortsetzen. Das reicht vom Türen Auf- und Zumachen über Autofahrten bis hin zu Verfolgungsjagden und Actionsequenzen. Die eine Sequenz gibt sozusagen die „Stafette“ an die nächste weiter [...], sodass ►Anschlüsse wie beim Dominospiel logisch aneinanderpassen. [siehe ►Bewegungsschnitt]
- QUE Beller 2005:19
- ANM 1** Manchmal wird „Continuity“ synonym mit dem Terminus „►Anschluss“ verwendet.
- ANM 2** Die Begriffe „►klassischer Hollywood-Stil“, „Continuity“ und „►Anschluss“ hängen eng zusammen.

it continuity

- GRA** f.
- SYN** continuità, continuità classica
- DEF 1** Il disporre ►scene, oggetti, costumi, dettagli di scena e degli attori in modo che, anche se le ►inquadrature vengono riprese [►riprendere] in momenti diversi, la continuità temporale o l'omogeneità della scena rimangono inalterate. Sul set, se ne occupa una persona apposita.
- QUE Vezzoli 2002:60
- DEF 2** Processo con cui, durante una ►ripresa, si tiene traccia dei cambiamenti dei dialoghi, delle posizioni degli attori, del guardaroba e degli arredi scenici, in modo da uniformare le ►inquadrature che dovranno essere montate [►montare] insieme anche se saranno riprese [►riprendere] in giorni diversi. Di solito la persona che si occupa della *continuità* (la segretaria o il segretario di edizione) annota queste informazioni su una copia della sceneggiatura [...].
- QUE Long/Schenk 2005:431
- DEF 3** Rapporto di concatenazione tra le ►inquadrature poste in successione: nessuna inquadratura esaurisce da sola un movimento narrativo perché chiude un movimento aperto dalla precedente e ne

- apre un altro che sarà chiuso dall successiva. Questo schema a domino garantisce la *continuità* dell'azione. *Continuity* è una parola chiave del *découpage* analitico [→montaggio analitico].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:152
- KON 1** In realtà la pratica della *continuity* è convenzionale [...]. Tuttavia è vero che i suoi principi basilari affondano nelle abitudini percettive dello spettatore occidentale e che la rottura della *continuity* da parte dei registi moderni è stata un po' esagerata [...].
QUE Buccheri 2003:172f
- KON 2** In definitiva, il ►*découpage* classico [...] consente alle ►inquadrature di susseguirsi in una convincente illusione di *continuità* (*continuity*), rafforzando l'impressione di un racconto che si forma spontaneamente sotto gli occhi dello spettatore.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:87ff
- KON 3** Ma perché il ►raccordi si possano realizzare, le condizioni per la *continuità* devono essere state poste già in fase di ►ripresa (con la ►regola dei 180°).
QUE Buccheri 2003:229
- KON 4** [...] testimoniano la possibilità di raccontare una storia trasgredendo le regole della *continuità classica*.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:200
- ANM** Die Begriffe „►*découpage* classico“, „*continuity*“ und „►raccordo“ hängen eng zusammen.

de Anschluss

SYN Bildanschluss, Anschlussschnitt, Continuity-Cut

DEF 1 Verbindung zweier ►Einstellungen, die nach den Regeln des ►Continuity-Systems erfolgt und daher vom Zuschauer als ein stimmiger bzw. flüssiger →Übergang wahrgenommen wird. [...] *Anschlüsse*, die in einem oder mehreren Elementen der verschiedenen Einstellungen zu stark divergieren (z.B. wenn ein Glas in der ersten Einstellung noch voll, in der folgenden fast geleert ist), lassen den ►Schnitt als willkürlichen Eingriff bemerkbar werden und stören die vom ►Erzählkino angestrebte Illusion.

QUE Rother 1997:20f

DEF 2 *Anschluss* bezeichnet den stimmigen →Übergang zwischen zwei ►Einstellungen. Der *Anschluss* muss sicherstellen, dass alle Details von einer Einstellung zur nächsten zueinander passen. Wenn dies nicht geschieht, spricht man von einem ►Anschlussfehler.

QUE Puchegger (www)

DEF 3 Der *Anschlussschnitt* (*Continuity Cut*) folgt der Linie der Bewegung und der Handlung so, dass der Eindruck der Kontinuität zwischen beiden Bildern entsteht.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:140

KON 1 Auf *Anschluss* drehen: Bei der ►Aufnahme wird bereits darauf geachtet, dass die einzelnen ►Einstellungen beim ►Schnitt nach den Regeln der ►Kontinuität zusammenpassen.

QUE Müller 2003:286

KON 2 Der Script-Supervisor (Scriptgirl) ist u.a. dafür verantwortlich, dass die *Anschlüsse* zwischen den verschiedenen ►Aufnahmen stimmen, auch wenn Tage und Wochen dazwischenliegen. Das betrifft vor allem die Kostüme, Dekorationen, Positionen von Schauspielern etc.

QUE Monaco 2006:13

KON 3 Das Problem des *Anschlusses* entsteht, weil ►Szenen von Spielfilmen aus Gründen der Effizienz nicht in derjenigen Reihenfolge gedreht werden, in der sie im fertigen Film erscheinen. Die Reihenfolge der Drehs ist meist durch die Verfügbarkeit von Schauspielern, Drehorten und anderen Ressourcen vorgegeben. Zwei im fertigen Film direkt aufeinander folgende Szenen können also mit großem zeitlichem Abstand gedreht worden sein.

QUE Puchegger (www)

KON 4 Bei der ►Kontinuität von Bewegungsabläufen [►Bewegungsschnitt] über verschiedene ►Sequenzen und Orte hinweg werden daher gerne am Ende einer Sequenz Aktionen gestartet, die sich in der nächsten Sequenz fortsetzen. Das reicht vom Türen Auf- und Zumachen über Autofahrten bis hin zu Verfolgungsjagden und Actionsequenzen. Die eine Sequenz gibt sozusagen die „Stafette“ an die nächste weiter [...], sodass *Anschlüsse* wie beim Dominospiel logisch aneinanderpassen.

QUE Beller 2005:19

KON 5 Zu vermeiden ist alles, was den *Anschluss* zwischen zwei ►Einstellungen irritiert (►Jump Cut, ►Achsensprung, nicht inhaltlich motivierte Bewegungswechsel, Verreißen der Kamera etc.).

QUE Hickethier 2007:144

KON 6 Beim *Continuity-Cut* wird „gematcht“ [►Match Cut], ohne daraus ein besonderes Aufheben zu machen. Zur Professionalität im Schneiderraum [►Schneiden] gehört es, ►Schnitte smooth, weich, unsichtbar [►unsichtbarer Schnitt, →„weicher“ Schnitt, „→Smooth Cut“] zu machen.

QUE Beller 2005:26

- KON 7** In den neunziger Jahren sind flüssige *Bildanschlüsse* und scheinbar endlose oder „unmögliche“
QUE ►Kamerafahrten durch die Manipulationen der digitalen Bildbearbeitung immer häufiger zu sehen.
 Kamp/Rüsel 2007:80
- KON 8** *Bildanschlüsse* müssen optisch, zeitlich, räumlich und logisch stimmen, wenn die Zuschauer eine
 Folge von ►Einstellungen als unmittelbar zusammenhängend empfinden sollen. [...] Eine sorgfältig
 durchgeführte ►Kontinuitätsmontage sorgt immer für passende *Bild-* und *Tonanschlüsse*
 [►Tonanschluss].
QUE Petrasch/Zinke 2003:226f
- ANM 1** Manchmal wird der Terminus „Anschluss“ synonym mit „►Continuity“ verwendet.
- ANM 2** Anschluss auf Tonebene: siehe Eintrag „►Tonanschluss“.
- ANM 3** Die Begriffe „►klassischer Hollywood-Stil“, „►Continuity“ und „Anschluss“ hängen eng
 zusammen.

it **raccordo**

SYN attacco

DEF 1 È l'unione di due ►inquadrature e rappresenta dunque l'esecuzione effettiva del ►montaggio. Tale
 unione segue, almeno nel ►cinema classico, una serie di regole (sistema dei *raccordi*) atte a rendere
 fluida la ►transizione tra un'inquadratura e l'altra.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:157

DEF 2 Artificio di ►montaggio che tramite la posizione, il movimento o lo sguardo degli attori permette
 l'illusione di una continuità spaziale e temporale.

QUE Vezzoli 2002:171

DEF 3 Inizio di un'►inquadratura successiva a un'altra. La fine dell'inquadratura è denominata ►stacco ed
 è seguita dall'*attacco* dell'inquadratura seguente; l'*attacco* si utilizza per dare continuità al tempo
 cinematografico.

QUE Vezzoli 2002:21

KON 1 Il sistema dei *raccordi* [...] costituisce una sorta di campionario dei →passaggi consentiti, il
 paradigma delle soluzioni che assicurano ►transizioni „invisibili“ tra un'►inquadratura e l'altra. [...] Alla
 base di tutto sta la narrazione con le sue esigenze di chiarezza e scorrevolezza. È per favorire il
 fluido susseguirsi degli eventi [...]. A tal fine, in fase di ►montaggio, è essenziale che ogni
 inquadratura crei il presupposto per la successiva, disgenando una sorta di schema a domino per cui
 il conchiudersi di un'immagine fornisce l'aggancio per la seguente. [...] La ►regola dei 180° implica
 dunque, per quanto riguarda le transizioni da un'inquadratura all'altra, dei corollari importanti,
 stabilendo alcuni particolari *raccordi*.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:89ff

KON 2 A questo riguardo un ruolo essenziale è giocato dal *raccordo*, il cui compito è quello di mantenere
 degli elementi di continuità fra un ►piano e l'altro in maniera che ogni mutamento di
 ►inquadratura si dia nel modo meno evidente possibile. Fra i principali tipi di *raccordo* ricordiamo:
 il ►raccordo di sguardo [...], il ►raccordo sul movimento [...], il ►raccordo sull'asse [...] il
 ►raccordo sonoro. [...] È proprio l'uso dello ►spazio a 180° a determinare l'esistenza di altri tre
raccordi chiave del ►cinema classico: il ►raccordo di posizione [...], il ►raccordo di direzione

- [...], il ►raccordo di direzione di sguardi [...]. Ciò che accomuna questi tre *raccordi* è dunque la preoccupazione di rappresentare chiaramente lo spazio in modo che lo spettatore possa agevolmente rendersi conto della disposizione dei personaggi in un determinato ambiente. Lo spazio filmico non deve creare effetti di disorientamento, perché tale effetti [possono] distrarre lo spettatore dalla storia.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:163ff
- KON 3** Ma perché i *raccordi* si possano realizzare, le condizioni per la ►continuità devono essere state poste già in fase di ►ripresa (con la ►regola dei 180°).
- QUE Buccheri 2003:229
- KON 4** Non si costruiscono soltanto le scenografie degli ambienti principali ma anche i *raccordi*: elementi come porte, finestre, pianerottoli, portoni, che legano due „locations“ facendole sembrare vicine. [...] Se giriamo la ►scena di un attore che, su un pianerottolo, entra attraverso una porta e ricostruiamo poi [...] l'interno di quella casa, nell'►inquadratura in cui vedremo l'attore che entra avremo bisogno della stessa porta vista sul pianerottolo. Quella porta sarà appunto „di *raccordo*“ [elemento „di *raccordo*“].
- QUE Buccheri 2003:80
- KON 5** Perché l'*attacco* funzioni, il movimento deve avere direzione e velocità identiche in entrambe le ►inquadrature [...]. Forse più che in qualsiasi altro *raccordo* è fondamentale la scelta del punto in cui ►tagliare.
- QUE Buccheri 2003:243
- KON 6** Ma ecco, fra la fine di quest'►inquadratura e l'*attacco* della successiva, uno straordinario *raccordo* formale [→raccordo formale]: lo strascico bianco del vestito di lei, prima di esser tirato via dal movimento, avvolge la scarpa nera di un invitato, come la coda sinuosa di un animale in fuga. ►Stacco. Nell'immagine successiva la coda pare trasformarsi nello scialle che ondeggia al vento, bianco e svolazzante come la coda dell'abito. Un esempio mirabile di ►montaggio per analogia formale [→montaggio per analogia formale]: due elementi simili, coda e scialle, dello stesso colore e consistenza, vengono raccordati sul movimento [►raccordare sul movimento] e sembra la stessa cosa.
- QUE Mazzoleni 2002:106f
- KON 7** Griffith [...] ricorre ad arditi *raccordi* di ►montaggio che rendono fluidi i →passaggi da una storia all'altra, da un'epoca all'altra: così, dalle ruote dei carri babilonesi in movimento si passa con un semplice ►stacco – è una sorprendente elissi temporale – alle ruote del treno lanciato a folle corsa della storia contemporanea.
- QUE Mazzoleni 2002:125
- KON 8** [...] uno stile più secco e variato, che accoglie parzialmente la →tecnica classica dei *raccordi* in ►campo-controcampo [...].
- QUE Mazzoleni 2002:35
- KON 9** Si può, inoltre [...], →passare da un'►inquadratura all'altra [►cambio di inquadratura; ►transizione], nella stessa unità spazio-temporale di racconto, ostentando la sua frammentazione attraverso la rinuncia a *raccordi* corretti [►jump cut].
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:104
- KON 10** Oltre alle regole dei 30° e dei 180° [►regola dei 30°; ►regola dei 180°], esiste un sistema dei *raccordi*, vale a dire un corpus di ►transizioni consentite capaci di rendere il →passaggio da un'►inquadratura all'altra [►cambio di inquadratura; ►transizione] il più invisibile e discreto possibile. La scorrevolezza di marca americana si fonda quindi su un'insieme di procedimenti e consuetudini altamente codificati. Il sistema dei *raccordi* occupa un ruolo di tutto rilievo nelle ►convenzioni classiche [...].

- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:92
- ANM 1** Die Benennungen „raccordo“ und „attacco“ werden meist synonym verwendet; auf die Benennung „attacco“ wird jedoch eher im technischen Sinne des „Aneinanderfügens“ zurückgegriffen (siehe z.B. DEF 3, KON 6), während „raccordo“ vorwiegend im Kontext des ►Continuity-Schnitts auf der semantischen Ebene verwendet wird (es handelt sich um einen Terminus, der dem Continuity-Schnitt zugeordnet ist).
- ANM 2** Grundsätzlich gibt es viele Arten von Anschlüssen (siehe KON 2). Handelt es sich um keinen gebräuchlichen Terminus kann „raccordo di/su“ meist als „Anschluss über ...“ übersetzt werden.
- ANM 3** In der italienischen Fachsprache kann mit „raccordo“ auch der „►Match-Cut“ gemeint sein.
- ANM 4** Anschluss auf Tonebene: siehe Eintrag „►raccordo sonoro“.
- ANM 5** Die Begriffe „►découpage classico“, „►continuity“ und „raccordo“ hängen eng zusammen.

de Anschlussfehler

- SYN** Kontinuitätsfehler, Discontinuity, Mismatching, Mis-Match, fehlerhafter Schnitt, falscher Anschluss
- DEF 1** Verbindung zweier ►Einstellungen, in denen bestimmte Bildelemente derart differieren, dass der →Übergang, bezogen auf die Handlungslogik, nicht länger folgerichtig erscheint.
QUE Rother 1997:21
- DEF 2** Wenn zwei ►Einstellungen aneinandergeschnitten [►schneiden] werden, die nach den Regeln der ►Kontinuität nicht zusammenpassen. Beispiel: Eine Person trägt verändertes Make-up oder veränderte Kleidung, oder es liegt ein ►Achssprung vor.
QUE Müller 2003:286
- DEF 3** Ist in einer ►Einstellung etwas zu sehen, das in der anschließenden, raumgleichen Einstellung plötzlich fehlt, obwohl es anwesend sein müsste, oder sind die Objekte unvermittelt anders platziert bzw. ausgetauscht, wird von einem *Anschlussfehler* gesprochen. Gleiches gilt für die Fälle, wenn innerhalb einer ►Szene in den einzelnen Einstellungen die Lichtrichtung und -stimmung, die Bewegungsrichtung [►Anschluss über Bewegungsrichtung] und -geschwindigkeit der Kamera und der Schauspieler nicht übereinstimmen (z.B. *Anschlussfehler* durch unterschiedlichen Sonnenstand oder durch kurzfristig fehlende Kopfbedeckung). Solche filmischen Vorkommnisse widersprechend der Kontinuität in der menschlichen Alltagswahrnehmung. ►Bildanschlüsse müssen optisch, zeitlich, räumlich und logisch stimmen, wenn die Zuschauer eine Folge von Einstellungen als unmittelbar zusammenhängend empfinden sollen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:226
- KON 1** [Der] ►Anschluss bezeichnet den stimmigen Übergang zwischen zwei ►Einstellungen. Der Anschluss muss sicherstellen, dass alle Details von einer Einstellung zur nächsten zueinander passen. Wenn dies nicht geschieht, spricht man von einem *Anschlussfehler*. Typische *Anschlussfehler* sind Änderungen der Stellung oder Körperhaltung der Schauspieler, Änderungen in der Kleidung oder Ausstattung und Sprünge in der angezeigten Uhrzeit von einer Einstellung zur nächsten. In Actionfilmen beobachtet man häufig, dass Beschädigungen von Fahrzeugen oder Gegenständen sich von Einstellung zu Einstellung verändern.
QUE Puchegger (www)
- KON 2** Nicht korrigierte kleinere *Anschlussfehler* werden von den Zuschauern häufig gar nicht bemerkt. Gravierende *Anschlussfehler* sind im professionellen Bereich selten.
QUE Petrasch/Zinke 2003:226
- KON 3** Ein solcher ►Sprungschnitt (engl. ►jump-cut) ist aus der Sicht der ►Kontinuitätsmontage als ein *fehlerhafter Schnitt* (engl. *mis-match*) anzusehen, weil er die Zuschauer aus der filmisch kohärenten Filmwahrnehmung herausreißt.
QUE Petrasch/Zinke 2003:236
- KON 4** Bei der Filmproduktion müssen die Aufnahmearbeiten regelmäßig unterbrochen werden, z.B. um die Kamera umzustellen, die Beleuchtung zu ändern und vieles andere mehr. Da kommt es leicht vor, dass bei der Fortsetzung der ►Aufnahmen – z.B. bei einem Abendessen – die Gläser nicht mehr richtig stehen oder das Besteck woanders liegt als vorher. Auch das sind *Kontinuitätsfehler*, die die Wirkung eines Films beeinträchtigen können, falls sie vom Publikum bemerkt werden.
QUE Müller 2003:155
- KON 5** ►Schnitte, die [...] nach den Regeln der Kunst nicht zusammenpassen, werden überblendet [►überblenden]. Kritisch ausgedrückt heißt das, die ►Überblendung wird benutzt, um *Anschlussfehler* zu verstecken. Dabei handelt es sich natürlich um kurze ►Blenden von einer halben bis maximal einer Sekunde Dauer. Oft sind sie noch kürzer, sodass der Laie sie als Blende kaum

- QUE wahrnimmt, trotzdem wird dem eigentlich *fehlerhaften Schnitt* die Härte genommen.
Müller 2003:204
- KON 6** Solange Handlung, ►Auflösung und ►Schnitt ►konventionellen Erzählmustern folgen, ist der Handlungsverlauf verständlich. *Anschlussfehler* werden dann entweder nur unbewusst registriert oder, wenn sie bewusst wahrgenommen werden, vom Zuschauer selbst erklärt und in die Geschichte integriert [als scheinbar filmisch gewollte Veränderung] oder eben als „Fehler“ erkannt. [...] Ausschlaggebend für die Aufmerksamkeit des Zuschauers gegenüber einem *Anschlussfehler* kann auch die jeweils gewählte ►Einstellungsgröße sein [Veränderungen in der ►Totalen sind nicht so markant wie Veränderungen in einer ►Großaufnahme]. Außerdem fallen Veränderungen, die innerhalb kurz aufeinanderfolgender ►Einstellungen stattfinden, eher auf, als Veränderungen, die zwischen zwei länger dauernden Einstellungen erfolgen.
- QUE Beller 2005:168ff
- ANM** Anschlussfehler passieren in der Regel versehentlich, was die Benennung „Fehler“ bereits impliziert. Sie können jedoch auch bewusst als Stilmittel eingesetzt werden, z.B. als „►Jump-Cut“ oder „►Achsensprung“.

it falso raccordo

- SYN** raccordo sbagliato, raccordo scorretto, errore di continuità, errore di attacco, raccordo „irregolare“
- DEF** È possibile definire come *falsi raccordi* tutti quei →passaggi da un'►inquadratura a un'altra [►cambio di inquadratura, ►transizione] giocati su un'esplicita infrazione di quelli che sono i ►raccordi del ►cinema classico, ►raccordi di sguardo, di movimento [►raccordo di movimento] ecc.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:307
- KON 1** Nella rappresentazione dello spazio, la parola chiave del ►montaggio „visibile“ è *falso raccordo*, causato spesso dall'infrazione della ►regola dei 180° [→infrazione della regola dei 180°] in fase di ►riprese.
- QUE Buccheri 2003:253
- KON 2** Un secondo modo di dar vita a forme di discontinuità spaziale è rappresentato da quello che [...] in italiano viene spesso definito come *falso raccordo*.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:201
- KON 3** Nelle diverse tattiche del cosiddetto ►montaggio discontinuo si può fingere di assecondare alcuni dei capisaldi della continuità spazio-temporale – ►campo/controcampo o ►raccordo sullo sguardo, ad esempio – per declinarli, invece, in modo anomalo, raccordando, fallacemente, l'►inquadratura di una certa porzione di ►diegesi con una successiva estratta da uno spazio e/o da un tempo discontinui. [...] Questa tecnica del *falso raccordo*, utilizzata evidentemente con finalità differenti rispetto a quelle che dettano il suo impiego nel ►montaggio classico, incide nel racconto segni di discontinuità [...].
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:104
- KON 4** Di fronte a questi *falsi raccordi* lo spettatore non può che vivere – indipendentemente dal fatto che li riconosca o meno come tali – un senso di inquietudine, che nasce dal ritrovarsi di fronte a modalità di rappresentazione estranee a quelle a cui il ►cinema classico lo ha abituato. Hitchcock trae partito da questo disagio che diviene funzionale alla creazione di un momento di suspense. Per dirla in altri

- termini, l'eccezionalità dei modi di rappresentazione – il ricorso ai *falsi raccordi* – prepara l'eccezionalità di ciò che sta per accadere: l'efferato omicidio della doccia.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:201f
- KON 5** La discrepanza tra le due ►inquadrature sfugge, si maschera appunto, allo spettatore. Soltanto attraverso una visione attenta e rallentata si riesce ad individuare un *falso raccordo* di questo tipo.
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:93
- KON 6** [...] l'omonima protagonista (Simone Signoret) apre un giornale. L'►inquadratura successiva ci mostra il titolo dell'articolo letto dalla donna ma le mani che ora tengono il quotidiano sono quelle di un uomo. In questo caso si può indicare tale figura come un *falso raccordo* di sguardo [siehe ANM 3 und Eintrag „►raccordo di sguardo“].
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:306
- KON 7** [...] la discontinuità rappresenta una parte centrale nella ricerca di autori che, rifiutando l'illusoria fluidità del ►cinema della trasparenza, intendono invece sottolineare le fratture, i salti temporali, i *raccordi „sbagliati“* [...].
 QUE Mazzoleni 2002:41
- KON 8** Ma è anche un modo per evitare *errori di continuità*, perché la pausa permette di introdurre anche un'►inquadratura girata oltre la linea immaginaria.
 QUE Buccheri 2003:239
- ANM 1** Der Terminus „falso raccordo“ umfasst als Oberbegriff u.a. die Unterbegriffe „►jump-cut“ und „►scavalcamento di campo“. Rondolino und Tomasi (2002:201) führen den „jump-cut“ als Synonym von „falso raccordo“ an, was ungewöhnlich ist, weil der „jump-cut“ nach den gängigen Auffassungen lediglich eine Variante des Begriffs „falso raccordo“ darstellt.
- ANM 2** Ein „falso raccordo“ ist in der Regel ungewollt, er wird jedoch manchmal auch bewusst eingesetzt (siehe z.B. KON 3). Das gleiche gilt für die Unterbegriffe „►jump cut“ und „►scavalcamento di campo“.
- ANM 3** Der Terminus „falso raccordo di sguardo“ (siehe KON 6) bzw. „infrazione del raccordo di sguardo“ (Buccheri 2003:257) [►raccordo di sguardo], kann im Deutschen z.B. mit „falscher Blickanschluss“ (ÜV) [►Blickanschluss] bzw. mit „Bruch der Kontinuität der Blickrichtung“ (ÜV) übersetzt werden.

de Eyeline-Match

SYN Blickanschluss, Blickachsenanschluss, Blickmontage, Eyeline Matching Cut

DEF 1 Eine Schnitt-Regel [►Schnitt]: Der Wechsel zwischen zwei ►Einstellungen, wobei die erste eine Figur zeigt, die aus dem Bild schaut, und die zweite das, was diese Figur sieht. Dabei muss ein ungefähres Gefühl für Größe und Distanz eingehalten werden, nicht unbedingt auch die Perspektive.
QUE Monaco2006:60

DEF 2 Einhaltung der ►Blickachse.
QUE Beller 2005:17

ERK 1 [Es] ist zunächst eine Filmfigur im Bild zu sehen, die in Richtung auf etwas außerhalb des Filmbildes schaut; es folgt ein ►Schnitt, und es wird gezeigt, wohin die Person schaut. In „Das Schweigen der Lämmer“ ist dies zu beobachten, [als] Clarice [...] auf ihr parkendes Auto zugeht. Sie schaut zunächst in Richtung Straße, in der nächsten ►Einstellung sieht man ihr Auto. In keinem der beiden Bilder sind die schauende Person und das angeschaute Objekt gleichzeitig zu sehen.
QUE Mikos 2003:219

ERK 2 Die Kamera modifiziert sowohl den Winkel als auch die Distanz zum Objekt gegenüber den erschließbaren räumlichen Verhältnissen vom Blicksubjekt zum Objekt, dennoch respektiert sie die Blickrichtung des Subjekts annäherungsweise (z.B. halbierte Distanz zum Objekt und ein Winkel von 45° seitlich neben dem Subjekt) und orientiert sich auch an der ►Handlungsachse (►180°-Regel).
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:170

ERK 3 „►Anschlüsse machen, die dem Blick folgen, das ist fast schon die Definition der ►Montage“, sagte einmal Godard.
QUE Beller 2005:181

ERK 4 [...] die Art von ►Schuss-Gegenschuss, die einen Blickenden zeigen und im ►Gegenschuss ►montieren, was er scheinbar sieht [...] (►Point Of View Shot) [...].
QUE Schnitt 3) (www)

KON 1 Im Prinzip ist die Folge eines „*Eyeline Matching Cut*“ [...] ein „►Point-of-View-Shot“ oder gar [eine] „subjective camera“ [►Subjektive]. Von einem „*Eyeline Match*“ spricht man eher nur dann, wenn sich das, worauf die Figur blickt, in der ►Einstellung vor dem „*Eyeline Matching Cut*“ noch außerhalb des Bildrahmens befindet, also noch nicht zu sehen ist. Bereits beim Wechsel zwischen Schuss und Gegenschuss [►Schuss/Gegenschuss] werden also oft „*Eyeline Matches*“ realisiert, nämlich immer dann, wenn sich bei der Einstellung davor der Gesprächspartner, auf den die Kamera zugewandte Figur blickt, außerhalb des Bildrahmens befand. Deutlicher evident wird das Prinzip allerdings, wenn eine Figur auf etwas außerhalb des Bildrahmens Befindliches blickt, das bisher noch nicht Gegenstand der narrativen Aufmerksamkeit war.
QUE Fuxjäger (www)

KON 2 Bei Dialogaufnahmen [►Aufnahme] ist die Blickrichtung der Gesprächspartner einzuhalten. Dadurch besteht Augenkontakt in der montierten [►montieren] ►Szene, die den Dialog im ►Schuss-Gegenschuss-Verfahren zeigt. Über den Blick aus dem Bildrahmen in der ersten ►Einstellung und den Gegenblick in der zweiten Einstellung wird die Verbindung hergestellt („*eyeline match*“) und damit die ►Handlungsachse etabliert.
QUE Schwab 2006:162

KON 3 In diesem Beispiel wird durch den Blick einer Figur „aus dem Bild“ die Erwartung eines nun

- folgenden „*Eyeline Matching Cut*“ erzeugt, jedoch nicht erfüllt (es handelt sich hier also um eine Form von „fälscher Fährte“). Die kurze Irritation, die der Filmausschnitt verursacht, führt (ggf.) vor Augen, wie stark die Wahrnehmungsgewohnheit in Zusammenhang mit dem Prinzip des „*Eyeline Matching Cut*“ ist.
- QUE Fuxjäger (www)
- KON 4** So wird in einer →Dialogszene [►Szene] häufig der *Eyeline Match* zwischen zwei Figuren angewandt.
- QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:171
- KON 5** Wird ein Blickwechsel zwischen zwei Personen gezeigt, ist zur Sicherstellung des ►Kontinuitätsprinzips neben der Berücksichtigung der ►180-Grad-Regel der *Blickachsen-Anschluss* (engl. *eyeline matching*) zwischen den beiden Personen unerlässlich. In ►Subjektiven müssen die jeweiligen ►Blickachsen der beiden Personen durch passende Kamerapositionen so zur Deckung gebracht werden, dass sie frontal aufeinander stoßen. Ein Beispiel für einen solchen *Blickachsen-Anschluss* findet sich im Spielfilm „12 Uhr mittags“ (Regie: Fred Zinnemann, 1952). Dort ist ein Blickwechsel zwischen Will Kane und seiner Frau Amy, die zusammen mit Helen Ramirez im Wagen an ihm vorbeifährt, zu sehen. Die Kamera wechselt mehrfach ihre ►subjektive Sicht und beachtet dabei die sich ändernden Blickwinkel.
- QUE Petrasch/Zinke 2003:162
- KON 6** ► Handlungsanschlüsse, *Eyeline Matches* (►Anschlüsse über Handlungs- [►Handlungsachse] bzw. ►Blickachsen), ►Cut-ins [...] etc. trugen zum Verständnis bei. Diese Techniken wurden zur Grundlage für das sog. „►Continuity System“, das um 1910 hauptsächlich in Amerika entstand.
- QUE Rost 1997:60
- KON 7** Auf dem Prinzip des *Blickachsenanschlusses* bauen die Konventionen der Dialoggestaltung auf: der ►Schuss-Gegenschuss (►Shot/Reverse-Shot), bei dem abwechselnd die beiden Dialogpartner gezeigt werden und der ►Reaction Shot, eine auflockernde Alternative zu ►Schuss-Gegenschuss-Schnitten, bei dem die Kamera nicht den Sprechenden, sondern den Zuhörer und seine Reaktion zeigt.
- QUE KU (www)
- KON 8** Insgesamt gibt es dabei 103 ►Schnitte, die auf dieser Art der ►Kontinuität und *Blickanschluss* aufbauen. [...] präzise Einhaltung der ►Blickachse, *Eyeline-Match*, andernfalls schauen die Protagonisten aneinander vorbei.
- QUE Beller 2005:17
- KON 9** Ein Sonderfall der ►Schuss-Gegenschuss-Montage ist die *Blickmontage*, in der das zweite Bild zeigt, was der Akteur sieht.
- QUE Koebner (2007:622)
- ANM 1** In der italienischen Fachsprache wird meist zwischen zwei Arten von Eyeline-Matches unterschieden: dem Eyeline-Match, der sich auf die Kontinuität der Blickrichtung einer einzelnen Person bezieht („*raccordo di sguardo*“) und dem Eyeline-Match, der die Kontinuität der wechselnden Blicke der Gesprächspartner in einer Dialogsituation bezeichnet („►*raccordo di direzione di sguardi*“). Im Deutschen gibt es diese Unterscheidung nicht. Soll im Deutschen trotzdem die im Italienischen häufig anzutreffenden begriffliche Unterscheidung zwischen „*raccordo di sguardo*“ und „*raccordo di direzione di sguardi*“ wiedergegeben werden, bietet sich für den Begriff „*raccordo di sguardo*“ die Lehnübersetzung „Eyeline-Match des Blicks“ (ÜV) an.
- ANM 2** Manchmal wird auch in einem etwas allgemeineren Sinne von „Kontinuität der Blickrichtung(en)“ (it „*continuità della linea dello sguardo*“, siehe ANM 1, it) gesprochen, siehe z.B. Petrasch/Zinke (2003:159).

ANM 3 Die Begriffe „Eyeline-Match“ und „►Schuss-Gegenschuss-Montage“ hängen eng zusammen.

ANM 4 Siehe auch Oberbegriff „►Anschluss“.

it **raccordo di sguardo**

SYN raccordo sullo sguardo, raccordo di direzione di sguardo, raccordo di direzione dello sguardo

V raccordare sullo sguardo

DEF 1 Un'►inquadratura ci mostra un personaggio che guarda qualcosa, l'inquadratura successiva ci mostra questo qualcosa.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:163

DEF 2 Lo sguardo del personaggio consente l'aggancio con l'►inquadratura successiva, che raffigura ciò che sta guardando.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:109

DEF 3 Quando nella prima ►inquadratura è raffigurato un personaggio che guarda qualcosa e nella seconda viene mostrato l'oggetto di tale sguardo (effetto ►soggettiva): è la forza della domanda „cosa sta guardando?“ a chiamare in causa la seconda inquadratura, che satura il desiderio di sapere dello spettatore.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:93

DEF 4 A legare le due ►inquadrature è lo sguardo dell'attore: l'inquadratura „a“ mostra un personaggio che guarda qualcosa, la „b“ mostra l'oggetto del suo sguardo [...]. La ►sequenza può essere anche invertita (prima „b“, poi „a“) [...]. Nel →passaggio tra le due inquadrature [►cambio di inquadratura, ►transizione], bisogna mantenere l'asse [►linea dello sguardo] e l'angolazione da cui il soggetto guarda nella prima: ciò significa che se l'attore si trova alla finestra e guarda in basso alla propria destra, l'inquadratura successiva (che si definisce ►soggettiva) dovrà essere ripresa [►riprendere] dall'alto verso destra.

QUE Buccheri 2003:233f

KON 1 In conclusione, insomma, si può notare che in una ►sequenza di ►montaggio invisibile, a parte del ►raccordo sonoro, quasi tutti gli stacchi [►stacco] sono costruiti su *raccordi di sguardo* o di movimento [►raccordo di movimento].

QUE Buccheri 2003:248

KON 2 È possibile definire come ►falsi raccordi tutti quei →passaggi da un'►inquadratura a un'altra [►cambio di inquadratura, ►transizione] giocati su un'esplicita infrazione di quelli che sono i ►raccordi del ►cinema classico, *raccordi di sguardo*, di movimento [►raccordo di movimento] ecc.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:307

KON 3 [...] l'omonima protagonista (Simone Signoret) apre un giornale. L'►inquadratura successiva ci mostra il titolo dell'articolo letto dalla donna ma le mani che ora tengono il quotidiano sono quelle di un uomo. In questo caso si può indicare tale figura come un →falso *raccordo di sguardo* [►falso raccordo, →falso raccordo di sguardo].

QUE Rondolino/Tomasi 2002:306

- KON 4** [...] si può fingere di assecondare alcuni dei capisaldi della continuità spazio-temporale – ►campo/controcampo o *raccordo sullo sguardo*, ad esempio – per declinarli, invece, in modo anomalo, raccordando, fallacemente, l'►inquadratura di una certa porzione di ►diegesi con una successiva estratta da uno spazio e/o da un tempo discontinui [tecnica del ►falso raccordo].
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:104
- KON 5** Nel cinema contemporaneo, comunque, i *raccordi di direzione* [►raccordo di direzione] e *direzione di sguardo* vengono rispettati nel novanta per cento dei casi [...].
 QUE Buccheri 2003:265
- KON 6** Correttamente Browne non usa qui il termine „►soggettiva“, in quanto gli stacchi [►stacco] che ci portano da un gruppo all'altro non sono ogni volta *raccordati sullo sguardo* di Lucy.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:309
- ANM 1** In der italienischen Fachsprache wird meist zwischen zwei Arten von Eyeline-Matches unterschieden: dem „raccordo di sguardo“, der sich auf die Kontinuität der Blickrichtung einer einzelnen Person bezieht und dem „►raccordo di direzione di sguardi“, der die Kontinuität der wechselnden Blicke der Gesprächspartner innerhalb einer Dialogsituation bezeichnet. Lediglich Morales (2004:158) verwendet die Termini „raccordo di sguardo“ und „►raccordo degli sguardi“ synonym (in der Bedeutung eines Blickachsenanschlusses in einer Dialogsituation). Rondolino und Tomasi (2002:173) sprechen trotz eindeutiger vorausgehender Definition (siehe DEF 1) ebenfalls von „raccordi di sguardo in ►campo e controcampo“ in einer Dialogsituation. Möchte man sich auf keinen der beiden Begriffe (d.h. „raccordo di sguardo“ oder „raccordo di direzione di sguardi“) festlegen, kann man auch etwas allgemeiner von „continuità della linea dello sguardo“ („Kontinuität der Blickrichtung(en)“, siehe ANM 2, de) sprechen (siehe z.B. Mazzoleni 2002:63).
- ANM 2** Der Terminus „falso raccordo di sguardo“ (siehe KON 3) bzw. „infrazione del raccordo di sguardo“ (Buccheri 2003:257), kann im Deutschen z.B. mit „falscher Blickanschluss“ (ÜV) bzw. „Bruch der Kontinuität der Blickrichtung“ (ÜV) übersetzt werden. Siehe auch Eintrag „►falso raccordo“ („►Anschlussfehler“).
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriff „►raccordo“.

de Eyeline-Match

SYN Blickanschluss, Blickachsenanschluss, Blickmontage, Eyeline Matching Cut

ANM 1 Siehe Eintrag „► Eyeline-Match“.

ANM 2 In der italienischen Fachsprache wird meist zwischen zwei Arten von Eyeline-Matches unterschieden: dem Eyeline-Match, der sich auf die Kontinuität der Blickrichtung einer einzelnen Person bezieht („► raccordo di sguardo“) und dem Eyeline-Match, der die Kontinuität der wechselnden Blicke der Gesprächspartner in einer Dialogsituation bezeichnet („raccordo di direzione di sguardi“). Im Deutschen gibt es diese Unterscheidung nicht. Soll im Deutschen trotzdem die im Italienischen häufig anzutreffenden begriffliche Unterscheidung zwischen „raccordo di direzione di sguardi“ und „raccordo di sguardo“ wiedergegeben werden, bietet sich für den Begriff „raccordo di direzione di sguardi“ die Lehnübersetzung „Eyeline-Match der Blickrichtungen“ (ÜV) an. Manchmal wird auch in einem etwas allgemeineren Sinne von „Kontinuität der Blickrichtung(en)“ (it „continuità della linea dello sguardo“, siehe ANM 1, it) gesprochen, siehe z.B. Petrasch/Zinke (2003:159).

ANM 3 Die Begriffe „Eyeline-Match“ und „► Schuss-Gegenschuss-Montage“ hängen eng zusammen.

ANM 4 Siehe auch Oberbegriff „► Anschluss“.

it raccordo di direzione di sguardi

SYN raccordo di direzione degli sguardi, raccordo degli sguardi, raccordo di sguardi

DEF 1 Nel corso del dialogo fra due personaggi la macchina da presa sarà sempre posizionata in modo tale da far sì che, quando ognuno dei due personaggi viene inquadrato [► inquadrare] singolarmente, il suo sguardo si rivolga verso l'altro personaggio.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:170

DEF 2 Nel dialogo tra due personaggi (sia nel ► campo/controcampo con attori di ► quinta [→di quinta], sia nelle ► inquadrature singole, sia in qualunque altra occasione di discussione o di confronto tra due personaggi) se il personaggio nell'inquadratura „a“ guarda in una certa direzione, il personaggio dell'inquadratura „b“ deve guardare in direzione opposta: in caso contrario, allo spettatore sembrerà che i due personaggi non si stiano guardando.

QUE Buccheri 2003:242

DEF 3 Continuità della ► linea dello sguardo. Quando si gira il dialogo fra due personaggi bisogna assicurarsi una corretta corrispondenza degli sguardi reciproci, che devono essere opposti e simmetrici. Se il personaggio che parla guarda ad esempio l'interlocutore dirigendo il proprio sguardo ► fuori campo a destra, nell'► inquadratura successiva questo rivolgerà il proprio sguardo fuori campo a sinistra, mantenendo così una traiettoria ideale che lega i due sguardi nello spazio. La corrispondenza degli sguardi vale ovviamente anche in direzione verticale: se il primo personaggio guarda verso l'alto a destra, il secondo dovrà guardare verso il basso a sinistra. [...] La corrispondenza nella direzione degli sguardi garantisce la continuità visiva.

QUE Mazzoleni 2002:36

- DEF 4** Un personaggio guarda a destra, nello ► stacco successivo l'altro guarda a sinistra, ecc.
QUE Morales 2004:158
- KON 1** Riprendendo la ► scena sempre dallo stesso lato [► regola dei 180°], tutte le ► inquadrature dei personaggi, belle o brutte che siano, si potranno ► montare tra di loro senza compromettere la chiarezza del racconto, perché in qualunque caso il personaggio A guarderà a destra e quello B a sinistra. In questo modo verrà sempre rispettato il *raccordo degli sguardi*, il primo dei ► raccordi che legano il campo e controcampo [► campo/controcampo], e cioè: il personaggio che guarda verso destra nel campo [campo/controcampo], continuerà a guardare verso destra nel ► controcampo, mentre quello che guarda verso sinistra continuerà a guardare verso sinistra.
QUE Morales 2004:55
- KON 2** Questi sotto-spazi vengono collegati dalle entrate e dalle uscite dei personaggi (► raccordo di direzione), o dal gioco reciproco dei loro sguardi (*raccordo di direzione di sguardi*).
QUE Buccheri 2004:115
- KON 3** Un altro aspetto costitutivo di questo ► montaggio è l'uso di uno ► spazio a 180° che permette allo spettatore di osservare lo svolgersi degli eventi rimanendo sempre dalla stessa parte dell'azione. Conseguenze dell'uso di questo spazio dimezzato sono i ► *raccordi di posizione*, direzione [► raccordo di direzione] e *direzione di sguardi* che permettono un chiaro trattamento dello spazio che non disorienti lo spettatore.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:178
- ERK 1** [...] in particolare nel caso di un dialogo, la ► regola dei 180° garantisce che le direzioni degli sguardi siano compatibili con le posizioni dei personaggi.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:92
- ERK 2** ► Controcampo: [...] rispetto al ► campo [► campo/controcampo], si è invertita sia la direzione degli sguardi dei personaggi che la loro posizione.
QUE Morales2004:56
- ANM 1** In der italienischen Fachsprache wird meist zwischen zwei Arten von Eyeline-Matches unterschieden: dem „►raccordo di sguardo“, der sich auf die Kontinuität der Blickrichtung einer einzelnen Person bezieht und dem „raccordo di direzione di sguardi“, der die Kontinuität der wechselnden Blicke der Gesprächspartner in einer Dialogsituation bezeichnet. Lediglich Morales (2004:158) verwendet die Termini „raccordo di sguardo“ und „raccordo degli sguardi“ synonym (in der Bedeutung eines Blickachsenanschlusses in einer Dialogsituation). Möchte man sich auf keinen der beiden Begriffe (d.h. „raccordo di direzione di sguardi“ oder „raccordo di sguardo“) festlegen, kann man auch etwas allgemeiner von „continuità della linea dello sguardo“ („Kontinuität der Blickrichtung(en)“, siehe ANM 2, de) sprechen (siehe z.B. Mazzoleni 2002:63).
- ANM 2** Die Begriffe „raccordo di direzioni di sguardi“ und „► campo/controcampo“ hängen eng zusammen.
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriff „► raccordo“.

de Anschluss der Bewegungsrichtung

SYN Anschluss über die Bewegungsrichtung (ÜV)

DEF 1 Verlässt eine Person in ►Einstellung A den →Bildraum nach links, muss sie den nächsten in Einstellung B wieder von rechts betreten.

QUE Koebner 2007:368

DEF 2 Eines der spatialen Bindemittel zwischen ►Einstellungen ist [...] die *direktionale Kontinuität einer Bewegung* [siehe ANM 1]: Wird in der einen Einstellung nach rechts abgetreten, erfolgt der Neuauftritt in der folgenden von links.

QUE Wulff 1999:108

KON 1 Durch den ►breakdown werden die Fragmente einer ►Szene nicht kontinuierlich und chronologisch, sondern zu unterschiedlichen Zeiten gedreht. Deshalb muss man sicherstellen, dass die *Anschlüsse der Bewegungsrichtungen* später auch zusammenpassen.

QUE Ast 2002:26

KON 2 Méliès hatte Vorteile gegenüber den Filmemachern, die an Originalschauplätzen drehten. Während ihnen richtige oder falsche Anschlüsse [►Anschlussfehler] eher nach dem Zufallsprinzip gelangen, war er im Studio nicht den Zwängen unterworfen, die durch einen Originalschauplatz entstehen. Er konnte mehr auf die richtigen *Anschlüsse der Bewegungsrichtungen* und die einhergehende, erzählerische Flüssigkeit achten.

QUE Ast 2002:17

ERK 1 Gegenstände, die sich in zielgerichteter Bewegung befinden und den ►Bildausschnitt von links nach recht verlassen, [müssen] in das nächste Bild wieder von links nach rechts eintreten. Eine anders gerichtete Bewegung würde einem ►Achssprung gleichkommen, denn [in diesem Fall] kann eine Rechts-Links-Bewegung nur von der anderen Seite der Achse aus wahrgenommen werden.

QUE Appeldorn 2002:35

ERK 2 *Kontinuität der Bewegungsrichtung* [siehe ANM 1]: Wenn man eine Veränderung der Position oder der Richtung einer Bewegung wünscht, sollte diese Bewegung vom Objekt ausgeführt werden oder durch eine ►Kamerabewegung oder durch eine Kombination beider Möglichkeiten; auf jeden Fall sollte die Bewegung sichtbar sein; Veränderungen der Richtung sollte also dargestellt sein.

QUE Koebner 2007:368

ANM 1 In der deutschen Fachsprache wird meist eher allgemein von einer „Kontinuität der Bewegungsrichtung(en)“ (siehe z.B. Beller 2005:183 und ERK 2; it „continuità della linea del movimento“, siehe ANM 1, it) oder manchmal auch von einer „direktionale Kontinuität der Bewegung“ (siehe DEF 2) gesprochen. Der Terminus „Anschluss der Bewegungsrichtung“, das deutsche Äquivalent zum italienischen Begriff „raccordo di direzione“, ist in der deutschen Fachsprache nicht annähernd so gebräuchlich wie der Terminus „raccordo di direzione“ in der italienischen Fachsprache.

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „►Anschluss“.

it **raccordo di direzione**

SYN raccordo di direzione del movimento

DEF 1 Direzione dei movimenti (continuità della ► linea del movimento [s. ANM 1]): Se un personaggio esce ► fuori campo a destra dell'► inquadratura, dovrà rientrare nella successiva inquadratura da sinistra, altrimenti lo spettatore avrà la sensazione che esso, fatta una giravolta, sia tornato indietro.

QUE Mazzoleni 2002:36

DEF 2 Infine, non oltrepassando la ► linea dell'azione, si ottiene la rappresentazione di un moto in maniera coerente, rispettandone la vettorialità, tra un'► inquadratura e la successiva.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:92

DEF 3 Secondo il *raccordo di direzione*, il personaggio che si muove da destra a sinistra nel ► campo [► campo/controcampo] continuerà a muoversi da destra a sinistra nel ► controcampo; se entrerà in ► campo da sinistra e uscirà a destra nel campo, la stessa cosa farà nel controcampo e, in ogni caso, uscendo di campo a destra rientrerà da sinistra e viceversa. Trasgredendo questa regola rischiamo di dare allo spettatore la sensazione che il personaggio o l'oggetto inquadrato [► inquadrare] abbiano cambiato direzione.

QUE Morales 2004:55

KON 1 *Raccordo di direzione*: Riguarda le entrate e uscite di ► campo degli attori. [...] Il *raccordo di direzione* vale anche se il personaggio o il veicolo escono di campo da un angolo dell'► inquadratura: devono comunque rientrare dall'angolo opposto.

QUE Buccheri 2003:234ff

KON 2 Nel cinema contemporaneo, comunque, i *raccordi di direzione* e direzione di sguardo [► raccordo di direzione di sguardo] vengono rispettati nel novanta per cento dei casi [...].

QUE Buccheri 2003:265

KON 3 Un altro aspetto costitutivo di questo ► montaggio è l'uso di uno ► spazio a 180° che permette allo spettatore di osservare lo svolgersi degli eventi rimanendo sempre dalla stessa parte dell'azione. Conseguenze dell'uso di questo spazio dimezzato sono i ► *raccordi di posizione, direzione e direzione di sguardi* [► raccordo di direzione di sguardi] che permettono un chiaro trattamento dello spazio che non disorienti lo spettatore.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:178

KON 4 Infrazione del *raccordo di direzione* [s. ANM 2]: nella figura 9.32, tratta da „Fino all'ultimo respiro“, l'automobile esce a destra nell'► inquadratura „a“ e rientra sempre a destra nell'inquadratura „b“.

QUE Buccheri 2003:257

KON 5 Lo ► scavalco di campo fa sì che Wally, pur ritornando indietro, sia mostrato mentre percorre lo spazio schermico ancora da destra a sinistra (*raccordo di direzione* „sbagliato“ [siehe ANM 2]).

QUE Rondolino/Tomasi 2002:176

ANM 1 Manchmal wird auch etwas allgemeiner von „continuità della linea del movimento“ (siehe DEF 1; de „Kontinuität der Bewegungsrichtung“, siehe ANM 1, de) gesprochen.

ANM 2 Der Terminus „infrazione del raccordo di direzione“ (siehe KON 4), auch „raccordo di direzione 'sbagliato'“ (siehe KON 5) genannt, kann im Deutschen z.B. mit „Bruch der Kontinuität der Bewegungsrichtung“ (ÜV) bzw. „Diskontinuität der Bewegung(srichtung)“ (ÜV) übersetzt werden. Wie aus KON 5 hervorgeht, kann diese Diskontinuität durch einen „► Achsensprung“ (► scavalco di campo) verursacht werden.

ANM 3 Siehe auch Oberbegriff „► raccordo“.

de Bewegungsschnitt

- SYN** Bewegungsanschluss, Match on Action (*m.*), Handlungsanschluss, Cutting on Action (*n.*), Cutting on Motion (*n.*), Cutting on Movement (*n.*), Matching Action (*f.*), Match-on-Action-Cutting (*n.*), Match-on-Action-Schnitt, Action-Match-Editing, Continuity-Cutting innerhalb einer Bewegung
- DEF** Eine Bewegung einer Figur oder eines Gegenstands wird auf zwei (oder auch mehrere) ►Einstellungen verteilt gezeigt. Wird der ►Schnitt exakt gesetzt und schließt der zweite Teil der Bewegung daher genau an den ersten an, kann dadurch der Eindruck visueller Kontinuität innerhalb der ►Szene verstärkt werden.
- QUE** Fuxjäger (www)
- KON 1** ►Unsichtbare Schnitte (→Smooth Cuts) lassen sich mit durchziehenden Bewegungen über die →Schnittstelle hinweg bewerkstelligen, da das Auge vordringlich der Bewegung von einer ►Einstellung in die nächste folgt und somit den ►Schnitt „übersieht“. Daher ist der *Bewegungsschnitt* mit dem Prinzip der Kontinuität [►Kontinuitätsprinzip] verknüpft.
- QUE** Schleicher/Urban 2005:176
- KON 2** *Bewegungsschnitte* können innerhalb einer ►Szene und eines Raumes sowohl bei →Dialogszenen als auch anderen, mehr handlungsorientierten Szenen bis hin zu →Actionszenen Anwendung finden. ►Schneiden innerhalb der Bewegung von einer ►Einstellung zur nächsten kann zum Beispiel von einer ►Halbtotale zur ►Nahen (oder umgekehrt) auf der identischen Blick-/Kameraachse [= „►Blickachse der Kamera“, auch „Kameraachse“] auch als ►Cut-In stattfinden. Der ►Umschnitt im Bewegungsablauf – ob vor, in oder nach der Bewegung – hängt auch hier von der Erfahrung und dem Gespür des Editors ab. [...] *Bewegungsschnitte* gelten auch innerhalb der ►Schuss-Gegenschuss-Abfolge, bei angrenzendem Raumwechsel durch Türen, bei Aufwärts-, Seitwärts- und Querbewegungen durch den Raum.
- QUE** Schleicher/Urban 2005:176ff
- KON 3** [...] auch nicht überblendete [►überblenden] ►Schnitte können beispielsweise durch *Bewegungsanschluss* oder ►Tonüberlappungen „weich“ bzw. nicht bewusst wahrnehmbar werden.
- QUE** Puchegger (www)
- KON 4** *Handlungsanschlüsse*, ►Eyeline Matches (►Anschlüsse über Handlungs- [►Handlungsachse] bzw. ►Blickachsen), ►Cut-ins [...] etc. trugen zum Verständnis bei. Diese Techniken wurden zur Grundlage für das sog. „►Continuity System“, das um 1910 hauptsächlich in Amerika entstand.
- QUE** Rost 1997:60
- KON 5** Räumliche Kontinuität wird außerdem über den konsequenten Bewegungsverlauf produziert („*match on action*“). Eine Bewegung, die in der ersten ►Einstellung einsetzt, wird in der zweiten bei verändertem ►Raumausschnitt fortgeführt, sodass der Rezipient sie als ununterbrochen wahrnimmt. Auf diese Weise erzeugt Bewegungskontinuität [siehe ANM 2] Raumkontinuität.
- QUE** Schwab 2006:163
- ERK 1** Klassisches Beispiel für einen Schnitt in der Bewegung [siehe ANM 1]: Ein Mann richtet sich von seinem Sessel in einer ►Halbtotale auf und kommt in einer ►Nahen zum Stehen.
- QUE** Beller 2005:19
- ERK 2** In der ►konventionellen Erzählweise müssen die ►Schnitte „weich“ sein [→„weicher Schnitt“], [...] die Bewegung geht aus der einen ►Einstellung in die andere über [...]. Beliebte sind [...] Schnitte im Aufstehen einer Person oder im Hinsetzen, im Tür auf/Tür zu, überall da, wo die Bewegung vom Schnitt ablenkt.
- QUE** Beller 2005:115f

- ERK 3** Bei der Kontinuität von Bewegungsabläufen [siehe ANM 2] über verschiedene ►Sequenzen und Orte hinweg werden daher gerne am Ende einer Sequenz Aktionen gestartet, die sich in der nächsten Sequenz fortsetzen. Das reicht vom Türen Auf- und Zumachen über Autofahrten bis hin zu Verfolgungsjagden und Actionsequenzen. Die eine Sequenz gibt sozusagen die „Stafette“ an die nächste weiter [...], sodass ►Anschlüsse wie beim Dominospiel logisch aneinanderpassen.
 QUE Beller 2005:19
- ANM 1** In einigen Fachtexten ist von einem „Schnitt in der Bewegung“ (it „stacco sul movimento“, siehe ANM 2, it) die Rede (siehe ERK 1). Dieser Begriff unterscheidet sich z.B. vom Terminus „Match on Action“ dadurch, dass der Schnitt hier zwar nach dem ►Kontinuitätsprinzip erfolgen kann, aber nicht automatisch muss. Der Begriff „Match on Action“ ist hingegen eindeutig dem Kontinuitätsprinzip zugeordnet. Siehe auch ANM 3.
- ANM 2** Manchmal wird auch etwas allgemeiner von „kontinuierlicher Bewegungsmontage“ (Petrasch/Zinke 2003:238, Schleicher/Urban 2005:183f), „Kontinuität der Bewegung“ (Monaco 2006:10) bzw. „Kontinuität von Bewegungsabläufen“ (siehe ERK 3) oder auch von „Bewegungskontinuität“ (siehe KON 5) gesprochen. Siehe auch ANM 1, it.
- ANM 3** Mikunda (2002:284) verwendet den Terminus „Bewegungsschnitt“ – entgegen der gängigen Verwendung im Sinne des ►Kontinuitätsprinzips – in einem ganz bestimmten Kontext (Rhythmisierung durch Bewegungsschnitt): es ist nicht die Bewegungskontinuität, d.h. der Bewegungsanschluss gemeint, sondern „Bewegungsschnitt“ bedeutet hier schlicht und einfach „Schnitt in der Bewegung“ (siehe auch ANM 1) – der Schnitt erfolgt hier also unabhängig vom Kontinuitätsprinzip, weil es in erster Linie um die visuelle Rhythmisierung geht. Dieser Bedeutung entspricht das italienische Äquivalent „stacco sul movimento“ (siehe ANM 2, it).

it **raccordo sul movimento**

- SYN** raccordo di movimento, attacco sul movimento, raccordo sull'azione, match on action
- V** raccordare sul movimento
- DEF 1** Dove il →passaggio da un'►inquadratura alla successiva [►cambio di inquadratura; ►transizione] è giustificato dall'azione di un personaggio, che comincia nella prima e va avanti nella seconda: è il proseguimento armonico di un gesto o un movimento da un'inquadratura all'altra a sostanziare l'impressione di ►continuità.
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:92
- DEF 2** Un gesto iniziato dal personaggio nella prima ►inquadratura si conclude nella seconda.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:163
- DEF 3** Quando l'azione o il movimento cominciati dal personaggio nell'►inquadratura „a“ (saltare un ostacolo, aprire una porta, prendere una pistola) si concludono nell'inquadratura „b“ [...]. *L'attacco sul movimento* ha due importanti funzioni: alleggerisce lo ►stacco, rendendolo ancora più invisibile [►montaggio invisibile] (le inquadrature sono infatti saldate dal fluire di un'unica azione) e accelera il ritmo della ►sequenza, eliminando gli eventuali tempi morti.
 QUE Buccheri 2003:242ff
- DEF 4** *L'attacco sul movimento* è uno strumento molto efficace per garantire la sensazione di continuità visiva nella ►ripresa di un'azione in svolgimento. Poiché la nostra attenzione è assorbita dalla

- QUE
Mazzoleni 2002:37
- KON 1**
QUE
Mazzoleni 2002:37
- KON 2**
QUE
Buccheri 2003:248
- KON 3**
QUE
Rondolino/Tomasi 2002:307
- KON 4**
QUE
Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:108
- KON 5**
QUE
Buccheri 2003:232
- KON 6**
QUE
Mazzoleni 2002:37
- KON 7**
QUE
Buccheri 2003:247
- KON 8**
QUE
Mazzoleni 2002:101
- KON 9**
- velocità di un'azione, è possibile distarre lo spettatore tagliando [►tagliare] sull'acme del movimento, cambiando ►angolazione e riprendendo la prosecuzione dell'azione.
- Vi sono comunque tre condizioni da rispettare per effettuare un corretto *attacco sul movimento*: [...] la direzione del movimento [...], la velocità del movimento [...], la stessa porzione dello schermo per non infrangere la sensazione di fluidità [...].
- In conclusione, insomma, si può notare che in una ►sequenza di ►montaggio invisibile, a parte del ►raccordo sonoro, quasi tutti gli stacchi [►stacco] sono costruiti su *raccordi* di sguardo [►raccordo di sguardo] o *di movimento*.
- È possibile definire come ►falsi raccordi tutti quei →passaggi da un'►inquadratura a un'altra [►cambio di inquadratura, ►transizione] giocati su un'esplicita infrazione di quelli che sono i ►raccordi del ►cinema classico, *raccordi* di sguardo [►raccordo di sguardo], *di movimento* ecc.
- Esempio di *raccordo di movimento*: È la prosecuzione dell'azione dei personaggi, nonché la loro posizione e la prosecuzione del dialogo, a garantire la continuità tra le varie ►inquadrature.
- Un secondo criterio da tenere presente, infatti, è lo svolgimento dell'azione (che approfondiremo nel *raccordo di movimento*): lo ►stacco mentre il soggetto è in movimento può risultare più fluido di quello tra due ►inquadrature con il soggetto fermo.
- Tuttavia, per mantenere la sensazione di continuità occorre togliere alle due ►inquadrature consequenziali che descrivono il movimento alcuni ►fotogrammi (circa 8) perché altrimenti lo spettatore avrà l'impressione di un ritorno indietro dell'azione. La spiegazione di questo fenomeno psicologico è da rinvenirsi nel fatto che in genere, nel momento della cesura, l'occhio ha la sensazione che trascorra una quantità di tempo, per quanto infinitesimale essa possa essere; *raccordare* allora due inquadrature successive *sul movimento*, senza ►tagliare di questo una piccola parte, provoca la sensazione che la figura con un piccolo scatto torni indietro.
- Molti sostengono che il *movimento da raccordare* [siehe ANM 3] andrebbe accorciato di qualche ►fotogramma [...] per non dare l'impressione che l'azione ripeta. Per Cassani ciò non è sempre necessario, perché la televisione avrebbe abituato lo spettatore agli *attacchi sul movimento* „in diretta“, cioè rispettosi dell'esatta durata dell'azione. [...] Inoltre, la prima funzione del *raccordo sul movimento* è quella di dare ritmo alla ►sequenza, quindi se si sceglie di „rubare“ una porzione d'azione più o meno ampia [...] sarà solo in relazione al ritmo desiderato.
- Bliss allunga una mano per prendere una flute di champagne. ►Stacco sul movimento [siehe ANM 2]... seguito da un *attacco sul movimento* di Corey.
- Ma ecco, fra la fine di quest'►inquadratura e l'►attacco della successiva, uno straordinario ►raccordo formale [→raccordo formale]: lo strascico bianco del vestito di lei, prima di esser tirato via dal movimento, avvolge la scarpa nera di un invitato, come la coda sinuosa di un animale in fuga. ►Stacco. Nell'immagine successiva la coda pare trasformarsi nello scialle che ondeggia al vento, bianco e svolazzante come la coda dell'abito. Un esempio mirabile di montaggio per analogia formale [→montaggio per analogia formale]: due elementi simili, coda e scialle, dello stesso colore

- QUE e consistenza, vengono *raccordati sul movimento* e sembra la stessa cosa.
Mazzoleni 2002:106f
- KON 10** Gli *attacchi sul movimento* si giocano sempre al ► fotogramma: togliere o aggiungere – in testa o in coda alle ►inquadrature coinvolte nel ►cut – uno, due o tre ►frame può fare una differenza enorme, può trasformare un ►attacco che „si sente“ in un attacco „che funziona“, dove la continuità del movimento [siehe ANM 1] è perfetta.
- QUE Cassani 2004:86f
- ANM 1** Manchmal wird auch etwas allgemeiner von „montaggio sul movimento“ (Buccheri 2003:262) oder von „continuità del movimento“ (siehe KON 10) gesprochen. Siehe auch ANM 2, de.
- ANM 2** Der Terminus „stacco sul movimento“ (siehe KON 8) bzw. „staccare sul movimento“ (Buccheri 2003:243f) hat die Bedeutung, dass in der Bewegung ein ►Schnitt erfolgt (deutsches Äquivalent: „Schnitt in der Bewegung“ [siehe ANM 1 und 3, de] bzw. „in der Bewegung schneiden“). Dieser Begriff unterscheidet sich vom Terminus „raccordo sul movimento“ dadurch, dass der Schnitt hier zwar nach dem ►Kontinuitätsprinzip erfolgen kann, aber nicht automatisch muss. Der Begriff „raccordo sul movimento“ ist hingegen eindeutig dem Kontinuitätsprinzip zugeordnet.
- ANM 3** Ad KON 7: „movimento da raccordare“ könnte z.B. als „Bewegung, die mittels 'Match on Action' geschnitten werden soll“ übersetzt werden.

de Anschluss über die Kontinuität der Position (ÜV)

ANM In der deutschen Fachsprache gibt es kein gebräuchliches Äquivalent zu „raccordo di posizione“.

it raccordo di posizione

DEF 1 Simmetria delle posizioni dei personaggi all'interno dell'►inquadratura: due personaggi che in un'inquadratura occupino l'uno la parte destra del quadro e l'altro la sinistra, dovranno mantenere la stessa posizione nell'inquadratura successiva. Procedura abituale nelle ►scene di dialogo [→scena di dialogo] girate secondo la tecnica classica del ►campo-controcampo, usa di solito mantenere, volta a volta, uno dei due personaggi di spalle a fare da ►quinta, mentre l'altro offre il viso alla macchina da presa.

QUE Mazzoleni 2002:36

DEF 2 Nello ►stacco da un'►inquadratura all'altra [►cambio di inquadratura, ►transizione] i personaggi e gli oggetti mantengono le stesse posizioni sullo schermo: ciò che era a destra nella prima inquadratura rimane a destra nella seconda, ciò che era a sinistra rimane a sinistra, e così via fino alla fine della ►sequenza, a meno che non intervengano nuove condizioni. [Esempio:] James Stewart si trova a sinistra di Grace Kelly sia nel two-shot iniziale sia nel successivo ►campo/controcampo.

QUE Buccheri 2003:232

DEF 3 Il rispetto dell'►asse dell'azione assicura che le posizioni dei personaggi tra un'►inquadratura e la successiva [►cambio di inquadratura, ►transizione] siano coerenti.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:92

KON 1 Il *raccordo di posizione* è complementare alla ►regola dei 180°, essendo praticabile solo se la ►scena è stata ripresa [►riprendere] senza scavalcare la →linea immaginaria [►scavalcare la linea immaginaria]. E come nella regola dei 180°, esistono casi in cui l'inversione è accettabile: quando tra un'►inquadratura e l'altra si introduce un ►inserto (il ►dettaglio di una lettera, un esterno ecc.), oppure quando sono gli attori o la macchina da presa a spostarsi „in continuità“ (cioè senza ►stacchi) oltre la ►linea dei 180° [►scavalcamento di campo „corretto“].

QUE Buccheri 2003:232f

KON 2 Nel cinema contemporaneo, comunque, i raccordi di direzione [►raccordo di direzione] e direzione di sguardo [►raccordo di direzione di sguardo] vengono rispettati nel novanta per cento dei casi; al massimo ci si concede qualche libertà nel *raccordo di posizione*, con frequenti ►scavalcamenti di campo che vengono nascosti dalla mobilità della cinepresa e dal ritmo serratissimo.

QUE Buccheri 2003:265

KON 3 Un altro aspetto costitutivo di questo ►montaggio è l'uso di uno ►spazio a 180° che permette allo spettatore di osservare lo svolgersi degli eventi rimanendo sempre dalla stessa parte dell'azione. Conseguenze dell'uso di questo spazio dimezzato sono i *raccordi di posizione*, direzione [►raccordo di direzione] e direzione di sguardi [►raccordo di direzione di sguardi] che permettono un chiaro trattamento dello spazio che non disorienti lo spettatore.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:178

KON 4 ►Scavalcamento di campo, cioè infrazione del *raccordo di posizione* [siehe ANM]: vengono montate [►montare] in successione ►inquadrature girate da una parte e dall'altra della →linea

- immaginaria, cosicché, in un dialogo tra due interlocutori, chi era a destra nell'inquadratura „a“ passa a sinistra nella „b“, e viceversa [...].
QUE Buccheri 2003:253
- KON 5** Lo ►scavalcamento di campo determina un rovesciamento della posizione dei personaggi sullo schermo, chi era prima a destra è ora a sinistra e viceversa (raccordo di posizione „sbagliato“ [siehe ANM]).
QUE Rondolino/Tomasi 2002:176f
- ANM** Der Terminus „infrazione del raccordo di posizione“ (siehe KON 4), auch „raccordo di posizione 'sbagliato'“ (siehe KON 5) kann im Deutschen z.B. mit „Bruch der Kontinuität der Position“ (ÜV) bzw. „Diskontinuität der Position“ (ÜV) übersetzt werden. Wie aus KON 4 hervorgeht, kann diese Diskontinuität durch einen „►Achsensprung“ (►scavalcamento di campo) verursacht werden.

de Anschluss über die gleiche Kameraachse (ÜV)

ANM 1 In der deutschen Fachsprache gibt es kein gebräuchliches Äquivalent zum italienischen Oberbegriff „*raccordo sull'asse*“. Die häufigste Form eines Anschlusses über die gleiche Kameraachse ist der „►Heranschnitt auf der Kameraachse“, die üblichste Form des „►Cut-in“.

ANM 2 Siehe ANM 3, it.

it raccordo sull'asse

SYN attacco sull'asse, raccordo sull'asse ottico

V raccordare sull'asse

DEF 1 Si passa da un'►inquadratura „a“ a un'inquadratura „b“ [→passare da un'inquadratura all'altra] ripresa [►riprendere] sullo stesso asse e dalla stessa ►angolazione rispetto al soggetto, ma a una distanza maggiore o minore (spostando avanti o indietro la cinepresa o semplicemente cambiando obiettivo)

QUE Buccheri 2003:229

DEF 2 Il *raccordo sull'asse*, in cui, pur variando la distanza tra cinepresa e oggetto inquadrato [►inquadrare], l'►angolo di ripresa resta costante, attestando la continuità spaziale tra le due ►inquadrature.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:92

DEF 3 Due momenti successivi di un'azione sono mostrati in due ►inquadrature, la seconda delle quali è ripresa [►riprendere] sullo stesso asse della prima, ma più vicina o lontana di questa in rapporto al soggetto agente.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:163

DEF 4 ►Cambiamento dell'inquadratura con ►stacco senza variazione dell'►asse di ripresa, aumentando o diminuendo l'ingrandimento del soggetto.

QUE Vezzoli 2002:22

DEF 5 La camera si muove avanti e indietro restando sullo stesso ►asse di ripresa. In questo tipo di ►attacco la camera viene spostata solo avanti e indietro permettendo così un ingrandimento o una riduzione del ►campo.

QUE Petri 2006:55

KON 1 Esempio di *raccordo sull'asse*. La prima e la seconda ►inquadratura hanno lo stesso asse: il cambiamento di posizione (l'avvicinamento) della macchina da presa è reso inavvertibile da questo accorgimento, nonché dalla necessità visiva di approssimarsi alla coppia nel momento del brindisi.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:109

KON 2 *Raccordo sull'asse* in avanti [►raccordo sull'asse in avanti] e nuova ►inquadratura di Holly, più ravvicinata [→piano ravvicinato] della precedente, questa volta in ►mezza figura. L'►angolazione è sempre dall'alto [►angolazione dall'alto].

QUE Rondolino/Tomasi 2002:164

- KON 3** Per realizzare un *attacco sull'asse* in continuità, non bisogna ►staccare tra due immagini troppo simili [per distanza] [...]. [...] Una sorta di appendice dell'*attacco sull'asse* è la ►regola dei 30° [...]. Quando si stacca da un'immagine a un'altra (più stretta o più larga) con lo stesso contenuto, i casi sono due: o ci si mantiene sul medesimo asse, oppure, se si varia l'►angolazione, bisogna variarla di almeno 30°. Lo spostamento minimo a parità di contenuto, infatti, è avvertito dallo spettatore come un ►salto.
- QUE Buccheri 2003:229ff
- KON 4** Per mantenere fluidità e scorrevolezza alla scrittura filmica è opportuno variare la →grandezza scalare con *raccordi sull'asse ottico* [►asse ottico] di ingrandimento [►raccordo sull'asse ottico di ingrandimento] o riduzione [→raccordo sull'asse ottico di riduzione], a ogni ►cambiamento di inquadratura. La ragione risiede principalmente nel fatto che il permanere troppo a lungo di un'immagine invariata sullo schermo provoca una „caduta dell'attenzione“, la quale appunto va ridestata con variazioni di ►piano. Passando ad esempio da una ►mezza figura a un ►primo piano si concentra maggiormente l'attenzione sull'espressione del personaggio; viceversa, attuando un allontanamento dal personaggio, passando ad esempio da un primo piano a un ►campo medio, gli consentiamo di muoversi nell'►inquadratura senza uscire ►fuori campo.
- QUE Mazzoleni 2002:36f
- KON 5** La quinta e la sesta ►inquadratura ci mostrano Holly, e le si avvicinano progressivamente attraverso un *raccordo sull'asse* che passa da un ►campo medio a una ►figura intera.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:167
- ANM 1** Buccheri (2003:267) spricht von „tre →hard cut sull'asse“, was z.B. als „drei abrupte Schnitte auf der gleichen Kameraachse“ übersetzt werden kann.
- ANM 2** Eine „infrazione del raccordo sull'asse e della ►regola dei 30°“ (Buccheri 2003:257) (siehe auch „→infrazione della regola dei 30°“) führt zu einem ►Jump-Cut, der durch das Aneinanderschneiden (►schneiden) nahezu identischer Bilder (durch zu ähnliche ►Einstellungsgrößen oder – bei einer Veränderung der ►Kameraperspektive – durch eine zu ähnliche Kameraperspektive) entsteht. Der Terminus „infrazione del raccordo sull'asse“ kann im Deutschen z.B. mit „Nichtbeachtung des Anschlusses über die gleiche Kameraachse“ übersetzt werden.
- ANM 3** Beim „raccordo sull'asse“ gibt es grundsätzlich zwei entgegengesetzte Möglichkeiten: entweder erfolgt der ►Anschluss durch einen „►Heranschnitt auf der Kameraachse“ auf eine nähere Einstellungsgröße (it „inquadratura più ravvicinata“) oder durch einen „→Cut-Back auf der Kameraachse“ auf eine weniger nahe, d.h. weitere Einstellungsgröße (it „inquadratura più ampia“). Die dafür gebräuchlichen Unterbegriffe der italienischen Fachsprache sind „►raccordo sull'asse in avanti“ (siehe KON 2) und „→raccordo sull'asse indietro“. Mazzoleni (2002:36) spricht auch von „►raccordo sull'asse (ottico) di ingrandimento“ und „→raccordo sull'asse (ottico) di riduzione“ (siehe KON 4).

de Heranschnitt auf der Kameraachse

- SYN** Heranschnitt auf der Blickachse (der Kamera), Ransprung auf der Kameraachse, Ransprung auf der Blickachse (der Kamera), Cut-In auf der Kameraachse, Cut-In auf der Blickachse (der Kamera), Heranspringen auf der (gleichen) Kameraachse, Ranspringen auf der Kameraachse, (Heran-)Sprung in der Bildachse
- KON 1** Ein ►Heranschnitt (►Cut-in) ist ein ►Umschnitt aufs selbe Motiv – die Aufmerksamkeit bleibt bei der Haupthandlung, zeigt aber nur einen gewissen, für die Handlung wichtigen ►Ausschnitt (z.B. ein Messer, einen Revolver oder einen Körperteil eines Akteurs). Ein Sonderfall ist der „Cut-in on the axis“, der „*Heranschnitt auf der Kameraachse*“ [►Kameraachse]. Er ist in der frühen Stummfilmpraxis sehr wichtig gewesen und war eine der wenigen Operationen der Kamera im Raum; er diente immer dazu, das narrativ wichtige Detail herauszuheben.
- QUE** Koebner 2007:320
- KON 2** ►Schneiden innerhalb der Bewegung von einer ►Einstellung zur nächsten kann zum Beispiel von einer ►Halbtotale zur ►Nahen (oder umgekehrt) auf der identischen Blick-/Kameraachse [= „►Blickachse der Kamera“, auch „Kameraachse“] auch als ►Cut-In stattfinden. [...] Auch eine Drehbewegung kann sich für den ►Umschnitt eignen, dabei erfolgen *Ransprünge (Cut-Ins) auf der Blickachse* [►Ransprung] beispielsweise von einer ►Halbnahen auf eine Nahe, wenn in der einen Einstellung die Drehung der Figur [...] beginnt und in der anderen fortgesetzt wird und/oder endet. Damit lenkt man die Aufmerksamkeit beim Zuschauer um.
- QUE** Schleicher/Urban 2005:176ff
- KON 3** Ein Sonderfall ist das *Heranspringen* an einen Gegenstand *auf der gleichen Kameraachse* [►Heranspringen, ►Kameraachse]. Meist erfolgen solche Heran- [►Heransprung] oder ►Wegsprünge über mehrere ►Aufnahmen des Objekts und erwecken den Eindruck großer Dynamik und Dramatik.
- QUE** Medienhaus (www)
- KON 4** *Cut-In* und ►Cut-Back *auf der zentralperspektivischen Kameraachse* [...] [►Kameraachse] zum ►Re-establishing Shot ermöglichen Aufmerksamkeitsfokussierung und Überblick. [siehe „►180°-Bereich“]
- QUE** Schnitt 2) (www)
- ERK 1** Diese Technik wird häufig verwendet, wenn man etwa von einer ►halbnahen Einstellung auf einen ►Close-up einer Person springt. Hierbei darf die Achse, auf der die Kamera steht, nicht geändert werden.
- QUE** Puchegger (www)
- ERK 2** In der ►konventionellen Erzählweise müssen die ►Schnitte „weich“ [→„weicher Schnitt“] sein, man *springt* z.B. innerhalb der *gleichen Kameraachse ran* [►Kameraachse], die Bewegung geht aus der einen ►Einstellung in die andere über [...].
- QUE** Beller 2005:116
- ANM** Beim „►Anschluss über die gleiche Kameraachse“ (Oberbegriff) gibt es grundsätzlich zwei entgegengesetzte Möglichkeiten: entweder erfolgt der ►Anschluss durch einen „Heranschnitt auf der Kameraachse“ auf eine nähere Einstellungsgröße (it „inquadratura più ravvicinata“) oder durch einen „Cut-Back auf der Kameraachse“ (siehe KON 4 und ANM 1, it [it „raccordo sull'asse indietro“], sowie Eintrag „►Cut-Back“) auf eine weniger nahe, d.h. weitere Einstellungsgröße (it „inquadratura più ampia“). Siehe auch ANM 1, it.

it **raccordo sull'asse in avanti**

SYN raccordo sull'asse (ottico) di ingrandimento, attacco per ingrandimento

KON 1 *Raccordo sull'asse in avanti* [►raccordo sull'asse] e nuova ►inquadratura di Holly, più ravvicinata [→piano ravvicinato] della precedente, questa volta in ►mezza figura. L'►angolazione è sempre dall'alto [►angolazione dall'alto].

QUE Rondolino/Tomasi 2002:164

KON 2 Per mantenere fluidità e scorrevolezza alla scrittura filmica è opportuno variare la →grandezza scalare con *raccordi sull'asse ottico di ingrandimento* [►raccordo sull'asse, ►asse ottico] o riduzione [raccordo sull'asse (ottico) di riduzione: siehe ANM 1], a ogni ►cambiamento di inquadratura. La ragione risiede principalmente nel fatto che il permanere troppo a lungo di un'immagine invariata sullo schermo provoca una „caduta dell'attenzione“, la quale appunto va ridestata con variazioni di ►piano. Passando ad esempio da una ►mezza figura a un ►primo piano si concentra maggiormente l'attenzione sull'espressione del personaggio [...].

QUE Mazzoleni 2002:36f

ERK L'ingrandimento permette di restringere il ►campo per rendere maggiormente visibile particolari che altrimenti sfuggirebbero allo spettatore. Prendete in considerazione l'esempio di un uomo, inquadrato [►inquadrare] a ►figura intera, con una mano in tasca. L'►inquadratura successiva mostra il ►dettaglio della mano estratta dalla tasca che afferra una pistola.

QUE Petri 2006:55

ANM 1 Beim „►raccordo sull'asse“ (Oberbegriff) gibt es grundsätzlich zwei entgegengesetzte Möglichkeiten: entweder erfolgt der ►Anschluss durch einen „Heranschnitt auf der Kameraachse“ (it „raccordo sull'asse in avanti“) auf eine nähere Einstellungsgröße (it „inquadratura più ravvicinata“) oder durch einen „Cut-Back auf der Kameraachse“ (siehe ANM, de) auf eine weniger nahe, d.h. weitere Einstellungsgröße (it „inquadratura più ampia“).

Die entgegengesetzte Form eines „raccordo sull'asse in avanti“ wird in der italienischen Fachsprache „→raccordo sull'asse indietro“ (= „Cut-Back auf der Kameraachse“) genannt. Mazzoleni (2002:36) spricht auch von einem „→raccordo sull'asse (ottico) di riduzione“ (siehe KON 2); manchmal findet man auch die Benennung „attacco per riduzione“.

Petri (2006:55) beschreibt folgendes Beispiel für einen „raccordo sull'asse indietro“: „Pensate a un uomo ripreso [►riprendere] in ►primo piano che corre, trafelato e in preda all'ansia. L'►inquadratura successiva introduce un allargamento del ►campo che mette in relazione il soggetto con il mondo circostante e spiega allo spettatore quello che sta accadendo: l'uomo è inseguito da un losco figuro che lo vuole uccidere.“

ANM 2 Siehe auch Oberbegriff „►raccordo sull'asse“.

de Cut-In**GRA** m.**SYN** Heranschnitt, Heransprung, Cut-in Shot, Ransprung, Ranschnitt, Heranspringen

DEF 1 Ein *Heranschnitt (Cut-in)* ist ein ► Umschnitt aufs selbe Motiv – die Aufmerksamkeit bleibt bei der Haupthandlung, zeigt aber nur einen gewissen, für die Handlung wichtigen ► Ausschnitt (z.B. ein Messer, einen Revolver oder einen Körperteil eines Akteurs). Ein Sonderfall ist der „Cut-in on the axis“, der „► Heranschnitt auf der Kameraachse“ [► Kameraachse]. Er ist in der frühen Stummfilmpraxis sehr wichtig gewesen und war eine der wenigen Operationen der Kamera im Raum; er diente immer dazu, das narrativ wichtige Detail herauszuheben.

QUE Koebner 2007:320

DEF 2 Wechsel von weiter auf nähere Entfernung bei der ► Einstellungsgröße [it „inquadratura ampia / ravvicinata“].

QUE Rost 1997:60

DEF 3 Ein ► Schnitt, der auf eine relative totale [► Totale] ► Einstellungsgröße folgt und deutlich näher an die Handlung heranführt, dabei aber die räumliche Konstellation bewahrt, wenn sie auch aus einer anderen Perspektive aufgenommen wird.

QUE Rother 1997:50

DEF 4 Im ► Continuity-System der ► Schnitt, der nach dem ► Master Shot näher an die Handlungsträger heranführt.

QUE Kamp/Rüsel 2007:146

DEF 5 Annäherung an das Geschehen. Dabei wird eine ► Nahaufnahme, die sich der Handlung vom ursprünglichen Kamerastandpunkt aus nähert, eingeschnitten [→einschneiden].

QUE Ast 2002:15ff

KON 1 In einer ersten Annäherung an die Protagonisten wird durch einen *Cut In* die ► Einstellungsgröße auf eine ► Amerikanische oder ► Halbnah verkleinert, da jetzt, nach der Etablierung des Handlungsortes, zunehmend der Inhalt des Gesprächs, das die Protagonisten führen, in den Mittelpunkt des Interesses rückt.

QUE Kamp/Rüsel 2007:73

KON 2 In unserem Beispiel aus „Labyrinth“ wird die scheinbar schräge Raumlage der Frau verwendet, um die ► Großaufnahme im Gegensatz zur vorangegangenen ► halbnahen Einstellung auch formal eindringlicher zu machen. Der ► Schnitt bringt uns näher an die ► Szene heran (*Cut-in Shot*). Unsere erhöhte Beteiligung am Geschehen erklärt sich dabei sowohl aus der Reaktion auf die Mimik der Schauspielerin, die in der nahen Einstellung [→nahe Einstellung] stärker zum Tragen kommt, als auch aus der visuellen Spannung durch das Schräge.

QUE Mikunda 2002:132

KON 3 Bei A2 nähert sich die Kamera der Handlung. Der ► Schnitt von Kamera A1 auf A2 entspricht einem *Cut-In*, zum Beispiel vom ► Establishing-Shot hinein in das Geschehen, von einer ► Totalen auf eine ► Amerikanische Einstellung oder von einer ► Halbnahen auf eine ► Nahe oder ► Großaufnahme. Von dem *Cut-In* kann nun auch wiederum zurückgeschnitten [→zurückschneiden] werden: ► Cut-Back von A2 auf A1 [siehe „► 180°-Bereich“].

QUE Beller 2005:16

KON 4 Selbst das Genie Griffith drehte noch 1916, bei seiner Großproduktion „Intolerance“, die *Cut-Ins* auf

- dem Set nicht gleich mit, sondern teilweise erst, nachdem er sich die Cover- [►Cover-Shot] oder ►Master-Shots angesehen hatte.
 QUE Beller 2005:16
- KON 5** Ein Sonderfall ist das *Heranspringen* an einen Gegenstand auf der gleichen ►Kameraachse [►Heranschnitt auf der Kameraachse]. Meist erfolgen solche *Heran-* oder ►*Wegsprünge* über mehrere ►Aufnahmen des Objekts und erwecken den Eindruck großer Dynamik und Dramatik.
 QUE Medienhaus (www)
- KON 6** ►Handlungsanschlüsse, ►Eyeline Matches (►Anschlüsse über Handlungs- [►Handlungsachse] bzw. ►Blickachsen), *Cut-ins* (Wechsel von weiter auf nähere Entfernung bei der ►Einstellungsgröße) etc. trugen zum Verständnis bei. Diese Techniken wurden zur Grundlage für das sog. „►Continuity System“, das um 1910 hauptsächlich in Amerika entstand.
 QUE Rost 1997:60
- KON 7** Auch in diesem Fall ist es unbedingt erforderlich, dass bei jedem ►Zurücksprung oder *Heransprung* die Augen des Darstellers genau auf der gleichen Stelle des Bildschirms bleiben. [...] Das kann durch eine ►Heranfahrt oder durch einen *Heransprung* (►Schnitt) geschehen.
 QUE Appeldorn 2002:35
- KON 8** Eine schnelle ►Ranfahrt dagegen fällt auf und besitzt im Vergleich zum *Ransprung* eine besondere Zeige- und Hinweisfunktion.
 QUE Petrasch/Zinke 2003:173
- KON 9** ►Schneiden innerhalb der Bewegung von einer ►Einstellung zur nächsten kann zum Beispiel von einer ►Halbtotale zur ►Nahen (oder umgekehrt) auf der identischen Blick-/Kameraachse [= „►Blickachse der Kamera“, auch „Kameraachse“] auch als *Cut-In* stattfinden. [...] Auch eine Drehbewegung kann sich für den ►Umschnitt eignen, dabei erfolgen *Ransprünge* (*Cut-Ins*) auf der Blickachse [►Ransprung auf der Blickachse (der Kamera)] beispielsweise von einer ►Halbnahen auf eine Nahe, wenn in der einen Einstellung die Drehung der Figur [...] beginnt und in der anderen fortgesetzt wird und/oder endet. Damit lenkt man die Aufmerksamkeit beim Zuschauer um.
 QUE Schleicher/Urban 2005:176ff
- ANM 1** Die Benennungen „Heransprung“, „Ransprung“ und „Heranspringen“ sind nicht ideal, weil das Wort „Sprung“ als Fehler aufgefasst werden kann, wie es bei einigen anderen Komposita der Fall ist: z.B. beim ungewollten „►Achsensprung“ oder bei einem versehentlichen „►Sprungschnitt“.
- ANM 2** Sehr oft handelt es sich bei einem „Cut-in“ um einen „►Heranschnitt auf der Kameraachse“.
- ANM 3** Siehe auch Antonym „►Cut-Back“.

it cut-in

- KON 1** [...] i primi esempi di *cut-in*, il ►racconto sull'asse in →piano ravvicinato ottenuto per avanzamento della mdp, hanno spesso l'obiettivo di rispondere al desiderio spettatoriale di vedere di più, di vedere meglio.
 QUE Sainati/Gaudiosi 2007:129
- KON 2** Molte ►scene sono realizzate con la macchina da presa tenuta sempre nella stessa posizione utile,

- riservando un *cut-in* o un ► cut-back per particolari enfasi emotive. Queste ► inquadrature non sono necessariamente statiche, ma i movimenti sono discreti e sottili.
- QUE Cineteca D.W. Griffith 1982:113
- ANM 1 In den meisten Fällen handelt es sich um einen „► raccordo sull'asse in avanti“, die üblichste Form des „cut-in“.
- ANM 2 Siehe auch Antonym „► cut-back“.

de Cut-Back

GRA m.

SYN Cut-Out, Wegsprung, Zurücksprung, Rückschnitt, Schnitt zurück, Rücksprung

DEF 1 *Cut Back*: ► Schnitt zurück auf eine raumgreifendere ► Einstellung [it „inquadratura più ampia“].
QUE vgl. Kamp/Rüsel 2007:75

DEF 2 Von [einer] →nahen Einstellung auf [eine] weitere [it „inquadratura più ampia“] ►umschneiden.
QUE Appeldorn 2002:35

DEF 3 Schneidet man von A1 nach A2 handelt es sich um einen ►Cut-in, eine Annäherung an das Geschehen. Eine entgegengesetzte Entfernung vom Geschehen von A2 auf A1 wird *Cut-back* genannt [siehe „►180°-Bereich“].
QUE Ast 2002:25

DEF 4 Folgt beim ►Schnitt nach einer ►Detailansicht ein Blick auf einen größeren ►Ausschnitt der Szenerie, so nennt man dies *Cut-Out*. Dabei bleibt der ►Blickwinkel der Kamera etwa gleich. Sieht man im beim Western-Duell also zunächst dem Gegner ins Gesicht und bekommt im Anschluss beide Gegner zu sehen, ist dieser Schnitt ein *Cut-Out*.
QUE CD Agent (www)

DEF 5 *Cut Back*: Ein ►Schnitt, der nach einem ►Cut Away oder ►Zwischenschnitt wieder auf die vorherige Handlung zurückführt. [siehe ANM 3]
QUE Rother 1997:50

DEF 6 *Cut Back*: Im ►Continuity System ein ►Schnitt, der nach einem ►Zwischenschnitt in die ►Szene zurückführt oder nach einer ►Schuss-Gegenschuss-Folge in die Position des ►Master Shot zurückspringt [zurückspringen: siehe ANM 2]. [siehe ANM 3]
QUE Kamp/Rüsel 2007:145f

KON 1 Bei A2 nähert sich die Kamera der Handlung. Der ►Schnitt von Kamera A1 auf A2 entspricht einem ►Cut-In, zum Beispiel vom ►Establishing-Shot hinein in das Geschehen, von einer ►Totalen auf eine ►Amerikanische Einstellung oder von einer ►Halbnahen auf eine ►Nahe oder ►Großaufnahme. Von dem Cut-In kann nun auch wiederum zurückgeschnitten [zurückschneiden: siehe ANM 2] werden: *Cut-Back* von A2 auf A1 [siehe „►180°-Bereich“].
QUE Beller 2005:16

KON 2 ►Cut-In und *Cut-Back* auf der zentralperspektivischen ►Kameraachse [„►Heranschnitt auf der Kameraachse“; „→Cut-Back auf der Kameraachse“] zum ►Re-establishing Shot ermöglichen Aufmerksamkeitsfokussierung und Überblick [siehe „►180°-Bereich“].
QUE Schnitt 2) (www)

KON 3 Mann kann auch zurückspringen [zurückspringen: siehe ANM 2], also von der →nahen Einstellung auf die weitere [it „inquadratura più ampia“] ►umschneiden. [...] Auch in diesem Fall ist es unbedingt erforderlich, dass bei jedem *Zurücksprung* oder ►Heransprung die Augen des Darstellers genau auf der gleichen Stelle des Bildschirms bleiben.
QUE Appeldorn 2002:35

KON 4 Ein Sonderfall ist das ►Heranspringen an einen Gegenstand auf der gleichen ►Kameraachse [►Heranspringen auf der gleichen Kameraachse]. Meist erfolgen solche Heran- [►Heransprung] oder *Wegsprünge* über mehrere ►Aufnahmen des Objekts und erwecken den Eindruck großer

- QUE Dynamik und Dramatik.
Medienhaus (www)
- KON 5** Sind die →Bildgrößen [►Einstellungsgrößen] und -ausschnitte [►Bildausschnitt] gut gewählt, erscheinen der „►Ransprung“ oder der „Wegsprung“ als →Übergänge, die der Betrachter kaum wahrnimmt, aber dennoch seine Aufmerksamkeit beanspruchen.
- QUE FWU (www)
- KON 6** In der zweiten ►Einstellung liegt ein ►Cut-in vor, der in Nr. 3 durch einen der Handlung folgenden *Cut-back* abgelöst wird. Ansonsten reihen sich hier noch mehrere Cut-ins [...] und *Cut-backs* [...] aneinander [...]. [...] Wenn eine Person sich aus dem Bildrahmen bewegt, zeigen die nachfolgenden *Cut-backs* den Fortgang der Bewegung. Außerdem zeigen sie die Standpunkte der Personen im Raum. [...] Die ►Kamerabewegungen bleiben im Allgemeinen recht moderat. In Einstellung Nr. 5 macht ein Zurückweichen der Kamera aus einer ►Halbtotale eine →Raumtotale. Hiermit wird ein *Cut-back* auf die ►Totale ersetzt.
- QUE Ast 2002:35f
- KON 7** Man spricht dann auch von ►Reframing durch *Cut-Back* in den ►Establishing Shot.
- QUE Schleicher/Urban 2005:170
- KON 8** Trotz der beschriebenen Techniken wird es nach einer gewissen Anzahl von ►Naheinstellungen notwendig, den Zuschauerinnen und Zuschauern eine weitere Rückversicherung zu geben, dass sich an den äußeren Bedingungen von ►Szene und Schauplatz nichts geändert hat [...]: Das Publikum braucht die Information, dass es das Geschehen noch überblickt. Diese Rückversicherung erhält es durch einen *Schnitt zurück* [►Schnitt] auf eine raumgreifendere ►Einstellung (*Cut Back*), etwa auf die halbtotale Position [►Halbtotale] des ►Cut In oder die ►Totale des ►Master Shots. [...] neue Gesprächspartner kommen hinzu oder andere Personen verlassen den Raum: All dies sind typische Motivationen für einen *Cut Back*. Soll eine Szene beendet werden, so ist der *Cut Back* die „klassische“ Lösung. Die Kamera entfernt sich von den Protagonisten, um die Szene abzuschließen [...].
- QUE Kamp/Rüsel 2007:75
- KON 9** Hier ist eine ►Einstellung mit der Mondwolke ein funktionaler ►Zwischenschnitt, gleichzeitig aber auch ein *Cut-Back* in ein schon gezeigtes Motiv, das als ►Cut-Away eingeführt wurde [...]. [siehe ANM 3]
- QUE Beller 2005:28
- KON 10** Der reorientierende *Rückschnitt* [►Reestablishing Shot] auf die Umgebung sollte immer eine leicht veränderte Perspektive haben [...].
- QUE Müller 2003:161
- ANM 1** Die Benennung „Rücksprung“ wird von Kuchenbuch (2005:71) auch in der Bedeutung von „►Flashback“ verwendet.
- ANM 2** Häufig in diesem Kontext verwendete Verben sind „zurückspringen“ bzw. „zurückschneiden“ (siehe z.B. DEF 6, KON 1 und 3 sowie Mikunda 2002:135).
- ANM 3** Die Benennung „Cut-Back“ wird grundsätzlich für zwei Möglichkeiten verwendet: 1) Cut-Back im Raum (hierfür eignet sich auch die Benennung „Cut-Out“) oder 2) semantisch im Sinne „zu einer bereits gezeigten ►Einstellung zurückkehren“ (siehe z.B. KON 9, DEF 5 und 6). Der „Cut-Back“ kann aber auch beide Möglichkeiten vereinen (z.B. bei einem „►Reestablishing Shot“), weshalb es nicht viel Sinn macht, den Terminus „Cut-Back“ als Polysem zu behandeln (es wurde daher auf zwei getrennte Einträge verzichtet).

- ANM 4** Bei einem Cut-Back handelt es sich sehr oft um einen ► Reestablishing Shot (siehe z.B. KON 2, 7 und 10) bzw. um einen „→Cut-Back auf der Kameraachse“.
- ANM 5** Nicht zu verwechseln mit dem „► Cut Away“, auch „► Wegschnitt“ genannt.
- ANM 6** Siehe auch Antonym „► Cut-In“.

it cut-back

- KON** Molte ► scene sono realizzate con la macchina da presa tenuta sempre nella stessa posizione utile, riservando un ► cut-in o un *cut-back* per particolari enfasi emotive. Queste ► inquadrature non sono necessariamente statiche, ma i movimenti sono discreti e sottili.
- QUE** Cineteca D.W. Griffith 1982:113
- ANM 1** In den meisten Fällen handelt es sich um einen „→raccordo sull'asse indietro“ (auch: „→raccordo sull'asse (ottico) di riduzione“), die üblichste Form des „cut-back“.
- ANM 2** Siehe auch Antonym „► cut-in“.

de Zwischenschnitt

SYN Zwischenbild

DEF 1 Das Einfügen der ► Aufnahme z.B. eines Gegenstandes in eine kontinuierliche ► Szene, oft zur Überbrückung von ► Anschlüssen zwischen zwei verschiedenen Aufnahmen (► Takes) einer ► Einstellung.
QUE Monaco 2006:189

DEF 2 Eine die Bedeutung des ► Cover Shots, des ► Inserts und das ► Cut Away deckende Bezeichnung; als *Zwischenschnitt* können alle aus einer kontinuierlichen Handlung führenden ► Schnitte bezeichnet werden, wobei verschiedene Funktionen mit dem Ausdruck abgedeckt werden.
QUE Rother 1997:332

DEF 3 Mit dem Begriff „*Zwischenschnitt*“ werden verschiedene Arten von Einfügungen einzelner ► Einstellungen in ► Szenen bezeichnet. Folgende Varianten werden näher unterschieden: ► Insert, ► Cut Away, ► Reaction Shot, ► Bridging Shot.
QUE Fuxjäger (www)

DEF 4 Hinter diesem scheinbar einfachen Montagemuster [► Montage] verbirgt sich eine ganze Reihe von Möglichkeiten, etwas in einem Ablauf dazwischenzuscheiden [siehe ANM 2]: ► Cut Away, ► Insert, ► Continuity-Shot und ► Bridge-Shot.
QUE Schleicher/Urban 2005:178

DEF 5 Kurze ► Einstellung [...] die in eine ► Szene, einen Handlungsablauf oder zwischen zwei Szenen als neutraler →Übergang eingefügt wird. [...] Häufig werden Einzelheiten eines Motivs in ► Großaufnahme gezeigt. Motivanteile, die sonst im Rahmen einer Handlung nicht sichtbar sind, werden mit dem *Zwischenschnitt* hervorgehoben. An geeignete *Zwischenschnitte* sollte beim Filmen stets gedacht werden, um einen Film beim späteren ► Schneiden gegebenenfalls retten zu können.
QUE Liebscher (www)

DEF 6 Einfügen einer zusätzlichen ► Einstellung in eine vorhandene ► Szene, z.B. Zuschauer-*zwischenchnitte* bei Sportbeiträgen.
QUE Müller 2003:311

KON 1 Auch wenn die Realzeit verkürzt dargestellt wird, soll der Eindruck einer kontinuierlichen Handlung bestehen bleiben. Dazu dient der *Zwischenschnitt* (► Insert, ► Continuity-Shot). Er zeigt ein Körperteil des Schauspielers oder ein Detail der Handlung, z.B. einen Brief oder eine Zeitungsüberschrift, mitten im Ablauf der Handlung. Aus dieser kann dann unmerklich ein Stück herausgekürzt werden. Es entsteht der Eindruck, die Handlung sei nicht unterbrochen worden und wäre kontinuierlich weitergelaufen. Ein kurzer *Zwischenschnitt* ist beispielsweise angebracht, wenn eine Person einen großen Raum durchqueren muss und ein großer Teil des Weges dadurch überdeckt werden kann.
QUE Ast 2002:26f

KON 2 Ein *Zwischenschnitt* wird eingesetzt, wenn eine Aktion verkürzt werden soll, er dient aber auch dazu, einen ► Achssprung zu vermeiden.
QUE Reil 2001:182

KON 3 Richtungswechsel erfordern neutrale *Zwischenschnitte*.
QUE Müller 2003:191

KON 4 Beim Fernsehen werden sehr kurze ► Weißblenden, die nur wenige ► Frames lang sind, benutzt, um den ► Bildsprung zu vermeiden, der sich ergibt, wenn man die Ansprache einer Person kürzen muss

- und kein Material für *Zwischenschnitte* hat.
 QUE Müller 2003:203
- KON 5** [...] den Krimiseher auf falsche Fährten locken [...], indem sie durch *Zwischenschnitte* Details hervorheben, die vielleicht doch nicht von Bedeutung sind.
 QUE Mikos 2003:222
- KON 6** [...] Verbindungen von ►Einstellungen werden durch Bewegungen oder Blickkontakte motiviert, Achsenverhältnisse müssen gewahrt werden (►180°-System), *Zwischenschnitte* sorgen für Kontinuität [...]
 QUE Koebner 2007:450
- KON 7** ►Cut Back: Im ►Continuity System ein ►Schnitt, der nach einem *Zwischenschnitt* in die ►Szene zurückführt [...].
 QUE Kamp/Rüsel 2007:145f
- KON 8** Hier ist eine ►Einstellung mit der Mondwolke ein funktionaler *Zwischenschnitt*, gleichzeitig aber auch ein ►Cut-Back in ein schon gezeigtes Motiv, das als ►Cut-Away eingeführt wurde [...].
 QUE Beller 2005:28
- KON 9** Wenn die gleiche ►Szene mit der gleichen Handlungsabfolge gezeigt wird, aber in *Zwischenschnitten* noch ►Großaufnahmen von der Hand auf der Klinke und den sich bewegenden Beinen sowie eine ►Nahaufnahme auf ihr erwartungsvolles Gesicht zu sehen sind, dann werden diese *Zwischenschnitte* vorbewusst wahrgenommen. Sie stehen zwar im Dienst der Handlungskontinuität, entsprechen aber nicht der alltäglichen Wahrnehmung. Die Zuschauer können zwar beim Betrachten von Ereignissen oder Objekten die Brennweite ihrer Augen verändern, nicht aber die ►Einstellungsgrößen.
 QUE Mikos 2003:211
- KON 10** *Zwischenbilder* [...] werden bis heute in der ►Montage verwendet, um die Zeit zu raffen und den Eindruck von Kontinuität zu vertiefen: Man ►schneidet z.B. vom Hauptgeschehen auf solche Personen, die es beobachten. Außerdem werden sie verwendet, um defektes Material zu „reparieren“ – ist die Haupthandlung mit einer Unterbrechung aufgezeichnet worden, sodass ein ►Jump Cut, ein Sprung zwischen den Kamerapositionen entstünde, vermag ein ►Umschnitt auf Publikum, eine beliebige Nebenhandlung oder ein Handlungsdetail den Sprung zu überdecken [►Continuity Shot].
 QUE Koebner 2007:320
- KON 11** Soll der ►Achsensprung vollzogen werden, wird oft ein *Zwischenbild* gesetzt, das den →Übergang abmildert und eine Neuorientierung gestattet.
 QUE Koebner 2007:369
- ANM 1** Der Terminus „Zwischenschnitt“ (Oberbegriff) wird nicht immer im streng oberbegrifflichen Sinne verwendet, sondern fungiert manchmal auch als Synonym für die Unterbegriffe „►Insert“ und „►Cut-Away“. Siehe auch KON 1: hier werden „Insert“ und „►Continuity-Shot“ sogar explizit als Synonyme des Terminus „Zwischenschnitt“ angeführt.
- ANM 2** Verben, die im Kontext des „Zwischenschnitts“ häufig in der Bedeutung von „einfügen“ verwendet werden und im Italienischen meist mit „inserire“ übersetzt werden können: „dazwischenschneiden“, „zischenschneiden“, „unterschneiden (mit)“, „hineinschneiden“, „einschneiden“, „einmontieren“. Siehe auch „►schneiden“ und „►montieren“.
- ANM 3** Siehe auch „►Continuity Shot“, ein Terminus, der häufig synonym mit dem Terminus „Zwischenschnitt“ / „Zwischenbild“ verwendet wird.
- ANM 4** Extrem kurze Zwischenschnitte werden „►Flashes“ genannt.

it inserto**SYN** insert (*m.*)**V** „insertare“**DEF 1** ► Inquadratura o breve ► ripresa inserita tra due inquadrature che sono in stretta relazione tra di loro.**QUE** Morales 2004:157**DEF 2** L'*inserto* è un'► inquadratura non direttamente collegata a quella che la precede e a quella che la segue, inserita tra le due, e a volte può essere estranea allo spazio e al tempo del racconto, o a tutti e due contemporaneamente. Può essere un „► taglio sul pane“ in una ► scena con delle persone a tavola, o uno ► stacco sull'allucinazione di un personaggio in un racconto parapsicologico.**QUE** Morales 2004:56**DEF 3** Raccordo fra due ► inquadrature, generalmente girate a fine riprese [► ripresa] in funzione delle richieste di ► montaggio per arricchire la ► sequenza o correggere eventuali ► errori di attacco.**QUE** Vezzoli 2002:113**KON 1** Il ► raccordo di posizione è complementare alla ► regola dei 180°, essendo praticabile solo se la ► scena è stata ripresa [► riprendere] senza scavalcare la → linea immaginaria [► scavalcare la linea immaginaria]. E come nella regola dei 180°, esistono casi in cui l'inversione è accettabile: quando tra un'► inquadratura e l'altra si introduce un *inserto* (il ► dettaglio di una lettera, un esterno ecc.), oppure quando sono gli attori o la macchina da presa a spostarsi „in continuità“ (cioè senza ► stacchi) oltre la ► linea dei 180° [► scavalco di campo „corretto“].**QUE** Buccheri 2003:232f**KON 2** Un terzo procedimento, infine, è quello dell'*inserto* (► cut away), ovvero di un'► inquadratura di transizione su qualcos'altro, che dura meno del tempo dell'azione messa in ellissi.**QUE** Rondolino/Tomasi 2002:153f**KON 3** [...] un'altra frequente soluzione alternativa ai modelli della ► continuità è quella del ricorso a *inserti* non diegetici [► diegesi], che interrompono la regolare e continua successione di ► inquadrature attraverso ► piani estranei allo spazio e al tempo del racconto, che divengono spesso strumenti di associazioni metaforiche e cui l'istanza narrante ricorre per determinare il senso di una situazione.**QUE** Rondolino/Tomasi 2002:202**KON 4** Avevamo in precedenza suggerito come lo ► scavalco di campo potesse essere attuato grazie a certi accorgimenti. I due più frequenti sono quelle del posizionamento della macchina da presa non più al di qua bensì sulla linea [► linea dell'azione] e quello dell'utilizzo degli *inserti*. In entrambi i casi si dà vita a un ► piano di transizione che permette, senza troppi scossoni, di oltrepassare la linea dell'azione nel piano successivo [► scavalco di campo corretto] e di dar così vita a un nuovo segmento che sarà a sua volta costruito sulla base dei principi dello ► spazio a 180°.**QUE** Rondolino/Tomasi 2002:175**KON 5** Esempio di *inserti* non diegetici [► diegesi], „gioia del prigioniero“: Per rendere visivamente l'idea della gioia, scaturita dalla notizia dell'imminente liberazione, Pudovkin monta un grappolo di immagini di primavera (acqua che sgorga) e di felicità infantile (bambini che ridono), alternandole a quelle del prigioniero nella sua cella.**QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:110**KON 6** [...] ci sono registi che, una volta decisa l'impostazione, selezionano i punti dove è opportuno girare i

- piani ravvicinati [→piano ravvicinato] da „*insertare*“ nel ►master (►campi medi, ►primi piani ecc. [...]): in questo caso, le ►inquadrature vanno girate più lunghe del pezzo da inserire, per non arrivare al ►montaggio con scarse o nulle possibilità di raccordarle [►raccordo]. [...] Anzi, poiché il procedimento master/*inserti* è stato praticato sistematicamente nella Hollywood del periodo d'oro, potremmo dire che i registi moderni hanno lavorato sulla ►regia classica in due direzioni [...].
 QUE Buccheri 2003:162ff
- KON 7** [...] la ►regola dei 180° prevede le seguenti possibilità di scavalcare la →linea immaginaria [►scavalcare la linea immaginaria] senza disorientare lo spettatore [...]: usare degli *inserti*: se in una ►scena di inseguimento gli indiani e la diligenza corrono sullo schermo da sinistra a destra, basterà inserire il ►primo piano di un passeggero terrorizzato e nel piano successivo si potranno mostrare gli indiani o la diligenza che corrono in direzione opposta (da destra a sinistra). È un trucco di ►montaggio molto frequente per risolvere situazioni di continuità troppo complicate.
 QUE Buccheri 2003:169ff
- KON 8** Nel reportage vi è di solito la necessità di presentare un evento nel suo sviluppo senza però avere la possibilità di ricorrere a una pianificazione preliminare delle ►riprese, che consentirebbe di predisporre le ►angolazione adeguate. Si ricorre in tal caso all'inserimento di *inserti*, brevi ►inquadrature prive di relazioni di angolazione con le altre inquadrature ma che comunque appartengono all'ambiente in cui si svolge l'azione. Proprio perché frutto di angolazioni arbitrarie, gli *inserti* spezzano la continuità fra le inquadrature ma vengono comunque ritenute un male necessario quando non vi sia la possibilità di legare le stesse secondo le regole grammaticali. Si tratterà di ►piani di ascolto, cioè ►primi piani di spettatori, folla plaudente, bandiere sventolanti, ovvero del ►dettaglio di un cronometro o comunque di qualsiasi altra inquadratura che, slegata dai rapporti di continuità che collegano le altre, consente il →passaggio fra ►inquadrature che non si potrebbero ►montare in consecuzione [montare in consecuzione“: de „→zusammenmontieren“, „→zusammenschneiden“].
 QUE Mazzoleni 2002:40
- KON 9** Un oggetto ripreso [►riprendere] in ►dettaglio, introducendo uno spazio astratto, costituisce un efficace *inserto* perché, facendoci dimenticare le posizioni della mdp e dei soggetti ripresi nell'►inquadratura precedente, rende accettabili nuove ►angolazioni, anche se non grammaticalmente corrette. In virtù del fatto che spezza il rapporto di continuità spazio-temporale fra le inquadrature, l'*inserto* trova una efficace utilizzazione quando si intendano comprimere i tempi dell'azione.
 QUE Mazzoleni 2002:41
- ANM 1** In der italienischen Fachsprache des Films wird im Gegensatz zur deutschen Fachsprache nicht zwischen dem Oberbegriff „Zwischenschnitt“ und den Unterbegriffen „►Insert“ und „►Cut-Away“ unterschieden; man spricht in allen drei Fällen von „inserto“.
- ANM 2** Ganz kurze „inserti“ werden „►flash cut“ (bzw. nur „flash“) genannt.

de Flash**GRA** m.**SYN** Flash Frames, Short Cut (*m.*), Flasheffekt, Flickereffekt**DEF 1** *Flashes* sind Bildsplitter, die Reizwechsel bewirken – entstanden durch extrem kurze ►Zwischenschnitte [...]. Manchmal sind sie einfach irritierende Lichtblitze, hervorgerufen durch schnelle ►Blenden in reines Weiß [►Weißblende]. Meist stehen sie jedoch in einem inneren Zusammenhang mit der Handlung, unterstützen sie emotional.**QUE** Mikunda 2002:179**DEF 2** Sehr kurzer ►Zwischenschnitt.**QUE** Pawlenka/Heumann 2007:568**KON 1** Soll [...] verdeutlicht werden, dass an einer bestimmten Stelle ein Zeitsprung stattgefunden hat, erfolgt ein Weiß-Zwischenschnitt [►Zwischenschnitt] [...]. Dies ist z.B. der Fall, wenn vorliegendes Interviewmaterial durch Herausschneiden [►Schneiden, Entfernen] gekürzt wurde. Die weiße →Bildfläche blitzt dabei kurz auf, weil sie nur über eine Dauer von ca. drei ►Frames zu sehen ist (engl. *white flash frames*).**QUE** Petrasch/Zinke 2003:239**KON 2** Als Mallory den Tankwart ermordet [...], motivieren *Flashes* den Mord in ►Zwischenschnitten, die zeigen, wie ihr Vater sie sexuell missbrauchte. Und während des gewalt[samen] Gefängnis-aufstandes, in dessen Zentrum sich das inzwischen verhaftete Pärchen befindet, sind in extrem kurzen Zwischenschnitten Gewaltszenen aus Zeichentrickfilmen zu sehen.**QUE** Mikunda 2002:179f**KON 3** In „From Dusk Till Dawn“ (USA 1996) arbeitet Robert Rodriguez ebenfalls mit *Short Cuts* im Sinne von verdrängter Wahrnehmung. [...] Das Gegenteil vom *Short Cut* ist die ►Plansequenz.**QUE** Schleicher/Urban 2005:187**KON 4** In Avantgardefilmen der 20er Jahre wurde ein *Flickereffekt* durch die ►Montage von kurzen hellen, alternierend mit kurzen dunklen ►Einstellungen erzielt. [...] Auch der sowjetische „Montagist“ Dsiga Wertow arbeitete beim seinem [...] Film „Der Mann mit der Kamera“ [...] mit dem *Flickereffekt* rhythmischer, kurz geschnittener [►schneiden] Einstellungen, die nur wenige ►Frames enthielten.**QUE** Schleicher/Urban 2005:186**KON 5** Die Präsentation von Kurzformen von Handlungen in oft abruptem Wechsel („*Short-Cut-Dramaturgie*“) hat ihre Ursache auch in den Serien und Musikvideos, die ähnliche Verdichtungen als gängige Erzählmuster etabliert haben.**QUE** Hickethier 2007:152**ERK** Beim Fernsehen werden sehr kurze ►Weißblenden, die nur wenige ►Frames lang sind, benutzt, um den ►Bildsprung zu vermeiden, der sich ergibt, wenn man die Ansprache einer Person kürzen muss und kein Material für ►Zwischenschnitte hat.**QUE** Müller 2003:203

it flash cut

SYN flash

DEF Brevissimo ► inserto.

QUE Mazzoleni 2002:121

KON 1 [...] vi ha alternato un *flash cut* in ► soggettiva [...]. [...] *flash cut* veloci come proiettili (la soggettiva di un uomo colpito a morte) [...].

QUE Mazzoleni 2002:110ff

KON 2 Un'immagine brevissima, folgorante come un flash, che l'occhio registra e la coscienza fa appena in tempo a decifrare, ma che lascia nello spettatore una sensazione indefinibile di turbamento. [...] Per capire la forza incandescente di quel *flash* bisogna analizzare com'è strutturata tutta la ► sequenza, perché è dalla calibratissima economia espressiva, dall'uso funzionale dei ► movimenti di macchina, dalla durata esatta delle ► inquadrature che, a quel brevissimo ► inserto, deriva tutta la sua forza.

QUE Mazzoleni 2002:120f

KON 3 Il *flash cut* funziona sfruttando i difetti della nostra percezione visiva, la nostra incapacità di distinguere coscientemente – un oggetto, una forma, un'azione – al di sotto di una soglia minima di durata dell'immagine e di velocità del movimento: ► inquadrature così rapide e confuse non portano a nulla di intellegibile, ma alimentano pesantemente il flusso di movimento che transita tra le inquadrature stesse.

QUE Cassani 2000:175

KON 4 Queste ► sequenze „coreografate“ [...] hanno uno stile vicino ai clip e agli spot: discontinuità accentuata, attacchi duri [→attacco duro], *flash cut*, ► ralenti.

QUE Buccheri 2003:265

KON 5 [...] come un *flash* bianco che serve ad ammorbidire e rendere più fluidi gli ► stacchi fra immagini successive.

QUE Mazzoleni 2002:135

de Insert**GRA** n.**SYN** Insert Shot

DEF 1 Die ► Aufnahme eines Gegenstands, z.B. Kalender, Brief, Schlagzeile, der, in den Film eingeschnitten [→einschneiden], eine dramaturgisch wichtige Information vermittelt.
QUE Monaco 2006:84

DEF 2 ► Einstellungen, die in ► Szenen hineingeschnitten [→hineinschneiden] werden, ohne die Kontinuität der Handlung zu unterbrechen. Zwei grundlegende Formen des *Inserts* lassen sich unterscheiden, bei denen Schriftstücke oder Gegenstände in den Ablauf der Szene durch eine ► Großaufnahme eingefügt werden [bloße Information oder kommentierender/zitierender Wert der *Inserts*]. [...] *Inserts* können der aktuellen Szene entnommen sein [...], doch können sie auch einen davon unabhängigen Raum entstammen. [...] Eine Information zu Handlungsort und Zeit, entweder als ein →Zwischentitel auf neutralem Grund oder über einem Szenenbild, wird gelegentlich auch als *Insert* bezeichnet, obwohl es streng genommen nicht in die Szene hineingeschnitten wird.
QUE Rother 1997:158f

DEF 3 Ein ► Zwischenschnitt, der eine Zeitungsüberschrift, einen Brief, eine Landkarte o.Ä. im Bild zeigt, wird als „*Insert*“ bezeichnet. Diese Form des Zwischenschnitts bringt die Zuschauer [...] auf den Kenntnisstand der gezeigten Personen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:239

DEF 4 →Texteinblendungen [►Einblendungen] oder →Zwischentitel.
QUE Kamp/Rüsel 2007:147

DEF 5 Schriftliche ►Einblendungen (mit Orts- und Zeitangaben oder Erläuterungen historischer Zusammenhänge).
QUE Kamp/Rüsel 2007:101

KON 1 Ein „*Insert*“ unterbricht die Kontinuität der Handlung innerhalb einer ► Szene nicht. Der Begriff ist eher von produktionstechnischer denn filmanalytischer Relevanz. In „*Inserts*“ sind keine Darsteller zu sehen, sodass diese ohne deren Beisein gedreht werden können.
QUE Fuxjäger (www)

KON 2 Kontinuierlich gefilmte ► Totale einer gesamten ► Szene oder ► Sequenz, in die später dann am Schneidetisch [►Schneiden] zusätzlich Groß- [►Großaufnahme] und ►Detailaufnahmen oder *Inserts* eingefügt werden.
QUE Koebner 2007:429

KON 3 Die ersten *Inserts*, die zur Verbindung von Handlungen eingeschoben wurden, und der erste ► Cutaway, ein von der Haupthandlung abschweifender Blick, gingen ebenfalls auf das Konto der nicht-narrativen Filme.
QUE Ast 2002:15

KON 4 Meist werden die *Inserts* mit den Titelbuchstaben zu Beginn eines Films weich ins Bild eingeblendet [►einblenden]. Kubrick lässt die *Inserts* jedoch hart ins Bild springen [►harter Schnitt]. Er macht so aus dem notwendigen Übel, den Filmtitel, Verleih und Regisseur nennen zu müssen, einen stolzen dramatischen Effekt. [...] „2001 – Odyssee im Weltraum“: [...] Da springt aus den Fanfarenstoß des anschwellenden Musikthemas ein *Insert* ins Bild: „Metro-Goldwyn-Mayer zeigt“. Nach einigen

- Sekunden wird es weich ausgeblendet [►ausblenden]. Die Musik erhebt sich nun zum zweiten Fanfarenstoß. Auf das akustische Signal erscheint sprunghaft in großen Lettern das *Insert*: „Stanley Kubrick Produktion“ – weiche ►Ausblendung. [...] Zustande kommt diese Steigerung nicht nur durch die jedes Mal stärker akzentuierte Musik, sondern auch, weil die *Inserts* bei jedem Mal großflächiger sind [...].
- QUE Mikunda 2002:281f
- KON 5** [...] die schriftlichen *Inserts* verfahren nach dem Muster der deduktiven Informationsvermittlung (vom Allgemeinen zum Speziellen) und führen optimal ins Geschehen ein.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:115
- KON 6** Man kann sie nochmals unterteilen in eine ►Nahaufnahme des Gesichts (►Close-up) oder eines anderen Körperteils des Schauspielers oder Details der Handlung (*Insert*).
- QUE Ast 2002:14
- KON 7** Der Herr im linken Vordergrund, der als Zeitungsleser bereits eingeführt worden war, blättert eine Seite weiter und bietet ein zweites Mal den Anlass zur Subjektivierung des Kamera-Auges [►subjektive Kamera]. Es folgt ein weiteres Zeitungs-*Insert* aus dem Blickwinkel des Mannes.
- QUE Heydolph 2004:171
- KON 8** Alle Teilaufnahmen [►Aufnahme] des Geschehens sowie alle *Inserts* werden auf den ►Master Shot abgestimmt.
- QUE Koebner 2007:369
- KON 9** [...] wobei das Gespräch kontinuierlich fortzuschreiten scheint, allerdings von kurzen *Inserts* unterbrochen ist, die die Papierbahnen in der Druckmaschine der Zeitung zeigen.
- QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:144
- KON 10** Die Wirksamkeit des Bildes wird ergänzt und relativiert durch die hinzutretende Sprache in ihren verschiedenen Dimensionen von der Schrift im Bild (*Inserts*) und zwischen den Bildern (→Zwischentitel) bis zur gesprochenen Sprache im ►Tonfilm. [...] Ähnlich finden sich auch in den Filmen von Jean-Luc Godard [...] häufig Schrift*inserts*, die eine zusätzliche Mitteilungsebene zum Spiel darstellen.
- QUE Hickethier 2007:97ff
- ANM 1** Mit dem Terminus „Insert“ kann auch Schrift im Bild gemeint sein (siehe z.B. DEF 4 und 5, KON 4,5 und 10); demzufolge wird der Terminus „Insert“ manchmal synonym mit „→Texteinblendung“ verwendet.
- ANM 2** Einige Autoren (Koebner, Beller, Borstnar/Pabst/Wulff) machen auch von der Benennung „insertive Montage“ Gebrauch; Koebner (2007:320) verwendet in diesem Zusammenhang auch das eher unübliche Verb „insertieren“.
- ANM 3** Inserts sind typischerweise ►Nah-, ►Groß- oder ►Detailaufnahmen.
- ANM 4** Verben, die im Kontext des „Inserts“ oft verwendet werden: siehe „►Zwischenschnitt“, ANM 2.
- ANM 5** Siehe auch Oberbegriff „►Zwischenschnitt“.

it inserto

ANM 1 Siehe Eintrag „► Zwischenschnitt“/„► inserto“.

ANM 2 In der italienischen Fachsprache des Films wird im Gegensatz zur deutschen Fachsprache nicht zwischen dem Oberbegriff „► Zwischenschnitt“ und den Unterbegriffen „Insert“ und „► Cut-Away“ unterschieden. Man spricht in allen drei Fällen von „► inserto“. Ist aufgrund des zu übersetzenden deutschen Ausgangstextes auch im Italienischen eine Unterscheidung notwendig, kann man z.B. auf die englische Benennung „insert shot“ (ÜV) zurückgreifen.

de Cut-Away

GRA m.

SYN Wegschnitt, Cut-Away-Shot

DEF 1 ► Zwischenschnitt, der von der eigentlichen Handlung kurzfristig wegführt (z.B motiviert durch den Blick einer Person).

QUE Kamp/Rüsel 2007:145

DEF 2 ► Schnitt auf etwas außerhalb des ► Mastershots Liegendes.

QUE Schleicher/Urban 2005:178

DEF 3 Der *Wegschnitt* (*Cut-away*) ist ein Motivwechsel innerhalb einer ► Szene: Der Gang der Handlung wird unterbrochen, von einer Haupthandlung wird auf ein nebensächliches Detail umgeschnitten [► umschneiden], Zeit vergeht. *Cut-aways* haben mehrere verschiedene Funktionen: Sie zeigen das Vergehen der Zeit an und ermöglichen Zeitsprünge. Gegebenenfalls wird ein Detail hervorgehoben, das die narrative Verwicklung, manchmal auch die Spannung erhöht. Eine Szene ist zu Ende, ein *Cut-away* zeigt noch einmal ein vergessenes Beweisstück / die nächste Szene.

QUE Koebner 2007:320

DEF 4 Ein ► Schnitt, der von der aktuellen Handlung wegführt, oft eingeleitet durch den Blick einer Person in das ► Off.

QUE Rother 1997:50

DEF 5 Wechsel auf eine ► Einstellung, die nicht zum inneren Kontext einer ► Szene gehört. Der bisherige filmische Raum wird erweitert, um die Ursache für den Blick einer handelnden Person oder für ein Geräusch, das vorher im ► Off zu hören war, zu verdeutlichen. [...] Diese Form des ► Zwischenschnitts bringt die Zuschauer [...] auf den Kenntnisstand der gezeigten Personen.

QUE Petrasch/Zinke 2003:239

DEF 6 Ist der ► Reverse-Cut durch einen Blick eingeleitet, der nach außerhalb des Aktionsradius des ► 180-Grad-Schemas verweist, wie bei den Kamerapositionen B4 und C4, liegt ein sogenannter *Cut-Away* vor, der nicht die „Tabulinie“ der ► Handlungsachse verletzt, weil er durch den Blick motiviert ist. Einer der Protagonisten hört zum Beispiel, während er im Dialog mit dem Partner ist, ein Geräusch. Sein Blick geht dann am Partner vorbei, und wir sehen im ► Gegenschuss die Ursache des Geräuschs, die außerhalb des bisherigen szenisch gezeigten Aktionsradius liegt und mit dem *Cut-Away* einen neuen Raum eröffnet.

QUE Beller 2005:18

DEF 7 ► Schnitt weg von den Hauptpersonen = ► Aufnahme für den ► Schnitt auf ein anderes im Raum befindliches Objekt (oder eine Nebenperson), um einen Sprung über die ► Handlungsachse [→ Sprung über die Handlungsachse] zu ermöglichen. [siehe auch „► Continuity Shot“]

QUE Müller 2003:179

KON 1 ► Cut Back: Ein ► Schnitt, der nach einem *Cut Away* oder ► Zwischenschnitt wieder auf die vorherige Handlung zurückführt.

QUE Rother 1997:50

KON 2 Hier ist eine ► Einstellung mit der Mondwolke ein funktionaler ► Zwischenschnitt, gleichzeitig aber auch ein ► Cut-Back in ein schon gezeigtes Motiv, das als *Cut-Away* eingeführt wurde [...].

QUE Beller 2005:28

- KON 3** Technisch bezeichnet der ►Master Shot eine länger gedrehte ►Aufnahme (►Totale oder ►Halbtotale), die als Grundlage einer ►Szene oder ►Sequenz dient. Der Master Shot wird dann beim ►Schnitt durch andere Aufnahmen (►Halbnah, ►Nah, ►Groß) ergänzt (►Cut In, ►Cut Back, *Cut Away*).
- QUE Kamp/Rüsel 2007:147
- KON 4** Dann schneidet Hitchcock aus der unmittelbaren Szenerie hinaus [hinausschneiden: siehe ANM 2] in die ►Totale (*cut-away shot*), und zwar auf eine ►Einstellung der schräg ins Bild ragenden Freiheitsstatue [...].
- QUE Mikunda 2002:134
- KON 5** Die ersten ►Inserts, die zur Verbindung von Handlungen eingeschoben wurden, und der erste *Cutaway*, ein von der Haupthandlung abschweifender Blick, gingen ebenfalls auf das Konto der nicht-narrativen Filme.
- QUE Ast 2002:15
- KON 6** Es befinden sich auch *Cut-aways* in diesem Ausschnitt. [...] In Nr. 30 und 32 wird Janes Reaktion auf die Gespräche gezeigt [►Reaction Shot].
- QUE Ast 2002:36
- ANM 1** Petrasch und Zinke (2003:239) führen den „►Umschnitt“ als Synonym vom Terminus „Cut-Away“ an. Diese synonyme Verwendung stellt eine Ausnahme dar; der Terminus „Umschnitt“ wird üblicherweise ganz allgemein im Sinne von „►Einstellungswechsel“ bzw. „►Schnitt“ verwendet. Die synonyme Verwendung rührt vermutlich daher, dass die Benennung „Umschnitt“ durch die Präposition „Um-“ den Motivwechsel betont und daher gerne im Kontext des „Cut Away“ verwendet wird, da sich dieser u.a. durch einen Motivwechsel auszeichnet.
- ANM 2** Verben, die im Kontext des „Cut-Away“ manchmal verwendet werden, sind z.B. „hinausschneiden“ (siehe z.B. KON 4) und „wegschneiden“ (siehe Eintrag „►Reaction Shot“, DEF 1). Eine Möglichkeit für die Übersetzung ins Italienische ist z.B. das allgemeinere „staccare su ...“ [►staccare].
- ANM 3** Eine Variante des „Cut-Away“ kann z.B. der „►Reaction Shot“ sein.

it inserto

- ANM 1** Siehe Eintrag „►Zwischenschnitt“/„►inserto“.
- ANM 2** In der italienischen Fachsprache des Films wird im Gegensatz zur deutschen Fachsprache nicht zwischen dem Oberbegriff „►Zwischenschnitt“ und den Unterbegriffen „►Insert“ und „Cut-Away“ unterschieden; man spricht in allen drei Fällen von „►inserto“. Ist aufgrund des zu übersetzenden deutschen Ausgangstextes auch im Italienischen eine Unterscheidung notwendig, kann man auf die englische Benennung „cut away“ (ÜV) zurückgreifen.

de Reaction Shot

SYN Reaktionsschnitt

DEF 1 Eine ►Einstellung, die von der Haupthandlung, z.B. einem Sprechenden, wegschneidet [„→wegschneiden“, „►Wegschnitt“ = „Cut-Away“] und die Reaktion einer anderen Figur zeigt.
QUE Monaco 2006:138

DEF 2 Eine Sonderform des ►Gegenschnitts ist der *Reaktionsschnitt*. Man sieht – meist in ►Großaufnahme – einen Menschen, der gerade auf das zuvor Gesehene oder Gehörte durch Emotionsausdruck reagiert. Die Großaufnahme ist nötig, um die emotionale Regung im Gesicht zu zeigen.
QUE Schwender 2006:70

DEF 3 Eine ►Aufnahme, die mimisches oder gestisches Reagieren wiedergibt.
QUE Schwab 2006:161

KON 1 Ein „*Reaction Shot*“ ist eine Variante eines „►Cutaway“.
QUE Fuxjäger (www)

KON 2 Der ►Schnitt kann Schwerpunkte im Textverlauf setzen und zum Beispiel den Schlüsselsatz eines Dialogs in einem Blick („*Reaction Shot*“) „nachhallen“ lassen, um damit den gesprochenen Text nicht auf seinen bloßen Informationswert zu reduzieren.
QUE Beller 2005:80

KON 3 Der ►Over-Shoulder-Shot [...] innerhalb des ►SRS [►Shot/Reverse-Shot] etablierte sich erst mit dem ►Tonfilm ab 1930, da man als *Reaction-Shot* nun auch denjenigen zeigen konnte, der nicht sprach, weil man denjenigen hören konnte, über dessen Schulter man dabei schaute.
QUE Beller 2005:17

KON 4 Der ►Schnitt legt letztendlich fest, ob der Akteur im ►On oder im ►Off gezeigt wird. Nur kann auch der Editor nicht grenzenlos die schlechten ►Takes eines Akteurs durch die Reaktionen des anderen Protagonisten ersetzen, statt Action nur Reaction zeigen, denn die Glaubwürdigkeit einer →Dialogszene [►Szene] würde bei zu vielen *Reaction Shots* reduziert.
QUE Schleicher/Urban 2005:174

KON 5 Andererseits kann sie [die Pause im Gespräch] als besondere Form des Schweigens im *Reaction-Shot* als Ausdruck aktiven Zuhörens montiert [►montieren] werden, verstärkt durch nonverbales Nicken, Zulächeln etc. bei Zustimmung. Eine Pause kann auch bewusst als unerwünschte Gesprächsunterbrechung eingesetzt werden, als Ablehnung, als Überforderung, als Ruhe vor dem Sturm. Mit anderen Worten: Ein Dialog lebt auch von seinen Pausen, seinem Schweigen.
QUE Schleicher/Urban 2005:176

KON 6 Ferner kann die ►Montage zur Dramatisierung des Kommunikationsaktes beitragen, indem sie ein bestimmtes Timing beim ►Einstellungswechsel wählt, die Bilder im Dialog umschneidet [►umschneiden] und mehr *Reaktionsschnitte* einsetzt.
QUE Schwab 2006:163

KON 7 Die Kamera fährt [►Kamerafahrt] langsam auf den entgeisterten Blick Clooneys zu, der es nicht fassen kann, als *Reaction Shot* auf die blutige Tote, die der Zuschauer aber erst zirka 20 Sekunden später nur ganz kurz schemenhaft sieht.
QUE Schleicher/Urban 2005:187

KON 8 Bei diesen Experimenten wurde ein und derselbe Gesichtsausdruck mit unterschiedlichen Objekten

- montiert [►montieren] und je nach Kontext wurde das immer gleiche Gesicht des Schauspielers unterschiedlich interpretiert: hungrig beim Teller, traurig beim Sarg etc. Der sogenannte ►Kuleschow-Effekt [...] entspricht also dem amerikanischen *Reaction Shot*.
 QUE Schleicher/Urban 2005:165
- KON 9** Dem ►SRS-Schema kann auch das Verhältnis →Shot/*Reaction-Shot* zugeordnet werden [...]. So werden, ähnlich wie beim Ping-Pong, Aktion und Reaktion deutlich gemacht.
 QUE Beller 2005:17
- KON 10** Auf dem Prinzip des ►Blickachsenanschlusses bauen die Konventionen der Dialoggestaltung auf: der ►Schuss-Gegenschuss (►Shot/Reverse-Shot), bei dem abwechselnd die beiden Dialogpartner gezeigt werden und der *Reaction Shot*, eine auflockernde Alternative zu ►Schuss-Gegenschuss-Schnitten, bei dem die Kamera nicht den Sprechenden, sondern den Zuhörer und seine Reaktion zeigt.
 QUE KU (www)
- KON 11** Aus dem ►Off-Screen können auch Personen sprechen, sodass man nur die Reaktion der Zuhörenden ►On-Screen beobachten kann – in den für Schauspieler schwierigen *Reaction Shots*, da sie hier [...] vorwiegend aus der Nähe mit beinahe klinischer Aufmerksamkeit betrachtet [werden].
 QUE Koebner 2007:267
- KON 12** Ingrid Bergmann erzählte einmal zu den Dreharbeiten zu[m] Film „Stromboli“, dass [...] Regisseur Rossellini ihr für eine ►Großaufnahme einen neutralen Gesichtsausdruck abverlangte, der dann [...] als *Reaction Shot* zu einem dramatischen Ereignis verwendet wurde [siehe „►Kuleschow-Effekt“].
 QUE Schnitt 4) (www)
- ERK 1** ►Zwischenschnitte von den Zuhörern vermeiden mögliche ►Bildsprünge und lassen den Film lebendig wirken.
 QUE Liebscher (www)
- ERK 2** Besonders in Dialogsituationen kann mit dem sogenannten „Dialogue Overlap“ [siehe „►Sound Overlap“ und „►nachgezogener Ton“] und einem ►Schuss-Gegenschussverfahren der Kamera effektiv ein Gespräch dynamisiert werden, indem bereits vor Beendigung der einen Figurenrede zu der anderen Figur geschnitten [►schneiden] wird, wodurch ihre Reaktion auf das Gesagte unmittelbar mimisch erfassbar wird.
 QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:125
- ERK 3** [Der Cutter ist] häufig gezwungen, ►Gegenschüsse zuhörender (nicht sprechender) Künstler [Reaction Shot] oder ►Großaufnahmen anderer Personen aus der gleichen ►Szene einzuschneiden [►einschneiden], wenn er *Schnittsprünge* vermeiden will.
 QUE Webers 2002:359
- ERK 4** In Nr. 30 und 32 wird Janes Reaktion auf die Gespräche gezeigt.
 QUE Ast 2002:36
- ANM 1** Der „Reaction Shot“ zeigt in der Regel die Reaktion (Gesichtsausdruck) des Protagonisten beim Zuhören bzw. auf das zuvor Gehörte in Gesprächssituationen. Beim „Reaction Shot“ kann aber auch die Reaktion (Gesichtsausdruck) des Protagonisten auf etwas zuvor Gesehenes bzw. auf etwas zuvor Erlebtes gezeigt werden (siehe DEF 2, KON 7 und 8). „Reaction Shots“ sind also nicht nur in Dialogsituationen zu finden, sondern auch dort, wo gezeigt werden soll, wie eine bestimmte Person auf eine zuvor gezeigte Aktion reagiert. In diesem Fall empfiehlt es sich, im Italienischen nicht von „piano d'ascolto“ (vergleichbar mit der manchmal verwendeten englischen Benennung „Listening Shot“) zu sprechen, sondern auf die seltener gebrauchte Benennung „inquadratura di reazione“ zurückzugreifen bzw. kontextbezogen zu übersetzen. Siehe ANM 2, it.

- ANM 2** Da der „Reaction Shot“ vorrangig in Dialogsituationen eingesetzt wird und Gespräche sehr häufig im „►Schuss-Gegenschuss-Verfahren“ aufgenommen werden, sind die Begriffe „Reaction Shot“, „►Schuss/Gegenschuss“ sowie „►Gegenschnitt“ eng miteinander verknüpft (siehe z.B. KON 9). Nicht nur, dass der Begriff „Reaction Shot“ sehr häufig im Kontext des „►Schuss-Gegenschuss-Verfahrens“ anzutreffen ist, sondern auch die Tatsache, dass es sich bei „►Gegenschnitten“ oft um „Reaction Shots“ handelt, sind Gründe dafür, dass der Terminus „Reaction Shot“ häufig synonym mit dem Terminus „►Gegenschnitt“ (auch „Gegenschuss“) verwendet wird, obwohl es sich um zwei verschiedene Begriffe handelt.
- ANM 3** In der Dialogmontage spricht man bei einer Abfolge von ►Einstellungen, wo auf Aktionen jeweils eine Gegenreaktion erfolgt, die also abwechselnd nach dem „►Schuss-Gegenschuss-Prinzip“ geschnitten sind, auch von „→Shot/Reaction-Shot“ (siehe z.B. KON 9) oder von „→Action-Reaction-Shots“ (siehe z.B. Fuxjäger [www]).
- ANM 4** Schwab (2006:161) verwendet auch die Benennung „Reaktionszwischenchnitt“.
- ANM 5** Bei einem „Reaction Shot“ handelt es sich meist um eine Form des „►Cut-Away“.

it **piano d'ascolto**

SYN inquadratura di reazione

DEF 1 ►Inquadratura dove viene ripresa [►riprendere] la persona che ascolta o che reagisce a qualcosa che non viene inquadrato [►inquadrare]. Solitamente inserita nelle ►riprese di campo e controcampo [►campo/controcampo].

QUE Vezzoli 2002:158

DEF 2 Quando in una ►scena di dialogo [→scena di dialogo], o in un dibattito televisivo, la regia stacca [►staccare] sul volto di chi sta ascoltando.

QUE vgl. Trovato (www)

DEF 3 L'►inquadratura di chi ascolta.

QUE Morales 2004:158

KON 1 Un'►inquadratura che per sua natura necessita di un ►raccordo sonoro è il cosiddetto *piano d'ascolto*, che si ha quando in una ►scena di dialogo [→scena di dialogo], o in un dibattito televisivo, la regia stacca [►staccare] sul volto di chi sta ascoltando. In un *piano d'ascolto* è il suono che pone le due inquadrature successive nel medesimo tempo e luogo.

QUE Trovato (www)

KON 2 Si tratterà di *piani di ascolto*, cioè ►primi piani di spettatori, folla plaudente, bandiere sventolanti, [...] o comunque di qualsiasi altra ►inquadratura che, slegata dai rapporti di continuità che collegano le altre, consente il →passaggio fra ►inquadrature che non si potrebbero ►montare in consecuzione [„montare in consecuzione“: de „→zusammenmontieren“, „→zusammenschneiden“].

QUE Mazzoleni 2002:40

KON 3 [...] inserire nel ►montaggio molti *piani d'ascolto* quando lui non parla [...].

QUE Morales 2004:71

- KON 4** [...] spostare leggermente la collocazione di un *piano d'ascolto*, in modo da collegare in modo più esplicito – per esempio – un'espressione del viso del personaggio inquadrato [►inquadrare] in relazione a una battuta pronunciata ►fuori campo.
QUE Cassani 2004:92
- KON 5** E, in effetti, se depuriamo il nostro lavoro dalle infinite discussioni e riflessioni sul fatto che il *piano d'ascolto* di Viola sia più intrigante del ►PP del suo interlocutore e su quale sia la migliore ►inquadratura per coprire [de „kaschieren“] il ►taglio di un'intervista, è esattamente questo che facciamo [...].
QUE Cassani 2004:63
- KON 6** La MDP con un *piano d'ascolto* riprende [►riprendere] Accattone che si volta, si guarda alle spalle. [...] ►FI del vecchietto, in *piano d'ascolto*, che è sempre intento a scavare la buca nello stesso posto, si volta di nuovo per guardarlo.
QUE Tuccini 2003:126ff
- KON 7** La prima è un *piano d'ascolto* di Annamaria sulla voce di Albertocchi [...].
QUE Sanguineti 2001:222
- KON 8** [...] ci si allontana dall'azione vuoi per una pausa di pensiero o di dialogo, vuoi per un commento muto (il cosiddetto →primo *piano d'ascolto*), nel caso che una presenza venga scelta per esprimere, senza parole, un legame fra quello che è stato e quello che verrà.
QUE Cremonini/Frasnedi 1982:27
- ERK** [...] in ►campo e controcampo [...] i ►piani mostrano chi parla o chi ascolta, in base alla volontà di mettere in rilievo quel che viene detto o quel che viene sentito.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:171
- ANM 1** Manchmal wird auch von einem „primo piano d'ascolto“ (siehe KON 8) gesprochen, weil ein „piano d'ascolto“ in der Regel als „►primo piano“ aufgenommen wird. Im Deutschen würde man in diesem Fall von einem „Reaction Shot in Großaufnahme“ (►Großaufnahme) sprechen.
- ANM 2** Der „piano d'ascolto“ zeigt die Reaktion (Gesichtsausdruck) des Protagonisten beim Zuhören bzw. auf das zuvor Gehörte in Dialogsituationen. Es kann aber auch die Reaktion des Protagonisten auf etwas zuvor Gesehenes bzw. auf etwas zuvor Erlebtes gezeigt werden. In diesem Fall empfiehlt es sich, nicht von einem „piano d'ascolto“ zu sprechen, sondern auf die seltener gebrauchte Benennung „inquadratura di reazione“ zurückzugreifen bzw. kontextbezogen zu übersetzen.

de Bridging Shot

- SYN** Bridge-Shot, Bridge, Überbrückungseinstellung, Ausweicheinstellung, Buffer Shot
- DEF 1** Eine ► Aufnahme, die einen Zeitsprung oder andere Diskontinuitäten überbrücken soll, z.B. fallenden Kalenderblätter, Eisenbahnräder, Zeitungs-Schlagzeilen, Wechsel der Jahreszeiten.
QUE Monaco 2006:28
- DEF 2** Ebenfalls eine Variante eines „► Cutaway“: Eine ► Einstellung, die entweder der Überbrückung der zeitlichen oder räumlichen Diskontinuität zwischen zwei ► Szenen einer Handlungslinie dient oder der Überbrückung einer (visuellen) Diskontinuität innerhalb einer Szene.
QUE Fuxjäger (www)
- KON 1** *Bridging Shots* werden konventionellerweise dazu eingesetzt, das Vergehen von Zeit anzuzeigen (häufig als kleine ► Montagesequenzen realisiert): fliegende Kalenderblätter, rotierende Eisenbahnräder, Schlagzeilen, Veränderungen der Jahreszeiten.
QUE Koebner 2007:320
- KON 2** Mit dem Begriff „► Zwischenschnitt“ werden verschiedene Arten von Einfügungen einzelner ► Einstellungen in ► Szenen bezeichnet. Folgende Varianten werden näher unterschieden: ► Insert, ► Cut Away, ► Reaction Shot, *Bridging Shot*.
QUE Fuxjäger (www)
- KON 3** ► Zwischenschnitt: Hinter diesem scheinbar einfachen Montagemuster [► Montage] verbirgt sich eine ganze Reihe von Möglichkeiten, etwas in einem Ablauf dazwischenzuscheiden [► dazwischenscheiden]: ► Cut Away, ► Insert, ► Continuity-Shot und *Bridge-Shot*. [...] Meist hat der Zwischenschnitt jedoch die Funktion, das fotografierte Geschehen als kontinuierlich erscheinen zu lassen, indem die in Wirklichkeit bei den Dreharbeiten entstehenden Pausen, Auslassungen oder Veränderungen überbrückt werden. Beim Spielfilm ist das ein übliches Verfahren, um zu kaschieren. Man schneidet auf *Ausweicheinstellungen* oder *Überbrückungseinstellungen* (*Bridge-Shots*).
QUE Schleicher/Urban 2005:178
- ANM 1** In der Regel handelt es sich bei einem „Bridging Shot“ um eine neutrale ► Einstellung; oft wird ein „► Cover Shot“ als „Bridging Shot“ verwendet.
- ANM 2** Häufig wird auch etwas allgemeiner von einer „► Verbindungseinstellung“ gesprochen.

it inquadratura-ponte

- SYN** esterno-ponte [siehe ANM 1]
- DEF** ► Inquadrature di esterni, di breve durata e prive di autonomia narrativa, utilizzate come ► transizione fra una ► sequenza e l'altra, per sottolineare il passaggio da un luogo ad un altro.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:153
- KON 1** [...] stacchi [► stacco] di ► montaggio invisibili [► montaggio invisibile], camuffati da un'*inquadratura-ponte* tra luoghi/tempi diversi [...].
QUE Spietati (www)

- KON 2** [...] *l'esterno ponte*: Non si tratta di effetti ottici, bensì di procedimenti di ►montaggio utilizzati convenzionalmente per marcare il passaggio da un'unità narrativa all'altra, sottolineando un cambiamento di luogo o un forte salto temporale. Infatti, per visualizzare il trascorrere del tempo, si può inserire tra una ►sequenza e la successiva un veloce ►montaggio-sequenza di immagini simboliche del tempo che passa: i fogli di un calendario che volano oppure il mutare delle stagioni sul medesimo paesaggio. Volendo invece testimoniare un mutamento di luogo, è possibile interpolare, tra due sequenze che si svolgono in spazi diversi, una breve ►inquadratura di un esterno (*esterno-ponte*, appunto) ad indicare l'avvenuto spostamento – e dunque la contiguità – dell'azione.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:94f
- ANM 1** Da bei „Bridging Shots“ meist Außenaufnahmen verwendet werden, ist der Terminus „esterno-ponte“ als Synonym angeführt, obwohl es sich um einen Terminus handelt, der gegenüber dem Terminus „inquadratura-ponte“ eine einschränkende Bedeutung hat, weil er sich ausschließlich auf „Bridging Shots“ mit Außenaufnahmen beschränkt. Ambrosini, Cardone und Cuccu (siehe DEF und KON 2) sprechen z.B. nur von „esterno-ponte“ und definieren auch nur diesen Terminus.
- ANM 2** Nachdem es sich beim „Bridging Shot“ um einen Unterbegriff des „►Zwischenschnitts“ handelt, kann man im Italienischen ggf. auch auf den Oberbegriff „►inserto“ zurückgreifen.
- ANM 3** Häufig wird auch der etwas allgemeinere Terminus „►inquadratura di raccordo“ verwendet.

de Continuity Shot

- SYN** Anschlusseinstellung, Verbindungseinstellung, Übergangseinstellung, Anschlussaufnahme, Anschlussbild
- DEF** Das Dazwischen- und Unterschneiden [→dazwischenschneiden, →unterschneiden] mit einer eigentlich überflüssigen ►Einstellung hat als ►Zwischenschnitt die Funktion, eine Filmhandlung „als-ob-kontinuierlich“ zu zeigen (engl. *continuity shot*). Auf diese Weise gelingt es häufig, einen ►Achsensprung oder fehlende *Anschlussaufnahmen* als Folge von Aufnahmepausen [►Aufnahme], Auslassungen bzw. ungewollten Veränderungen am Drehort zu kaschieren.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:239
- KON 1** Auch wenn die Realzeit verkürzt dargestellt wird, soll der Eindruck einer kontinuierlichen Handlung bestehen bleiben. Dazu dient der ►Zwischenschnitt (►Insert, *Continuity-Shot*). Er zeigt ein Körperteil des Schauspielers oder ein Detail der Handlung, z.B. einen Brief oder eine Zeitungüberschrift, mitten im Ablauf der Handlung. Aus dieser kann dann unmerklich ein Stück herausgekürzt werden. Es entsteht der Eindruck, die Handlung sei nicht unterbrochen worden und wäre kontinuierlich weitergelaufen. Ein kurzer Zwischenschnitt ist beispielsweise angebracht, wenn eine Person einen großen Raum durchqueren muss und ein großer Teil des Weges dadurch überdeckt werden kann.
- QUE** Ast 2002:26f
- KON 2** ►Zwischenschnitt: Hinter diesem scheinbar einfachen Montagemuster [►Montage] verbirgt sich eine ganze Reihe von Möglichkeiten, etwas in einem Ablauf dazwischenzuschneiden [►dazwischenschneiden]: ►Cut Away, ►Insert, *Continuity-Shot* und ►Bridge-Shot.
- QUE** Schleicher/Urban 2005:178
- KON 3** Alles jenseits der Achse [►Handlungsachse], im XYZ-Bereich [►Achsensprung-Bereich], schafft beim ►Umschnitt innerhalb der ►Szene einen „►Achsensprung“ (►Crossing the Line) und damit Desorientierung beim Zuschauer – es sei denn, ein ►Pivot Shot (eine „►Scharniereinstellung“ durch eine ►Fahrt oder einen ►Schwenk über die Achse) dient als *Verbindungseinstellung* beim Umschnitt.
- QUE** Schleicher/Urban 2005:171
- KON 4** Werden [...] *Anschlusseinstellungen* zu gänzlich anderen Zeiten aufgenommen [►aufnehmen], muss die Regieassistenten dafür sorgen, dass Requisiten, Komparsen und Darsteller genauso „arrangiert“ werden, dass später [...] keinerlei Brüche und Sprünge entstehen [siehe „►Anschlussfehler“].
- QUE** Appeldorn 2002:350
- ERK 1** ►Zwischenbilder [...] werden bis heute in der ►Montage verwendet, um die Zeit zu raffen und den Eindruck von Kontinuität zu vertiefen: Man ►schneidet z.B. vom Hauptgeschehen auf solche Personen, die es beobachten. Außerdem werden sie verwendet, um defektes Material zu „reparieren“ – ist die Haupthandlung mit einer Unterbrechung aufgezeichnet worden, sodass ein ►Jump Cut, ein Sprung zwischen den Kamerapositionen entstünde, vermag ein ►Umschnitt auf [das] Publikum, eine beliebige Nebenhandlung oder ein Handlungsdetail den Sprung [►Bildsprung] zu überdecken.
- QUE** Koebner 2007:320
- ERK 2** Nun kann es aus bestimmten Erzählgründen für die Kamera notwendig sein, auch im einfachen narrativen Film die ►Handlungsachse zu überqueren. In diesem Fall bedarf es ►Zwischenbilder, die den Betrachter deutlich in Übergangssituationen (also direkt auf der ►Handlungsachse innerhalb eines Geschehens) zeigen [siehe „►Pivot Shot“].
- QUE** Hickethier 2007:146
- ERK 3** Zeitvergehen kann man durch Szenenunterbrechung [►Szene] und Einfügung eines „►Zwischenbildes“ ausdrücken.

- QUE Kandorfer 2003:112
- ERK 4** Soll der ►Achsensprung vollzogen werden, wird oft ein ►Zwischenbild gesetzt, das den →Übergang abmildert und eine Neuorientierung gestattet.
- QUE Koebner 2007:369
- ERK 5** Richtungswechsel erfordert neutrale ►Zwischenschnitte: ►Detailaufnahmen des Fahrzeugs oder ►Aufnahmen aus dem Fahrzeug heraus oder die Umgebung, durch die das Auto fährt. [...] Nach solchen Zwischenschnitten kann man das Auto nach links durch das Bild fahren lassen, wenn es vorher nach rechts fuhr.
- QUE Müller 2003:191
- ANM 1** Beim „Continuity Shot“ handelt es sich um einen „►Zwischenschnitt“, der im Dienste der „►Continuity“ eingesetzt wird, um beispielsweise „►Jump-Cuts“ (die z.B. durch zu ähnliche ►Einstellungen bzw. durch Kopf-auf-Kopf-Schnitte entstehen), ►Achsensprünge, Richtungswechsel oder andere Kontinuitätsfehler so zu kaschieren, dass der Eindruck einer kontinuierlichen Handlung bestehen bleibt.
- ANM 2** Der Terminus „Continuity Shot“ wird häufig synonym mit dem Oberbegriff „►Zwischenschnitt“ verwendet; problematisch dabei ist allerdings, dass ein Zwischenschnitt nicht unbedingt der ►Continuity dienen muss (z.B. in Experimentalfilmen etc.) und z.B. als ►Insert meist in erster Linie Information vermitteln soll, statt nur aus Gründen der Continuity eingesetzt zu werden.
- ANM 3** Siehe auch „►Pivot Shot“, eine Form des „Continuity Shots“.

it **inquadratura di raccordo**

- SYN inquadratura di transizione, piano di transizione
- DEF** ►Inquadratura che serve a coprire [de „kaschieren“] uno ►stacco temporale nell'azione o qualche altra soluzione di ►continuità.
- QUE NOEMA (www)
- KON 1** A parte un'*inquadratura di raccordo*, tutto il dialogo viene rappresentato alternando due serie di ►inquadrature omogenee: un ►campo medio frontale [►inquadratura frontale], con i personaggi di profilo e un altro di tre quarti, dalla parte di Elsa.
- QUE Buccheri 2004:84
- KON 2** [...] per dare soluzione di ►continuità a queste due ►scene che non si sarebbero potute mettere insieme se non con *inquadrature di raccordo*.
- QUE Francescato 2) (www)
- KON 3** Avevamo in precedenza suggerito come lo ►scavalcamento di campo potesse essere attuato grazie a certi accorgimenti. I due più frequenti sono quelle del posizionamento della macchina da presa non più al di qua bensì sulla linea [►linea dell'azione] e quello dell'utilizzo degli inserti [►inserto]. In entrambi i casi si dà vita a un *piano di transizione* che permette, senza troppi scossoni, di oltrepassare la linea dell'azione nel ►piano successivo e di dar così vita a un nuovo segmento che sarà a sua volta costruito sulla base dei principi dello ►spazio a 180° [►scavalcamento di campo corretto].
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:175

- KON 4** In un film classico due ►inquadrature di uno stesso personaggio in un luogo e in un tempo diverso verrebbero inframmezzate da un *piano di transizione* che avrebbe il compito di attenuare il salto spazio-temporale fra le due immagini.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:201
- KON 5** Un terzo procedimento, infine, è quello dell'►inserto (►cut away), ovvero di un'*inquadratura di transizione* su qualcos'altro, che dura meno del tempo dell'azione messa in ellissi. Nell'esempio prima indicato potrà essere un qualsiasi ►piano del traffico cittadino.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:154
- ANM** Siehe auch Oberbegriff „►Zwischenschnitt“/„►inserto“.

de Pivot Shot

SYN Scharniereinstellung

KON 1 Alles jenseits der Achse [►Handlungsachse], im XYZ-Bereich [►Achsensprung-Bereich], schafft beim ►Umschnitt innerhalb der ►Szene einen „►Achsensprung“ (►Crossing the Line) und damit Desorientierung beim Zuschauer – es sei denn, ein *Pivot Shot* (eine „Scharniereinstellung“ durch eine ►Fahrt oder einen ►Schwenk über die Achse) dient als ►Verbindungseinstellung beim Umschnitt. Zum Beispiel kann auch die Kamera zentral auf der Achse gegenüber positioniert werden, den Bewegungen eines Akteurs mit einem Schwenk folgen oder durch eine ununterbrochene ►Kamerafahrt über die Achse den räumlichen Übergang klären und verknüpfen, um die bisherige mit der neuen Achse im neuen Aktionsradius des Handlungsraumes zu etablieren [siehe „►Achsenwechsel“].

QUE Schleicher/Urban 2005:171

KON 2 Wenn eine Person in eine bestimmte Richtung blickt, kann eine neue ►Handlungsachse etabliert werden, da der Zuschauer durch den Blick auf die neue ►Einstellung vorbereitet wird. Dieser Blick ist also die ►Verbindungseinstellung zwischen der alten und der neuen Handlungsachse, die Einstellung wird im Fachjargon „*pivot shot*“ genannt.

QUE Heinemann (www)

ERK 1 Nun kann es aus bestimmten Erzählgründen für die Kamera notwendig sein, auch im einfachen narrativen Film die ►Handlungsachse zu überqueren. In diesem Fall bedarf es ►Zwischenbilder, die den Betrachter deutlich in Übergangssituationen (also direkt auf der Handlungsachse innerhalb eines Geschehens) zeigen [Pivot Shot].

QUE Hickethier 2007:146

ERK 2 Soll der ►Achsensprung vollzogen werden, wird oft ein ►Zwischenbild gesetzt, das den →Übergang abbildet und eine Neuorientierung gestattet [Pivot Shot].

QUE Koebner 2007:369

ANM 1 Der „Pivot Shot“ hat die Aufgabe, einen „►Achsenwechsel“ zu ermöglichen. Die Etablierung einer neuen ►Handlungsachse erfolgt entweder z.B. durch die Einführung einer neuen Blickachse, durch ►Zwischenschnitte oder durch das sichtbare Überqueren der Handlungsachse durch die Kamera oder einen Schauspieler. Siehe auch Eintrag „Achsenwechsel“.

ANM 2 Der „Pivot Shot“ ist eine Form des „►Continuity Shots“; es handelt sich um eine ►Einstellung, mit deren Hilfe ein „►Achsenwechsel“ vollzogen wird.

it pivot shot (ÜV)

DEF 1 Un'►inquadratura che fa da cerniera fra due inquadrature.

QUE Eigendefinition

DEF 2 Procedimento per effettuare un corretto scavalamento di campo [►scavalamento di campo corretto].

QUE Mazzoleni 2002:39

- ERK 1** La →linea immaginaria di demarcazione dei due spazi a 180° [▶spazio a 180°] può tuttavia essere valicata senza provocare confusione nella percezione dell'ambiente, consentendo alla mdp di occupare l'altra metà del semicerchio. A tale scopo si può fare ricorso ad alcune tecniche particolari: 1) tramite ▶carrellata: la mdp si sposta carrelando [▶carrellare] e si viene a trovare dall'altro lato dei personaggi; 2) tramite movimento a ▶panoramica: analogo risultato si ottiene facendo spostare e seguendo in ▶panoramica uno dei personaggi, che andrà ad occupare lo spazio al di là della →linea; 3) cambiando la direzione dello sguardo di un personaggio: si determina la possibilità di variare l'asse di attenzione. Riprendendo [▶riprendere] singolarmente un personaggio, noi intuiamo la posizione dell'altro personaggio in ▶fuori campo grazie alla direzione dello sguardo del primo, per cui, quando questo sposterà lo sguardo, noi capiremo che il secondo ha cambiato posizione; ciò consentirà alla mdp di passare al di là del ▶campo.
- QUE Mazzoleni 2002:39
- ERK 2** Avevamo in precedenza suggerito come lo ▶scavalcamento di campo potesse essere attuato grazie a certi accorgimenti. I due più frequenti sono quelle del posizionamento della macchina da presa non più al di qua bensì sulla linea [▶linea dell'azione] e quello dell'utilizzo degli ▶inserti. In entrambi i casi si dà vita a un ▶piano di transizione che permette, senza troppi scossoni, di oltrepassare la linea dell'azione nel ▶piano successivo e di dar così vita a un nuovo segmento che sarà a sua volta costruito sulla base dei principi dello ▶spazio a 180° [▶scavalcamento di campo corretto].
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:175
- ANM 1** Mazzoleni beschreibt zwar der Begriff „Pivot Shot“ (DEF 2), führt jedoch keine Benennung an.
- ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „▶inquadratura di raccordo“. Beim „pivot shot“ es handelt sich um eine ▶Einstellung, mit deren Hilfe ein ▶Achsenwechsel („▶scavalcamento di campo corretto“) vollzogen wird.

de Match Cut

- DEF 1** Ein ►Schnitt, bei dem die zwei ►Aufnahmen durch bildliche, tönende oder metaphorische Parallelen verbunden sind. Ein berühmtes Beispiel: Am Ende von Hitchcocks „North by Northwest“ zieht Cary Grant Eva Maria Saint am Felsen von Mount Rushmore empor; *Match Cut* auf Grant, der sie in ein Schlafwagenbett emporzieht.
- QUE Monaco2006:103
- DEF 2** Der *Match Cut* verbindet zwei verschiedene Handlungsstränge so, dass die beiden Bilder grafische Übereinstimmungen haben und der Eindruck einer grafisch verursachten Kontinuität entsteht.
- QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:141
- DEF 3** Besonders elegante Schnittfolge, die zwei räumlich und/oder zeitlich getrennte Handlungen verbindet, indem gleiche oder ähnliche Elemente aus der letzten ►Einstellung vor dem Orts-/Zeitwechsel unmittelbar nach dem Orts-/Zeitwechsel wiederkehren (Objektbewegung, ►Kamerabewegung, ähnliche Formen etc.). Es entsteht ein harmonischer Übergang. Der *Match Cut* ermöglicht selbst große Ort- oder Zeitsprünge, ohne dabei die Handlungskontinuität zu stören.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:147
- DEF 4** Der *Anpassungsschnitt* [siehe ANM 2] (engl. *match-cut*) ist eine Sonderform der →kontinuierlichen Bewegungsmontage [►Bewegungsschnitt]. Dabei bewegt sich ein Subjekt/Objekt kontinuierlich über einen ►Schnitt hinweg, während hinsichtlich der Räume und damit auch der Zeit große „Sprünge“ stattfinden. Die Kontinuität wird durch gleichartige Bewegungsrichtung und -geschwindigkeit erzeugt.
- QUE Petrasch/Zinke 2003:238
- DEF 5** Wenn die Bewegungsrichtungen von Personen und Gegenständen eingehalten werden, als wenn sie innerhalb einer ►Szene stattfänden, und dennoch große Sprünge in Zeit und Raum geschehen. Eine derartige Einhaltung des ►Kontinuitätsprinzips heißt *Match-Cut*.
- QUE Ast 2002:27
- DEF 6** Verbindung zweier ►Einstellungen, die verschiedenen Handlungseinheiten entsprechen, also zeitlich und räumlich separiert sind, durch die Inszenierung analoger, sich entsprechender (engl. „to match“) Elemente innerhalb der ►Bildkader. Die parallele Verwendung von Formen, Bewegungen oder anderer Bestandteile der Kompositionen (z.B. Tönen) erzeugt Kontinuität, da die menschliche Wahrnehmung gleichartige, aufeinanderfolgende Eindrücke als zusammengehörig begreift.
- QUE Koebner 2007:429
- DEF 7** Definitionsgemäß ist der *Match Cut* zunächst einmal eine Unterkategorie des ►Continuity Editings, das eine Kontinuität des Erzählens über verschiedene Handlungsräume hinweg durch partielle Übereinstimmung gewährleisten soll. Dabei zeigen sich *Match Cuts* als Sonderform der →kontinuierlichen Bewegungsmontage [►Bewegungsschnitt]. [...] Bei diesem ►Schnitt reagiert der Rezipient unmittelbar auf die „unmögliche“ Sinneswahrnehmung mit einer gedanklichen Korrektur: „Das kann ja gar nicht kontinuierlich sein.“
- QUE Schleicher/Urban 2005:183f
- DEF 8** Beim *Match-Cut* gleicht sich das zentrale Element im graphischen Bildaufbau zweier ►Einstellungen [...].
- QUE Schwab 2006:164
- DEF 9** Eine kreative Übergangsart [→Übergang] zwischen zwei ►Einstellungen beim ►Filmschnitt. [...] beispielsweise durch die Verwendung ähnlicher Formen, Bewegungen oder Farben. Beispiele: Bewegung (Kinderkreisel – Eiskunstläufer dreht Pirouette), Form (Fußball – Globus), Art (Wasser fließt in ein Glas – Wasserfall), Farbe (weißer Zuckerguss – Schneelandschaft).

- QUE Liebscher (www)
- KON 1** Der *Match Cut* hat somit einen doppelten Effekt: Zum einen überspringt man Raum- oder Zeitbarrieren, zum anderen kann aber durch die Wiederaufnahme einzelner Bildelemente deutlich gemacht werden, dass zwischen den unterschiedlichen ►Sequenzen der Handlung Gemeinsamkeiten bestehen. Das gemeinsame Bildelement (Matching Element) deutet eine inhaltliche Verbindung an.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:79
- KON 2** Versuchen wir uns dem Phänomen des *Match-Cuts* noch einmal klärend zu nähern, denn er ist der spielerischste Versuch, sich filmisch von einem Raum und Ort zum anderen zu bewegen.
- QUE Beller (www)
- KON 3** Die wohl größte Zeitraffung findet sich in Stanley Kubricks „2001: A Space Odyssey“, als sie ►Sequenz mit der Affenhorde der grauen Vorzeit damit endet, dass der Affe, der gerade den Anführer der anderen Horde mit einem Knochen erschlagen hat, diesen Knochen in die Luft wirft und dieser mehrfach herumwirbelt. Nach einem ►Schnitt („*match cut*“) zeigt das Bild eine ähnlich wirbelnde Raumstation und der Zuschauer befindet sich nun weit in der Zukunft des Jahres 2001.
- QUE Hickethier 2007:130
- KON 4** Der wohl anspruchsvollste *Anpassungsschnitt* [siehe ANM 2] der Filmgeschichte ist im Spielfilm „2001 – Odyssee im Weltraum“ [...] zu finden. Die ►Sequenz, in der der vom Primaten in die Luft geworfene Schenkelknochen in der Abwärtsbewegung in das formgleiche Raumschiff übergeht, verbindet nicht nur die menschliche Prähistorie mit dem 21. Jahrhundert, sondern gibt dem Gezeigten gleichzeitig eine besondere Bedeutung dadurch, dass die Funktion von Knochen wie auch Raumstation als menschliches Werkzeug betont wird.
- QUE Petrasch/Zinke 2003:238f
- KON 5** Als Beispiel dient der berühmteste *Match Cut* der Filmgeschichte: In „2001: A Space Odyssey“ [...] wird von einem in den blauen Himmel geschleuderten Knochen auf eine Raumfähre im tiefschwarzen All geschnitten [►schneiden]. Die ähnlich gerichtete Bewegung beider Gegenstände ermöglicht die als kontinuierlich wahrgenommene Verbindung zweier ►Einstellungen, die erzählerisch getrennte ►Sequenzen markieren.
- QUE Rother 1997:194
- KON 6** Alle Verbindungen, die nicht den (flexiblen) Regeln des ►Continuity-Systems folgen und daher die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, können als ►Jump Cut (im Unterschied zu den *Match Cuts*, die ebenfalls eine Diskontinuität in zeitlicher oder räumlicher Hinsicht bedingen, die aber motiviert durch den Handlungsablauf erscheinen) bezeichnet werden.
- QUE Rother 1997:164
- KON 7** Das Wort „Match“ wird in diesem Zusammenhang im Sinne von „zusammenpassen“ oder „passend machen“ benutzt. Mit dieser Übergangsart [→Übergang] kann man amüsante und überraschende Ergebnisse erzielen. Der *Match-Cut* ist technisch gesehen ein ►Hartschnitt. [...] Am häufigsten sieht man wohl die Variante mit dem Ball: [z.B.] ein Basketballspieler wirft den Ball aus dem Bild, und er landet – nach dem ►Schnitt – in einem Handballspiel. Auf diese Weise kann man sowohl Orts- als auch Zeitsprünge realisieren. Oder in ►Einstellung A fährt ein Auto nach rechts aus dem Bild und in Einstellung B kommt ein anderes Auto in einer neuen Szenerie von links ins Bild [...]. Dabei kommt es darauf an, dass man beim zweiten Auto nicht sofort erkennt, dass es ein anderes ist. Man wird also zunächst nur die Räder zeigen, und beim ►Zoom-Out kommt dann der Aha-Effekt. Diese Art, zwei ►Sequenzen miteinander zu verbinden, führt den Zuschauer ein wenig aufs Glatteis, weil [...] zunächst der Eindruck entsteht, dass die beiden Einstellungen zusammengehören. Dann stellt der Zuschauer überrascht fest, dass eine neue Sequenz begonnen hat. Infolgedessen muss die neue Einstellung lang genug sein, damit der Trick auch begriffen wird. [...] Eine stimmungsmäßig neutrale, aber auch ziemlich abgenutzte Variante besteht darin, dass eine Person am Ende von A die Tür hinter sich schließt, sodass man nur noch die geschlossene Tür sieht, und dann sehen wir, wie

- QUE sie sich öffnet, aber es ist eine andere Tür und eine andere Person kommt in einen anderen Raum.
Müller 2003:209f
- KON 8** Beim *Match Cut* wird dem Zuseher oft dort ein Zusammenhang vorgegaukelt, wo eigentlich keiner ist. Zwei Gegenstände werden in aufeinanderfolgenden ►Szenen so im Bild positioniert, dass die Objekte vom Ende der letzten Szene und vom Anfang der folgenden Szene einer Transformation gleich nahtlos ineinander überzugehen scheinen oder der Gegenstand der zweiten Szene die Bewegung der ersten fortsetzt.
Puchegger (www)
- KON 9** Besondere Bedeutung kommt dabei der Verwendung des *Match-Cut* zu. Eine ►Szene etwa zeigt die beiden Hauptdarsteller in ihren Rollen als Darsteller eine kleine Szene proben: Meryl Streep soll an einem Abhang in der Arme von Jeremy Irons fallen. Mit den Drehbüchern in der Hand stehen sie sich auf der Wintergartenterrasse [...] gegenüber. „Der Film verknüpft nun die beiden Zeitebenen: Drehzeit – viktorianische Zeit durch einen ►Schnitt in der Fallbewegung, die auf der Terrasse beim Proben beginnt und nahtlos in der Bewegung auf die Szene am Abhang umgeschnitten [►umschneiden] wird. Die Figuren bleiben identisch, nur die Kostüme haben sich geändert.“
QUE Rost 1997:128
- KON 10** Der Darstellerin A fällt eine Schachfigur auf den Teppichboden des Zimmers, sie bückt sich und in der Kontinuität dieser Bewegung wird umgeschnitten [►umschneiden] (also ein *Match Cut*): Sie hebt die Figur im Freien [...] aus einer Kiespfütze auf [...].
QUE Beller 2005:169
- KON 11** [...] der „*match cut*“ („zusammenfügender ►Schnitt“) [ist] der häufigste dialektische Trick, der zwei verschiedene ►Szenen durch die Wiederholung einer Handlung oder einer Form oder [durch] die Verdopplung der ►Mise en Scène verbindet.
QUE Monaco 2005:221
- KON 12** Auch auf der Tonebene sind *Match Cuts* möglich [siehe ANM 5]. Sergio Leone verbindet in der Exposition von „Es war einmal in Amerika“ (1984) drei verschiedene Zeitebenen und Orte durch das Klingeln eines Telefons.
QUE Koebner 2007:430
- ERK 1** Die verbindenden Elemente können auch anderer Natur sein, z.B. Geräusche. So kann ein Hochzeitspaar vor einer Kirche stehen, man hört über ihnen die Glocken läuten, dann ►Schnitt: man sieht die Glocken nah, sie läuten immer noch, aber wenn die Kamera nach unten schwenkt [►schwenken], ist es eine ganz andere Kirche mit anderen Leuten davor.
QUE Müller 2003:210
- ERK 2** Man kann auch mit Worten „matchen“: Person A stellt einer nicht im Bild sichtbaren Person eine Frage und nach dem ►Umschnitt wir die Frage von einer neuen Person an einem anderen Schauplatz und zu einer anderen Zeit beantwortet.
QUE Müller 2003:210
- ANM 1** Der Begriff „Match Cut“ wird meist sehr unpräzise definiert; einigen Definitionen zufolge wird der „Match Cut“ sogar manchmal mit dem Begriff „►Jump Cut“ verwechselt. Beller (www) meint dazu: „Der Match-Cut ist das definitorisch konfuseste Montagemuster [►Montage], das man in der deutschsprachigen aber auch angelsächsischen Literatur vorfindet, da er sich mit anderen Schnittdefinitionen [►Schnitt] überlagert bzw. mit diesen verwechselt wird.“
- ANM 2** Petrasch und Zinke (siehe DEF 4) verwenden die Benennung „Anpassungsschnitt“ synonym mit „Match Cut“; dabei handelt es sich jedoch um eine eher unübliche Lehnübersetzung von „Match Cut“, die nicht gerade zur Klarheit beiträgt.

- ANM 3** Der „Match Cut“ ist eine Form des ► Anschlusses; meist handelt es sich um eine spezielle Form des ► Bewegungsschnitts (siehe z.B. DEF 4 und 7). In allen anderen Fällen liegt ein „► Form Cut“ vor.
- ANM 4** Gelegentlich wird auch das Verb „matchen“ (siehe z.B. ERK 2) verwendet (it „raccordare“; meist muss aber kontextabhängig übersetzt werden).
- ANM 5** „Match-Cuts“ können auch auf akustischer Ebene erfolgen (siehe KON 12, ERK 1 u. 2); „→akustische Match-Cuts“ sind eine spezielle Form des „► Tonanschlusses“.
- ANM 6** Eine Variante des „Match Cuts“ ist der „► Form Cut“.

it **raccordo per analogia di forma e/o di movimento (ÜV)**

- ERK 1** La più folgorante ellissi [montaggio ellittico: siehe ANM 3] della storia del cinema è quella contenuta alla fine del prologo di „2001 – Odissea nello spazio“ di Stanley Kubrick: un primate scaglia in alto l'osso spolpato di un animale. ► Stacco. L'► inquadratura successiva mostra un'astronave volteggiante nello spazio buio del cosmo. Due evi – preistoria e futuro fantascientifico (il film è del 1968) – vengono collegati da due immagini. Il → passaggio dall'uno all'altro avviene non solo grazie all'*analogia di forma* (i due elementi, affusolati, in qualche si somigliano) e di *movimento* (essi tracciano in cielo una traiettoria simile), ma anche per un più sottile collegamento semantico [espansione tecnologica]. [...] In mezzo alle due immagini, [...] nel buco narrativo dell'ellissi, vi sono compresse alcune migliaia di anni di storia d'umanità.
- QUE Mazzoleni 2002:99
- ERK 2** A questo punto un'ellissi [montaggio ellittico: siehe ANM 3] fra le più celebri dell'intera storia del cinema ci porta nel futuro mostrandoci un'astronave, la cui *forma* e dimensione filmica è assai *simile* a quella dell'osso, a significare lo sviluppo di quella tecnica di cui abbiamo conosciuto le origini e di cui ci apprestiamo a seguire gli imprevedibili esiti.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:193
- ERK 3** [...] si mettono in relazione due eventi invitando lo spettatore a cogliere il legame che esiste fra loro. La stessa intenzione è evidente all'inizio della ► sequenza attraverso tre stacchi [► stacco] che ci portano dalla chiesa ai luoghi abitati dai gangster tramite → piani ravvicinati: ► Particolare delle mani della madre e di Michael che sfilano la cuffia al neonato (18). ► Particolare delle mani di un gangster che monta un fucile (19). [...] I tre ► raccordi giocano evidentemente su *forme di analogia* [...].
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:157
- ERK 4** [...] che un personaggio inizi un movimento in un determinato contesto spazio-temporale e lo concluda in uno diverso sortisce [...] un effetto destabilizzante sullo spettatore.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:104
- ERK 5** Ma ecco, fra la fine di quest'► inquadratura e l'► attacco della successiva, uno straordinario *raccordo formale* [siehe ANM 2]: lo strascico bianco del vestito di lei, prima di esser tirato via dal movimento, avvolge la scarpa nera di un invitato, come la coda sinuosa di un animale in fuga. ► Stacco. Nell'immagine successiva la coda pare trasformarsi nello scialle che ondeggia al vento, bianco e svolazzante come la coda dell'abito. Un esempio mirabile di ► *montaggio per analogia formale* [siehe ANM 3]: due elementi simili, coda e scialle, dello stesso colore e consistenza, vengono raccordati sul movimento [► raccordare sul movimento] e sembra la stessa cosa.
- QUE Mazzoleni 2002:106f

- ANM 1** Während der Terminus „Match Cut“ in fast jedem deutschsprachigen Einführungswerk in die Filmwissenschaft zu finden ist, hat sich in der italienischen Fachsprache des Films interessanterweise keine gängige Benennung für diesen Begriff etabliert. Die unter ERK 1-3 angeführten Texte dienten (neben anderen Informationen) als Grundlage für den italienischen Übersetzungsvorschlag dieses Eintrags.
- ANM 2** Oft wird ganz allgemein nur von „►raccordo“ oder „raccordo formale“ (siehe ERK 5) gesprochen, wenn ein „Match Cut“ gemeint ist. Auch bei einem „→akustischen Match-Cut“ (siehe KON 12, ERK 1 und 2, de) spricht man im Italienischen meist nur von einem „►raccordo sonoro“.
- ANM 3** Verwandte Termini, die in diesem Kontext verwendet werden, sind u.a. „montaggio formale“, „montaggio per analogia formale“ (ERK 5 und Rondolino/Tomasi 2002:193ff) sowie „montaggio ellittico“ (Mazzoleni 2002:99).

de Form Cut**GRA** m.**DEF** „*Form cut*“ ist also die genauere Bezeichnung für jene Variante eines „►match cut“, die durch übereinstimmende Formen und Positionen verschiedener [!] Objekte vor und nach einem ►Schnitt erreicht wird.**QUE** Fuxjäger (www)**KON** ►Jump Cuts durch *Form Cuts*: Ironischerweise kann dieser Effekt eines „springenden Bildes“ auch bei *Form Cuts*, also einer Variante von ►Match Cuts, eintreten, und zwar dann, wenn zwischen den beiden ►Einstellungen vor und nach dem *Form Cut* eine sehr große Ähnlichkeit besteht.**QUE** Fuxjäger (www)**ANM** Beim „Form Cut“ handelt es sich um eine Variante des „►Match Cuts“. Meist wird bei einem „Form Cut“ jedoch auf den Oberbegriff „Match Cut“ zurückgegriffen. Siehe Eintrag „Match Cut“.**it raccordo per analogia di forma (ÜV)****SYN** form cut, raccordo per analogia formale (ÜV)**DEF** ►Attacco fra due ►inquadrature in cui il soggetto della seconda inquadratura ha la forma o la posizione di quello della prima inquadratura.**QUE** Vedovati 1994:64**ERK** L'ultima immagine [...] è un ►dettaglio caratterizzato da due forme particolarmente evidenti, l'una statica e l'altra dinamica: da una parte abbiamo una forma circolare nera (il buco della vasca) dall'altra un movimento a spirale (l'acqua che fa mulinello). [...] ►inquadratura successiva: un ►particolare dell'occhio ormai privo di vita, della stessa Marion. La macchina da presa ruota intorno ad esso e vi si allontana. Anche questa seconda inquadratura si caratterizza per la presenza di due evidenti forme, identiche alle precedenti, una circolare, di colore nero (la pupilla di Marion) e l'altra a spirale (il movimento della macchina da presa che si allontana). Il rapporto di *analogia formale* fra i due ►piani è evidente.**QUE** Rondolino/Tomasi 2002:196f**ANM 1** Verwandte Termini, die in diesem Kontext verwendet werden, sind u.a. „montaggio formale“ und „montaggio per analogia formale“ (beide in Rondolino/Tomasi 2002:193ff).**ANM 2** Siehe auch Oberbegriff „►raccordo per analogia di forma e/o di movimento“.

de Jump Cut

SYN Bildsprung, Sprungschnitt, springender Schnitt, Schnittsprung

DEF 1 ►Einstellungswechsel mit zu geringer Veränderung der Position und Distanz, sodass der Eindruck eines „*Bildsprungs*“ entsteht.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:138

DEF 2 Der *Jump Cut* ist das Gegenteil des ►Match Cuts, ein ►Mis-Match. [...] Der *Jump Cut* zeichnet sich durch eine geringe Differenz zwischen den Einzeleinstellungen [►Einstellungen] aus und wird eben deswegen als irritierender „Sprung“, als Mis-Match, wahrgenommen. Gerade weil der Unterschied zur vorherigen Einstellung für den Zuschauer unprägnant ist, „springt“ der ►Schnitt subjektiv mehr innerhalb der Raumwahrnehmung als bei größerer Differenz ab 30° [siehe „►30°-Regel“] und/oder prägnanterem Brennweitenwechsel, obwohl der Sprung dabei objektiv größer ist.

QUE Schleicher/Urban 2005:185

DEF 3 *Bildsprünge* können entweder durch gezieltes ►Montieren unzusammenhängender Teile einer ansonsten kontinuierlich gedrehten ►Einstellung erzeugt werden oder durch plötzlichen, aber nicht unmotivierten Wechsel von ►Kameraperspektive bzw. -position, Licht oder Hintergrund. [...] *Jump Cuts* fragmentieren und irritieren die Orts- und Zeitwahrnehmung, rafften das Geschehen und sind deshalb ein beliebtes Stilmittel im Videoclip.

QUE vgl. Koebner 2007:324

DEF 4 Ein ►Schnitt von einer ►Einstellung auf eine andere [►Einstellungswechsel], deren räumlich-zeitliche Kontinuität nicht gewahrt scheint. Alle Verbindungen, die nicht den (flexiblen) Regeln des ►Continuity-Systems folgen und daher die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, können als *Jump Cut* [...] bezeichnet werden. Doch ist der Begriff für intentionale Verletzungen der Konvention reserviert: ►Anschlussfehler sind damit nicht gemeint. Ein Beispiel für den bewusst eingesetzten *Jump Cut* ist das Gespräch zwischen [...] Belmondo und [...] Seberg in „À bout de souffle“ [...]. ►Schnitte, die aus einer kontinuierlichen Aktion unvermittelt (d.h. nicht durch ►Zwischenschnitte verdeckt) einen Teil eliminieren; die die gleiche Person aus nur wenig verschiedener Perspektive aber deutlich veränderter Entfernung oder wenig abweichender Distanz bei veränderter Perspektive konsekutiv zeigen; die während eines im ►Schuss-Gegenschuss-Verfahren aufgenommen [►aufnehmen] Gesprächs plötzlich die bisher eingenommene Perspektive oder Entfernung merklich variieren oder die ein Gespräch mit beiden Beteiligten im Bild mit nur geringen Positionswechseln der Kamera aufnehmen, können als *Jump Cut* wahrgenommen werden. Jede Veränderung gegenüber den von der Wahrnehmung des Zuschauers gewohnheitsmäßig akzeptierten Kameraentfernungen und Blickwinkeln, die zu klein oder zu groß erscheint, kann als *Jump Cut* realisiert werden. So auch eine Veränderung des Gegenstandes der Abbildung bei gleicher Kameraposition; ein deutlicher Zeitwechsel (Tag-Nacht); oder, bei beibehaltener Relation zum Gegenstand, ein veränderter Hintergrund (außen-innen).

QUE Rother 1997:164

DEF 5 ►Schnitt zwischen zwei Bildern, die hinsichtlich Kameradistanz und ►Bildausschnitt identisch sind, aber einen Sprung in der Handlung vollziehen. Ein *Jump Cut* ist sehr deutlich zu sehen und will auch deutlich wahrgenommen werden (sofern es sich nicht um einen Anschluss- [►Anschlussfehler] bzw. Schnittfehler handelt). Wichtig dabei ist, dass er nicht aus Unvermögen beim Filmen oder ►Schneiden entsteht, sondern beabsichtigt ist, um (a) zwei unterschiedliche ►Einstellungen zu verbinden, (b) zwei ähnliche Einstellungen voneinander zu trennen oder (c) weit getrennte Räume oder Zeiten zu verbinden.

QUE Bender (www)

DEF 6 Wenn im letzten ►Frame einer vorausgehenden ►Einstellung ein Objekt/Subjekt an einer bestimmten Stelle innerhalb eines ►Kaders zu sehen war und diese im ersten Frame der

- nachfolgenden Einstellung an anderer Stelle mit unverändertem Aussehen erscheint. Ein solcher *Sprungschnitt* (engl. *jump-cut*) ist aus der Sicht der ►Kontinuitätsmontage als ein ►fehlerhafter Schnitt (engl. ►mis-match) anzusehen, weil er die Zuschauer aus der filmisch kohärenten Filmwahrnehmung herausreißt.
- QUE Petrasch/Zinke 2003:236
- DEF 7** [...] Schnitteffekt [►Schnitt], der entsteht, wenn aus einer kontinuierlich aufgenommenen [►aufnehmen] ►Einstellung Teile herausgeschnitten [►schneiden, entfernen] werden; eher seltene, weil deutlich wahrnehmbare Montageform [►Montage].
- QUE Kamp/Rüsel 2007:147
- KON 1** Als eine Art Gegenprinzip zum flüssig-eleganten ►Match Cut wird häufig der *Jump Cut* angesehen. „*Jump Cut*“ bezeichnet verschiedene technisch-gestalterische Vorgänge, die aber allesamt als Effekt die Störung des als kontinuierlich wahrgenommenen Filmerlebens beabsichtigen. So wird beispielsweise aus einer durchgängig abgefilmten [gefilmten] Bewegung ein Teilstück herausgeschnitten [►schneiden, entfernen] mit dem Ergebnis, dass der Bildinhalt „springt“. Die Abfolge der Bewegung wirkt aufgesplittert und ruckhaft. „Außer Atem“ (1959) von Jean-Luc Godard ist das bekannteste Exempel einer solchen verwirrenden ►Montage. Doch der Begriff wird auch noch für andere „Regelverletzungen“ gebraucht [...]. Aus dieser Beschreibung ist schon ersichtlich, dass der *Jump Cut* für das ►Continuity System kein typisches Muster ist, da er sich ja gerade gegen die Standards und Ziele dieser Montage wendet. In ►klassisch erzählten Filmen kann diese Form des ►diskontinuierlichen Schnitts jedoch als kalkulierter, das heißt dramaturgisch beabsichtigter Effekt vorkommen, etwa bei einer Darstellung von Schockmomenten, Träumen, Alpträumen, Phantasien oder Rauschzuständen.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:80
- KON 2** Im Avantgardefilm und in der französischen Nouvelle Vague wurde der [...] *Jump Cut* das erste Mal bewusst eingesetzt. Bei Godard geht jemand über die Straße, der Regisseur schneidet [►schneidet], und plötzlich springt die Person drei Meter nach vorne. Damit sollte die „Gemachtheit“ des Mediums Film aufgedeckt und hergezeigt werden.
- QUE Mikunda 2002:180
- KON 3** „*Jump Cuts*“ können auf unterschiedliche Weise entstehen, haben aber alle zur Folge, dass die →Bildübergänge als „Sprung“ wahrgenommen werden können: 1) Unterschiede im ►Bildanschluss/►Bewegungsanschluss am →Schnittübergang (z.B. die Körperhaltung einer Figur variiert plötzlich), 2) Missachtung der räumlichen ►Anschlüsse (die Figur „springt“ und befindet sich plötzlich an einer anderen Stelle im Raum). Hierbei kann es sich um eine beabsichtigte zeitliche Auslassung im Handlungsstrang handeln. 3) Die Kombination von ähnlichen ►Einstellungsgrößen bei gleicher [bzw. zu ähnlicher] Kameraposition (Bruch der sogenannten „►30-Grad-Regel“.)
- QUE Puchegger (www)
- KON 4** [Es gibt verschiedene Formen von Jump-Cuts:]
 -*Jump Cuts* durch Bruch der ►30°-Regel. [...] Beim letzten Beispiel wird der Eindruck eines „*Jump Cut*“ trotz Nichtbeachtung der 30°-Regel durch ein „►Cutting on Action“ vermieden. [...]
 -*Jump Cuts* durch Ellipsen bei der Abbildung eines Vorgangs: Hier wurden – zusätzlich zu Brüchen der 30°-Regel auch noch Ellipsen zwischen einzelnen Abbildungen des selben Vorgangs eingefügt. Der Effekt eines „springenden Bildes“ bei den Schnitten [►Schnitt] wird dadurch besonders deutlich sichtbar. [...]
 -*Jump Cuts* durch ►Form Cuts: Ironischerweise kann dieser Effekt eines „springenden Bildes“ auch bei Form Cuts, also einer Variante von ►Match Cuts, eintreten, und zwar dann, wenn zwischen den beiden ►Einstellungen vor und nach dem Form Cut eine sehr große Ähnlichkeit besteht.
- QUE Fuxjäger (www)
- KON 5** ►Zwischenbilder [...] werden [...] verwendet, um defektes Material zu „reparieren“ – ist die Haupthandlung mit einer Unterbrechung aufgezeichnet worden, sodass ein *Jump Cut*, ein Sprung

- zwischen den Kamerapositionen entstünde, vermag ein ► Umschnitt auf Publikum, eine beliebige Nebenhandlung oder ein Handlungsdetail den Sprung zu überdecken [siehe „► Continuity Shot“].
 QUE Koebner 2007:320
- KON 6** „*Jump cuts*“, „*springende Schnitte*“, lassen die ► Einstellungen nicht nur hart aneinanderstoßen, sie irritieren darüber hinaus den Zuschauer. Sie reißen ihn aus der gewohnten Filmwahrnehmung. Sie wirken, als wäre der Film für einen kurzen Moment gerissen und nur notdürftig zusammengeklebt worden.
 QUE Beller 2005:223
- KON 7** Noch radikaler gebraucht Jean-Luc Godard die im Hollywoodfilm verpönten Stilmittel, wie z.B. den „*jump cut*“, indem er unzusammenhängende Passagen einer durchgehenden Handlung hintereinander schneidet [„► scheiden“, it „montare“] (*À bout de souffle* – *Außer Atem*, 1959).
 QUE Hickethier 2007:151
- KON 8** [...] der „*jump-cut*“ zum Überspringen von Zeit und Raum, wie ihn Jean-Luc Godard in „*Außer Atem*“ zur Unterbrechnung oder Störung von Wahrnehmungsgewohnheiten eingesetzt hat.
 QUE Schnell 2000:56
- KON 9** Der *Jump Cut* war im ► Hollywood-System strikt untersagt und wurde erst in den Neuen Wellen [*Nouvelle Vague*] des Kinos der sechziger Jahre üblicher.
 QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:141
- KON 10** Heute muss ein ► Schnitt nicht mehr „unsichtbar“ [► unsichtbarer Schnitt] und innerhalb der weichen [„→ weicher Schnitt“] ► Kontinuität [...] bleiben. Rauhe und abrupte Schnitte [siehe „► harter Schnitt“, ANM 5 sowie „► stacco“, ANM 4, it] kann und soll man merken. ► Jump-Cuts [...] und unumwundenes Direct-Editing [► Direct Cut] haben sich in den 90er Jahren endgültig durchgesetzt.
 QUE Schnitt 2) (www)
- KON 11** Neben [den] etablierten Konventionen und in der Auseinandersetzung mit ihnen gab es immer Regelverstöße, die ihrerseits zu einer Erweiterung des Formenkanons führten. Ein schon wieder klassisch gewordenes Beispiel lieferte Jean-Luc Godard in „*Außer Atem*“ [...]. Mit seinen *Jump Cuts*, *springenden Schnitten* innerhalb einer ► Aufnahme, riss er den Zuschauer aus seinen gewohnten Konventionen und hielt ihm [...] den Spiegel vor: Was ihr für „natürlich“ haltet, ist lediglich gelernt!
 QUE Koebner 2007:450
- KON 12** Zur Vermeidung des *Jump Cut* muss die folgende ► Einstellung aus einer anderen Kameraposition und möglichst in einem anderen ► Ausschnitt erfolgen. Ein Wechsel des ► Kamerawinkels hat nach einer Daumenregel mindestens 30 Grad zu betragen [siehe „► 30°-Regel“], weil sonst die Veränderung des Blickwinkels erfahrungsgemäß nicht ausreicht, um den Sprung zwischen den einander folgenden Bildern zu „kompensieren“.
 QUE Koebner 2007:368
- KON 13** *Sprungsschnitte* können nicht nur durch die im →Vordergrund platzierten, sondern auch durch die im →Hintergrund angeordneten Subjekte/Objekte entstehen. Befindet sich beispielsweise in einer ersten ► Einstellung eine im Hintergrund platzierte Sache rechts von einer im Vordergrund stehenden Person und wird dann die Kamera für die folgende Einstellung halblinks positioniert, so ist in der zweiten Einstellung die im Hintergrund platzierte Sache auf der linken Seite der Person zu sehen. Bei der Betrachtung der beiden Einstellungen zeigt sich ein „Springen“ des Hintergrundobjekts. Beim Wechsel der ► Aufnahmeblickwinkel ist deshalb im Sinne der ► Kontinuitätsmontage drauf zu achten, dass die Kameraposition innerhalb des ► 180-Grad-Kameraarbeitsbereichs so stark verändert wird, dass ein irritationsfreies ► Kader entsteht.
 QUE Petrasch/Zinke 2003:236

- KON 14** Die *Jump Cuts* der frühen Filme Godards [...] [zerstören] bewusst die Kontinuität des für die Kamera von einem vereinheitlichenden Blickpunkt aus inszenierten Raumes, um eine eigene filmische Zeit zu konstruieren.
 QUE Beller 2005:242
- KON 15** [Der Cutter ist] häufig gezwungen, ►Gegenschüsse zuhörender (nicht sprechender) Künstler [siehe „►Reaction Shot“] oder ►Großaufnahmen anderer Personen aus der gleichen ►Szene einzuschneiden [►einschneiden], wenn er *Schnittsprünge* vermeiden will.
 QUE Webers 2002:359
- KON 16** Nur müssen die kontrastierten Blickwinkel [►Kamerablickwinkel] mindestens 30° auseinanderliegen [siehe „►30°-Regel“], um sogenannte *Jump Cuts* zu vermeiden, in denen die Kontinuität der Bewegungen [→Kontinuität der Bewegung] vor der Kamera springt, da das achronologische Aufnahmeverfahren [►Aufnahme] nicht ausreichend durch die Perspektivänderung versteckt wird.
 QUE Paasch (www)
- ERK** Im Gefängnis wird die zum Zerreißen angespannte Atmosphäre spürbar, indem die Kamera in den ►Großaufnahmen der Sträflingsgesichter ein paar Mal irritierend einige Zentimeter zur Seite springt. Wenn der Polizist obsessiv den Tankwartmord untersucht, springt die Kamera unerwartet von der ►Frontaleinstellung seines Gesichts in eine Profileinstellung und wieder zurück in die frontale ►Einstellung – Sprünge um 90 Grad.
 QUE Mikunda 2002:181
- ANM 1** Der „Jump Cut“ ist in der Regel ein bewusst eingesetztes Stilmittel, wie aus den oben stehenden Definitionen und Kontexten deutlich hervorgeht (siehe z.B. DEF 3-5 und KON 1, 2, 8-11, 14 sowie ERK). Selten handelt es sich also um Schnittfehler, sondern meist um einen gezielten Einsatz eines dramaturgisch motivierten Effekts. Ob der Terminus „Jump Cut“ jedoch nur für die intentionale Verletzung der Schnittkonventionen reserviert ist oder auch für versehentliche „►Anschlussfehler“ verwendet werden kann, darüber gehen die Meinungen in der Fachliteratur auseinander: In Rothers Sachlexikon (DEF 4) wird behauptet, dass sich der Terminus „Jump Cut“ nicht auf ungewollte Anschlussfehler beziehe, andere Fachbuchautoren (z.B. Ira Königsberg in „Complete Film Dictionary“) hingegen meinen, der Terminus bezeichne sowohl beabsichtigte als auch unbeabsichtigte Bildsprünge. (vgl. Puchegger [www])
- ANM 2** Das Synonym „Bildsprung“ ist insofern problematisch, als dass auch ein „►Achsensprung“ darunter verstanden werden kann (siehe z.B. Borstnar/Pabst/Wulff 2002:32).
- ANM 3** Siehe auch Oberbegriffe „►Diskontinuitätsmontage“ und „►Anschlussfehler“.

it jump cut

SYN „salto“

DEF 1 Atto di ►montaggio, tipico del cinema moderno, che consiste nel →passaggio da un'►inquadratura a un'altra [►cambio di inquadratura; ►transizione] senza il rispetto delle forme corrette di ►raccordo che assicurano la continuità spazio-temporale dell'azione e procurando nella visione, appunto, un effetto di *salto*.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:154

- DEF 2** Nel →passaggio da un'►inquadratura all'altra [►cambio di inquadratura; ►transizione] il personaggio „salta“ da uno spazio e un tempo a un altro („Fino al ultimo respiro“: Belmondo passa bruscamente da una stanza alla strada mantenendo la stessa postura – il braccio alzato).
QUE Buccheri 2004:258
- DEF 3** Un secondo modo di dar vita a forme di discontinuità spaziale è rappresentato da quello che gli americani chiamano *jump cut* e che in italiano viene spesso definito come ►falso raccordo. Dietro queste espressioni si nascondono almeno due diverse forme di ►raccordi „irregolari“: La prima è quella che altera quel principio del ►cinema classico che vuole che due ►inquadrature consecutive di uno stesso personaggio o oggetto siano sufficientemente differenziate sul piano dell'►angolazione (di almeno 30° [►regola dei 30°]) e della distanza, in modo che la nuova inquadratura abbia sufficiente autonomia. La seconda è quella in cui più ►piani di uno stesso personaggio si succedono mostrandocelo in luoghi e tempi diversi. Il ►montaggio assume così una forte discontinuità sia sul piano spaziale (improvviso e immotivato passaggio da un luogo a un altro), sia su quello temporale (improvviso e immotivato passaggio da un tempo a un altro). In un film classico due inquadrature di uno stesso personaggio in un luogo e in un tempo diverso verrebbero inframmezzate da un ►piano di transizione che avrebbe il compito di attenuare il salto spazio-temporale fra le due immagini.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:201
- KON 1** Si può, inoltre, compiendo quello che gli americani chiamano *jump cut*, →passare da un'►inquadratura all'altra [►cambio di inquadratura, ►transizione], nella stessa continuità spazio-temporale di racconto, ostentando la sua frammentazione attraverso la rinuncia a ►raccordi corretti. Si può, ancora, presentare la stessa figura due e più volte, in una successione di inquadrature non sufficientemente distinte l'una dall'altra per distanza e ►angolazione rispetto al soggetto, incorrendo nella violazione della ►norma dei 30° [→violazione della norma dei 30°], con il risultato di far „sentire“ la macchina da presa e i suoi ►stacchi.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:104
- KON 2** Molti film di Godard e in generale della Nouvelle vague usano spesso simili *jump cut*. Anche Hitchcock del resto ne ha fatto ricorso, seppur nell'ambito di finalità di tipo drammatico. La famosa ►scena dell'omicidio della doccia di Psycho, presenta, nella sua parte introduttiva almeno due *jump cut*, in cui Marion, sola sotto la doccia, è mostrata per due volte da due coppie di ►inquadrature troppo poco differenziate fra loro sul piano dell'►angolazione e della distanza. Un ►montaggio di questo tipo sarebbe considerato, in qualsiasi scuola di cinema ortodossa, un grave errore. Hitchcock vi ha fatto ricorso non per attaccare il modello di rappresentazione dominante, come accade in Godard, bensì per creare un effetto di suspense.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:201
- KON 3** Von Tier esibisce provocatoriamente un linguaggio „sporco“, caratterizzato da un continuo tremolio visivo, spezzato e sincopato da violenti *jump-cut* che, piuttosto che assecondare la geometria degli spazi e le posizioni degli attori, esalta – un po' come avveniva nel primo Godard – le fratture nella ►continuità, i salti e i balzi visivi.
QUE Mazzoleni 2002:89
- KON 4** Si tratta di una regola affermata empiricamente negli anni venti, secondo la quale ogni nuovo asse su uno stesso soggetto si differenzia dall'asse precedente con un angolo di almeno 30° [►regola dei 30°]. Ci si era infatti accorti che cambiamenti d'►angolazione inferiori a 30° (a meno che non si trattasse di un ►raccordo sull'asse) provocano quello che si è convenuto chiamare un „salto“ [...].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:307
- KON 5** Insieme all'uso di uno spazio a 360° e al ricorso ai *jump cut*, un'altra frequente soluzione alternativa ai modelli della ►continuità è quella del ricorso a ►inserti non diegetici [►diegesi].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:202

- KON 6** In „Fino all'ultimo respiro“, Godard utilizza l'estremo „*jump cut*“, cioè un ► falso raccordo: la porzione di spazio inquadrato [„► inquadrare“, „► inquadratura“/, ► Kadrierung“] cambia troppo poco per essere percepito come ► cambio di inquadratura, ma interviene abbastanza esplicitamente ad infastidire o a scuotere la percezione.
- QUE ilCorto.it 1) (www)
- KON 7** Agli antipodi del ► montaggio „senza cuciture“ [► montaggio invisibile] si trova il cosiddetto *jump cut*, o ► montaggio discontinuo. Questa tecnica non soltanto manca di motivazione, ma interrompe la continuità e la progressione lineare temporale. Un tempo, si affermava che il montaggio discontinuo era da evitare a tutti i costi: oggi, persino i film di Hollywood ricorrono a questa tecnica, sebbene con una certa parsimonia, per scuotere lo spettatore [...] o creare un effetto speciale. Per esempio, in „American Beauty“ (1999) il montaggio discontinuo è stato utilizzato per accentuare le ► sequenze oniriche, mentre il resto del film è stato montato [► monatare] con la tecnica „senza cuciture“.
- QUE Long/Schenk 2005:255
- KON 8** Per realizzare un ► attacco sull'asse in continuità, non bisogna ► staccare tra due immagini troppo simili [per distanza] [...]. [...] Una sorta di appendice dell'attacco sull'asse è la ► regola dei 30° [...]. Quando si stacca da un'immagine a un'altra (più stretta o più larga) con lo stesso contenuto, i casi sono due: o ci si mantiene sul medesimo asse, oppure, se si varia l'► angolazione, bisogna variarla di almeno 30°. Lo spostamento minimo a parità di contenuto, infatti, è avvertito dallo spettatore come un *salto*. Tuttavia, anche gli spostamenti troppo decisi (di 90°) possono disorientare lo spettatore, rendendo necessari dei ► piani intermedi [siehe „► piano di transizione“].
- QUE Buccheri 2003:229ff
- ERK** Infrazione del ► raccordo sull'asse e della ► regola dei 30° [siehe ANM 3] [...]: [...] si montano [► montare] due immagini dello stesso personaggio o oggetto troppo simili per ► angolazione e distanza o addirittura identiche, dando luogo a un → attacco „duro“ [= jump cut].
- QUE Buccheri 2003:257f
- ANM 1** Im Italienischen greift man oft auf den Oberbegriff „► falso raccordo“ zurück, statt den Terminus „jump cut“ zu verwenden; manchmal werden „falso raccordo“ und „jump cut“ sogar synonym verwendet (siehe z.B. DEF 3 und KON 6).
- ANM 2** Buccheri (2003:257f, 265, 267) verwendet in diesem Kontext auch die Benennungen „→ attacco duro“ und „→ hard cut“, die jedoch einen relativ großen begrifflichen Spielraum lassen: sie können sich nämlich auch ganz allgemein auf einen „→ abrupten Schnitt“ beziehen, der die natürlichen Bewegungsabläufe nicht vorsätzlich unterbricht, wie es beim „Jump Cut“ meist der Fall ist (vgl. Koebner 2007:324). Die synonyme Verwendung dieser Termini ist daher nicht ideal.
- ANM 3** Long und Schenk (KON 7) verwenden die Termini „jump cut“ und „► montaggio discontinuo“ (Oberbegriff) synonym, was jedoch eine Ausnahme darstellt.
- ANM 4** Eine „infrazione del raccordo sull'asse e della regola dei 30°“ (siehe ERK) führt zu einem „jump cut“. Siehe auch „→ infrazione del raccordo sull'asse“ und „→ infrazione della regola dei 30°“.

de Diskontinuitätsmontage

SYN diskontinuierlicher Schnitt, diskontinuierliche Montage, Discontinuity Editing

DEF Eine Verbindung von ►Einstellungen, die bewusst gegen die Konventionen des ►Continuity-Systems verstößt. Die ►Schnitte vermitteln nicht den Eindruck einer räumlichen und zeitlichen Kontinuität, sondern weichen von dieser Zuschauererwartung ab: durch einen unvermuteten Wechsel der Bewegungsrichtung, der Positionen der Darsteller vor der Kamera u.ä. Diskontinuierliche Verbindungen können auch durch einen abrupten Wechsel des Lichtes, der Farbe oder des Dekors entstehen. Sie erscheinen in einem Zusammenhang, der den Konventionen der Kontinuität folgt und stellen motivierte Abweichungen dar, die sich auf eine Person der Handlung (deren Verwirrung, Angst o.ä.) oder kritische Situationen (Gewaltausbrüche, Katastrophen) selbst beziehen lassen. Im Gegensatz zum ►Anschlussfehler ist die *Diskontinuitätsmontage* kein Versehen oder unzureichenden Produktionsbedingungen geschuldet, sondern kalkuliert hergestellt.

QUE Rother 1997:61

KON 1 Ähnlich wie Eisenstein sahen vor allen die französischen Filmregisseure der „nouvelle vague“, insbesondere Godard, die ►Montage nicht primär durch die Logik von Raum und Zeit, sondern durch die Logik der Gedankengänge bestimmt. Die Montage war für sie ein strukturierendes, eingreifendes Moment des Erzählens und Darstellens. Sie setzten mit sichtbar gemachten ►Schnitten bewusst solche Montageformen ein, die im Hollywood-Kino [►klassischer Hollywood-Stil] als Regelverstöße galten. [...] Auch die Bildfolgen von Musikvideoclips besitzen relativ häufig eine schwache Bildkohärenz [...]. Sie werden „eher als Illustration zur gehörten Musik wahrgenommen und weniger als narrativ organisierte ►Szene eine Filmhandlung“ [...]. Eine *Diskontinuitätsmontage* ist deshalb innerhalb der durch MTV geprägten Videoclip-Ästhetik eher die Regel als die Ausnahme.

QUE Petrasch/Zinke 2003: 237

KON 2 [...] Aus dieser Beschreibung ist schon ersichtlich, dass der ►Jump Cut für das ►Continuity System kein typisches Muster ist, da er sich ja gerade gegen die Standards und Ziele dieser ►Montage wendet. In ►klassisch erzählten Filmen kann diese Form des *diskontinuierlichen Schnitts* jedoch als kalkulierter, das heißt dramaturgisch beabsichtigter Effekt vorkommen, etwa bei einer Darstellung von Schockmomenten, Träumen, Alpträumen, Phantasien oder Rauschzuständen.

QUE Kamp/Rüsel 2007:80

KON 3 Dieser Beitrag untersucht detailliert, wie diese ungewöhnliche, *diskontinuierliche Montage* [...] wiederkehrender Zeitabläufe narrativ motiviert und damit die Gefahr einer Verwirrung der Zuschauer gebannt wird. [...] Trotz seines seltsamen Plots und des *diskontinuierlichen Schnitts* verfährt „Groundhog Day“ fast durchgängig nach klassischem Muster [►klassischer Hollywood-Stil], um die rückwärts gerichteten Zeitsprünge zu motivieren und sicherzustellen, dass der Zuschauer der Handlung ohne Probleme folgen kann.

QUE Rost 1997:60f

ANM 1 Siehe auch Antonym „►Kontinuitätsmontage“ sowie entgegengesetzte Begriffe „►Continuity“ und „►Anschluss“.

ANM 2 Verwandte Begriffe: „►Anschlussfehler“, „►Jump Cut“ und „►Achsensprung“.

it **montaggio discontinuo**

SYN montaggio „visibile“

DEF ► Montaggio che interrompe la continuità di tempo.

QUE Vedovati 1994:78

KON 1 Nelle diverse tattiche del cosiddetto *montaggio discontinuo* si può fingere di assecondare alcuni dei capisaldi della continuità spazio-temporale – ► campo/controcampo o ► raccordo sullo sguardo, ad esempio – per declinarli, invece, in modo anomalo, raccordando, fallacemente, l'► inquadratura di una certa porzione di ► diegesi con una successiva estratta da uno spazio e/o da un tempo discontinui. [...] Questa tecnica del ► falso raccordo, utilizzata evidentemente con finalità differenti rispetto a quelle che dettano il suo impiego nel ► montaggio classico, incide nel racconto segni di *discontinuità* [...].

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:104

KON 2 Agli antipodi del ► montaggio „senza cuciture“ [► montaggio invisibile] si trova il cosiddetto ► jump cut, o *montaggio discontinuo*. Questa tecnica non soltanto manca di motivazione, ma interrompe la continuità e la progressione lineare temporale. Un tempo, si affermava che il *montaggio discontinuo* era da evitare a tutti i costi: oggi, persino i film di Hollywood ricorrono a questa tecnica, sebbene con una certa parsimonia, per scuotere lo spettatore [...] o creare un effetto speciale. Per esempio, in „American Beauty“ (1999) il *montaggio discontinuo* è stato utilizzato per accentuare le ► sequenze oniriche, mentre il resto del film è stato montato [► montare] con la tecnica „senza cuciture“.

QUE Long/Schenk 2005:255

KON 3 Nella rappresentazione dello spazio, la parola chiave del *montaggio „visibile“* è ► falso raccordo, causato spesso dall'infrazione della ► regola dei 180° [→infrazione della regola dei 180°] in fase di ► riprese.

QUE Buccheri 2003:253

KON 4 Sono almeno due forme in cui si può presentare il montaggio narrativo: come ► montaggio invisibile (o „continuo“) e come *montaggio „visibile“* o *discontinuo*.

QUE Buccheri 2003:225

ERK 1 Queste ► sequenze „coreografate“ [...] hanno uno stile vicino ai clip e agli spot: *discontinuità* accentuata, attacchi duri [→attacco duro], ► flash cut, ► rallenti.

QUE Buccheri 2003:265

ERK 2 Se la ricerca della sensazione di continuità visiva costituisce lo sforzo costante delle pratiche narrative tradizionali, il suo opposto, la *discontinuità*, rappresenta una parte centrale nelle ricerche di autori che, rifiutando l'illusoria fluidità del ► cinema della trasparenza, intendono invece sottolineare le fratture, i salti temporali, i ► raccordi „sbagliati“, vuoi per l'applicazione di particolari teorie di ► montaggio miranti, più che alla continuità, alla creazione di un senso metaforico o ideologico (Ejzenštejn), vuoi per evidenziare il cinema come metalinguaggio, che riflette, cioè, sui propri stessi procedimenti espressivi.

QUE Mazzoleni 2002:41f

ERK 3 Inoltre, anche negli autori più sperimentali [...], la violazione non è mai totale e sistematica, pena la completa rinuncia alla comprensibilità del film (bisognerebbe invece chiedersi, caso mai, perché registi come Ozu, Bresson e Dreyer siano riusciti a sviluppare stili *non continui* senza disorientare troppo lo spettatore). Si potrebbe allora obiettare che agli occhi dello spettatore contemporaneo, assuefatto all'audacia di spot e videoclip, la ► regola dei 180° risulti obsoleta. In realtà, sotto le apparenze di frammentazione e velocità, il cinema contemporaneo nasconde strutture visive spesso tradizionali. E se c'è un tratto che definisce la contemporaneità è la coesistenza degli stili: continuità

- QUE *e discontinuità* possono convivere tranquillamente, e mai come oggi conoscere le regole significa sentirsi autorizzati a trasgredirle.
Buccheri 2003:173f
- ANM 1 Obwohl der Begriff „montaggio discontinuo“ einen Oberbegriff von „► jump cut“ darstellt, werden die beiden Termini von Long und Schenk (KON 2) synonym verwendet, was jedoch eine Ausnahme darstellt.
- ANM 2 Siehe auch Antonym „► montaggio continuo“ sowie entgegengesetzte Begriffe „► continuity“ und „► raccordo“.
- ANM 3 Verwandte Begriffe: „► falso raccordo“, „► jump cut“ und „► scavalco di campo“.

de 30-Grad-Regel

SYN 30°-Regel, Thirty-Degree-Rule, 30-Degree-Rule

DEF 1 Eine Grundregel in Hollywoods ►Continuity Editing erfordert es, dass sich der Kamerastandpunkt zwischen zwei ►Einstellungen um mindestens *30 Grad* verschiebt, um so anzudeuten, dass der ►Schnitt einen narrativen Grund hat. Schnitte mit weniger als *30 Grad* Unterschied erscheinen lediglich wie Sprünge [►Jump Cut] und lenken die Aufmerksamkeit auf sich selbst. James Whales Horrorfilme der 30er Jahre brechen [die *30°-Regel*] mit brillantem theatralischem Effekt.

QUE Monaco 2006:164

DEF 2 Die *30-Grad-Regel* besagt, dass eine ►Einstellung in einem Film aus einem Winkel (bezogen auf die Achse Kamera-Bildinhalt) aufgenommen [►aufnehmen] sein sollte, der mindestens um *30 Grad* von der vorhergehenden Einstellung abweicht, um einen flüssigen, nicht als sprunghaft empfundenen ►Schnitt zu gewährleisten. Dabei muss die Einstellung so gewählt werden, dass sie der ►180-Grad-Regel nicht widerspricht, da sonst ein ►Achsensprung entstehen würde.

QUE Puchegger (www)

DEF 3 *30-Grad-Regel*: Eine weitere Regel der ►Kontinuitätsmontage besagt, dass eine nachfolgende ►Einstellung aus einer deutlich anderen Kameraposition aufgenommen [►aufnehmen] sein soll als die vorangehende Einstellung, falls sie nicht mindestens eine ►Einstellungsgröße überspringt. Mit einer „deutlich anderen Kameraposition“ ist gemeint, dass sich der Kamerastandpunkt zwischen zwei Einstellungen innerhalb des ►180-Grad-Kameraarbeitsbereichs um mindestens *30 Grad* ändern muss (*30-Grad-Regel*). Dadurch soll deutlich werden, dass der erfolgte ►harte Schnitt einen narrativen Grund hatte.

QUE Petrasch/Zinke 2003:161

DEF 4 Die *30-Grad-Regel* besagt, dass sich die Kameraposition einer ►Einstellung mit ihrer Perspektive zur vorherigen (bei identischem Raum und gleichem Sujet) um mindestens *30°* unterscheiden muss. Alternativ verlangt die klassische Einstellungsfolge der innerszenischen ►Montage [d.h. innerhalb einer ►Szene] eine ebenso offensichtliche Differenz der ►Einstellungsgröße zur vorherigen. Hier muss sich zwar nicht der Winkel der Kameraposition zur ►Handlungsachse ändern, aber der Ausschnittswinkel [►Ausschnitt] (Bildwinkel, [...]) der in Winkelgrad gemessene Bereich, den ein Objektiv aufnimmt [►aufnehmen]). Das heißt, die Differenz zwischen den Einstellungen sollte für die Filmwahrnehmung prägnant sein, um in der Montagekonvention des ►Erzählkinos zu funktionieren.

QUE Schleicher/Urban 2005:172

KON 1 -►Jump Cuts durch Bruch der *30°-Regel* [Bruch der 30°-Regel: siehe ANM 2]. [...] Beim letzten Beispiel wird der Eindruck eines „Jump Cut“ trotz Nichtbeachtung der *30°-Regel* [Nichtbeachtung der 30°-Regel: siehe ANM 2] durch ein „►Cutting on Action“ vermieden. [...] - Jump Cuts durch Ellipsen bei der Abbildung eines Vorgangs: Hier wurden – zusätzlich zu Brüchen der *30°-Regel* auch noch Ellipsen zwischen einzelnen Abbildungen des selben Handlungsvorgangs eingefügt. Der Effekt eines „springenden Bildes“ bei den Schnitten [►Schnitt] wird dadurch besonders deutlich sichtbar.

QUE Fuxjäger (www)

KON 2 „►Jump Cuts“ können auf unterschiedliche Weise entstehen, haben aber alle zur Folge, dass die →Bildübergänge als „Sprung“ wahrgenommen werden können: 1) Unterschiede im ►Bildanschluss/►Bewegungsanschluss am →Schnittübergang (z.B. die Körperhaltung einer Figur variiert plötzlich), 2) Missachtung der räumlichen ►Anschlüsse (die Figur „springt“ und befindet sich plötzlich an einer anderen Stelle im Raum). Hierbei kann es sich um eine beabsichtigte zeitliche Auslassung im Handlungsstrang handeln. 3) Die Kombination von ähnlichen ►Einstellungsgrößen bei gleicher [bzw. zu ähnlicher] Kameraposition (Bruch der sogenannten „*30-Grad-Regel*“ [Bruch

- QUE der 30°-Regel: siehe ANM 2]).
Puchegger (www)
- KON 3** Die ►180-Grad-Regel besagt, dass die Kamera bei einem Dialog zwischen zwei Personen immer von der gleichen Seite der gedachten Linie zwischen den beiden filmen muss. Und somit der Winkel zwischen „►Schuss“ (Filmen des ersten Partners) und „►Gegenschuss“ (Filmen des zweiten Partners, sozusagen in entgegengesetzter Richtung) [►Schuss/Gegenschuss] nicht größer als 180 Grad wird. Hierbei muss man aber beachten, dass die *30-Grad-Regel* nicht verletzt wird [Verletzung der 30°-Regel: siehe ANM 2].
- QUE Puchegger (www)
- KON 4** Man spricht hier auch von der *30°-Regel*, allerdings kommt es nicht so genau auf die Gradzahl an, sondern darauf, dass von ►Schnitt zu Schnitt eine leichte Perspektivenänderung eintritt.
- QUE Müller 2003:185
- KON 5** Der ►Einstellungswechsel folgt außerdem noch der *30°-Regel*. [...] Bei der Aufeinanderfolge im →Coverage [„→überlappende Auflösung“, „→Overlapping Editing“; siehe auch „►Cover Shot“] wird [...] die *30°-Regel* beachtet, um eine prägnant anschauliche Differenz im Wechsel der ►Einstellungsgrößen zu erreichen.
- QUE Schleicher/Urban 2005:170ff
- KON 6** Grundsätzlich sollte in der innerszenischen ►Montage [d.h. innerhalb einer ►Szene] eine offensichtliche Differenz zwischen Nachbaraufnahmen [►Aufnahme] bestehen – zwischen ihren ►Kamerawinkeln, ►Bildausschnitten oder Kameradistanzen. Im einzelnen: (1) Die oft der klassischen ►Auflösung von ►Szenen [►Continuity-System] im Coverage-System [siehe KON 5] Hollywoods zugerechnete *30-Grad-Regel* besagt, dass sich die Kameraposition einer ►Einstellung, bei identischem Raum und gleichem Sujet, in ihrem Kamerawinkel zur vorherigen um mindestens *30 Grad* unterscheiden muss. (2) Bleibt die Kamera auf der Achse [►Kameraachse], muss der Bildwinkel der Optiken, die in zwei aufeinander folgender ►Einstellungen verwendet werden, sich ebenfalls um *30°* unterscheiden. (3) Wird die Kameradistanz verändert, sollte der Heran- [►Heransprung] oder ►Wegsprung ausreichend groß sein („eine ►Einstellungsgröße überspringen“, heißt es manchmal). Hier muss sich zwar nicht der Winkel der Kameraposition zur ►Handlungsachse ändern, sondern die Distanz der Kamera zum Geschehen oder zur Figur, die im Zentrum steht. Diese Regeln bedeuten, dass die Differenz zwischen den Einstellungen für die Filmwahrnehmung ein solches Maß an Unterschiedlichkeit einnehmen sollte, dass die Veränderung nicht als Fehler, sondern als tatsächlicher Sprung wahrgenommen wird. Trotz des Eindrucks der Kontinuität des Geschehensflusses müssen also die Bilder eine solche Differenz aufweisen, dass sie Prägnanz gewinnt und als signifikante Veränderung der Kameraposition wahrgenommen wird. Es muss innerhalb des Continuity-Systems also eine für die Wahrnehmung anschaulich prägnante Differenz (wie man es gestaltpsychologisch ausdrücken würde) zwischen den Einstellungen geben, damit der ►Schnitt paradoxer Weise als „unsichtbar“ [►unsichtbarer Schnitt] gilt. Bei zu geringer Differenz entsteht der Eindruck des „►Jump Cut“, eines als unangenehm empfundenen Bildruckelns.
- QUE Bender (www)
- ERK 1** Zur Vermeidung des ►Jump Cut muss die folgende ►Einstellung aus einer anderen Kameraposition und möglichst in einem anderen ►Ausschnitt erfolgen. Ein Wechsel des ►Kamerawinkels hat nach einer Daumenregel mindestens *30 Grad* zu betragen, weil sonst die [geringe] Veränderung des Blickwinkels [►Kamerablickwinkel] erfahrungsgemäß nicht ausreicht, um den Sprung zwischen den einander folgenden Bildern zu „kompensieren“ [wird als ►Anschlussfehler aufgefasst].
- QUE Koebner 2007:368
- ERK 2** Nur müssen die kontrastierten Blickwinkel [►Kamerablickwinkel] mindestens *30°* auseinanderliegen, um sogenannte ►Jump Cuts zu vermeiden, in denen die Kontinuität der Bewegungen [→Kontinuität der Bewegung] vor der Kamera springt, da das achronologische Aufnahmeverfahren

- QUE** [► Aufnahme] nicht ausreichend durch die Perspektivänderung versteckt wird.
Paasch (www)
- ANM 1** Neben dem unbeabsichtigten Bruch der „30°-Regel“ kann die „30°-Regel“ auch bewusst nicht beachtet werden, um gezielt einen „► Jump Cut“ zu erzeugen.
- ANM 2** Was den Regelverstoß betrifft, so wird der „Bruch“ (auch: die „Nichtbeachtung“ oder „Verletzung“) der „30°-Regel“ (siehe KON 1-3) in der italienischen Fachsprache meist „*infrazione / violazione della regola dei 30°*“ genannt. Siehe ANM 2, it.

it **regola dei 30°**

- SYN** norma dei 30°
- DEF** Se la prima immagine raffigura l'oggetto da una certa prospettiva, la seconda deve offrirne una notevolmente differente. La cosiddetta *regola dei 30°* vieta uno scarto di ► angolazione inferiore, poiché esso produrrebbe un'► inquadratura troppo simile alla prima e dunque renderebbe il →passaggio dall'una all'altra [► cambio di inquadratura] narrativamente non motivato, inutile. Il cambiamento dell'► angolo di ripresa deve essere marcato, deve consentire un mutamento dello spazio scenico significativo e funzionale alla storia; pena l'introduzione di un elemento di discontinuità nella scorrevolezza del film.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:90
- KON 1** Si può, inoltre, compiendo quello che gli americani chiamano ► jump cut, →passare da un'► inquadratura all'altra [► cambio di inquadratura, ► transizione], nella stessa continuità spaziotemporale di racconto, ostentando la sua frammentazione attraverso la rinuncia a ► raccordi corretti. Si può, ancora, presentare la stessa figura due e più volte, in una successione di ► inquadrature non sufficientemente distinte l'una dall'altra per distanza e ► angolazione rispetto al soggetto, incorrendo nella violazione della *norma dei 30°* [violazione della norma dei 30°: siehe ANM 2], con il risultato di far „sentire“ la macchina da presa e i suoi ► stacchi.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:104
- KON 2** Una sorta di appendice dell'► attacco sull'asse è la *regola dei 30°* [...]. Quando si stacca [► staccare] da un'immagine a un'altra (più stretta o più larga) con lo stesso contenuto, i casi sono due: o ci si mantiene sul medesimo asse, oppure, se si varia l'► angolazione, bisogna variarla di almeno 30°. Lo spostamento minimo a parità di contenuto, infatti, è avvertito dallo spettatore come un ► salto.
- QUE** Bucheri 2003:230ff
- KON 3** [...] il →passaggio da un'► inquadratura all'altra [► cambio di inquadratura; ► transizione] deve essere rilevante: la seconda inquadratura deve fornire un surplus di informazioni utili rispetto alla prima, deve mostrare una porzione di spazio o di azione sensibilmente diversa in modo che lo spettatore avverta la necessità della transizione. Il mutamento del punto di vista deve risultare nettamente percepibile nel suo essere portatore di nuovi elementi narrativi. Ad esempio, il passaggio dalla ► Figura intera al ► Piano americano di un dato personaggio, non aggiungendo sostanzialmente niente all'immagine di partenza, costituisce una impasse narrativa, una ridondanza d'informazione che allontana lo spettatore dal nucleo principale della vicenda. Al contrario, un maggiore scarto di dimensione, ad esempio dalla Figura intera al ► Primo piano, offre un'immagine ravvicinata [→piano ravvicinato] del volto e dunque consente di comprendere più a fondo l'umore o le intenzioni del personaggio. In questo caso, la transizione tra le due inquadrature risulta adeguata e soddisfacente poiché contribuisce alla caratterizzazione del personaggio e quindi al racconto. Quanto

- si è detto per la dimensione vale anche per l'►angolazione delle inquadrature: se la prima immagine raffigura l'oggetto da una certa prospettiva, la seconda deve offrirne una notevolmente differente. La cosiddetta *regola dei 30°* vieta uno scarto di angolazione inferiore, poiché esso produrrebbe un'inquadratura troppo simile alla prima e dunque renderebbe il passaggio dall'una all'altra narrativamente non motivato, inutile. Il cambiamento dell'►angolo di ripresa deve essere marcato, deve consentire un mutamento dello spazio scenico significativo e funzionale alla storia; pena l'introduzione di un elemento di discontinuità nella scorrevolezza del film.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:90
- KON 4** Un comma (per così dire) della ►regola dei 180°, è la *regola dei 30°* [...]. Quando, dopo il ►master, il regista gira i ►piani più stretti della stessa ►scena (ad esempio, dopo la ►figura intera di un attore, la sua ►mezza figura) oppure, se vuole cambiare ►angolazione, deve cambiarla di almeno 30°, in modo che lo spostamento non sia così piccolo da risultare avvertibile (se il soggetto inquadrato [►inquadrare] è lo stesso, infatti, deve cambiare sensibilmente almeno il modo di inquadrarlo).
- QUE Buccheri 2003:165
- KON 5** Infrazione del ►raccordo sull'asse [→infrazione del raccordo sull'asse] e della *regola dei 30°* [infrazione della regola dei 30°: siehe ANM 2] [...]: [...] si montano [►montare] due immagini dello stesso personaggio o oggetto troppo simili per ►angolazione e distanza o addirittura identiche, dando luogo a un →attacco „duro“ [►jump cut].
- QUE Buccheri 2003:257f
- ERK 1** Si tratta di una regola affermata empiricamente negli anni venti, secondo la quale ogni nuovo asse su uno stesso soggetto si differenzia dall'asse precedente con un angolo di almeno 30°. Ci si era infatti accorti che cambiamenti d'angolazione inferiori a 30° (a meno che non si trattasse di un ►raccordo sull'asse) provocano quello che si è convenuto chiamare un „►salto“ [...].
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:307
- ERK 2** [...] quel principio del ►cinema classico che vuole che due ►inquadrature consecutive di uno stesso personaggio o oggetto siano sufficientemente differenziate sul piano dell'angolazione (di almeno 30°) e della distanza, in modo che la nuova inquadratura abbia sufficiente autonomia.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:201
- ANM 1** Eine „infrazione del raccordo sull'asse e della regola dei 30°“ (siehe KON 5) führt zu einem „►jump cut“. Siehe „→infrazione del raccordo sull'asse“ und „→infrazione della regola dei 30°“.
- ANM 2** Der „Bruch“ (auch: die „Nichtbeachtung“ oder „Verletzung“) der 30°-Regel“ (siehe ANM 2, de) wird in der italienischen Fachsprache meist „infrazione della regola dei 30°“ (bzw. „infrazione della norma dei 30°“) oder „violazione della regola dei 30°“ (bzw. „violazione della norma dei 30°“) genannt (siehe KON 1 und 5).

de 180°-Bereich

- SYN** 180-Grad-Bereich, 180°-System, 180°-Schema, 180-Grad-Schema, 180°-Arbeitsbereich, 180°-Aktionsradius, 180-Grad-Kameraarbeitsbereich
- DEF 1** Beim ►Montieren von ►Einstellungen einer durchgehenden Handlung hält sich das ►Continuity-Modell an ein *180°-System*, das auf einer Seite der ►Handlungsachse etabliert wird. Auf diesem gedachten Halbkreis können die Blickwinkel [►Kamerablickwinkel] auf die Handlung in der montierten [►montieren] ►Szene beliebig variieren, auch auf der Handlungsachse direkt sitzen, wie beim ►Schuss/Gegenschuss-Verfahren in unserer angedachten Gesprächsszene. Nur müssen die kontrastierten Blickwinkel mindestens 30° auseinanderliegen [►30°-Regel], um sogenannte ►Jump Cuts zu vermeiden [...].
- QUE** Paasch (www)
- DEF 2** Der Halbkreis um die ►Handlungsachse beschreibt die Sphäre, in der Figurenaktionen erfolgen können und Kamerapositionen möglich sind (*180°-System*).
- QUE** Schwab 2006:162
- KON 1** Würden einzelne ►Aufnahmen außerhalb des *180-Grad-Kameraarbeitsbereichs* von der anderen Seite der ►Handlungsachse aufgenommen [►aufnehmen], so würde diese bei der Wiedergabe einen so genannten „►Achsensprung“ verursachen. Weil in diesem Fall Blick- und Bewegungsrichtungen nicht mehr durchgängig wären, würde für die Zuschauer eine Person scheinbar in die entgegengesetzte Richtung blicken oder sich eine Sache scheinbar in die entgegengesetzte Richtung bewegen. Das Verlassen des *180-Grad-Kameraarbeitsbereichs* ist aus diesem Grund „verboten“, [außer es soll eine] neue Handlungsachse geschaffen werden [siehe „►Achsenwechsel“].
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:160
- KON 2** Mit einer „deutlich anderen Kameraposition“ ist gemeint, dass sich der Kamerastandpunkt zwischen zwei ►Einstellungen innerhalb des *180-Grad-Kameraarbeitsbereichs* um mindestens 30 Grad ändern muss (►30-Grad-Regel). Dadurch soll deutlich werden, dass der erfolgte ►harte Schnitt einen narrativen Grund hatte.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:161
- KON 3** Das ►180-Grad-Prinzip entstand in seinen Grundzügen um 1910 und setzte sich ab 1917 endgültig durch. Es gilt bis heute als klassisches Auflösungsprinzip [►Auflösung] für ►Szenen, die aus mehreren ►Einstellungen bestehen. Hier bleibt der Zuschauer in der Regel auf einer Seite der Handlung im *180°-Bereich*. Die ►Handlungsachse liegt üblicherweise zwischen zwei sich zugewandten Personen. Eine Einstellung aus der Position A1 [Zentralperspektive] wird ►Master-Shot oder ►Cover-Shot genannt. ►Establishing-Shot heißt sie, wenn sie am Anfang einer ►Sequenz steht. Dieser Blickpunkt platziert den Zuschauer, ähnlich wie im Theater, außerhalb des Geschehens, so dass er einen recht objektiven Blick auf das Geschehen hat. Jeder unmotivierte →Sprung über die Handlungsachse (►Achsensprung) zur Position X, Y oder Z [►Achsensprung-Bereich] würde ihn verwirren.
- QUE** Ast 2002:24f
- KON 4** Beim Wechsel der ►Aufnahmeblickwinkel ist deshalb im Sinne der ►Kontinuitätsmontage drauf zu achten, dass die Kameraposition innerhalb des *180-Grad-Kameraarbeitsbereichs* so stark verändert wird [►30°-Regel], dass ein irritationsfreies ►Kader entsteht.
- QUE** Petrasch/Zinke 2003:236
- KON 5** Ist der ►Reverse-Cut durch einen Blick eingeleitet, der nach außerhalb des Aktionsradius des *180-Grad-Schemas* verweist, [...] liegt ein sogenannter ►Cut-Away vor, der nicht die „Tabulinie“ der ►Handlungsachse verletzt, weil er durch den Blick motiviert ist.

- QUE Beller 2005:18
- KON 6** Die der Information oder der Orientierung dienenden ►Schwenks bewegen sich gemeinhin ausschließlich im vor dem Publikum befindlichen →Bildraum. Selten überschreiten sie diesen *180°-Bereich*.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:24
- KON 7** Die ►Auflösung des Handlungsraumes findet innerhalb des *180°-Schemas* statt.
- QUE Schleicher/Urban 2005:170
- KON 8** Alle Montagemuster [►Montage], die mit dem *180°-System* verbunden sind, folgen der Intention, „a smoothly flowing space“ zu schaffen.
- QUE Schwab 2006:163
- KON 9** Der Raum wird aus vielen verschiedenen Kamerapositionen erschlossen, sodass dem Zuschauer weder die Geographie des Raumes, noch die ►Handlungsachse innerhalb eines *180°-Systemes* klar werden.
- QUE Ast 2002:93
- KON 10** Das ►180°-Prinzip, auch ►(Handlungs-)Achsenschema genannt, belässt den Zuschauer auf einer Seite der Handlung, ähnlich dem Zuschauerraum im Theater. Die ►Handlungsachse strukturiert und reguliert damit die Anordnung der Darsteller, ihre Blickrichtungen und ihre Bewegungsrichtungen im Handlungsraum, dem [*180°*]-*Bereich*.
- QUE Schleicher/Urban 2005:170
- ANM 1** Der dem „180°-Bereich“ gegenüberliegende Halbkreis wird „►Achsenprung-Bereich“ genannt.
- ANM 2** Siehe auch „►180°-Regel“.

it spazio a 180°

- SYN** sistema dello spazio a 180°, spazio „al di qua“ (della linea), spazio di lavoro
- DEF 1** Nella ►regola dei 180°, il set si suppone diviso in due da una →linea immaginaria (spesso la ►linea dello sguardo tra due interlocutori, oppure la ►linea dell'azione di un soggetto in movimento): essa crea sul set uno *spazio a 180°* che è l'unico praticabile dalla cinepresa; ogni incursione al di là della linea provoca il cosiddetto ►scavalco di campo, che ribalta le posizioni e le direzioni dei soggetti (ciò che nel ►inquadratura A, *al di qua della linea*, si trovava – o guardava, o andava – a destra, nell'inquadratura B, al di là della linea, si troverà – o guarderà, o andrà – a sinistra). L'esempio più tipico è una ►scena di dialogo [→scena di dialogo]. Dati due personaggi che si fronteggiano, la loro ►linea di sguardo individua uno *spazio a 180°* [...] che è l'unico possibile per le ►riprese [...].
- QUE Buccheri 2003:164
- DEF 2** C'è un altro aspetto chiave del ►découpage classico a cui non abbiamo ancora accennato, quello del *sistema dello spazio a 180°*. Il modo migliore per spiegare il suo funzionamento è quello di partire da una qualsiasi ►scena di dialogo [→scena di dialogo] [...]. Il découpage classico avvia solitamente una scena di dialogo con un'►inquadratura d'insieme dei due personaggi. Questo ►piano presenta così coloro che prendono parte alla scena ma, nel contempo, stabilisce anche lo spazio nel quale può, secondo i dettami del ►cinema classico, muoversi la macchina da presa.

- L'immaginaria ► linea d'azione che unisce i personaggi determina infatti due spazi: uno al di qua e l'altro al di là di tale linea. Una volta che la macchina da presa ha occupato lo *spazio* che convenzionalmente definiamo come *al di qua*, essa non potrà più, salvo ricorrendo a determinati accorgimenti di cui parleremo più avanti [► scavalco di campo corretto], scavalcare questa linea. Ne rimarrà sempre al di qua, dando così vita a uno *spazio* non a 360° bensì a 180° e facendo in modo che lo spettatore rimanga sempre dalla stessa parte dell'azione.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:168f
- KON 1** È proprio l'uso dello *spazio a 180°* a determinare l'esistenza di altri tre ► raccordi chiave del ► cinema classico: - il ► raccordo di posizione [...], - il ► raccordo di direzione [...], il ► raccordo di direzione di sguardi [...].
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:170
- KON 2** Per non correre il rischio di ► scavalcare il campo, occorre tracciare idealmente una linea che congiunga due personaggi [→ linea immaginaria], e poi tenersi sempre con la macchina da presa al di qua a al di là di quella linea, lavorando quindi su uno *spazio a 180°*.
- QUE Morales 2004:55
- KON 3** In entrambi i casi si dà vita a un ► piano di transizione che permette, senza troppi scossoni, di oltrepassare la ► linea dell'azione nel ► piano successivo [► scavalco di campo corretto] e di dar così vita a un nuovo segmento che sarà a sua volta costruito sulla base dei principi dello *spazio a 180°*.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:175
- KON 4** La ► regola dei 180° prevede le seguenti possibilità di ► scavalcare la linea immaginaria senza disorientare lo spettatore [► scavalco di campo corretto]: [...] b) inserire un nuovo personaggio che introduce una nuova → linea immaginaria (dello sguardo o d'azione [► linea di sguardo, ► linea d'azione]): [...] la vecchia linea di sguardo è quella che unisce la coppia seduta al tavolo, e la cinepresa può muoversi solo dentro il semicerchio tratteggiato. Quando un secondo personaggio entra in campo e il primo si voltra a parlargli, la linea di sguardo tra di loro stabilisce un nuovo *spazio a 180°* [...]. Anzi, a seconda della posizione della cinepresa nel ► re-establishing shot, cambierà anche lo *spazio a 180°* [...] se nel re-establishing shot la cinepresa è in A, lo *spazio a 180°* sarà A; se è in B, lo *spazio di lavoro* sarà B.
- QUE Buccheri 2003:169ff
- KON 5** Quando la macchina da presa avrà occupato lo *spazio* cosiddetto „*al di qua*“, non potrà più scavalcare questa → linea immaginaria [► scavalcare la linea immaginaria], pena lo ► scavalco di campo e il disorientamento dello spettatore il quale perderebbe le coordinate spaziali che gli consentono di situare correttamente l'azione dei personaggi all'interno della scena.
- QUE Mazzoleni 2002:38
- KON 6** La macchina rimarrà dunque *al di qua*, in questo semicerchio di 180° tagliato dall'immaginaria ► linea d'azione. I duelli di „Barry Lyndon“, filmati in ► campo-controcampo con grande senso della geometria dello spazio scenico, costituiscono un ottimo esempio di applicazione della ► regola dei 180°. [...] La → linea immaginaria di demarcazione dei due *spazi a 180°* può tuttavia essere valicata senza provocare confusione nella percezione dell'ambiente, consentendo alla mdp di occupare l'altra metà del semicerchio. A tale scopo si può far ricorso ad alcune tecniche particolari [► scavalco di campo corretto]: [...].
- QUE Mazzoleni 2002:38f
- KON 6** Un altro aspetto costitutivo di questo ► montaggio è l'uso di uno *spazio a 180°* che permette allo spettatore di osservare lo svolgersi degli eventi rimanendo sempre dalla stessa parte dell'azione. Conseguenze dell'uso di questo spazio dimezzato sono i ► raccordi di posizione, direzione [► raccordo di direzione] e direzione di sguardi [► raccordo di direzione di sguardi] che permettono un chiaro trattamento dello spazio che non disorienti lo spettatore. L'articolazione spaziale del

- découpage classico trova due sue figure fondamentali nel ►campo/controcampo e nel →passaggio da ►piani d'insieme a →piani ravvicinati [►cambio di inquadratura] e poi di nuovo a piani d'insieme.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:178
- ANM Siehe auch „►regola dei 180°“.

de 180°-Regel

- SYN** 180-Grad-Regel, 180-Grad-Prinzip, 180°-Prinzip, Achsenschema, Handlungsachsenschema, Achsenregel, Achsensprung-Regel
- DEF 1** Wichtige Regel der ►klassischen Filmmontage (►Découpage Classique): 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 – besonders bei ►Großaufnahmen – den Bezug der Personen zueinander zu erhalten.
QUE Monaco 2006:10
- DEF 2** Die Regel besagt, dass durch eine Handlung zwischen zwei Personen eine „►Handlungsachse“ etabliert wird, die beim Wechsel der Kameraposition von einer ►Einstellung zur nächsten nicht übersprungen werden darf [weil es sonst zu einem ►Achsensprung kommt]. Die Kamera soll also während der gesamten ►Szene auf einer der beiden Seiten der Achse bleiben [Ausnahme: ►Achsenwechsel]. Als sichtbares Ergebnis einer Einhaltung dieser Regel behalten die Figuren ihre relativen Positionen im Bild bei: z.B. Figur A befindet sich stets links von (der ebenfalls sichtbaren oder auch im ►Off befindlichen) Figur B, Figur B stets rechts von Figur A; bzw. Figur A blickt stets von links nach rechts (wenn sie auf Figur B blickt), Figur B stets von rechts nach links (wenn sie auf Figur A blickt).
QUE Fuxjäger (www)
- DEF 3** Die *180-Grad-Regel* besagt, dass die Kamera bei einem Dialog zwischen zwei Personen immer von der gleichen Seite der gedachten Linie zwischen den beiden filmen muss. Und somit der Winkel zwischen „►Schuss“ (Filmen des ersten Partners) und „►Gegenschuss“ (Filmen des zweiten Partners, sozusagen in entgegengesetzter Richtung) [►Schuss/Gegenschuss] nicht größer als *180 Grad* wird. Hierbei muss man aber beachten, dass die ►30-Grad-Regel nicht verletzt wird. Ursprung dieser Regel ist, dass der Zuschauer im Theater immer von derselben Seite der Handlung zusah. Dieser Sachverhalt wurde dann auf die Filmproduktion übertragen.
QUE Puchegger (www)
- DEF 4** Verbot des ►Achsensprungs: Zwischen den Akteuren einer Handlung wird eine imaginäre „►Handlungslinie“ angenommen, die von den Kameras nicht überschritten werden soll. Bei Veränderung der Kameraposition zwischen zwei aufeinanderfolgenden ►Einstellungen darf die ►Aktionslinie, auf der sich die Blicke der Personen begegnen oder auch sie selbst, nicht überschritten werden, andernfalls tritt Desorientierung durch Seitenverkehrung innerhalb der →Bildfläche auf.
QUE Koebner 2007:368f
- DEF 5** Das *180°-Prinzip*, auch (*Handlungs-*)*Achsenschema* genannt, belässt den Zuschauer auf einer Seite der Handlung, ähnlich dem Zuschauerraum im Theater. Die ►Handlungsachse strukturiert und reguliert damit die Anordnung der Darsteller, ihre Blickrichtungen und ihre Bewegungsrichtungen im Handlungsraum, dem ►[180°]-Bereich.
QUE Schleicher/Urban 2005:170
- DEF 6** Eine weitere klassische Regel des filmischen Erzählens besagt, dass die Kamera immer auf einer Seite der ►Handlungsachse bleiben muss, die definiert wird durch die Beziehungen der Figuren untereinander. [Die] imaginäre Linie darf nicht überschritten werden.
QUE Rost 1997:153
- DEF 7** Man spricht auch von der *180°-Regel*: Die Kamera kann in Bezug auf die ►Handlungsachse jeden Winkel zwischen 0 und 180 Grad einnehmen, solange sie auf der einmal festgelegten Seite bleibt.
QUE Müller 2003:174

- KON 1** Diese *180-Grad-Regel* wird auch „*Achsenschema*“ genannt. Nur innerhalb dieses festgelegten Halbkreises sind während eine ►Sequenz Kamerapositionen erlaubt. Werden alle ►Einstellungen von derselben Seite der ►Handlungsachse aus aufgenommen [►aufnehmen], ergeben sich auf dem Bildschirm durchgängige Blick- und Bewegungsrichtungen.
- QUE Petrasch/Zinke 2003:160
- KON 2** Das *180-Grad-Prinzip* entstand in seinen Grundzügen um 1910 und setzte sich ab 1917 endgültig durch. Es gilt bis heute als klassisches Auflösungsprinzip [►Auflösung] für ►Szenen, die aus mehreren ►Einstellungen bestehen. Hier bleibt der Zuschauer in der Regel auf einer Seite der Handlung im ►180°-Bereich. Die ►Handlungsachse liegt üblicherweise zwischen zwei sich zugewandten Personen. Eine Einstellung aus der Position A1 [Zentralperspektive] wird ►Master-Shot oder ►Cover-Shot genannt. ►Establishing-Shot heißt sie, wenn sie am Anfang einer ►Sequenz steht. Dieser Blickpunkt platziert den Zuschauer, ähnlich wie im Theater, außerhalb des Geschehens, so dass er einen recht objektiven Blick auf das Geschehen hat. Jeder unmotivierter →Sprung über die Handlungsachse (►Achsensprung) zur Position X, Y oder Z [►Achsensprung-Bereich] würde ihn verwirren.
- QUE Ast 2002:24f
- KON 3** Die *180-Grad-Regel* dient dazu, die Konstanz der Bewegungsrichtungen im Kino aufrecht zu erhalten. Sobald eine Kamera ein Geschehen filmt, entsteht eine Links-Rechts-Orientierung des Ereignisses (die man meist als ►Handlungsachse bezeichnet). Solange die Kamera auf der gleichen Seite dieser Achse bleibt, erfolgen Bewegungen in der gleichen Richtung. Wird die Achse überschritten, ist das Richtungssystem um *180 Grad* zu rotieren – aus Links- werden Rechtsbewegungen und -orientierungen und umgekehrt. Für den Zuschauer ist diese Rotation schwer nachvollziehbar und führt zu Irritationen. Darum wurde sie zumindest in der Phase des Hollywood-Studiosystems [►Hollywood-Stil] strikt vermieden. Die *180-Grad-Regel* wird bis heute in der Sportdarstellung beachtet [Beachtung der 180-Grad-Regel: siehe ANM 3]; ein Fußballspiel wird also so repräsentiert, dass alle Kameras auf der gleichen Seite des Spielfeldes angeordnet sind – die Orientierung der Akteure auf die Tore bildet das Richtungssystem der Handlungsachse aus, das die Kameras nicht überschreiten. Die [*180-Grad*]-Regel gilt nur dann nicht, wenn die Kamera kontinuierlich (z.B. mittels einer ►Fahrt) die Handlungsachse kreuzt – weil der Zuschauer dann die Verschiebung der Handlungsrichtungen selbst erfährt [siehe „►Achsenwechsel“].
- QUE Bender (www)
- KON 4** Dabei muss die ►Einstellung so gewählt werden, dass sie der *180-Grad-Regel* nicht widerspricht, da sonst ein ►Achsensprung entstehen würde.
- QUE Puchegger (www)
- KON 5** Im ►Continuity Editing des ►klassischen Hollywoodkinos wird der ►Achsensprung als Fehler betrachtet und dementsprechend vermieden. Die Vermeidung eines Achsensprungs wird *180-Grad-Regel* genannt.
- QUE Puchegger (www)
- KON 6** Regisseure der französischen „Nouvelle Vague“ verletzten die *180-Grad-Regel* dagegen gezielt [siehe ANM 3], um sich von Hollywood-Kino [►klassischer Hollywood-Stil] zu distanzieren.
- QUE Petrasch/Zinke 2003:161
- KON 7** Wird ein Blickwechsel zwischen zwei Personen gezeigt, ist zur Sicherstellung des ►Kontinuitätsprinzips neben der Berücksichtigung der *180-Grad-Regel* der ►Blickachsen-Anschluss (engl. ►eyeline matching) zwischen den beiden Personen unerlässlich.
- QUE Petrasch/Zinke 2003:162
- KON 8** Für das ►Continuity-System ist es besonders wichtig, die Illusion einer räumlichen Realität zu erzeugen. Um diese Illusion aufrechtzuerhalten, gibt es die sogenannte *180°-Regel*.
- QUE Mikos 2003:218

- KON 9** Die Kamera [...] respektiert [...] die Blickrichtung des Subjekts annäherungsweise [...] und orientiert sich auch an der ► Handlungsachse (*180°-Regel*).
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:170
- KON 10** Die *180°-Regel* gilt nur innerhalb einer ► Szene und innerhalb eines Schauplatzes, wenn also eine Figur ein Zimmer durch eine Tür verlässt, dann wird, wenn sie nun beim Betreten des anderen Raums gezeigt wird, eine neue ► Handlungsachse etabliert.
QUE Fuxjäger (www)
- KON 11** Auch die sogenannte *180°-Regel* verdeutlicht dieses Ziel filmischer Darstellung und deren Verankerung in Theater-Konventionen. Trotz potentiell unendlichen Bewegungsmöglichkeiten der Kamera innerhalb einer ► Szene wird immer eine räumliche Darstellung gewählt, bei der die Personen einen klar definierten Platz einnehmen. In einer durch ► Schnitte aufgelösten [► auflösen] ► Sequenz werden keine Sprünge über die imaginäre ► Handlungsachse akzeptiert, es bleibt alles klar definiert: Die Kamera ist auf einer Seite des Geschehens positioniert (als Beobachter und Zuschauer) und die Figuren sind auf der anderen (die Personen als Akteure). Ein Positionswechsel im Raum wird gewöhnlich von den Figuren bestimmt, denen die Kamera folgt [► Achsenwechsel].
QUE Kamp/Rüsel 2007:73
- KON 12** Das *180-Grad-Prinzip* sorgt bis heute für Kontinuität der Handlung innerhalb des szenischen Raumes.
QUE Beller 2005:18
- KON 13** Die *180°-Regel* hat einen weiteren äußerst wichtigen Effekt, der oft nur bei näherem Hinsehen auffällt: Die Einhaltung der *180°-Regel* [Einhaltung der 180°-Regel: siehe ANM 3] bewirkt, dass die Personen bei den einzelnen ► Einstellungen in „ihren“ Bildsektoren bleiben.
QUE Müller 2003:180f
- ERK** Diese Regel dient einer leicht verständlichen Vermittlung der diegetischen Raumverhältnisse [► Diegese]. Sie soll verhindern, dass der Rezipient nach einem ► Einstellungswechsel innerhalb einer ► Szene die Orientierung im diegetischen Raum verliert.
QUE Fuxjäger (www)
- ANM 1** Eine Verletzung der „180°-Regel“ führt meist zu einem „► Achsensprung“. Dabei kann es sich um einen beabsichtigten Bruch der „180°-Regel“ handeln oder um einen versehentlichen Regelverstoß. Siehe auch ANM 3.
- ANM 2** Es gibt auch die Möglichkeit, einen unbemerkten „Achsensprung“ zu vollziehen – man spricht dann von einem „► Achsenwechsel“.
- ANM 3** Was den Regelverstoß betrifft, so wird der „Bruch“ (auch: die „Nichtbeachtung“ oder „Verletzung“) der „180°-Regel“ (siehe KON 6) in der italienischen Fachsprache meist „*infrazione / violazione della regola dei 180°*“ genannt. Siehe ANM 1, it. Bei der „Beachtung“ bzw. „Einhaltung der 180°-Regel“ (siehe KON 3 u. KON 13) spricht man dagegen von „*rispetto a della regola dei 180°*“ bzw. „*rispettare / osservare la regola dei 180°*“. Siehe ebenfalls ANM 1, it.
- ANM 4** Siehe auch „► 180°-Bereich“.

it **regola dei 180°**

- DEF 1** Per arrivare al ►montaggio con ►inquadrature che si possano raccordare [►raccordo] è necessario, in fase di ►ripresa, osservare la cosiddetta *regola dei 180°* [osservare la regola dei 180°: siehe ANM 1]. Nella *regola dei 180°*, il set si suppone diviso in due da una →linea immaginaria (spesso la ►linea dello sguardo tra due interlocutori, oppure la ►linea dell'azione di un soggetto in movimento): essa crea sul set uno ►spazio a 180° che è l'unico praticabile dalla cinepresa; ogni incursione al di là della linea provoca il cosiddetto ►scavalco di campo, che ribalta le posizioni e le direzioni dei soggetti (ciò che nel'inquadratura A, al di qua della linea, si trovava – o guardava, o andava – a destra, nell'inquadratura B, al di là della linea, si troverà – o guarderà, o andrà – a sinistra).
- QUE Buccheri 2003:164
- DEF 2** Accanto alla ►regola dei 30° alla base della fluidità del ►cinema classico si trova un'altra norma fondamentale: la *regola dei 180°*. Più che di una serie di divieti e convenzioni, si tratta di un vero e proprio sistema di rappresentazione costruito attorno all'►asse dell'azione. [...] In ogni situazione narrativa – da un inseguimento a un dialogo, dal percorso di un personaggio a un duello – è possibile individuare questa →linea immaginaria. [...] All'interno dello spazio scenico, l'asse dell'azione genera un'area circolare di cui esso costituisce il diametro, la cosiddetta ►linea dei 180°. Si determina così la suddivisione dello spazio in due semicerchi, dei quali uno soltanto è percorso dalla cinepresa. Difatti, alla macchina da presa non è consentito di oltrepassare la linea dei 180°, poiché così facendo invertirebbe le relazioni di posizione dei personaggi, sovvertendo le coordinate spaziali precedentemente fornite allo spettatore. In altre parole, l'attraversamento dell'asse dell'azione (►scavalco di campo) ribalta la relazione spaziale [...]. La fluidità dell'azione ne viene fortemente compromessa, dal momento che chi guarda percepisce questo brusco cambiamento di prospettiva come una rottura e dunque un ostacolo alla scorrevolezza del racconto.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:91
- KON 1** La macchina rimarrà dunque al di qua, in questo semicerchio di 180° [►spazio a 180°] tagliato dall'immaginaria ►linea d'azione. I duelli di „Barry Lyndon“, filmati in ►campo-controcampo con grande senso della geometria dello spazio scenico, costituiscono un ottimo esempio di applicazione della *regola dei 180°*.
- QUE Mazzoleni 2002:38
- KON 2** La *regola dei 180°* implica dunque, per quanto riguarda le ►transizioni da un'►inquadratura all'altra [►cambio di inquadratura], dei corollari importanti, stabilendo alcuni particolari ►raccordi: - ►raccordo di posizione [...]; - ►raccordo di direzione dello sguardo: allo stesso modo, in particolare nel caso di un dialogo, la *regola dei 180°* garantisce che le direzioni degli sguardi siano compatibili con le posizioni dei personaggi; - ►raccordo di direzione del movimento [...].
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:92
- KON 3** Ma perché il ►raccordi si possano realizzare, le condizioni per la ►continuità devono essere state poste già in fase di ►ripresa (con la *regola dei 180°*).
- QUE Buccheri 2003:229
- KON 4** Un comma (per così dire) della *regola dei 180°*, è la ►regola dei 30° [...].
- QUE Buccheri 2003:165
- KON 5** La *regola dei 180°* prevede le seguenti possibilità di ►scavalcare la linea immaginaria senza disorientare lo spettatore: [...] [siehe Eintrag „►scavalco di campo corretto“].
- QUE Buccheri 2003:169
- KON 6** Il ►raccordo di posizione è complementare alla *regola dei 180°*, essendo praticabile solo se la ►scena è stata ripresa [►ripresare] senza scavalcare la →linea immaginaria [►scavalcare la linea immaginaria]. E come nella *regola dei 180°*, esistono casi in cui l'inversione è accettabile: quando tra un'►inquadratura e l'altra si introduce un ►inserto (il ►dettaglio di una lettera, un esterno ecc.),

- oppure quando sono gli attori o la macchina da presa a spostarsi „in continuità“ (cioè senza ►stacchi) oltre la ►linea dei 180° [siehe „►scavalco di campo corretto“].
 QUE Buccheri 2003:232f
- KON 7** La *regola dei 180°* vale anche per la ►linea dell'azione: poniamo di ►riprendere una persona che cammina in strada da sinistra a destra; se nell'►inquadratura successiva scavalchiamo il campo [►scavalcare il campo] (riprendendo dal marciapiede di fronte) la vedremo camminare da destra a sinistra, disorientando lo spettatore.
 QUE Buccheri 2003:167
- KON 8** Bisognerebbe invece chiedersi, caso mai, perché registi come Ozu, Bresson e Dreyer siano riusciti a sviluppare stili non continui senza disorientare troppo lo spettatore. Si potrebbe allora obiettare che agli occhi dello spettatore contemporaneo, assuefatto all'audacia di spot e videoclip, la *regola dei 180°* risulti obsoleta. In realtà, sotto le apparenze di frammentazione e velocità, il cinema contemporaneo nasconde strutture visive spesso tradizionali. E se c'è un tratto che definisce la contemporaneità è la coesistenza degli stili: continuità e discontinuità possono convivere tranquillamente, e mai come oggi conoscere le regole significa sentirsi autorizzati a trasgredirle.
 QUE Buccheri 2003:173f
- KON 9** È quasi una struttura modulare [...] aggirando la *regola dei 180°* grazie agli spostamenti degli attori o della cinepresa [...].
 QUE Buccheri 2003:187f
- KON 10** Grazie al rispetto della *regola dei 180°* [rispetto della regola dei 180°: siehe ANM 2] Doc guarda sempre verso sinistra e Holly verso destra.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:71
- KON 11** Nella rappresentazione dello spazio, la parola chiave del ►montaggio „visibile“ è ►falso raccordo, causato spesso dall'infrazione della *regola dei 180°* [infrazione della regola dei 180°: siehe ANM 1] in fase di ►riprese.
 QUE Buccheri 2003:253
- ANM 1** Was den Regelverstoß betrifft, so wird der „Bruch“ (auch: die „Nichtbeachtung“ oder „Verletzung“) der „180°-Regel“ (siehe ANM 3, de) in der italienischen Fachsprache meist „infrazione / violazione della regola dei 180°“ (siehe KON 11) bzw. „trasgredire la regola dei 180°“ (siehe KON 8) genannt. Bei der „Beachtung / Einhaltung der 180°-Regel“ (siehe ANM 3, de) spricht man dagegen von „rispetto della regola dei 180°“ (siehe KON 10) bzw. „rispettare / osservare la regola dei 180°“ (siehe DEF 1, KON 10).
- ANM 2** Siehe auch Eintrag „►spazio a 180°“.

de Handlungssachse

- SYN** Handlungslinie, Aktionslinie, 180°-Handlungssachse, 180°-Achse, Gesprächsachse
- DEF 1** Eine gedachte Linie zwischen zwei oder mehr Akteuren, bei Interviewszenen die ►Blickachse.
QUE vgl. Puchegger (www)
- DEF 2** Die *Handlungssachse* ist die Verbindungslinie zwischen den die Handlung tragenden Hauptbildelementen, also die durch die Hauptaktionsrichtung gegebene Gerade.
QUE Mehnert 1986:86
- DEF 3** Imaginärer Vektor der Handlungsbewegung, der Anordnung der Darsteller und der Blickrichtung der ►Szene.
QUE vgl. Beller 2005:15
- DEF 4** Imaginäre Linie, die entweder die Bewegungsrichtung, z.B. die Fahrtrichtung eines Autos, oder eine Verbindungslinie, wie sie z.B. zwischen zwei Personen besteht, die sich unterhalten, darstellt.
QUE vgl. Reil 2001:10
- DEF 5** Gedachte Linie als Hauptrichtung der Handlung.
QUE Keppler (www)
- DEF 6** Wir können uns die *Handlungssachse* als eine imaginäre Trennlinie vorstellen, die durch den Raum vor der Kamera verläuft. Ursprünglich wurde sie erfunden, um sicherzustellen, dass man im ►Schnitt ►Einstellungen von einer ►Szene verwenden kann, die man aus unterschiedlichen Perspektiven gedreht hat, ohne auf der Leinwand eine irritierende Umkehr von links und rechts hervorzurufen. Der Sinne und Zweck der *Handlungssachse* ist relativ simpel: Sie ordnet die Kamerapositionen so, dass auf der Leinwand die Richtung von Bewegungen durchgängig erscheint und die räumliche Einheit erhalten bleibt.
QUE vgl. Schleicher/Urban 2005:170
- DEF 7** Gedachte Linie zwischen den Köpfen von Dialogpartnern oder längs eines Handlungsverlaufs. Die Kamera soll immer auf der einen Seite der *Handlungssachse* bleiben.
QUE Müller 2003:295
- DEF 8** Eine Handlung zwischen zwei Personen etabliert eine [...] *Handlungslinie*, die beim Wechsel der Kameraposition nicht übersprungen werden darf (►180°-Regel), weil sonst die Personen ihre relative Position zu wechseln scheinen.
QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:138
- DEF 9** Damit eine Bildfolge räumlich logisch erscheint, ist bei Inszenierung, Aufnahmetechnik [►Aufnahme] und ►Montage die *Handlungssachse* zu beachten. Diese „gedachte“ Linie im Handlungsraum entspricht der Blickrichtung einer Figur oder verbindet zwei Figuren. Der Halbkreis um die *Handlungssachse* beschreibt die Sphäre, in der Figurenaktionen erfolgen können und Kamerapositionen möglich sind (►180°-System).
QUE Schwab 2006:162
- KON 1** Zwischen den Akteuren einer Handlung wird eine imaginäre „*Handlungslinie*“ angenommen, die von den Kameras nicht überschritten werden soll. Bei Veränderung der Kameraposition zwischen zwei aufeinanderfolgenden ►Einstellungen darf die *Aktionslinie*, auf der sich die Blicke der Personen begegnen oder auch sie selbst, nicht überschritten werden, andernfalls tritt Desorientierung durch Seitenverkehrung innerhalb der →Bildfläche auf.
QUE Koebner 2007:368f

- KON 2** Es gibt [...] in jeder ►Einstellung eines Films eine Kamera- [►Kameraachse] und eine *Handlungsachse*.
 QUE Gast 1993:28
- KON 3** Das ►180°-Prinzip, auch ►(Handlungs-)Achsenschema genannt, belässt den Zuschauer auf einer Seite der Handlung, ähnlich dem Zuschauerraum im Theater. Die *Handlungsachse* strukturiert und reguliert damit die Anordnung der Darsteller, ihre Blickrichtungen und ihre Bewegungsrichtungen im Handlungsraum, dem ►[180°]-Bereich.
 QUE Schleicher/Urban 2005:170
- KON 4** Eine weitere klassische Regel [►180°-Regel] besagt, dass die Kamera immer auf einer Seite der *Handlungsachse* bleiben muss, die definiert wird durch die Beziehungen der Figuren untereinander.
 QUE Rost 1997:153
- KON 5** Ist eine *Handlungsachse* festgelegt, so kann ein ►180-Grad-Kameraarbeitsbereich rechts oder links von der *Handlungsachse* etabliert werden. [...] Werden alle ►Einstellungen von derselben Seite der *Handlungsachse* aus aufgenommen, ergeben sich auf dem Bildschirm durchgängige Blick- und Bewegungsrichtungen.
 QUE Petrasch/Zinke 2003:160
- KON 6** In einer Zweier-Einstellung [►Einstellung (mit zwei Personen)] ist die *Handlungsachse* demnach die ►Blicklinie zwischen den beiden Personen. Ist nur ein einzelnes Subjekt/Objekt im ►Kader sichtbar und verändert dieses seine Position innerhalb der ►Kadrierung, so gilt die ►Bewegungs-
 linie als *Handlungsachse*. Ist nur eine einzelne Person im Kader abgebildet, die ein außerhalb des Kaders liegendes Subjekt/Objekt beobachtet, so gilt die Blicklinie als *Handlungsachse*. [...] Befinden sich Personen/Sachen auf der ►Kameraachse und bewegen sie sich direkt auf die Kamera zu, so ist die Kameraachse gleichzeitig auch die *Handlungsachse*. [...] Bei einer Drei-Personen-Gesprächssituation [...] sind drei verschiedene *Handlungsachsen* möglich. Eine dieser drei potentiellen *Handlungsachsen* muss [...] als die allein gültige *Handlungsachse* festgelegt werden.
 QUE Petrasch/Zinke 2003:159ff
- KON 7** Auch um eine Einzelperson kann man nicht nach Belieben mit der Kamera herumwandern, da auch hier räumliche Kontinuität gewahrt werden soll. Das gilt besonders dann, wenn die Person ihre Aktivitäten in einer bestimmten Richtung entwickelt, zum Beispiel beim Klavierspielen. In diesem Fall liegt die *Handlungsachse* auf der gedachten Linie zwischen der Person und dem Klavier.
 QUE Müller 2003:180
- KON 8** Ein ►Achsensprung ist ein ►Filmschnitt, mit dem die *Handlungsachse* [...] übersprungen wird.
 QUE Puchegger (www)
- KON 9** Die *Handlungsachse* ist durch Bewegungs-, Blick- oder Sprechrichtung und durch die Anordnung der Motive im Raum definiert. [...] Vermeiden lässt sich ein ►Achsensprung dadurch, dass die Kamera während der ►Aufnahmen stets auf einer Seite der *Handlungsachse* bleibt.
 QUE MediaCulture (www)
- KON 10** Nun kann es aus bestimmten Erzählgründen für die Kamera notwendig sein, auch im einfachen narrativen Film die *Handlungsachse* zu überqueren. In diesem Fall bedarf es ►Zwischenbilder, die den Betrachter deutlich in Übergangssituationen (also direkt auf der *Handlungsachse* innerhalb eines Geschehens) zeigen [siehe „►Pivot Shot“].
 QUE Hickethier 2007:146
- KON 11** Die ►180-Grad-Regel dient dazu, die Konstanz der Bewegungsrichtungen im Kino aufrecht zu erhalten. Sobald eine Kamera ein Geschehen filmt, entsteht eine Links-Rechts-Orientierung des Ereignisses (die man meist als *Handlungsachse* bezeichnet). Solange die Kamera auf der gleichen Seite dieser Achse bleibt, erfolgen Bewegungen in der gleichen Richtung. Wird die Achse

überschritten, ist das Richtungssystem um 180 Grad zu rotieren – aus Links- werden Rechtsbewegungen und -orientierungen und umgekehrt. Für den Zuschauer ist diese Rotation schwer nachvollziehbar und führt zu Irritationen. Darum wurde sie zumindest in der Phase des Hollywood-Studiosystems [►Hollywood-Stil] strikt vermieden. [...] Die [180-Grad]-Regel gilt nur dann nicht, wenn die Kamera kontinuierlich (z.B. mittels einer ►Fahrt) die *Handlungsachse* kreuzt – weil der Zuschauer dann die Verschiebung der Handlungsrichtungen selbst erfährt [siehe „►Achsenwechsel“].

QUE Bender (www)

KON 12 In einer Gesprächssituation ist die Kamera so aufgebaut, dass der Zuschauer sich senkrecht zur *Handlungs-(Gesprächs-)Achse* befindet [siehe ANM 1]. Auf diese Weise kann er klar feststellen, wer rechts und wer links sitzt, und den Sprechenden identifizieren. [...] Das Sehen durch die Kamera geschieht auf der ►Kameraachse, die Handlung verläuft auf der *Handlungsachse*. Die Rolle, die das Verhältnis von *Handlungsachse* und Kameraachse spielt, wird am deutlichsten, wenn beide identisch sind, beide auf einer Achse liegen. Das ist z. B. dann der Fall, wenn die Ansagerin oder der Tagesschauspieler den Zuschauern tief in die Augen blickt. Ihre *Handlungsachse* (Blickrichtung) liegt auf derselben Ebene wie die des Zuschauers; die Blicke scheinen sich zu begegnen, wir fühlen uns direkt angesprochen, direkt in ihre Handlung einbezogen.

QUE Hickethier 1) (www)

KON 13 Die Handlung der beiden gezeigten Personen ist so abgebildet, dass die *Handlungsachse* sich rechtwinklig zur ►Kameraachse befindet. Der Zuschauer sieht also [...] auf die beiden handelnden Personen als nicht beteiligter Dritter.

QUE Gast 1993:29

ANM 1 Jede Handlung im Film hat eine sogenannte „Handlungsachse“ (im Normalfall die Verbindungslinie zwischen miteinander agierenden Personen); bei Gesprächssituationen wird die „Handlungsachse“ auch „Gesprächsachse“ genannt (siehe z.B. KON 12).

ANM 2 Oft wird nur von „Achse“ gesprochen; dabei geht aber meist aus dem Kontext klar hervor, dass es sich um die „Handlungsachse“ handelt.

ANM 3 In der deutschen Fachliteratur findet man hin und wieder auch englische Benennungen wie z.B. „Line of Action“, „Center Line“ oder „Axis of Action“.

ANM 4 Manchmal wird die Benennung „Bildachse“ in der Bedeutung des Terminus „Handlungsachse“ verwendet, allerdings handelt es sich dabei um einen sehr allgemeinen Terminus, der mehrere Möglichkeiten umfasst (z.B. kann sich dieser Terminus auch auf zweidimensionalen Raum beziehen); ganz selten wird „Bildachse“ auch synonym mit „►Kameraachse“ verwendet bzw. spricht man von „Bildachsen“ als Oberbegriff für alle Achsen im filmischen Raum. Aufgrund dieser Mehrdeutigkeit ist eine synonyme Verwendung der Termini „Handlungsachse“ und „Bildachse“ nicht ideal.

ANM 5 Die Handlungsachse basiert in der Regel entweder auf der „►Bewegungsachse“ oder auf der „►Blickachse“ des Akteurs.

it **linea dell'azione**

- SYN** linea d'azione, asse dell'azione, asse d'azione, linea dei 180°, linea centrale, mediana
- DEF 1** Linea immaginaria che congiunge due personaggi e definisce e limita lo spazio delle ► riprese entro 180° [► spazio a 180°].
QUE Morales 2004:157
- DEF 2** All'interno dello spazio scenico, l'*asse dell'azione* genera un'area circolare di cui esso costituisce il diametro, la cosiddetta *linea dei 180°*. Si determina così la suddivisione dello spazio in due semicerchi, dei quali uno soltanto è percorso dalla cinepresa.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:91
- KON 1** Il rispetto dell'*asse dell'azione* assicura che le posizioni dei personaggi tra un'► inquadratura e la successiva siano coerenti.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:92
- KON 2** Nel ► cinema classico è vietato oltrepassare la *linea dell'azione* [► scavalco di campo] ed anche le ► inquadrature sulla linea sono piuttosto rare. Si ricordi però che la *linea dell'azione* è mobile: eventuali spostamenti dei personaggi determinano lo spostamento della *linea dell'azione* [► scavalco di campo corretto].
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:107
- KON 3** Nella ► regola dei 180°, il set si suppone diviso in due da una linea immaginaria (spesso la ► linea dello sguardo tra due interlocutori, oppure la *linea dell'azione* di un soggetto in movimento): essa crea sul set uno ► spazio a 180° che è l'unico praticabile dalla cinepresa; ogni incursione al di là della linea provoca il cosiddetto ► scavalco di campo, che ribalta le posizioni e le direzioni dei soggetti [...].
QUE Buccheri 2003:164
- KON 4** Avevamo in precedenza suggerito come lo ► scavalco di campo potesse essere attuato grazie a certi accorgimenti. I due più frequenti sono quelle del posizionamento della macchina da presa non più al di qua bensì sulla linea e quello dell'utilizzo degli ► inserti. In entrambi i casi si dà vita a un ► piano di transizione che permette, senza troppi scossoni, di oltrepassare la *linea dell'azione* nel ► piano successivo e di dar così vita a un nuovo segmento che sarà a sua volta costruito sulla base dei principi dello ► spazio a 180° [► scavalco di campo corretto].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:175
- KON 5** La ► regola dei 180° vale anche per la *linea dell'azione*: poniamo di ► riprendere una persona che cammina in strada da sinistra a destra; se nell'► inquadratura successiva scavalchiamo il campo [► scavalcare il campo] (riprendendo dal marciapiede di fronte) la vedremo camminare da destra a sinistra, disorientando lo spettatore.
QUE Buccheri 2003:167
- KON 6** Infine, non oltrepassando la *linea dell'azione*, si ottiene la rappresentazione di un moto in maniera coerente, rispettandone la vettorialità, tra un'► inquadratura e la successiva.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:92
- KON 7** Immaginiamo, ancora, una *linea d'azione* che colleghi i due personaggi: questa linea (*linea centrale* o *mediana*) è fondamentale perché, sezionando in due settori lo spazio scenico, determina di fatto la creazione di due spazi, uno al di qua di essa, e un'altra al di là. [...] La macchina rimarrà dunque al di qua, in questo semicerchio di 180° [► spazio a 180°] tagliato dall'immaginaria *linea d'azione*.
QUE Mazzoleni 2002:38
- KON 8** L'immaginaria *linea d'azione* che unisce i personaggi determina infatti due spazi: uno al di qua e

- l'altro al di là di tale linea. Una volta che la macchina da presa ha occupato lo spazio che convenzionalmente definiamo come al di qua, essa non potrà più, salvo ricorrendo a determinati accorgimenti di cui parleremo più avanti [►scavalco di campo corretto], scavalcare questa linea. Ne rimarrà sempre al di qua, dando così vita a uno spazio non a 360° bensì a 180° [►spazio 180°] e facendo in modo che lo spettatore rimanga sempre dalla stessa parte dell'azione.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:169
- KON 9** Valicamenti dell'*asse dell'azione* e ►scavalcamenti di campo, con la conseguente rottura dei normali raccordi di posizione e direzione [►raccordo di posizione, ►raccordo di direzione] delle figure e degli sguardi [►raccordo degli sguardi] all'interno dell'►inquadratura, sono alla base di strategie registiche decise a disattendere le tradizionali abitudini dello spettatore, costringendolo all'attraversamento disorientato di una scena senza chiare e stabili coordinate spaziali di riferimento.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:103
- KON 10** ►Scavalco di campo: oltrepassamento da parte della macchina da presa dell'*asse dell'azione* che genera di fronte allo spettatore l'inversione della posizione degli elementi presenti sulla scena, dalla sinistra alla destra dello schermo e viceversa, con il risultato di compromettere la fluidità dell'azione e la scorrevolezza del racconto.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:157
- KON 11** Accanto alla ►regola dei 30° alla base della fluidità del ►cinema classico si trova un'altra norma fondamentale: la ►regola dei 180°. Più che di una serie di divieti e convenzioni, si tratta di un vero e proprio sistema di rappresentazione costruito attorno all'*asse dell'azione*. [...] In ogni situazione narrativa – da un inseguimento a un dialogo, dal percorso di un personaggio a un duello – è possibile individuare questa linea immaginaria [siehe ANM]. [...] All'interno dello spazio scenico, l'*asse dell'azione* genera un'area circolare di cui esso costituisce il diametro, la cosiddetta *linea dei 180°*. Si determina così la suddivisione dello spazio in due semicerchi, dei quali uno soltanto è percorso dalla cinepresa. Difatti, alla macchina da presa non è consentito di oltrepassare la *linea dei 180°*, poiché così facendo invertirebbe le relazioni di posizione dei personaggi, sovvertendo le coordinate spaziali precedentemente fornite allo spettatore. In altre parole, l'attraversamento dell'*asse dell'azione* (►scavalco di campo) ribalta la relazione spaziale, nella percezione del fruitore, dei personaggi sulla scena, ritraendo a destra il personaggio precedentemente situato a sinistra e viceversa.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:91
- KON 12** Il ►raccordo di posizione è complementare alla ►regola dei 180°, essendo praticabile solo se la ►scena è stata ripresa [►riprendere] senza scavalcare la linea immaginaria [►scavalcare la linea immaginaria]. E come nella regola dei 180°, esistono casi in cui l'inversione è accettabile: quando tra un'►inquadratura e l'altra si introduce un ►inserto (il ►dettaglio di una lettera, un esterno ecc.), oppure quando sono gli attori o la macchina da presa a spostarsi „in continuità“ (cioè senza ►stacchi) oltre la *linea dei 180°* [►scavalco di campo corretto].
- QUE Buccheri 2003:232f
- ANM 1** In einigen fachsprachlichen Texten wird nur von einer „linea immaginaria“ (oder überhaupt nur von „linea“) gesprochen; dabei geht aber meist aus dem Kontext klar hervor, dass es sich um die „linea dell'azione“ handelt.
- ANM 2** Die „linea dell'azione“ basiert in der Regel entweder auf der „►linea del movimento“ oder auf der „►linea dello sguardo“.

de Kameraachse

- SYN** Kamerablickachse, Blickachse der Kamera, Blickachse des Zuschauers, Blickachse der Zuschauer, optische Achse, Wahrnehmungsachse, Betrachtungsachse
- DEF 1** Blickrichtung der Kamera [bzw. des Zuschauers].
QUE Keppler (www)
- DEF 2** Linie, die durch den Strahlengang der Optik führt und auf das Aufnahmeobjekt [► Aufnahme] zeigt.
QUE Müller 2003:296
- KON 1** Es gibt [...] in jeder ►Einstellung eines Films eine *Kamera-* und eine ►*Handlungsachse*.
QUE Gast 1993:28
- KON 2** Befinden sich Personen/Sachen auf der *Kameraachse* und bewegen sie sich direkt auf die Kamera zu, so ist die *Kameraachse* gleichzeitig auch die ►*Handlungsachse*.
QUE Petrasch/Zinke 2003:160
- KON 3** Das Sehen durch die Kamera geschieht auf der *Kameraachse*, die Handlung verläuft auf der ►*Handlungsachse*. Die Rolle, die das Verhältnis von Handlungsachse und *Kameraachse* spielt, wird am deutlichsten, wenn beide identisch sind, beide auf einer Achse liegen. Das ist z. B. dann der Fall, wenn die Ansagerin oder der Tagesschausprecher den Zuschauern tief in die Augen blickt. Ihre Handlungsachse (Blickrichtung) liegt auf derselben Ebene wie die des Zuschauers; die Blicke scheinen sich zu begegnen, wir fühlen uns direkt angesprochen, direkt in ihre Handlung einbezogen.
QUE Hickethier 1) (www)
- KON 4** [...] ►Frontalsicht, bei der *optische Achse* und ►Blickachse der Person direkt aufeinander stoßen. [...] Für eine Handlung, deren ►Bewegungsachse deckungsgleich mit der *Blickachse der Zuschauer* ist, gibt es prinzipiell zwei Möglichkeiten. [...]
QUE Petrasch/Zinke 2003:166ff
- KON 5** Ein Sonderfall ist das ►Heranspringen an einen Gegenstand auf der gleichen *Kameraachse* [►Heranschnitt auf der Kameraachse].
QUE Medienhaus (www)
- KON 6** ►Cut-In und ►Cut-Back auf der zentralperspektivischen *Kameraachse* [...] zum ►Re-establishing Shot ermöglichen Aufmerksamkeitsfokussierung und Überblick.
QUE Schnitt 2) (www)
- KON 7** Eine ►Kamerafahrt auf geradlinig verlegten Schienen verläuft nur dann auf der *Kameraachse*, wenn die Kamera in der Laufrichtung der Schienen fixiert ist. ►Zoomfahrten bewegen sich immer auf der *Kameraachse*.
QUE Müller 2003:184
- KON 8** Eine frontal stattfindende Bewegung [►Frontaleinstellung] wirkt hier langsamer als eine, die sich seitlich zur *Kamerablickachse* vollzieht.
QUE Schleicher/Urban 2005:35
- KON 9** [...] der Winkel, den die *Kameraachse* bei Schuss und Gegenschuss [►Schuss/Gegenschuss] mit der ►Handlungsachse bildet, muss gleich groß sein.
QUE Petrasch/Zinke 2003:159
- KON 10** Die Handlung der beiden gezeigten Personen ist so abgebildet, dass die ►Handlungsachse sich

- rechtwinklig zur *Kameraachse* befindet. Der Zuschauer sieht also [...] auf die beiden handelnden Personen als nicht beteiligter Dritter.
 QUE Gast 1993:29
- KON 11** Die *Blickachse der Kamera* bleibt bei erhöhter Position [►erhöhte Kameraposition] horizontal ausgerichtet [...].
 QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:93
- ANM 1** Oft wird nur von „Blickachse“ gesprochen, was zu Missverständnissen führen kann, da es sowohl eine Blickachse der Kamera/des Zuschauers (Kameraachse) als auch die Blickachse des Akteurs (siehe Eintrag „►Blickachse“) gibt (z.B. Schleicher/Urban 2005:177: „►Ransprünge (►Cut-Ins) auf der Blickachse“, gemeint ist die „Blickachse der Kamera“).
- ANM 2** Mikunda (2002:181) verwendet die Benennung „Bildachse“ in der Bedeutung von „Kameraachse“, allerdings handelt es sich dabei um einen sehr allgemeinen Terminus, der mehrere Möglichkeiten umfasst (z.B. kann sich dieser Terminus auch auf zweidimensionalen Raum beziehen); immer wieder wird „Bildachse“ auch synonym mit dem Terminus „►Handlungsachse“ verwendet, ganz selten spricht man von „Bildachsen“ als Oberbegriff für alle Achsen im filmischen Raum. Aufgrund dieser Mehrdeutigkeit ist eine synonyme Verwendung der Termini „Kameraachse“ und „Bildachse“ nicht ideal.

it **asse di ripresa**

- SYN** asse della macchina di presa, asse ottico, asse ottico di ripresa
- KON 1** La camera si muove avanti e indietro restando sullo stesso *asse di ripresa*. In questo tipo di ►attacco la camera viene spostata solo avanti e indietro permettendo così un ingrandimento o una riduzione del ►campo [siehe „►raccordo sull'asse“].
 QUE Petri 2006:55
- KON 2** ►Attacco sull'asse: ►cambiamento dell'inquadratura con ►stacco senza variazione dell'*asse di ripresa*, aumentando o diminuendo l'ingrandimento del soggetto.
 QUE Vezzoli 2002:22
- KON 3** [...] due personaggi che si frontaggiano guardandosi reciprocamente: si hanno allora due ►soggettive consecutive, in cui ognuno dei due personaggi guarda direttamente in macchina. L'*asse della macchina da presa* deve essere situato sulla retta ideale congiungente i loro sguardi.
 QUE Mazzoleni 2002:39
- KON 4** Per mantenere fluidità e scorrevolezza alla scrittura filmica è opportuno variare la →grandezza scalare con raccordi sull'*asse ottico* [►raccordo sull'asse] di ingrandimento o riduzione [►raccordo sull'asse (ottico) di ingrandimento, →raccordo sull'asse (ottico) di riduzione], a ogni ►cambiamento di inquadratura [►inquadratura].
 QUE Mazzoleni 2002:36
- KON 5** ►Angolazione dell'►inquadratura: Incidenza dell'*asse della macchina da presa* rispetto all'oggetto filmato.
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:151

- KON 6** L'intensità aumenta man mano che l'angolazione della luce si avvicina ai 90° rispetto all'*asse della macchina da presa*.
- QUE Bucchini 2003:199
- ANM Die Benennung „asse ottico“ wird tendenziell eher im technischen Kontext verwendet.

de Blickachse

SYN Blicklinie

DEF 1 Blickrichtung einer Figur.
QUE Schwab 2006:162

DEF 2 Linie, die vom Auge eines Darstellers ausgeht.
QUE vgl. Appeldorn 2002:32

DEF 3 Die Linie zwischen dem Auge einer Person und dem Objekt, zu dem sie hinsieht. Muss bei
QUE ► Filmaufnahmen beachtet werden, da sonst Orientierungsschwierigkeiten auftreten können.
Müller 2003:288

KON 1 [...] ► Frontalsicht, bei der ► optische Achse und *Blickachse* der Person direkt aufeinander stoßen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:166

KON 2 ► Handlungsachse: Eine gedachte Linie zwischen zwei oder mehr Akteuren, bei Interviewszenen die
QUE *Blickachse*.
Puchegger (www)

KON 3 Insgesamt gibt es dabei 103 ► Schnitte, die auf dieser Art der ► Kontinuität und ► Blickanschluss
aufbauen. Diese bipolare Wahrnehmungsorganisation des ► SRS-Musters [Shot/Reverse-Shot]
verlangt neben der Berücksichtigung der ► Handlungsachse auch die präzise Einhaltung der
Blickachse, ► Eyeline-Match, anderenfalls schauen die Protagonisten aneinander vorbei. Man muss
daher beim „► Achsensprung“ den → Sprung über die Handlungsachse vom → Sprung über die
Blickachse unterscheiden. Beim Sprung über die *Blickachse* stimmen zwar die Kamerapositionen
im ABC-Bereich, nur geht der Blick der Protagonisten aneinander vorbei.
QUE Beller 2005:17

KON 4 In ► Subjektiven müssen die jeweiligen *Blickachsen* der beiden Personen durch passende
Kamerapositionen so zur Deckung gebracht werden, dass sie frontal aufeinander stoßen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:162

KON 5 In einer Zweier-Einstellung [► Einstellung] ist die ► Handlungsachse demnach die *Blicklinie*
zwischen den beiden Personen. Ist nur ein einzelnes Subjekt/Objekt im ► Kader sichtbar und
verändert dieses seine Position innerhalb der ► Kadrierung, so gilt die ► Bewegungslinie als
Handlungsachse. Ist nur eine einzelne Person im Kader abgebildet, die ein außerhalb des Kaders
liegendes Subjekt/Objekt beobachtet, so gilt die *Blicklinie* als Handlungsachse.
QUE Petrasch/Zinke 2003:159f

KON 6 Unabhängig von der ► Einstellungsgröße sollte sich die *Blickachse* im oberen Bilddrittel befinden,
damit der Eindruck vermeiden wird, dass die Person nach unten gerutscht ist.
QUE Petrasch/Zinke 2003:156

KON 7 Das Etablieren einer neuen ► Handlungsachse erfolgt durch eine neue *Blicklinie*, z.B. beim
Auftreten eines weiteren Akteurs [...] [siehe „► Achsenwechsel“].
QUE Petrasch/Zinke 2003:160

KON 8 Mit der *Blickachse* die Aufmerksamkeit steuern: [...] Die Frau blickt auf etwas, das sich außerhalb
des Bildes befindet. [...] die Aufmerksamkeit des Zuschauers wandert mit der *Blickachse* der Frau zu
dem, was sich außerhalb des Bildes befindet. [...] Außerdem wird durch die *Blickachsen* die
Beziehung der Personen untereinander verdeutlicht. [siehe „► Eyeline-Match“]

- QUE Müller 2003:188f
- KON 9** Wenn die Kamera das zeigen soll, was eine Person sieht, muss sie deren „Augenposition“ einnehmen: Die ►Kameraachse muss mit der *Blickachse* der Person übereinstimmen [►Subjektive].
- QUE Müller 2003:186
- ANM 1** Mit der Benennung „Blickachse“ ist manchmal auch die „►Blickachse der Kamera“ (und damit auch die Blickachse des Zuschauers) gemeint (siehe dazu Eintrag „►Kameraachse“, ANM 1), was zu Missverständnissen führen kann.
- ANM 2** Die „Blickachse“ dient oft als „►Handlungsachse“.
- ANM 3** Siehe auch „►Blickachsenanschluss“.

it **linea dello sguardo**

- SYN linea di sguardo
- KON 1** →Continuità della *linea dello sguardo*. Quando si gira il dialogo fra due personaggi bisogna assicurarsi una corretta corrispondenza degli sguardi reciproci, che devono essere opposti e simmetrici [►raccordo di direzione di sguardi]. Se il personaggio che parla guarda ad esempio l'interlocutore dirigendo il proprio sguardo ►fuori campo a destra, nell'►inquadratura successiva questo rivolgerà il proprio sguardo fuori campo a sinistra, mantenendo così una traiettoria ideale che lega i due sguardi nello spazio. La corrispondenza degli sguardi vale ovviamente anche in direzione verticale: se il primo personaggio guarda verso l'alto a destra, il secondo dovrà guardare verso il basso a sinistra. [...] La corrispondenza nella direzione degli sguardi garantisce la continuità visiva.
- QUE Mazzoleni 2002:36
- KON 2** Nella ►regola dei 180°, il set si suppone diviso in due da una linea immaginaria (spesso la *linea dello sguardo* tra due interlocutori, oppure la ►linea dell'azione di un soggetto in movimento): essa crea sul set uno ►spazio a 180° che è l'unico praticabile dalla cinepresa; ogni incursione al di là della linea provoca il cosiddetto ►scavalco di campo, che ribalta le posizioni e le direzioni dei soggetti [...]. L'esempio più tipico è una ►scena di dialogo [→scena di dialogo]. Dati due personaggi che si fronteggiano, la loro *linea di sguardo* individua uno ►spazio a 180° [...] che è l'unico possibile per le ►riprese [...].
- QUE Buccheri 2003:164
- KON 3** [...] la vecchia *linea di sguardo* è quella che unisce la coppia seduta al tavolo, e la cinepresa può muoversi solo dentro il semicerchio tratteggiato. Quando un secondo personaggio entra in campo e il primo si volta a parlargli, la *linea di sguardo* tra di loro stabilisce un nuovo ►spazio a 180° [►scavalco di campo corretto] [...].
- QUE Buccheri 2003:169
- KON 4** Entrambi i tipi [►campo/controcampo di ►quinta; ►campo/controcampo a ►piani singoli], inoltre, devono risultare simmetrici: l'►angolazione della cinepresa rispetto alla *linea di sguardo* dell'attore deve essere la stessa sia nell'►inquadratura A sia nella B.
- QUE Buccheri 2003:166
- KON 5** Anche se in teoria, seguendo il passaggio della *linea di sguardo* da un attore all'altro, la camera potrebbe muoversi a 360°, è consigliabile mantenere un generale orientamento di base [►spazio a

- QUE 180°], e non moltiplicare troppo gli ► angoli di ripresa.
Buccheri 2003:175
- KON 6** Se gli attori centrali fossero tre, dovremmo individuare due *linee dello sguardo* [...] e cercare di non infrangerle [...].
QUE Buccheri 2003:177
- KON 7** [...] in „a“ Bogart è a destra e la Bacall a sinistra, mentre in „c“ è l'opposto; ma ciò è possibile solo perché in „b“ la Bacall ha scavalcato lei stessa la *linea dello sguardo* [→scavalcare la linea dello sguardo], stabilendone una nuova [► scavalcamento di campo corretto] .
QUE Buccheri 2003:233
- ANM** Siehe auch „► raccordo di sguardo“ und „► raccordo di direzione di sguardi“.

de Bewegungssachse

SYN Bewegungslinie

DEF Achse, auf der sich die handelnden Personen oder deren Objekte bewegen. Die Kamera soll zu Einhaltung der Kontinuitätsregeln [►Kontinuität, ►180°-Regel] auf einer Seite der *Bewegungssachse* bleiben.

QUE Müller 2003:287

KON 1 Für eine Handlung, deren *Bewegungssachse* deckungsgleich mit der Blickachse der Zuschauer [►Kameraachse] ist, gibt es prinzipiell zwei Möglichkeiten. [...]

QUE Petrasch/Zinke 2003:168

KON 2 Ist nur ein einzelnes Subjekt/Objekt im ►Kader sichtbar und verändert dieses seine Position innerhalb der ►Kadrierung, so gilt die *Bewegungslinie* als ►Handlungssachse.

QUE Petrasch/Zinke 2003:159

KON 3 Die wichtigsten Achsen, mit denen sich der Filmemacher auseinanderzusetzen hat, sind ►Handlungssachse, ►Kameraachse, ►Blickachse und *Bewegungssachse*.

QUE Müller 2003:172

KON 4 Im Gegensatz zum ►Achsensprung handelt es sich hierbei um eine Bewegung der Kamera [...] über die Achse, oder um eine Änderung der *Bewegungssachse* bzw. der Blickrichtung der Figuren [►Blickachse], wodurch eine neue Achse definiert wird [siehe „►Achsenwechsel“].

QUE Puchegger (www)

ANM 1 In den meisten Fällen ist die „Bewegungssachse“ zugleich die „►Handlungssachse“.

ANM 2 Kuchenbuch (2005:92) spricht im Kontext von Objektbewegungen auch von einer „Objekt-Achse“. Diese Benennung ist jedoch für die Bewegungssachse unüblich; der Terminus wird außerdem in sehr unterschiedlichen Bedeutungen verwendet.

ANM 3 Siehe auch „►Anschluss der Bewegungsrichtung“ und „►Bewegungsschnitt“.

it linea del movimento

SYN asse del movimento

DEF Linea immaginaria lungo la quale un oggetto si muove nello spazio.

QUE Cocuccioni (www)

KON Direzione dei movimenti (→continuità della *linea del movimento*): Se un personaggio esce ►fuori campo a destra dell'►inquadratura, dovrà rientrare nella successiva inquadratura da sinistra, altrimenti lo spettatore avrà la sensazione che esso, fatta una giravolta, sia tornato indietro [►raccordo di direzione].

QUE Mazzoleni 2002:36

ANM Siehe auch „►raccordo di direzione“ und „►raccordo sul movimento“.

de Achsensprung

SYN Achssprung, Crossing the Line

DEF 1 Der Wechsel der Kameraposition über eine imaginäre, von zwei Figuren definierte ► Handlungs-
linie. Diese Achse muss in der Folge der verschiedenen Kamerapositionen, die auf einer Seite der
Linie räumlich vollständig variabel sind [►180°-Regel], beachtet werden, um kontinuierlich
wirkende ► Schnitte im ► Schuss-Gegenschuss-Verfahren zu ermöglichen. Wechsel die Kamera
über die bis dahin respektierte Achse, kommt es zum *Achsensprung* – mit der Folge, dass die über
Blicke etc. definierten Beziehungen der Figuren zueinander umgekehrt erscheinen.

QUE Rother 1997:13

DEF 2 Zwei hintereinander geschnittene [„► scheiden“, it „montare“] ► Einstellungen, bei denen von der
ersten zur zweiten Einstellung eine imaginäre Linie übersprungen wird. Diese imaginäre Linie stellt
entweder die Bewegungsrichtung, z.B. die Fahrtrichtung eines Autos [► Bewegungsachse], oder
eine Verbindungslinie, wie sie z.B. zwischen zwei Personen besteht, die sich unterhalten
[► Blickachse], dar. Als Folge eines *Achssprungs* sind die Bildseiten vertauscht, was in der ersten
Einstellung links war, befindet sich in der zweiten Einstellung rechts. Ein *Achssprungs* verwirrt die
Zuschauer und soll vermieden werden. Wenn aus dramaturgischen Gründen über die
► [Handlungs]achse gesprungen [siehe ANM 3] werden muss, kann der Effekt eines *Achssprungs*
durch eine neutrale Einstellung, z.B. einen ► Zwischenschnitt oder eine ► Totale, vermieden
werden.

QUE Reil 2001:10

DEF 3 Aufeinanderfolge von zwei ► Einstellungen, bei denen die Kamera „über die Achse“ gesprungen ist
[siehe ANM 3]. Gemeint ist damit die ► Handlungsachse. Das Objekt erscheint nach dem ► Um-
schnitt seitenverkehrt, wodurch für den Zuschauer die Rechts-Links-Orientierung verloren geht.

QUE Müller 2003:285

DEF 4 Ein *Achsensprung* ist ein ► Filmschnitt, mit dem die ► Handlungsachse (eine gedachte Linie
zwischen zwei oder mehr Akteuren, bei Interviewszenen die ► Blickachse) übersprungen wird. Ein
Achsensprung kann beim Zuschauer Desorientierung verursachen, da die Anordnung und
Blickrichtung der Akteure im ► Frame sich relativ zum Zuschauer zu verändern scheint.

QUE Puchegger (www)

DEF 5 Befindet sich die Kamera [...] nach einem ► Einstellungswechsel plötzlich auf der anderen Seite der
Achse, spricht man von einem „*Achsensprung*“ bzw. „*crossing the line*“. Als im Bild sichtbares
Ergebnis davon wechseln die Figuren ihre Seiten. [...] Figur A würde dann plötzlich von rechts nach
links blicken, Figur B von links nach rechts.

QUE Fuxjäger (www)

DEF 6 Ein *Achsensprung* liegt vor, wenn die Kamera in zwei aufeinanderfolgenden ► Einstellungen die
► Handlungsachse, d.h. die gedachte Verbindungslinie zwischen den die Handlung tragenden
Haupt[bild]elementen, überschreitet. Ein *Achsensprung* ist für den Zuschauer höchst verwirrend, da
er die Orientierung im Raum verliert. [...] Vermeiden lässt sich ein *Achsensprung* dadurch, dass die
Kamera während der ► Aufnahmen stets auf einer Seite der Handlungsachse bleibt.

QUE MediaCulture (www)

DEF 7 Jeder unmotivierter Sprung über die ► Handlungsachse [Sprung über die Handlungsachse: siehe
ANM 3].

QUE Ast 2002:25

KON 1 Würden einzelne ► Aufnahmen außerhalb des ► 180-Grad-Kameraarbeitsbereichs von der anderen
Seite der ► Handlungsachse aufgenommen [► aufnehmen], so würde diese bei der Wiedergabe

einen so genannten „*Achsensprung*“ verursachen. Weil in diesem Fall Blick- und Bewegungsrichtungen [►Bewegungsachse, ►Blickachse] nicht mehr durchgängig wären, würde für die Zuschauer eine Person scheinbar in die entgegengesetzte Richtung blicken oder sich eine Sache scheinbar in die entgegengesetzte Richtung bewegen. Das Verlassen des 180-Grad-Kameraarbeitsbereichs ist aus diesem Grund „verboten“, [außer es soll eine] neue Handlungsachse geschaffen werden [siehe „►Achselwechsel“].

QUE Petrasch/Zinke 2003:160

KON 2 Ein solcher Fehler [Achsensprung] lässt sich eventuell [...] durch einen ►Zwischenschnitt kaschieren. [...] Im Spielfilm „Shining“ (Regie: Stanley Kubrick, 1970) wird dagegen ein *Achsensprung* filminhaltlich begründet in der Toilettensequenz [►Sequenz] bewusst eingesetzt, sodass die Positionen von Jack Torrance und Delbert Grady plötzlich vertauscht sind. Regisseure der französischen „Nouvelle Vague“ verletzen die ►180-Grad-Regel dagegen gezielt, um sich von Hollywood-Kino [►klassischer Hollywood-Stil] zu distanzieren.

QUE Petrasch/Zinke 2003:161

KON 3 Godard hat dafür gesorgt, ►Jump Cuts und *Achssprünge* in die Formensprache des narrativen Films zu integrieren.

QUE Paasch (www)

KON 4 Bei Veränderung der Kameraposition zwischen zwei aufeinanderfolgenden ►Einstellungen darf die ►Aktionslinie, auf der sich die Blicke der Personen begegnen oder auch sie selbst, nicht überschritten werden, andernfalls tritt Desorientierung durch Seitenverkehrung innerhalb der →Bildfläche auf. Soll der *Achsensprung* vollzogen werden, wird oft ein ►Zwischenbild gesetzt, das den →Übergang abmildert und eine Neuorientierung gestattet [siehe „►Achselwechsel“].

QUE Koebner 2007:368f

KON 5 Die einfachste Art, einen *Achssprung* zu kaschieren, ist ein ►Zwischenschnitt mit einem neutralen Objekt, z.B. einem Blumentopf, der aber in einer vorhergegangenen ►Einstellung schon einmal im Bild gewesen sein sollte. [...] Auch bei Landschaftsaufnahmen [►Aufnahme] kann es *Achssprünge* geben, wenn nämlich in zwei aufeinanderfolgenden Einstellungen das gleiche Objekt von der gegenüberliegenden Seite gezeigt wird. Auch hier wird man eine neutralisierende Einstellung →dazwischenschneiden.

QUE Müller 2003:177

KON 6 Alles jenseits der Achse [►Handlungsachse], im XYZ-Bereich [►Achsensprung-Bereich], schafft beim ►Umschnitt innerhalb der ►Szene einen „*Achsensprung*“ (*Crossing the Line*) und damit Desorientierung beim Zuschauer – es sei denn, ein ►Pivot Shot (eine „►Scharniereinstellung“ durch eine ►Fahrt oder einen ►Schwenk über die Achse) dient als ►Verbindungseinstellung beim Umschnitt.

QUE Schleicher/Urban 2005:171

KON 7 Diese bipolare Wahrnehmungsorganisation des ►SRS-Musters [Shot/Reverse-Shot] verlangt neben der Berücksichtigung der ►Handlungsachse auch die präzise Einhaltung der ►Blickachse, ►Eyeline-Match, anderenfalls schauen die Protagonisten aneinander vorbei. Man muss daher beim „*Achsensprung*“ den Sprung über die Handlungsachse [siehe ANM 3] vom Sprung über die Blickachse [siehe ebenfalls ANM 3] unterscheiden. Beim Sprung über die Blickachse stimmen zwar die Kamerapositionen im ABC-Bereich, nur geht der Blick der Protagonisten aneinander vorbei.

QUE Beller 2005:17

KON 8 Bei Filmen aus bewegten Autos bedeutet das Filmen aus einem Fenster auf der gegenüberliegenden Autoseite einen *Achsensprung* (wenn man aus der Fahrerseite filmt, bewegt sich die Landschaft scheinbar von rechts nach links, filmt man aus der Beifahrerseite, bewegt sie sich scheinbar von links nach rechts. Diese Änderung der Bewegungsrichtung ist irritierend). Analog werden zwei Autos die bei einer ►Parallelmontage in die gleiche Richtung fahren (oft von links nach rechts, weil

- das unserer Leserichtung entspricht) als einander verfolgend wahrgenommen, wenn eines jedoch von links nach rechts und das andere von rechts nach links fährt, erwartet der Zuschauer einen Zusammenstoß.
- QUE Puchegger (www)
- KON 9** Im ►Continuity Editing des ►klassischen Hollywoodkinos wird der *Achsensprung* als Fehler betrachtet und dementsprechend vermieden. Die Vermeidung eines *Achsensprungs* wird ►180-Grad-Regel genannt. In manchen Fällen kann ein bewusster *Achsensprung* auch Stilmittel sein, um beispielsweise Verwirrung oder einen Kippmoment zu symbolisieren (Stanley Kubrick wird in diesem Zusammenhang häufig genannt). In Werbespots werden *Achsensprünge* oft verwendet, um einen rasanten Effekt zu bewirken. Bekannt ist auch eine ►Szene im „Herr der Ringe“, in welcher Sméagol mit sich selbst spricht. Da er mit den ►Schnitten wechselnd von der einen zur anderen Seite spricht (*Achsensprung*), entsteht der Eindruck zweier gleich aussehender Personen, womit der schizophrene Charakter der Figur unterstrichen wird.
- QUE Puchegger (www)
- KON 10** [...] in keinem Falle die ►Handlungsachse überspringen. Das würde zur Folge haben, dass die Blickrichtungen der handelnden Personen plötzlich an der anderen Seite des Betrachters vorbeiführen würden. Der Zuschauer würde sofort die Orientierung verlieren und nicht wissen, wer jetzt wen ansieht und wer mit wem spricht. Einen solchen bilddramaturgischen Fehler nennt man „*Achssprung*“. [...] Da dies ein *Achssprung* wäre, muss die Kamera sichtbar auf die neue Position fahren [siehe „►Achselwechsel“].
- QUE Appeldorn 2002:32ff
- KON 11** Zu vermeiden ist alles, was den ►Anschluss zwischen zwei ►Einstellungen irritiert (►Jump Cut, *Achsensprung*, nicht inhaltlich motivierte Bewegungswechsel, [...] etc.). [...] Innerhalb der Einstellungsfolge eines Vorgangs ist die Platzierung der Kamera in den verschiedenen Einstellungen nicht beliebig, sondern hat einer gemeinsamen Bewegungsrichtung zu folgen. Sie darf dabei nicht die ►Handlungsachse zwischen den Redenden überspringen (verbotener *Achsensprung*).
- QUE Hickethier 2007:144ff
- KON 12** *Achssprünge* [zwingen] den Zuschauer immer zu einer visuellen Umorientierung [...], und dieser Vorgang geht zu Lasten der Aufmerksamkeit, auch dann, wenn er unbewusst bleibt.
- QUE Müller 2003:183
- KON 13** [ein] *Achsensprung* [...] kann [...] unter bestimmten Umständen behoben werden. Eine Voraussetzung für diese Bildtrick ist, dass keine Schriftzüge im Bild zu erkennen sind. Außerdem dürfen keine Protagonisten gespielt werden, die die Zuschauer in anderen ►Einstellungen ungespiegelt sehen. Es würde sofort auffallen, wenn sich beispielsweise ein Rechtshänder [...] zum Linkshänder wandelt.
- QUE Petrasch/Zinke 2003:244
- KON 14** Der *Achssprung* bringt bei der Verwendung von Stereoton auch das zusätzliche Problem mit sich, dass die Stimmen der Schauspieler ebenfalls auf die andere Seite springen.
- QUE Müller 2003:174
- KON 15** Der gewollte *Achsensprung*: *Achssprünge* [werden] hier und da auch bewusst eingesetzt [...], um bestimmte Effekte zu erzielen. Hitchcock hat das oft getan. [...] Im Allgemeinen kann man [...] deutlich erkennen, ob bei einem vorhandenen *Achsensprung* eine künstlerische Absicht zugrunde lag oder ob einfach nur schlampig gearbeitet wurde.
- QUE Müller 2003:183
- KON 16** Jeder unmotivierte Sprung über die ►Handlungsachse (*Achsensprung*) [Sprung über die Handlungsachse: siehe ANM 3] [...] würde ihn [den Zuschauer] verwirren.
- QUE Ast 2002:25

- KON 17** Fernerhin sei erwähnt, dass hier wieder ein *Achsensprung* vorliegt, da man Michel erst von seiner linken und jetzt von seiner rechten Seite aus sieht.
- QUE** Ast 2002:103
- ANM 1** Eine Verletzung der „►180°-Regel“ führt meist zu einem „Achsensprung“. Dabei kann es sich um einen beabsichtigten Bruch der „180°-Regel“ handeln oder um einen versehentlichen Regelverstoß. Siehe auch Eintrag „180-Grad-Regel“, ANM 3.
- ANM 2** Es gibt auch die Möglichkeit, einen nicht bemerkbaren (geplanten) „Achsensprung“ zu vollziehen – man spricht dann von einem „►Achsenwechsel“.
- ANM 3** Oft wird nur von einem „Sprung über die Achse“ (bzw. „über die Achse springen“, DEF 3) gesprochen; im Italienischen greift man hier in der Regel auf den neutraleren Wortlaut „scavalcare la linea / l'asse“ zurück. Grundsätzlich gibt es hier zwei Bedeutungsmöglichkeiten (vgl. KON 7):
1) den „Sprung über die Blickachse“ (siehe KON 7; [„einen Sprung über die Blickachse vollziehen“]), Bucchini (2003:233) spricht hier von „scavalcare la linea dello sguardo“, oder
2) beim Achsensprung oder ►Achsenwechsel den „Sprung über die Handlungsachse“ (siehe DEF 7, KON 7 und 16; DEF 2: „über die Handlungsachse springen“; [„einen Sprung über die Handlungsachse vollziehen“]).
- ANM 4** Siehe auch „►180-Grad-Bereich“ und „►Achsensprung-Bereich“.

it **scavalcamento di campo**

- SYN** scavalcamento di campo diretto, scavalcamento, scavalcamento della linea immaginaria
- V** scavalcare il campo, scavalcare direttamente il campo, scavalcare la linea (immaginaria)
- DEF 1** Oltrepassamento da parte della macchina da presa dell'►asse dell'azione che genera di fronte allo spettatore l'inversione della posizione degli elementi presenti sulla scena, dalla sinistra alla destra dello schermo e viceversa, con il risultato di compromettere la fluidità dell'azione e la scorrevolezza del racconto.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:157
- DEF 2** La macchina da presa, *scavalcando il campo*, ribalta completamente la sinistra e la destra dell'►inquadratura capovolgendo i riferimenti visivi dello spettatore. È un ►attacco molto pericoloso, da usarsi con ponderatezza e moderazione perché rischia di disorientare lo spettatore. Lo *scavalcamento di campo* inverte il senso di marcia di persone o vettori in movimento anche se nella realtà tale movimento prosegue sempre nella stessa direzione. Lo *scavalcamento di campo* involontario è l'incubo di ogni regista.
- QUE** Vezzoli 2002:186
- DEF 3** *Scavalcamento di campo*, cioè infrazione del ►raccordo di posizione [„→infrazione del raccordo di posizione“, siehe ANM 4]: vengono montate [►montare] in successione ►inquadrature girate da una parte e dall'altra della →linea immaginaria, cosicché, in un dialogo tra due interlocutori, chi era a destra nell'inquadratura „a“ passa a sinistra nella „b“, e viceversa [...]. Ci sono poi registi com Ozu e Tati, che praticano sistematicamente lo *scavalcamento di campo*, dando luogo a un sistema di rappresentazione a 360° (spazio a 360°), all'interno del quale la cinepresa viene sistemata liberamente. Per lo spettatore ciò comporta un iniziale spaesamento, che comunque non gli

- QUE** impedisce a seguire la narrazione [...].
Buccheri 2003:253ff
- KON 1** Nella ►regola dei 180°, il set si suppone diviso in due da una linea immaginaria (spesso la ►linea dello sguardo tra due interlocutori, oppure la ►linea dell'azione di un soggetto in movimento): essa crea sul set uno ►spazio a 180° che è l'unico praticabile dalla cinepresa; ogni incursione al di là della linea provoca il cosiddetto *scavalcamiento di campo*, che ribalta le posizioni e le direzioni dei soggetti (ciò che nel ►inquadratura A, al di qua della linea, si trovava – o guardava, o andava – a destra, nell'inquadratura B, al di là della linea, si troverà – o guarderà, o andrà – a sinistra).
QUE Buccheri 2003:164
- KON 2** [...] il film si apre con questo „volutissimo“ *scavalcamiento di campo* che fa credere che i due personaggi guardino nella stessa direzione mentre, come risulta chiaro dalla ►scena, si stanno guardando tra loro.
QUE Morales 2004:59
- KON 3** Difatti, alla macchina da presa non è consentito di oltrepassare la ►linea dei 180°, poiché così facendo invertirebbe le relazione di posizione dei personaggi, sovvertendo le coordinate spaziali precedentemente fornite allo spettatore. In altre parole, l'attraversamento dell'►asse dell'azione (*scavalcamiento di campo*) ribalta la relazione spaziale, nella percezione del fruitore, dei personaggi sulla scena, ritraendo a destra il personaggio precedentemente situato a sinistra e viceversa. La fluidità dell'azione ne viene fortemente compromessa, dal momento che chi guarda percepisce questo brusco cambiamento di prospettiva come una rottura e dunque un ostacolo alla scorrevolezza del racconto. In una situazione di movimento, ad esempio una ►sequenza che rappresenta la passeggiata di un personaggio, lo *scavalcamiento di campo* provoca l'effetto di un'inversione di marcia: se la traiettoria del moto nella prima ►inquadratura è da sinistra a destra, vedendo, nell'inquadratura successiva, il personaggio che cammina da destra verso sinistra, lo spettatore pensa che stia compiendo il percorso a ritroso, che stia tornando indietro.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:91
- KON 4** Se tale regola [►regola dei 180°] venisse infranta, se cioè si attuasse lo *scavalcamiento di campo*, tramite uno „sbagliato“ posizionamento della macchina da presa oltre la →linea immaginaria che unisce i due personaggi, questi finirebbero col guardare non più l'uno verso l'altro, bensì tutti e due nella stessa direzione creando [...] un certo spaesamento nello spettatore.
QUE Rondolino/Tomasi 2002:169f
- KON 5** Lo *scavalcamiento di campo* determina un rovesciamento della posizione dei personaggi sullo schermo, chi era prima a destra è ora a sinistra e viceversa (→raccordo di posizione „sbagliato“) [siehe ANM 4]. [...] uno *scavalcamiento di campo diretto*, che determina due ►raccordi „sbagliati“, uno di direzione [→raccordo di direzione „sbagliato“) e l'altro di posizione [raccordo di posizione „sbagliato“]. Ciò che li motiva entrambi è il carattere drammatico dei due rispettivi eventi: la scoperta di un cadavere e lo scontro fisico fra due uomini. In tutti e due casi siamo di fronte al climax delle rispettive ►scene: da una parte esso è messo in rilievo da un procedimento linguistico irregolare e anomalo che ne accentua la drammaticità, dall'altra questa stessa drammaticità insita nei due momenti si impone all'attenzione dello spettatore, mettendo così in secondo piano il carattere anomalo e irregolare dei due ►raccordi [...].
QUE Rondolino/Tomasi 2002:176f
- KON 6** Valicamenti dell'►asse dell'azione e *scavalcamientos di campo*, con la conseguente rottura dei normali ►raccordi di posizione e direzione delle figure [►raccordo di direzione] e degli sguardi [►raccordo degli sguardi] all'interno dell'►inquadratura, sono alla base di strategie registiche decise a disattendere le tradizionali abitudini dello spettatore, costringendolo all'attraversamento disorientato di una scena senza chiare e stabili coordinate spaziali di riferimento.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:103

- KON 7** Quando la macchina da presa avrà occupato lo spazio cosiddetto „al di qua“ [► spazio a 180°], non potrà più *scavalcare questa linea immaginaria*, pena lo *scavalcamiento di campo* e il disorientamento dello spettatore (effetto di confusione) il quale perderebbe le coordinate spaziali che gli consentono di situare correttamente l'azione dei personaggi all'interno della scena.
- QUE Mazzoleni 2002:38ff
- KON 8** Nel cinema contemporaneo, comunque, i ► raccordi di direzione e direzione di sguardo [► raccordo di direzione di sguardo] vengono rispettati nel novanta per cento dei casi; al massimo si concede qualche libertà nel ► raccordo di posizione, con frequenti *scavalcamenti di campo* che vengono nascosti dalla mobilità della cinepresa e dal ritmo serratissimo.
- QUE Buccheri 2003:265
- KON 9** Il ► controcampo non è l'► inquadratura che *scavalca il campo*, ma quella che mostra il ► campo „corrispondente“ a quello dell'interlocutore (rimanendo perciò al di qua della → linea [► linea dell'azione]).
- QUE Buccheri 2003:165
- KON 10** La ► regola dei 180° vale anche per la ► linea dell'azione: poniamo di ► riprendere una persona che cammina in strada da sinistra a destra; se nell'► inquadratura successiva *scavalchiamo il campo* (riprendendo dal marciapiede di fronte) la vedremo camminare da destra a sinistra, disorientando lo spettatore.
- QUE Buccheri 2003:167
- KON 11** Le ► scene a tre complicano ulteriormente lo *scavalcamiento della linea immaginaria*.
- QUE Buccheri 2003:175
- ANM 1** Ein intentionaler, d.h. gezielt eingesetzter Achsensprung, der als Sprung wahrgenommen werden soll, wird in der italienischen Fachsprache manchmal „scavalcamiento di campo diretto“ (siehe z.B. KON 5) genannt, um ihn vom geplanten, nicht merkbaren „► Achsenwechsel“ zu unterscheiden. Denn der Terminus „scavalcamiento di campo“ kann nämlich sich auch auf den „Achsenwechsel“ beziehen (siehe ANM 2); zur präzisen Unterscheidung sollte man daher beim „Achsenwechsel“ immer von „► scavalcamiento di campo corretto“ sprechen. Durch das Adjektiv „diretto“ in „scavalcamiento di campo diretto“ soll der direkte ► Schnitt betont werden, der den Eindruck eines Sprungs erzeugt. Der Terminus „scavalcamiento di campo“ ist im Gegensatz zum deutschen Terminus „Achsensprung“, dessen Benennung einen „sichtbaren“ Sprung suggeriert, ein eher neutraler Begriff, der sowohl für einen „sichtbaren“ Achsensprung als auch für einen „unsichtbaren“ Achsenwechsel (Etablieren einer neuen Handlungsachse) stehen kann.
- ANM 2** Mit „scavalcamiento di campo“ bzw. „scavalcamiento“ kann in der italienischen Fachsprache auch der geplante „► Achsenwechsel“ (► scavalcamiento di campo corretto) gemeint sein. Siehe ANM 1.
- ANM 3** Vezzoli (2002:22,186) verwendet die Benennung „attacco per scavalcamiento“. Die Verwendung des Terminus „► attacco“ in diesem Kontext ist jedoch irreführend, da „attacco“ normalerweise im Sinne der ► Continuity synonym mit „► raccordo“ gebraucht wird.
- ANM 4** Beim „scavalcamiento di campo“ handelt es sich um eine „→ infrazione del raccordo di posizione“, auch → raccordo di posizione „sbagliato“ genannt (siehe z.B. DEF 3, KON 5, und 8).
- ANM 5** Siehe ANM 3, de.

de Achsensprung-Bereich

- KON** Der *Achsensprung-Bereich* von X, Y und Z kann wie B 4 und C 4 nur von der Kamera genutzt werden, wenn zuvor eine ►Einstellung auf der ►Handlungsachse (B3 oder C3) diesen motiviert hat, d.h., wenn die dargestellte Person auf etwas in Richtung Zuschauer blickt. Ansonsten würde dieser verwirrt.
- QUE** Ast 2002:25f
- ANM** Der dem „►180°-Bereich“ gegenüberliegende Halbkreis wird „Achsensprung-Bereich“ genannt.

it spazio al di là della linea (ÜV)

- ERK 1** Nella ►regola dei 180°, il set si suppone diviso in due da una linea immaginaria (spesso la ►linea dello sguardo tra due interlocutori, oppure la ►linea dell'azione di un soggetto in movimento): essa crea sul set uno ►spazio a 180° che è l'unico praticabile dalla cinepresa; ogni incursione *al di là della linea* provoca il cosiddetto ►scavalcamento di campo, che ribalta le posizioni e le direzioni dei soggetti (ciò che nel ►inquadratura A, al di qua della linea, si trovava – o guardava, o andava – a destra, nell'inquadratura B, *al di là della linea*, si troverà – o guarderà, o andrà – a sinistra).
- QUE** Buccheri 2003:164
- ERK 2** [...] l'uomo si sposta nello *spazio B, al di là della vecchia linea* [...].
- QUE** Buccheri 2003:169
- ANM** Siehe auch „►spazio a 180°“.

de Achsenwechsel

SYN Achswechsel, Achsenüberschreitung

DEF Überquerung der ► Handlungsachse ohne Verletzung der ► 180-Grad-Regel [→ Verletzung der 180-Grad-Regel].

QUE Fuxjäger (www)

KON 1 Im Gegensatz zum ► Achsensprung handelt es sich hierbei um eine Bewegung der Kamera [...] über die Achse, oder um eine Änderung der ► Bewegungsachse bzw. der Blickrichtung der Figuren, wodurch eine neue Achse definiert wird. Der *Achsenwechsel* wird vom Zuschauer nicht als störend wahrgenommen, weil sich die Bewegung fließend vollzieht. [...] Außerdem kann ein ► Zwischenschnitt in eine ► Totale eine *Achsenüberschreitung* möglich machen, da so die räumliche Anordnung der Protagonisten für den Zuschauer deutlich wird, oder der Zwischenschnitt auf einen ► Close-up, da sich der Betrachter danach wieder neu räumlich orientiert.

QUE Puchegger (www)

KON 2 Es muss [...] dafür gesorgt werden, dass für den Zuschauer die Links-Rechts-Orientierung nicht verloren geht. Mit folgenden Methoden wird dies erreicht: a) ► Umfahrt: Die Kamera wird [...] über die ► Handlungsachse gefahren, d.h. der Zuschauer erlebt den *Achswechsel* sehenden Auges mit und braucht sich nicht neu zu orientieren. Nach Ende der ► Fahrt ist eine neue Handlungsachse etabliert worden, die von nun an beachtet werden muss. b) Mitgehen. Einer der Darsteller überschreitet die Handlungsachse, während er im Bild ist. Die Kamera verfolgt diese Aktion, durch ► Umschnitte oder durch Mitfahren [→ Mitfahrt], und mit dem nächsten ► Schnitt kann man den Darsteller aus der neuen Richtung zeigen. Von da an gilt ebenfalls die neue Handlungsachse. c) Neutraler ► Zwischenschnitt (► Cut-Away). [...] Man schneidet [► schneiden] auf ein Objekt, das im Blickfeld einer der handelnden liegt, zum Beispiel ein Blumentopf. Während dieser Zeit hat die Kamera, ohne dass der Zuschauer es sieht, die Handlungsachse überquert. [...] d) Eine neue Figur. [...] Der → Sprung über die Handlungsachse kann auch ausgelöst werden durch das Hinzutreten einer [neuen] Person. Nachdem sie ins Bild gekommen ist, kann umgeschnitten [► umschneiden] werden auf eine „► subjektive Einstellung“, in der [z.B.] die am Tisch Sitzenden aus der Sicht dieser Person aufgenommen [► aufnehmen] sind.

QUE Müller 2003:176ff

ERK 1 Möglichkeiten zur Überquerung der Achse ohne Verletzung der ► 180°-Regel [→ Verletzung der 180-Grad-Regel]: Die 180°-Regel gilt nur innerhalb einer ► Szene und innerhalb eines Schauplatzes, wenn also eine Figur ein Zimmer durch eine Tür verlässt, dann wird, wenn sie nun beim Betreten des anderen Raums gezeigt wird, eine neue ► Handlungsachse etabliert. Grundsätzlich bestehen zwei Möglichkeiten, mit der Kamera die Achse während einer Szene zu überqueren, ohne dadurch die 180°-Regel zu verletzen: 1.) Die Kamera kann die Achse während einer ► Kamerafahrt überqueren. Der Rezipient kann dann sehen, dass die Kamera allmählich die Seite wechselt. 2.) Die Achse wird während der Szene durch Bewegungen der Figuren verlagert, sodass die Kamera schließlich auf der anderen Seite der Achse steht.

QUE Fuxjäger (www)

ERK 2 Alles jenseits der Achse [► Handlungsachse], im XYZ-Bereich [► Achsensprung-Bereich], schafft beim ► Umschnitt innerhalb der ► Szene einen „► Achsensprung“ (► Crossing the Line) und damit Desorientierung beim Zuschauer – es sei denn, ein ► Pivot Shot (eine „► Scharniereinstellung“ durch eine ► Fahrt oder einen ► Schwenk über die Achse) dient als ► Verbindungseinstellung beim Umschnitt. Zum Beispiel kann auch die Kamera zentral auf der Achse gegenüber positioniert werden, den Bewegungen eines Akteurs mit einem Schwenk folgen oder durch eine ununterbrochene ► Kamerafahrt über die Achse den räumlichen Übergang klären und verknüpfen, um die bisherige mit der neuen Achse im neuen Aktionsradius des Handlungsraumes zu etablieren.

QUE Schleicher/Urban 2005:171

- ERK 3** Manchmal ist es erforderlich, [über] die ►Handlungsachse zu springen. Dies schafft man am elegantesten mit einer ►Kamerafahrt über die Achse – oder mit einer ►Frontalaufnahme.
QUE FVK (www)
- ERK 4** Alles im XYZ-Bereich [►Achsensprung-Bereich] schafft einen „►Achsensprung“ und damit Desorientierung beim Zuschauer. Es sei denn, dass zwischen den ►Umschnitt von dem einen zum anderen Bereich die Kamera selbst auf der ►Handlungsachse positioniert war [...] und so den Übergang vom ABC- [►180°-Bereich] zum XYZ-Bereich motiviert.
QUE Beller 2005:16
- ERK 5** Der ►Achsensprung-Bereich [...] kann [...] nur von der Kamera genutzt werden, wenn zuvor eine ►Einstellung auf der ►Handlungsachse [...] diesen motiviert hat, d.h., wenn die dargestellte Person auf etwas in Richtung Zuschauer blickt. Ansonsten würde dieser verwirrt.
QUE Ast 2002:25f
- ERK 6** Nun kann es aus bestimmten Erzählgründen für die Kamera notwendig sein, auch im einfachen narrativen Film die ►Handlungsachse zu überqueren. In diesem Fall bedarf es ►Zwischenbilder, die den Betrachter deutlich in Übergangssituationen (also direkt auf der Handlungsachse innerhalb eines Geschehens) zeigen. Solche Einstellungsfolgen [►Einstellung] werden vor allem bei komplexen Situationen angewandt, wenn innerhalb einer Gruppe die Gesprächssituationen wechseln und sich damit auch die Handlungsachsen verschieben.
QUE Hickethier 2007:146
- ERK 7** Wenn aus dramaturgischen Gründen über die ►[Handlungs]achse gesprungen werden muss, kann der Effekt eines ►Achssprungs durch eine neutrale ►Einstellung, z.B. einen ►Zwischenschnitt oder eine ►Totale, vermieden werden.
QUE Reil 2001:10
- ERK 8** Soll der ►Achsensprung vollzogen werden, wird oft ein ►Zwischenbild gesetzt, das den Übergang abmildert und eine Neuorientierung gestattet.
QUE Koebner 2007:369
- ERK 9** Verlangen Fortgang der Handlung oder andere gestalterische Absichten, dass sich der Betrachtungspunkt auf die andere Seite der ►Handlungsachse verlagert, so muss die Bewegung dorthin für den Zuschauer sichtbar geschehen, d.h. die Kamera muss [...] sichtbar über die Achse [auf die neue Position] fahren [►Kamerafahrt]. [...] Grundsätzlich ist das mit einer Kamerafahrt immer problemlos, weil der Zuschauer damit von einem Betrachtungspunkt zum anderen geführt wird.
QUE Appeldorn 2002:32ff
- ERK 10** Ein Positionswechsel im Raum wird gewöhnlich von den Figuren bestimmt, denen die Kamera folgt. [...] Solange die ►Kamerabewegungen die Positionswechsel im Raum verdeutlichen, bleibt die Orientierung schließlich erhalten.
QUE Kamp/Rüsel 2007:73
- ERK 11** Die ►[180°]-Regel gilt nur dann nicht, wenn die Kamera kontinuierlich (z.B. mittels einer ►Fahrt) die ►Handlungsachse kreuzt – weil der Zuschauer dann die Verschiebung der Handlungsrichtungen selbst erfährt.
QUE Bender (www)
- ERK 12** Ist der ►Reverse-Cut durch einen Blick eingeleitet, der nach außerhalb des Aktionsradius des ►180-Grad-Schemas verweist, [...] liegt ein sogenannter ►Cut-Away vor, der nicht die „Tabulinie“ der ►Handlungsachse verletzt, weil er durch den Blick motiviert ist.
QUE Beller 2005:18
- ERK 13** Über den Blick aus dem Bildrahmen in der ersten ►Einstellung und den Gegenblick in der zweiten

- Einstellung wird die Verbindung hergestellt („►eye-line match“) und damit die ►Handlungsachse etabliert. Durch Änderung der Blickrichtung und ►Umschnitt auf einen dritten Gesprächspartner wird die Handlungsachse verändert und der Handlungsraum neu bestimmt.
 QUE Schwab 2006:162
- ERK 14** Das Etablieren einer neuen ►Handlungsachse erfolgt durch eine neue ►Blicklinie, z.B. beim Auftreten eines weiteren Akteurs, oder durch das später im Bild sichtbare Überqueren der alten Handlungsachse durch einen Akteur oder durch das später im Bild sichtbare Bewegen der Kamera über die alte Handlungsachse hinweg. Befinden sich Personen/Sachen auf der ►Kameraachse und bewegen sie sich direkt auf die Kamera zu, so ist die Kameraachse gleichzeitig auch Handlungsachse. Es steht dem Kameramann dann offen, den neuen ►180-Grad-Kameraarbeitsbereich rechts oder links von der Handlungsachse zu etablieren.
 QUE Petrasch/Zinke 2003:160
- ANM 1** Wie aus den Kontexten und Erklärungen hervorgeht, soll der (dramaturgisch geplante) Achsenwechsel – im Gegensatz zum ►Achsensprung – unbemerkt bleiben. Grundsätzlich kann ein Achsenwechsel auf verschiedene Arten verwirklicht werden:
 1) durch ►Zwischenschnitte (siehe ERK 6-8), z.B.: ►Totale, neutraler Zwischenschnitt oder Positionierung der Kamera auf der ►Handlungsachse (►Frontalaufnahme; siehe ERK 3-5) oder
 2) durch eine ►Kamerabewegung über die Handlungsachse (siehe ERK 9-11),
 3) eine Änderung der Blickrichtung eines Akteurs (siehe KON 1, ERK 12-14),
 4) eine sichtbare Bewegung eines Akteurs über die Handlungsachse (siehe ERK 1, 10, 14) sowie
 5) durch einen Neuauftritt eines Akteurs (siehe KON 2, ERK 13, 14).
- ANM 2** Manchmal wird der Terminus „►Achsensprung“ in der Bedeutung des Begriffs „Achsenwechsel“ verwendet.
- ANM 3** ►Einstellungen, die dazu dienen, einen „Achsenwechsel“ zu vollziehen, werden „►Pivot Shot“ genannt. Der „Pivot Shot“ ist eine Form des „►Continuity Shots“.

it scavalcamento di campo corretto

SYN scavalcamento corretto

DEF 1 La linea immaginaria di demarcazione dei due ►spazi a 180° può tuttavia essere valicata senza provocare confusione nella percezione dell'ambiente, consentendo alla mdp di occupare l'altra metà del semicerchio.

QUE Mazzoleni 2002:39

DEF 2 ►[Scavalcamento di] campo senza confondere lo spettatore[,] restando all'interno di una tecnica classica di racconto [►cinema classico].

QUE vgl. Morales 2004:56

DEF 3 ►Scavalcare la linea immaginaria senza disorientare lo spettatore.

QUE vgl. Buccheri 2003:169

KON 1 Uno dei casi più comuni di *scavalcamento di campo „corretto“* si verifica quando un personaggio oltrepassa una porta entrando in un altro ambiente. Poiché nella seconda ►inquadratura il personaggio viene per un istante „impallato“ dalla porta prima di essere visto, si potrà scegliere

- qualsiasi ► angolazione per proseguire l'azione nel secondo ambiente.
 QUE Mazzoleni 2002:41
- KON 2** Procedimenti per effettuare un *corretto scavalcamento di campo*.
 QUE Mazzoleni 2002:39
- KON 3** *Scavalcamento corretto* con ► movimento della cinepresa. [...] *Scavalcamento corretto* con ingresso di nuovo personaggio. [...] *Scavalcamento corretto* con spostamento dell'attore. [...] *Scavalcamento* con ► inserto sulla → linea [► linea dell'azione].
 QUE Buccheri 2003:170ff
- ERK 1** La linea immaginaria di demarcazione dei due ► spazi a 180° può tuttavia essere valicata senza provocare confusione nella percezione dell'ambiente, consentendo alla mdp di occupare l'altra metà del semicerchio. A tale scopo si può far ricorso ad alcune tecniche particolari: 1) tramite ► carrellata: la mdp si sposta carrelando [► carrellare] e si viene a trovare dall'altro lato dei personaggi; 2) tramite movimento a ► panoramica: analogo risultato si ottiene facendo spostare e seguendo in panoramica uno dei personaggi, che andrà ad occupare lo spazio al di là della linea; 3) cambiando la direzione dello sguardo di un personaggio: si determina la possibilità di variare l'asse di attenzione. Riprendendo singolarmente un personaggio, noi intuiamo la posizione dell'altro personaggio in ► fuori campo grazie alla direzione dello sguardo del primo, per cui, quando questo sposterà lo sguardo, noi capiremo che il secondo ha cambiato posizione; ciò consentirà alla mdp di passare al di là del ► campo; [4)] inserimento di ► inserti (► piani di ascolto, un oggetto ripreso [► riprendere] in ► dettaglio: introducendo uno spazio astratto, costituisce un efficace inserto perché, facendoci dimenticare le posizioni della mdp e dei soggetti ripresi nell'► inquadratura precedente, rende accettabili nuove ► angolazioni, anche se non grammaticalmente corrette); [5)] L'impallamento (brutto termine, ma ormai di uso comune, preso in prestito dal gioco del biliardo): l'impallamento avviene quando il soggetto ripreso che guida la nostra attenzione viene coperto alla vista da oggetti o persone. [...] La copertura del soggetto può avvenire per spostamento dello stesso e degli elementi scenici ovvero per movimento della mdp. [...] l'inquadratura successiva può avere un'angolazione del tutto arbitraria.
 QUE vgl. Mazzoleni 2002:39f
- ERK 2** La ► regola dei 180° prevede le seguenti possibilità di ► scavalcare la linea immaginaria senza disorientare lo spettatore: a) muovere la macchina da presa in ► piano sequenza (con un ► carrello, una ► panoramica, un ► dolly) dalla zona „corretta“ a quella „off limitis“: la continuità del ► movimento di macchina „accompagna“ lo spettatore alla scoperta di nuovi punti di riferimento e gli consente di riadattare prontamente la geometria della ► scena (mentre uno ► stacco netto [→ stacco netto] al di là della → linea [► linea dell'azione] lo priverebbe delle coordinate necessarie); b) inserire un nuovo personaggio che introduce una nuova linea immaginaria (dello sguardo o d'azione [► linea di sguardo, ► linea d'azione]): [...] la vecchia linea di sguardo è quella che unisce la coppia seduta al tavolo, e la cinepresa può muoversi solo dentro il semicerchio tratteggiato. Quando un secondo personaggio entra in campo e il primo si volta a parlargli, la linea di sguardo tra di loro stabilisce un nuovo ► spazio a 180° [...]. c) fare spostare uno dei personaggi in modo che sia questi a ► scavalcare la linea (attraverso lo sguardo crea una nuova → linea immaginaria che annulla la vecchia) [...] d) usare degli ► inserti [siehe ERK 6] e) collocare la macchina da presa sulla → linea immaginaria (► inquadratura sulla → linea come inserto; immagine che mostra una persona dirigersi verso la cinepresa).
 QUE vgl. Buccheri 2003:169ff
- ERK 3** Si può ► scavalcare il campo senza confondere lo spettatore e restando all'interno di una tecnica classica di racconto [► cinema classico]? Si può, basta utilizzare alcuni espedienti. I tre più usati sono: l'► inserto, uno ► stacco su un'► inquadratura centrale oppure uno stacco su un'inquadratura abbastanza ampia da dare allo spettatore tutti i punti di riferimento necessari per capire senza sforzo qual è la posizione degli attori, anche se li vediamo ribaltati.
 QUE Morales 2004:56

- ERK 4** Avevamo in precedenza suggerito come lo ►scavalcamento di campo potesse essere attuato grazie a certi accorgimenti. I due più frequenti sono quelle del posizionamento della macchina da presa non più al di qua bensì sulla linea e quello dell'utilizzo degli ►inserti. In entrambi i casi si dà vita a un ►piano di transizione che permette, senza troppi scossoni, di oltrepassare la ►linea dell'azione nel ►piano successivo e di dar così vita a un nuovo segmento che sarà a sua volta costruito sulla base dei principi dello ►spazio a 180°.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:175
- ERK 5** È quasi una struttura modulare [...] aggirando la ►regola dei 180° grazie agli spostamenti degli attori o della cinepresa [...].
 QUE Buccheri 2003:187f
- ERK 6** Prendiamo una ►scena di inseguimento. Tanto gli indiani che la diligenza corrono sullo schermo da sinistra a destra. Se un ►piano mostrerà la diligenza o gli indiani frontalmente correre „verso“ lo schermo (►ripresa in →linea) oppure un altro rappresenterà il volto di uno dei passeggeri terrorizzati (►inserto), il piano successivo potrà mostrare gli indiani o la diligenza correre da destra a sinistra.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:175
- ERK 7** Il ►raccordo di posizione è complementare alla ►regola dei 180°, essendo praticabile solo se la ►scena è stata ripresa [►riprendere] senza scavalcare la →linea immaginaria [►scavalcare la linea immaginaria]. E come nella regola dei 180°, esistono casi in cui l'inversione è accettabile: quando tra un'►inquadratura e l'altra si introduce un ►inserto (il ►dettaglio di una lettera, un esterno ecc.), oppure quando sono gli attori o la macchina da presa a spostarsi „in continuità“ (cioè senza ►stacchi) oltre la ►linea dei 180°.
 QUE Buccheri 2003:232f
- ERK 8** Le ►scene a tre complicano ulteriormente lo ►scavalcamento della linea immaginaria: anche se in teoria, seguendo il passaggio della ►linea di sguardo da un attore all'altro, la camera potrebbe muoversi a 360°, è consigliabile mantenere un generale orientamento di base, e non moltiplicare troppo gli ►angoli di ripresa.
 QUE Buccheri 2003:175
- ERK 9** Il ►controcampo non è l'►inquadratura che ►scavalca il campo, ma quella che mostra il ►campo „corrispondente“ a quello dell'interlocutore (rimanendo perciò al di qua della →linea [►linea dell'azione]).
 QUE Buccheri 2003:165
- ERK 10** [...] in „a“ Bogart è a destra e la Bacall a sinistra, mentre in „c“ è l'opposto; ma ciò è possibile solo perché in „b“ la Bacall ha scavalcato lei stessa la ►linea dello sguardo [→scavalcare la linea dello sguardo], stabilendone una nuova.
 QUE Buccheri 2003:233
- ANM 1** Oft wird bei einem „Achsenwechsel“ im Italienischen nur von „►scavalcamento di campo“ bzw. „►scavalcamento“ (siehe z.B. KON 3) gesprochen. Der Grund dafür liegt darin, dass mit dem Terminus „scavalcamento di campo“ im Italienischen sowohl ein Achsenwechsel (der als solcher nicht wahrnehmbar ist) als auch ein „►Achsensprung“ (der immer „sichtbar“ ist; entweder handelt es sich um einen Schnittfehler oder der Achsensprung wird bewusst eingesetzt) gemeint sein kann. Siehe Eintrag „scavalcamento di campo“, ANM 1 und 2, it.
- ANM 2** Siehe ANM 1, de.

de Schuss/Gegenschuss

- SYN** Schuss-Gegenschuss, Schuss und Gegenschuss, Schnitt/Gegenschnitt, Schnitt-Gegenschnitt, Shot/Reverse-Shot, Schuss-Gegenschuss-Verfahren, Schuss-Gegenschuss-Prinzip, Schuss-Gegenschuss-Technik, Schnitt-Gegenschnitt-Technik, Schuss-Gegenschuss-Schnittverfahren, Schnitt-Gegenschnitt-Montage, Schuss-Gegenschuss-Montage, Schuss/Gegenschuss-Schnitt(e), Schuss-Gegenschuss-Methode, Schuss-Gegenschuss-Konvention, Schuss-Gegenschuss-Auflösung, Schuss/Gegenschuss-Schema, Schuss-Gegenschuss-Abfolge, Schuss-Gegenschuss-Folge, Schuss-Gegenschuss-Einstellungen, Schuss-Gegenschuss-Aufnahmen, Angle/Reverse Angle, Schuss/Gegenschuss-Wechsel
- KF** SRS, SRS-Prinzip, SRS-Schema, SRS-Muster
- DEF 1** Ein dramaturgisches Mittel zu bildlichen ►Auflösung z.B. einer Unterhaltung, wobei abwechselnd die beiden Partner – sprechend oder reagierend – gezeigt werden.
- QUE** Monaco 2006:74
- DEF 2** Dabei werden zwei Personen, seltener auch mehr, in einer Handlung so gezeigt, dass sie alternierend im Bild erscheinen. →Dialogszenen [►Szene] können auf diese Weise dargestellt werden, wobei der ►Bildwechsel auch unabhängig von Dialogwechsel vorgenommen werden kann, um z.B. die Reaktionen einer Figur auf das Gesagte hervorzuheben. Auch Konfrontationen, wie der Showdown, präsentieren die Akteure alternierend. Die dem ►Continuity-System zurechnende ►Auflösung durch *Schuss-Gegenschuss* befolgt dabei eine Grundsatzregel: die beliebig variablen Kamerapositionen, von denen aus die verschiedenen Akteure aufgenommen [►aufnehmen] werden, dürfen die gedachte ►Handlungslinie zwischen ihnen nicht überspringen (►Achsensprung). Im Effekt wird jede der ►Einstellungen, die eine von der Kamera aus gesehen links in der Szene postierte Person zeigt, ihre Aktion (Blick, Schuss o.ä.) als nach rechts gerichtet wiedergeben [...]. Entsprechend wird jede Aktion der rechts im Raum befindlichen Figur, wie in einer Antwort, als nach links gerichtet erscheinen. [...] Es ist [die] Leistung [des Betrachters], die sich nicht überdeckenden Einstellungen als Gespräch oder Schusswechsel aufeinander zu beziehen. Zugleich ist es das am stärksten konventionalisierte Element der Schnittfolge [►Schnitt] im narrativen Film [►klassische Narration].
- QUE** Rother 1997:262
- DEF 3** Neben den ►Einstellungen zur Orientierung, in denen die Gesprächspartner oder Kontrahenten in der Regel gemeinsam zu sehen sind, zeigt die Kamera bei durchlaufendem Ton in schnellem Wechsel die beteiligten Personen [in der Regel] frontal [►Frontalaufnahme], meist über die Schulter des jeweiligen Gegenübers gefilmt [►Over-the-Shoulder-Shot]. [Ein deutlicher] Wechsel der ►Kameraperspektive (►Augenhöhe, ►Untersicht, ►Aufsicht) [ist dabei möglich].
- QUE** Korte 2001:28f
- DEF 4** Konventionelle Form der filmischen ►Auflösung, z.B. eines Gesprächs zweier Personen: Die Beteiligten werden abwechselnd im Bild gezeigt.
- QUE** Kamp/Rüsel 2007:148
- DEF 5** [...] bipolare Wahrnehmungsorganisation von Blick (sprich „*Schuss*“ oder „*Schnitt*“) und Erblicktem (sprich „*Gegenschuss*“ oder „*Gegenschnitt*“) [...]. Diese bipolare Wahrnehmungsorganisation des *SRS-Musters* verlangt neben der Berücksichtigung der ►Handlungsachse auch die präzise Einhaltung der ►Blickachse, ►Eyeline-Match, anderenfalls schauen die Protagonisten aneinander vorbei.
- QUE** Beller 2005:159,17
- DEF 6** Der *Schuss-Gegenschuss* ist eine Technik der ►Filmmontage. Der Begriff *Schuss-Gegenschuss* hängt direkt mit dem ►Eyeline Match und dem ►180-Grad-System zusammen. Man bezeichnet damit eine Abfolge von ►Einstellungen, die insbesondere in Dialogsituationen gebräuchlich ist.

- Dabei werden die Darsteller während ihres Dialogs abwechselnd mit der gleichen ►Einstellungsgröße gezeigt. Erst spricht Darsteller A („*Schuss*“), daraufhin wird die Reaktion von Darsteller B gezeigt („*Gegenschuss*“). Der relative Winkel der Augenblicksrichtung zur Kamera sollte dabei gleich bleiben, einmal rechts von der Kamera, einmal links von der Kamera.
- QUE Deutsche Filmakademie (www)
- KON 1** Auf dem Prinzip des ►Blickachsenanschlusses bauen die Konventionen der Dialoggestaltung auf: der *Schuss-Gegenschuss* (*Shot/Reverse-Shot*), bei dem abwechselnd die beiden Dialogpartner gezeigt werden und der ►Reaction Shot, eine auflockernde Alternative zu *Schuss-Gegenschuss-Schnitten*, bei dem die Kamera nicht den Sprechenden, sondern den Zuhörer und seine Reaktion zeigt.
- QUE KU (www)
- KON 2** Es folgt ein Wechsel von *Schuss-Gegenschuss-Aufnahmen* jeweils über die Schulter des Mitkommunizierenden [►Over-the-Shoulder-Shot], der entweder sprechend oder zuhörend-reagierend zu sehen ist. Die Serie enthält einzelne ►Großaufnahmen. Bei diesem Verfahren bleibt die Konzentration des Rezipienten auf die verbale Botschaft gerichtet, und er kann durch die alternierenden ►Frontalaufnahmen die mimischen Reaktionen und die Äußerungen der Gesprächspartner intensiver auswerten.
- QUE Schwab 2006:163
- KON 3** [Der ►Over-the-Shoulder-Shot ist ein] Einstellungstyp [►Einstellung] des *Schuss-Gegenschuss-Verfahrens*, in dem von zwei Darstellern der eine über die Schulter des anderen aufgenommen [►aufnehmen] wird, wobei dessen Schulter, Profil o.ä. im Bild zu sehen ist (typisch für die Wiedergabe von Dialogsituationen).
- QUE Rother 1997:224
- KON 4** Besonders in Dialogsituationen kann mit dem sogenannten „Dialogue Overlap“ [siehe „►Sound Overlap“ und „►nachgezogener Ton“] und einem *Schuss-Gegenschussverfahren* der Kamera effektiv ein Gespräch dynamisiert werden, indem bereits vor Beendigung der einen Figurenrede zu der anderen Figur geschnitten [►schneiden] wird, wodurch ihre Reaktion auf das Gesagte unmittelbar mimisch erfassbar wird.
- QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:125
- KON 5** Personen, die nach der *Schuss-Gegenschuss-Methode* aufgenommen [►aufnehmen] werden und einander ansehen, müssen natürlich im Bild entgegengesetzte Blickrichtungen haben.
- QUE Müller 2003:188
- KON 6** Das *Schuss-Gegenschuss-Verfahren* wahrt die filmische ►Kontinuität und einen gewissen impliziten Überblick trotz der starken Konzentration auf sprechende Personen. Durch die Blickrichtung der Abgebildeten bleibt das Gegenüber des Gesprächs immer präsent.
- QUE Kamp/Rüsel 2007:74
- KON 7** Das *Schuss-Gegenschuss-Prinzip* kann vielfältig variiert werden. So müssen sich die Figuren nicht unbedingt frontal [...] gegenüberstehen, sondern können in vielfältigen Positionen zueinander gesetzt sein. Sie können seitlich nebeneinander, gestaffelt hintereinander oder auch mit dem Rücken gegeneinander stehen, auch kann die Distanz der Kameras, die die Dialogpartner von verschiedenen Seiten aufnehmen [►aufnehmen], unterschiedlich groß sein [...].
- QUE Hickethier 2007:145
- KON 8** Dem Bedürfnis, bei einem Dialog dem Sprechenden ins Gesicht zu schauen, entspricht das übliche *Schuss-Gegenschuss-Verfahren*.
- QUE Koebner 2007:507
- KON 9** Bereits beim Wechsel zwischen *Schuss* und *Gegenschuss* werden also oft „*Eyeline Matches*“

- realisiert, nämlich immer dann, wenn sich bei der ►Einstellung davor der Gesprächspartner, auf den die der Kamera zugewandte Figur blickt, außerhalb des Bildrahmens befand.
QUE Fuxjäger (www)
- KON 10** Die ►180-Grad-Regel besagt, dass die Kamera bei einem Dialog zwischen zwei Personen immer von der gleichen Seite der gedachten Linie zwischen den beiden filmen muss und somit der Winkel zwischen „Schuss“ (Filmen des ersten Partners) und „Gegenschuss“ (Filmen des zweiten Partners, sozusagen in entgegengesetzter Richtung) nicht größer als 180 Grad wird.
QUE Puchegger (www)
- KON 11** Auf diesem gedachten Halbkreis [►180°-Bereich] können die Blickwinkel auf die Handlung in der montierten [►montieren] ►Szene beliebig variieren, auch auf der ►Handlungsachse direkt sitzen, wie beim *Schuss/Gegenschuss-Verfahren* in unserer angedachten Gesprächsszene.
QUE Paasch (www)
- KON 12** Die *Schuss-Gegenschuss-Technik* funktioniert nur bei Personenaufnahmen [►Aufnahme], nicht aber bei der Aufnahme von Gegenständen. [...] der Winkel, den die ►Kameraachse bei *Schuss und Gegenschuss* mit der ►Handlungsachse bildet, muss gleich groß sein. [...] Damit während des späteren ►Schnitts „Kopf auf Kopf“ montiert [►montieren] werden kann, ist bei *Schuss und Gegenschuss* die jeweilige ►Kadierung so zu wählen, dass die Gesprächspartner schon bei der Aufnahme in der linken bzw. rechten Bildhälfte platziert sind und dadurch Blickräume entstehen.
QUE Petrasch/Zinke 2003:157ff
- KON 13** Beispielsweise springt bei der klassischen *Schuss-Gegenschuss-Auflösung* der Dialoge im Hollywood-Film der Spannungsschwerpunkt zwischen der rechten und linken Bildhälfte hin und her, je nachdem, welcher der Gesprächspartner gerade im Bild ist.
QUE Mikunda 2002:79f
- KON 14** Bei Dialogaufnahmen [►Aufnahme] ist die Blickrichtung der Gesprächspartner einzuhalten. Dadurch besteht Augenkontakt in der montierten [►montieren] ►Szene, die den Dialog im *Schuss-Gegenschuss-Verfahren* zeigt. Über den Blick aus dem Bildrahmen in der ersten ►Einstellung und den Gegenblick in der zweiten Einstellung wird die Verbindung hergestellt („*eye-line match*“) und damit die ►Handlungsachse etabliert. [...] Das *Schuss-Gegenschuss-Verfahren* wahrt überwiegend, aber nicht prinzipiell die Einhaltung der Blickrichtung. In der →Dialogszene erfolgt der *Gegenschuss* über die Schulter des Mitkommunizierenden („►over-shoulder shot“), aber selten von der exakten Gegenposition aus. Durch dieses Montagemuster [►Montage] wird der Rezipient nahe an die Gesprächssituation herangeführt.
QUE Schwab 2006:162f
- KON 15** Ein Sonderfall der *Schuss-Gegenschuss-Montage* ist die ►Blickmontage, in der das zweite Bild zeigt, was der Akteur sieht. Handelt es sich um eine ►subjektive Aufnahme (►Point of View Shot), steht die Kamera am Ort des Akteurs [...].
QUE Koebner 2007:622
- KON 16** Gewöhnlich wirken Dialoge, wenn sie nicht in *Schuss-Gegenschuss-Technik* aufgelöst [►auflösen] sind, äußerst statisch [...].
QUE Kamp/Rüsel 2007:104
- KON 17** Am Ende von „Heaven“ (2002) hält der Regisseur die Schweben zwischen zwei Lesarten, indem er den Tod oder die Flucht seiner Protagonisten im *Schuss-Gegenschuss-Verfahren* aus High- [►High Angle] und ►Low-Angle-Perspektiven auflöst [►auflösen].
QUE Koebner 2007:720
- KON 18** Der *Schuss-Gegenschuss*, auch *Schnitt-Gegenschnitt* genannt, wurde das vorherrschende Prinzip für die Standardsituation des Dialogs. Insbesondere beim Western, dem genuin amerikanischen Genre,

- im Showdown zwischen Protagonist und Antagonist, wurde der *Schuss-Gegenschuss* bezeichnenderweise als Topos zelebriert.
 QUE Schleicher/Urban 2005:171
- KON 19** *Schuss/Gegenschuss-Schnitte* setzen sich sodann als eine Reihe von ►Frontalansichten fort.
 QUE Rost 1997:32
- KON 20** Nach dem *SRS-Schema* werden auch Aktionen, auf die eine Gegenreaktion folgt, geschnitten [►schneiden]. Dann kann *SRS* auch für Shot/Reaction-Shot [siehe ANM 1] stehen.
 QUE Ast 2002:25
- KON 21** Der Editor bestimmt schließlich auch den „Dialogue-Cutting-Point“ [→Cutting Point], wann genau im Dialog auf wen geschnitten [►schneiden] wird, auf beispielsweise Aktion oder Reaktion der Schauspieler im *Schuss/Gegenschuss*. Damit legt er die Psychodynamik und den Binnenrhythmus eines Gespräches fest. Er kann Schadensbegrenzung bewirken, wenn ein Schauspieler einen schlechten Tag hatte, indem er ihn gnädig ins ►Off verbannt. Nur [können] die schlechten ►Takes eines Akteurs [nicht grenzenlos] durch die Reaktionen eines anderen Protagonisten ersetz[t] [werden], [d.h.] statt Action nur Reaction [ge]zeig[t] [werden], denn die Glaubwürdigkeit einer →Dialogszene [►Szene] würde bei zu vielen ►Reaction Shots reduziert.
 QUE Schnitt 4) (www)
- KON 22** Insbesondere die Art von *Schuss-Gegenschuss*, die einen Blickenden zeigen und im ►Gegenschuss ►montieren, was er scheinbar sieht, ist gleichsam als ►Point Of View Shot vom Spielfilm abgesehen.
 QUE Schnitt 3) (www)
- KON 23** Dem *SRS-Schema* kann auch das Verhältnis Shot/Reaction-Shot [siehe ANM 1] zugeordnet werden [...]. So werden, ähnlich wie beim Ping-Pong, Aktion und Reaktion deutlich gemacht.
 QUE Beller 2005:17
- ANM 1** Bei der „Schuss-Gegenschuss-Methode“, die in der Regel jeweils den Sprechenden zeigt, werden zusätzlich zum Wechsel zwischen dem Sprechenden und antwortenden Gesprächspartner oft sogenannte „►Reaction Shots“ eingebaut, die den Gesprächspartner nicht beim Sprechen, sondern beim Zuhören bzw. Reagieren zeigen. In der Dialogmontage spricht man bei einer Abfolge von Einstellungen, wo auf Aktionen jeweils eine Gegenreaktion erfolgt, die also abwechselnd nach dem „Schuss-Gegenschuss-Prinzip“ geschnitten sind, auch von „Shot/Reaction-Shot“ (siehe KON 20, 23) oder von „Action-Reaction-Shots“ (siehe z.B. Fuxjäger [www]). Oft werden „Shot/Reverse-Shot“ und „Shot/Reaction-Shot“ synonym verwendet.
- ANM 2** Umgangssprachlich wird der „Schuss-Gegenschuss“ auch „Ping-Pong-Shot“ genannt (Pawlenka/Heumann 2007:410); auch Beller (Schnitt 5, [www]) spricht von einem „Ping Pong des Dialogs“.
- ANM 3** Verben, die manchmal im Kontext der Schuss-Gegenschuss-Montage verwendet werden, sind z.B. „→dagegen schneiden“ (Faulstich 2002:134), was soviel bedeutet wie „→im Gegenschuss montieren“ (siehe Schnitt 3) [www]) (it „→montare in controcampo“) oder auch „→hin- und herschneiden“ (it z.B. „... alternati in campo/controcampo“, „al primo piano di ... si alternano, in campo/controcampo, le riprese di ...“). Vom „Hin- und Herschneiden“ spricht man allerdings auch im Kontext der „►Parallelmontage“ und der „►alternierenden Montage“.
- ANM 4** Das „Schuss-Gegenschuss-Prinzip“ basiert auf der „►180°-Regel“.
- ANM 5** Die Begriffe „►Over-the-Shoulder-Shot“ und „►Reaction Shot“ sind eng mit dem Begriff „Schuss/Gegenschuss“ verknüpft.
- ANM 6** Siehe auch „►Gegenschuss“.

it **campo/controcampo**

- SYN** tecnica del campo/controcampo, montaggio (in) campo/controcampo, tecnica classica del campo/controcampo, tecnica classica dei raccordi in campi e controcampi, tecnica classica dei raccordi in campo-controcampo, raccordi in campo/controcampo, inquadrature (in) campo/controcampo, riprese (in) campo/controcampo, riprese di campo e controcampo, inquadrature di campo e controcampo, serie di campi/controcampi, serie di campi e controcampi, serie dei campi e controcampi, serie di inquadrature (in) campo/controcampo, attacco per angolazioni corrispondenti, attacco per angolazioni simmetriche
- DEF 1** Il *campo* e il *controcampo* possono essere definiti due ►inquadrature corrispondenti che si alternano nel ►montaggio. Spesso sono dello stesso ►piano, cioè se il *campo* è un ►primo piano anche il *controcampo* sarà un primo piano. [...] Potremmo dire che la *tecnica del campo/controcampo* è nata con il primo ►stacco, insieme alla necessità di creare un collegamento tra due immagini diverse che inquadrano [►inquadrare] gli stessi personaggi nello stesso spazio e nello stesso tempo; è una tecnica tuttora usatissima sia nell'ambito del cinema che della televisione; è una tecnica che non invecchia, anche se può essere sostituita da tante altre diverse tecniche di racconto.
- QUE** Morales 2004:54f
- DEF 2** Tipo di ►montaggio che mostra alternativamente due personaggi che dialogano (o più in generale due elementi profilmici che stanno l'uno di fronte all'altro).
- QUE** vgl. Rondolino/Tomasi 2002:168
- DEF 3** Il *campo-controcampo* – più correttamente definibile „*attacco per angolazioni corrispondenti*“ [►attacco, ►angolazione].
- QUE** vgl. Mazzoleni 2002:94
- DEF 4** Procedura abituale nelle ►scene di dialogo [→scena di dialogo] [...]; usa di solito mantenere, volta a volta, uno dei due personaggi di spalle a fare da ►quinta, mentre l'altro offre il viso alla macchina da presa. [...] Simmetria di posizione dei personaggi nel dialogo in *campo/controcampo* [dialogo in campo/controcampo: siehe ANM 1] [...].
- QUE** Mazzoleni 2002:36
- DEF 5** Dati due personaggi che si fronteggiano, la loro ►linea di sguardo individua uno ►spazio a 180° [...] che è l'unico possibile per le ►riprese: [...] è corretto perché sembra che i due personaggi stiano guardando [...]. Questo passaggio da un personaggio al personaggio di fronte è detto *campo/controcampo* (*shot/reverse shot*). Attenzione però: il ►controcampo non è l'►inquadratura che scavalca il campo [►scavalcare di campo], ma quella che mostra il ►campo „corrispondente“ a quello dell'interlocutore (rimanendo perciò al di qua della →linea [►linea dell'azione]).
- QUE** Buccheri 2003:164f
- DEF 6** Tipo di ►attacco usato generalmente per ►riprese statiche accompagnate da dialogo, con ►inquadrature che, generalmente, vanno dalla ►mezza figura al ►primo piano. Per una corretta serie di inquadrature corrispondenti non si devono cambiare la distanza tra la macchina da presa e il soggetto, l'►altezza della macchina e la lunghezza focale. Gli ►angoli di ripresa devono essere complementari tra loro.
- QUE** Vezzoli 2002:22
- DEF 7** Questo tipo di ►attacco è molto utilizzato nel caso di interviste o di dialoghi tra personaggi e non non va confuso con il ►controcampo [...]. In questo tipo di attacco si mantiene la simmetria degli elementi che compongono le ►riprese, per cui ciò che è sulla destra, rimarrà sulla destra in entrambe le riprese. Le riprese dei due soggetti possono essere realizzate alternativamente oppure si possono effettuare tutte le riprese con la prima ►inquadratura (primo soggetto) e successivamente

tutte quelle con la seconda inquadratura (secondo soggetto). Si può quindi procedere in fase di ►montaggio all'alternanza delle delle riprese a seconda delle battute. È però importante ricordare di mantenere sempre la continuità degli eventi. Effettuare delle riprese in questo modo potrebbe portare a cambiamenti ambientali che rivelano la gestione delle inquadrature. Se il primo soggetto è stato ripreso con certe condizioni ambientali (con il sole per esempio) anche il secondo deve essere ripreso nelle stesse condizioni altrimenti, quando si procederà al montaggio, i due attori sembreranno appartenere a tempi diversi.

QUE Petri 2006:56f

DEF 8 Occorre precisare che quest'ultima definizione [*tecnica del campo/controcampo*] non sarebbe tecnicamente esatta, perché il ►controcampo (ingl. ►Reverse Field) è costituito dall'inversione totale del ►campo di ripresa, con conseguente capovolgimento di tutti i punti di riferimento [...], anche se bisogna ammettere che la definizione è ormai invalsa, tanto da avere assunto valore normativo. La pratica in questione si definisce invece, propriamente, non *campo-controcampo* ma *attacco per angolazioni corrispondenti* [►attacco, ►angolazione], e si realizza quando gli ►assi ottici delle posizioni assunte dalla mdp formano angoli corrispondenti con la retta che congiunge i due soggetti ripresi [►riprendere].

QUE Mazzoleni 2002:38

KON 1 Vi sarà capitato un'infinità di volte di vedere questi due ►stacchi alternati; questa classica tecnica di racconto [►narrazione classica] viene definita *campo-controcampo*, e molto spesso viene realizzata utilizzando questa altrettanto classica ►inquadratura che vede un personaggio di ►quinta e uno frontale [►inquadratura frontale], un'inquadratura che gli americani chiamano ►OTS, cioè „►over the shoulder“, dietro le spalle, proprio perché la macchina da presa viene posizionata dietro le spalle di un personaggio, che risulta così di quinta, mentre l'altro, quello sul quale lo spettatore viene sollecitato a concentrare l'attenzione, è posto frontalmente rispetto alla mdp.

QUE Morales 2004:54

KON 2 L'articolazione spaziale del ►découpage classico trova due sue figure fondamentali nel *campo/controcampo* e nel passaggio da ►piani d'insieme a →piani ravvicinati e poi di nuovo a piani d'insieme. [...] il ►cinema classico ricorre a soluzioni quali quelle del *campo* e *controcampo* o del ►montaggio alternato.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:178ff

KON 3 Il modo migliore per spiegare il suo funzionamento [del ►sistema dello spazio a 180°] è quello di partire da una qualsiasi ►scena di dialogo [→scena di dialogo], costruita sul *campo-controcampo*.

QUE Rondolino/Tomasi 2002:168

KON 4 [...] [la] tradizionale struttura della ►scena di dialogo [→scena di dialogo] in *campo* e *controcampo*, [de „Schuss-Gegenschuss-Dialogszene“] cioè in rappresentazione alternata e in continuità degli interlocutori. [...] le consuetudini della situazione dialogo, classicamente legata all'alternanza di *campo* e *controcampo*.

QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:102ff

KON 5 [...] una comune ►scena di dialogo [→scena di dialogo], filmata secondo gli ►standard classici di ripresa basati sulla *tecnica del campo-controcampo*. [...] I duelli di „Barry Lyndon“, filmati in *campo-controcampo* con grande senso della geometria dello spazio scenico, costituiscono un ottimo esempio di applicazione della ►regola dei 180°.

QUE Mazzoleni 2002:38

KON 6 [...] abolita la *tecnica classica dei raccordi in campi e controcampi* [...] la cinepresa di Müller [...] balza dall'uno all'altro degli interpreti con violente e velocissime ►panoramiche.

QUE Mazzoleni 2002:89

KON 7 James Stewart si trova a sinistra di Grace Kelly sia nel two-shot iniziale sia nel successivo

- campo/controcampo.*
 QUE Buccheri 2003:232
- KON 8** Nel dialogo tra due personaggi (sia nel *campo/controcampo* con attori di ► quinta, sia nelle ► inquadrature singole, sia in qualunque altra occasione di discussione o di confronto tra due personaggi) se il personaggio nell'► inquadratura „a“ guarda in una certa direzione, il personaggio dell'inquadratura „b“ deve guardare in direzione opposta: in caso contrario, allo spettatore sembrerà che i due personaggi non si stiano guardando.
 QUE Buccheri 2003:242
- KON 9** ► Inquadratura [► piano d'ascolto] solitamente inserita nelle *riprese di campo e controcampo*.
 QUE Vezzoli 2002:158
- KON 10** [...] frammentazione delle ► riprese in *campi e controcampi* (pratica dettata dalle esigenze dei dialoghi). [...] la *tecnica classica dei raccordi in campo-controcampo* [...].
 QUE Mazzoleni 2002:32f
- KON 11** [...] le prime otto immagini costruivano la propria continuità grazie ai ► raccordi di sguardo in *campo e controcampo* [...]. [...] Queste due ► inquadrature riprendono [► riprendere] la *serie dei campi e controcampi* [...]. [...] La prima delle due *serie di campi e controcampi* [...] funge da introduzione alla seconda.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:173f
- KON 12** [...] è consentito [...] di aggirare col *campo-controcampo* la difficoltà di fare vedere due aspetti simultanei di un'azione.
 QUE Mazzoleni 2002:98
- KON 13** I ► primi piani di Doc si alternano a quelli di Holly, in *campo e controcampo*.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:171
- KON 14** Nei dialoghi con attori in movimento, invece, spesso si cerca di ottenere in un'unica ► inquadratura gli stessi risultati di alternanza visiva del *montaggio in campo/controcampo* (in questi casi si parla di ► montaggio interno).
 QUE Buccheri 2003:177
- KON 15** [...] diverse possibilità di realizzazione del *campo/controcampo*: - [...] *campo/controcampo* con l'interlocutore di spalle o „→di quinta“ [...]; - [...] *campo/controcampo* di profilo (profile shots) [*campo/controcampo* di profilo: ANM 2]; - [...] *campo/controcampo* di tre quarti (→one shots) [*campo/controcampo* di tre quarti: ANM 2] ; - [...] *campo/controcampo* frontale (► point of view ► close-ups [de]) [► inquadratura frontale] [*campo/controcampo* frontale: siehe ANM 2] . [...] l'attore di fronte [► inquadrare di fronte] deve occupare i due terzi dell'► inquadratura, mentre il terzo rimanente deve essere occupato dalla spalla dell'interlocutore (nel *campo/controcampo* di ► quinta [*campo/controcampo* di quinta: siehe ANM 2]) oppure dallo sfondo (nel *campo/controcampo* a ► piani singoli [*campo/controcampo* a piani singoli: siehe ANM 2]).
 QUE Buccheri 2003:165f
- KON 16** [...] il ► piano sequenza, cioè l'assenza dell'alternanza classica tra ► totali e *campi/controcampi*. [...]. [...] tutto viene rappresentato con una *serie infinita di campi/controcampi* in ► mezza figura [...].
 QUE Buccheri 2003:190f
- KON 17** [...] si istaura una nuova linea immaginaria, quella dello sguardo [► linea dello sguardo]: nel successivo *campo/controcampo*, la cinepresa dovrà mantenersi al di qua di tale linea, pena il ribaltamento delle posizioni (il capo seduto alla scrivania deve rimanere sempre a destra – [...] nella [► inquadratura] 5, invece, il ► controcampo è sbagliato perché il capo si trova a sinistra.)
 QUE Buccheri 2003:169

- KON 18** Ovviamente, qualunque tipo di ►montaggio ha sempre una componente estetica (ad esempio si è visto che in un *campo/controcampo* le ►inquadrature A e B devono essere simmetriche e di dimensioni equivalenti) [...].
QUE Buccheri 2003:222
- KON 19** [...] segue una serie di →piani ravvicinati [...], che rappresentano i personaggi da vicino nel corso della conversazione (spesso, come qui, grazie a un *campo/controcampo*); [...] infine una seconda *serie di campi/controcampi* (questa volta di ►quinta [...]).
QUE Buccheri 2003:226
- ANM 1** Dem Terminus „dialogo in campo/controcampo“ (siehe DEF 4) entspricht in der deutschen Fachsprache des Films der „Schuss-Gegenschuss-Dialog“; analog dazu wird die „sequenza in campo/controcampo“ im Deutschen als „Schuss-Gegenschuss-Sequenz“ bezeichnet.
- ANM 2** Der Terminus „campo/controcampo di quinta“ (siehe KON 15) kann im Deutschen z.B. als eine „aus ►Over-the-Shoulder-Shots bestehende Schuss-Gegenschuss-Abfolge“ oder kurz als „Schuss-Gegenschuss mit Over-the-Shoulder-Shots“ übersetzt werden; ähnlich verhält es sich beim Terminus „campo/controcampo a piani singoli“ (siehe KON 15) (auch: „campi/controcampi singoli“): eine „aus Single-Shots (bzw. „One-Shots“, d.h. Einstellung mit 1 Darsteller) bestehende Schuss-Gegenschuss-Abfolge“ bzw. kurz „Schuss-Gegenschuss mit Single-Shots (One-Shots)“. Nach diesem Muster können auch die Termini „campo/controcampo di profilo“, „campo/controcampo di tre quarti“ und „campo/controcampo frontale“ (siehe alle KON 15) übersetzt werden: „Schuss-Gegenschuss mit Profileinstellungen“, „Schuss-Gegenschuss mit Dreiviertelprofil-Einstellungen“ und „Schuss-Gegenschuss mit ►Frontaleinstellungen“.
- ANM 3** Der Plural „campi/controcampi“ kann im Deutschen in der Regel mit „Schuss-Gegenschuss-Einstellungen“ bzw. „Schuss-Gegenschuss-Aufnahmen“ wiedergegeben werden.
- ANM 4** Fachwendungen wie „dialogo ripreso/girato in campo/controcampo“, „... montate/filmate in campo/controcampo“ etc. können z.B. mit „im Schuss-Gegenschuss aufgenommen/montiert“ übersetzt werden.
- ANM 5** Die Begriffe „►inquadratura di quinta“ und „►piano d'ascolto“ sind eng mit dem Begriff „campo/controcampo“ verknüpft.
- ANM 6** Siehe auch „►controcampo“.

de Gegenschuss

- SYN** Gegenschnitt, Gegeneinstellung, Reverse Angle (Shot), Reverse Shot, Reverse Field, Reverse-Cut
- DEF 1** 1. Eine ►Einstellung von der gegenüberliegenden Seite des Motivs. 2. Ein dramaturgisches Mittel zu bildlichen ►Auflösung z.B. einer Unterhaltung [►Schuss/Gegenschuss].
QUE Monaco 2006:74
- DEF 2** Eine ►Kameraeinstellung, die ein zu filmendes Objekt oder Motiv zusätzlich zur vorherigen ►Einstellung (Schuss) [►Schuss/Gegenschuss] aus der entgegengesetzten Richtung zeigt (Schwenk der ►Kameraachse um 180 Grad). Der *Gegenschuss* wird beispielsweise in Gesprächssituationen von zwei Personen, die sich gegenüber stehen, angewendet.
QUE Liebscher (www)
- DEF 3** Die ►Aufnahme der ersten Person von (ungefähr) dem Blickpunkt der zweiten aus wird im Allgemeinen *Gegenschuss* genannt.
QUE Mikunda 2002:144
- KON 1** In der →Dialogszene [►Szene] erfolgt der *Gegenschuss* über die Schulter des Mitkommunizierenden („►over-shoulder shot“), aber selten von der exakten Gegenposition aus.
QUE Schwab 2006:162f
- KON 2** Eine Sonderform des *Gegenschnitts* ist der ►Reaktionsschnitt. Man sieht – meist in ►Großaufnahme – einen Menschen, der gerade auf das zuvor Geschene oder Gehörte durch Emotionsausdruck reagiert. Die Großaufnahme ist nötig, um die emotionale Regung im Gesicht zu zeigen.
QUE Schwender 2006:70
- KON 3** [...] es gab keinen „*Gegenschuss*“ auf die Reaktion des anderen [...].
QUE Rost 1997:165
- KON 4** [Beim ►Schnitt ist man] häufig gezwungen, *Gegenschüsse* zuhörender (nicht sprechender) Künstler oder ►Großaufnahmen anderer Personen aus der gleichen ►Szene einzuschneiden [→einschneiden] [►Reaction Shot].
QUE Webers 2002:359
- KON 5** [...] bipolare Wahrnehmungsorganisation von Blick (sprich „Schuss“ oder „Schnitt“) [►Schuss / Gegenschuss] und Erblicktem (sprich „*Gegenschuss*“ oder „*Gegenschnitt*“) [...].
QUE Beller 2005:159
- KON 6** Einer der Protagonisten hört zum Beispiel, während er im Dialog mit dem Partner ist, ein Geräusch. Sein Blick geht dann am Partner vorbei, und wir sehen im *Gegenschuss* die Ursache des Geräuschs [►Subjektive], die außerhalb des bisherigen szenisch gezeigten Aktionsradius liegt [►Off-Raum].
QUE Beller 2005:18
- KON 7** [...] Dabei schnellte sie [die Kamera] für einen *Gegenschuss* auf die Verfolger um ihre eigene Achse, dreht und wendet sich zur ►Großaufnahme.
QUE Mikunda 2002:215
- KON 8** Der diesem Bewegungsimpuls folgende *Gegenschnitt* auf das Fernsteam im Beobachtungsraum addiert einen weiteren [I]mpuls zu jenem der Bewegung, sodass [...] die Dramatik [...] betont [wird].
QUE Mikunda 2002:286
- KON 9** Insbesondere die Art von ►Schuss-Gegenschuss, die einen Blickenden zeigen und im *Gegenschuss*

- montieren, was er scheinbar sieht, ist gleichsam als ►Point-Of-View-Shot vom Spielfilm abgesehen.
 QUE Schnitt 3) (www)
- KON 10** Einer der Darsteller überschreitet die ►Handlungsachse, wird von der Kamera dabei verfolgt und schließlich im *Gegenschuss* gezeigt, womit ebenfalls die neue Handlungsachse platziert ist [►Achsenwechsel].
 QUE Müller 2003:176
- ANM 1** Wie aus DEF 1 hervorgeht, wird der Terminus „Gegenschuss“ in zwei Bedeutungen verwendet: entweder im ursprünglichen Sinne als „umgekehrte Kamerablickrichtung“ (exakte Gegenposition zur vorhergehenden ►Einstellung) – siehe z.B. KON 7-10 – oder im Kontext von Dialogsituationen, die im „►Schuss-Gegenschuss-Verfahren“ aufgenommen sind. Beim „Gegenschuss“ innerhalb eines →Schuss-Gegenschuss-Dialogs handelt es sich meist um keine komplette Umkehrung der ►Kameraachse, sondern nur um eine ungefähre Gegenposition bzw. um den gespiegelten ►Kamerawinkel (die Kameraachsen bilden in diesem Fall jeweils den gleichen Winkel zur ►Handlungsachse der Dialogpartner) – siehe z.B. KON 1 sowie Eintrag „►campo/controcampo“, DEF 8, it. Das gleiche gilt für den italienischen Terminus „controcampo“.
- ANM 2** Ein Verb, das manchmal im Kontext des „Gegenschusses“ verwendet wird, ist z.B. „→dagegen schneiden“ (Faulstich 2002:134), was soviel bedeutet wie „→im Gegenschuss montieren“ (it „→montare in controcampo“).
- ANM 3** Da es sich bei „Gegenschnitten“ innerhalb der „►Schuss-Gegenschuss-Montage“ oft um „►Reaction Shots“ handelt, wird der Terminus „Reaction Shot“ häufig synonym mit dem Terminus „Gegenschnitt“ bzw. „Gegenschuss“ verwendet, obwohl es sich um zwei verschiedene Begriffe handelt.
- ANM 3** Siehe auch „►Schuss/Gegenschuss“.

it **controcampo**

- DEF 1** Piuttosto facile da comprendere, nel *controcampo* le due ►inquadrature sono diametralmente opposte tra loro. L'asse su cui si sposta la camera è lo stesso per entrambe le ►riprese solo che nella seconda, la posizione della camera è invertita rispetto alla prima. Un esempio di questo ►attacco può essere quello che vede un uomo camminare verso la camera, mentre la successiva inquadratura lo riprende [►riprendere] di spalle, mentre si allontana. Un altro esempio di *controcampo* è quello che permette il →passaggio da una ripresa in ►soggettiva a una ►oggettiva, ossia che riprende il personaggio che nella precedente ►inquadratura soggettiva era in ►fuoricampo.
 QUE Petri 2006:57
- DEF 2** [...] il *controcampo* (ingl. *Reverse Field*) è costituito dall'inversione totale del ►campo di ripresa, con conseguente capovolgimento di tutti i punti di riferimento [...].
 QUE Mazzoleni 2002:38
- DEF 3** [...]la macchina da presa rovescia[...] completamente il proprio asse [...].
 QUE Mazzoleni 2002:38
- DEF 4** ►Inquadratura opposta a quella che la precede: ne conserva la direzione ma inverte la sinistra con la

- destra, capovolgendo i punti di riferimento visivi. [...] Il *controcampo* è possibile solo se prima si è data una descrizione visiva della scena [...]. Se ben utilizzato, annulla la presenza fisica della macchina da presa ma se male utilizzato rischia di disorientare lo spettatore [...].
 QUE vgl. Vezzoli 2002:61
- DEF 5** Parliamo di *controcampo* a proposito di un'▶inquadratura speculare a quella che la precede (classico è il caso di un dialogo tra due persone, alternativamente inquadrare [▶inquadrare] nel momento in cui stanno parlando).
 QUE Badolisani 2004:63
- DEF 6** Di solito usato in combinazione con una ▶sogettiva o un'▶inquadratura di quinta [...].
 QUE Long/Schenk 2005:71
- KON 1** Il *controcampo* non è l'▶inquadratura che scavalca il campo [▶scavalcare il campo], ma quella che mostra il ▶campo „corrispondente“ a quello dell'interlocutore (rimanendo perciò al di qua della →linea [▶linea dell'azione]).
 QUE Buccheri 2003:165
- KON 2** Due sono le forme di devianza che qui possiamo rinvenire: lo ▶sguardo in macchina e l'assenza del *controcampo*. [...] il prolungarsi di questi dialoghi accentua il disagio dello spettatore dal momento che viene meno quello ▶stacco sul *controcampo* [...] a cui il ▶cinema classico lo ha da sempre abituato.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:118f
- KON 3** Il campo e il controcampo [▶campo/controcampo] possono essere definiti due ▶inquadrature corrispondenti che si alternano nel ▶montaggio. Spesso sono dello stesso ▶piano, cioè se il campo [▶campo/controcampo] è un ▶primo piano anche il *controcampo* sarà un primo piano.
 QUE Morales 2004:54
- KON 4** In questo modo verrà sempre rispettato il ▶raccordo degli sguardi, il primo dei ▶raccordi che legano il campo e controcampo [▶campo/controcampo], e cioè: il personaggio che guarda verso destra nel campo [campo/controcampo], continuerà a guardare verso destra nel *controcampo*, mentre quello che guarda verso sinistra continuerà a guardare verso sinistra.
 QUE Morales 2004:55
- KON 5** Quando invece l'attrice si ferma davanti alla scrivania del capo, si istaura una nuova linea immaginaria, quella dello sguardo [▶linea dello sguardo]: nel successivo ▶campo/controcampo, la cinepresa dovrà mantenersi al di qua di tale linea, pena il ribaltamento delle posizioni (il capo seduto alla scrivania deve rimanere sempre a destra – [...] nella [▶inquadratura] 5, invece, il *controcampo* è sbagliato perché il capo si trova a sinistra.)
 QUE Buccheri 2003:169
- KON 6** [...] segue un rapido *controcampo* sui tre funzionari.
 QUE Buccheri 2003:248ff
- KON 7** Campo [▶campo/controcampo]: il sergente si muove frontalmente [▶inquadratura frontale] tra due file di soldati; *controcampo*: ora si muove di spalle. [...] sono saltati i ▶raccordi di sguardo e di posizione [▶raccordo di posizione]: rispetto al campo, si è invertita sia la direzione degli sguardi dei personaggi che la loro posizione. Questo è ciò che avviene quando si inverte il punto di vista di una ▶inquadratura perfettamente centrale, cioè quando si propone la sua immagine corrispondente, il suo *controcampo*. [Altro esempio di controcampo:] Nel *controcampo* vengono rispettati i raccordi di sguardo e posizione, ma non quello di direzione [▶raccordi di direzione]: mentre nel campo i due si muovono da sinistra a destra, nel *controcampo* si muovono nella direzione opposta.
 QU Morales 2004:56

- KON 8** Un'[►inquadratura] del tutto particolare è quella che potremmo definire la ►soggettiva dello spettatore. È quella che si realizza quando il personaggio si rivolge direttamente a noi. Pensate allo speaker del telegiornale che guarda verso la telecamera: l'impossibile *controcampo* di quella immagine siamo noi, e lo speaker è la nostra soggettiva.
- QUE Morales 2004:73
- ERK 1** [...] quando un personaggio o un oggetto in movimento avanza verso la mdp fino a coprire l'intero ►campo. L'►inquadratura successiva ce lo mostra mentre si allontana dalla parte opposta, dandoci l'impressione che „sia passato“ attraverso la macchina stessa. Può trattarsi di un personaggio ovvero di un mezzo in movimento, come un treno in corsa verso la mdp che, dopo uno ►stacco, venga ripreso [►riprendere] posteriormente mentre si allontana. Bisogna però aver cura di inserire fra le due inquadrature alcuni ►fotogrammi neri, che traducano il tempo occorrente al passaggio del treno attraverso la mdp (nella realtà il tempo necessario al passaggio è di molto superiore ma il cinema ha leggi sue proprie [...]).
- QUE Mazzoleni 2002:38
- ERK 2** [...] quando vi siano due personaggi che si fronteggiano guardandosi reciprocamente: si hanno allora due ►soggettive consecutive, in cui ognuno dei due personaggi guarda direttamente in macchina [►sguardo in macchina]. L'►asse della macchina da presa deve essere situato sulla retta ideale congiungente i loro sguardi. I ►campi ripresi [►riprendere] devono essere uguali. [...] La ►ripresa è stata effettuata inquadrando frontalmente [►inquadrare frontalmente] prima un personaggio che guarda in macchina, poi, rovesciata di 180° la posizione della mdp, è stato inquadrato [►inquadrare] l'altro, che guarda anch'esso in macchina. Lo spettatore viene chiamato così in causa due volte dal gioco incrociato degli sguardi, in un processo d'identificazione ambiguo e fluttuante [...].
- QUE Mazzoleni 2002:38f
- ANM 1** Der Terminus „controcampo“ wird in zwei Bedeutungen verwendet: entweder im ursprünglichen Sinne als „umgekehrte Kamerablickrichtung“ (exakte Gegenposition zur vorhergehenden ►Einstellung) – siehe DEF 1-4, KON 7, 8 und ERK 1, 2 – oder im Kontext von Dialogsituationen, die mittels „►campo/controcampo“ aufgenommen sind (siehe DEF 5, 6 und KON 1-6). Beim „controcampo“ innerhalb eines →Schuss-Gegenschuss-Dialogs handelt es sich meist um keine komplette Umkehrung der ►Kameraachse, sondern nur um eine ungefähre Gegenposition bzw. um den gespiegelten ►Kamerawinkel (die Kameraachsen bilden in diesem Fall jeweils den gleichen Winkel zur ►Handlungsachse der Dialogpartner) – siehe KON 1, de, sowie Eintrag „►campo/controcampo“, DEF 8, it, und Bucchini (2003:166). Das gleiche gilt für den deutschen Terminus „Gegenschuss“.
- ANM 2** Die Umkehrung der ►Kameraachse um 180° bei einem „Gegenschuss“ (siehe ANM 1) ist in der Regel immer motiviert, z.B. durch den Blick, der eine „►subjektive Einstellung“ (im Gegenschuss) einleitet (siehe DEF 6) oder umgekehrt durch den Wechsel von einer subjektiven Einstellung zu einer ►objektiven Einstellung (siehe DEF 1), durch abwechselnde subjektive Einstellungen bei einem Dialog von einander gegenüberstehenden Personen (siehe ERK 2) bzw. durch Situationen, in denen sich eine Person bzw. ein Objekt zentral auf der ►Kameraachse sozusagen „durch die Kamera hindurch bewegt“ (siehe ERK 1); oft wird zur Orientierung vorher eine ►Überblickseinstellung gezeigt.
- ANM 3** Mazzoleni (2002:38) spricht in diesen Zusammenhang von einem „attacco per controcampo“ [►attacco]; eine mögliche Übersetzung wäre z.B. „Anschluss mittels Gegenschuss“ [►Anschluss].
- ANM 4** Bei einem „controcampo“ innerhalb einer Dialogsituation („►campo/controcampo“) handelt es sich oft um einen „►piano d'ascolto“ – das bedeutet, dass der Zuhörende bzw. seine Reaktion gezeigt wird.
- ANM 5** Siehe auch „►campo/controcampo“.

de alternierende Montage

- SYN** Cross Cutting, alternierender Schnitt, Cross-Cutting-Verfahren, Kreuzschnitt, alternierendes Schneiden, Alternationsmontage, Wechselschnitt, alternierendes Montagemuster, alterniertes Syntagma, alternierendes Syntagma, alternierende Schnittfolge
- DEF 1** Das wiederholte Hin- und Herschneiden [siehe ANM 3] zwischen zwei oder mehreren verschiedenen Handlungslinien.
QUE Fuxjäger (www)
- DEF 2** Schneller ►Einstellungswechsel zwischen zwei [oder mehr] gleichzeitigen, aber räumlich getrennten Handlungen.
QUE Gronemeyer 1998:45
- DEF 3** Die Montageform [►Montage] des *Kreuzschnitts* (engl. *cross-cutting*) ist die abstrahierte Grundstruktur eines kreuzweisen Hin- und Herschneidens [siehe ANM 3] [...]. In solchen Einstellungsfolgen [►Einstellung] werden Vorgänge gezeigt, die sich zwar zeitgleich ereignen, die aber räumlich voneinander getrennt sind.
QUE Petrasch/Zinke 2003:237
- DEF 4** In einer ►Sequenz können verschiedene Erzählstränge [...] durch *Crosscutting* temporär miteinander verzahnt werden. Handlungen, die sich chronologisch und zeitgleich entfalten, aber an verschiedenen Schauplätzen stattfinden, werden durch wiederholten, oft raschen ►Einstellungswechsel kombiniert, wobei die Handlungsstränge meist aufeinander zustreben und dadurch Spannung entsteht. Durch die Bündelung der Handlungselemente nimmt der Rezipient die nacheinander gezeigten Vorgänge als simultan ablaufend wahr. Eine Sonderform des *alternierenden Schnitts* bildet die ►Parallelmontage.
QUE Schwab 2006:165
- DEF 5** Unter dem *Kreuz-* oder *Wechselschnitt* versteht man [die ►Montage] von zwei oder mehreren Ereignissen in einer laufend wechselnden Darstellung. Diese Form wird häufig angewendet zur Steigerung des Interesses oder der Anteilnahme [...], bei vorhersehbaren Konflikten durch ►Schneiden von zwei Handlungen, die an einem kritischen Höhepunkt zusammenkommen, bei wachsender Spannung durch Schneiden unterschiedlicher Vorgänge, die in direkter Abhängigkeit voneinander stehen [sowie] zur Steigerung der Ungewissheit durch Fesselung der Zuschauer in einem Stadium der Angst, wenn das Geschehen einem Höhepunkt zutreibt.
QUE Webers 2002:358
- DEF 6** Das *alternierende Syntagma* [...] vermischt zwei verschiedene Ereignisreihen, die jeweils in sich eine konsekutive Folge bilden; die beiden Reihen dagegen werden als gleichzeitig angesehen. Das klassische Beispiel ist die Verfolgungsjagd oder das Doppel von heimlichem Tun und möglicher Entdeckung [Beispiel siehe ERK 2].
QUE Koebner 2007:638
- KON 1** Die *alternierende Montage* ist eines der ältesten Montagemuster [►Montage] und entspricht dem universellen Bedürfnis nach Abwechslung (Alternierung) und Wiederholung gleichermaßen. [...] Das eigentliche *Cross Cutting*, zum Beispiel bei einer „►Rettung in letzter Minute“ oder einer Verfolgungsjagd, wurde insbesondere von D. W. Griffith weiterentwickelt und vervollkommen. [...] In der →Schlusseinstellung [►Einstellung] kommen die getrennten Handlungsstränge zusammen, es kommt zur koinzidierenden Alternierung, zum Happyend. Wie sonst nur in der Literatur, ermöglicht das *Cross Cutting* „Sprünge“ durch Raum und Zeit. Griffith bekannte sich zu dieser literarischen Tradition: „Ich habe die Idee (des *Cross Cutting* von einer ►Szene zur anderen, um die Spannung zu erhöhen) eingeführt... , aber es war keineswegs meine eigene Idee. Ich habe sie in der Werken von Dickens gefunden. Er war immer mein Lieblingsautor gewesen, und indem ich seine

- Werke gelesen habe, wurde ich von der Wirksamkeit dieses Verfahrens [...] überzeugt.“ Doch mit dieser chronologischen und simultanen Erzählweise ist *Cross Cutting* nicht erschöpft. ► Parallelmontage wird das *alternierende Schneiden* zwischen parallelisierenden (vergleichbaren, vergleichenden) Ereignissen genannt, die nicht simultan und nicht chronologisch sein müssen.
 QUE Schleicher/Urban 2005:179f
- KON 2** [...] ► [M]ontagen, die im *Cross-Cutting-Verfahren* simultan ablaufende Vorgänge schildern, sind gute Beispiele für die Raffung der Erzählzeit. [...] Wenn man die einzelnen Erzählstränge voneinander trennt und jeweils linear hintereinander schneidet [,► scheiden“, it „montare“], zeigen sich Sprünge in der Kontinuität.
 QUE Kamp/Rüsel 2007:98
- KON 3** Das Verfahren des *Crosscutting* hat [...] auch die Funktion des doppelten Informationstransfers und der Spannungssteigerung. So werden dem Zuschauer einmal die wichtigen Entscheidungen der Dialogpartner vermittelt und zeitgleich die ersten Reaktionen der Hauptfigur.
 QUE Schwab 2006:215
- KON 4** Arijon unterscheidet beim *Cross Cutting* Handlungsstränge, die auf konvergierenden (sich zuneigenden, zusammenlaufenden) Bahnen verlaufen und gleichzeitig am selben Ort zusammenfallen (koinzidieren), und solche, die auf getrennten Bahnen an verschiedenen Schauplätzen verlaufen; lediglich der Bezug auf ein gemeinsames Motiv stiftet die Verbindung zwischen letzteren.
 QUE Schleicher/Urban 2005:181
- KON 5** *Cross Cutting* [...] verstärkt [als emotionalisierendes Ausdrucksmittel der ► Montage] systematisch die darzustellenden starken Reize und Gewalttätigkeiten [...].
 QUE Schleicher/Urban 2005:181
- KON 6** Auch *Cross Cutting* ermöglicht die elliptische ► Montage von Teilereignissen, wenn beispielsweise jeweils nur die informativsten, wesentlichsten oder spannendsten Momente einer Verfolgungsjagd gezeigt werden, indem zwischen Verfolgtem und Verfolgern hin- und hergeschnitten [siehe ANM 3] wird.
 QUE Schleicher/Urban 2005:182
- KON 7** Die ► Last-Minute-Rescue („► Rettung in letzter Minute“) zeigt die typische Ausprägung eines *Cross-Cuttings*, dessen Handlungsstränge zusammentreffen. Dabei werden abwechselnd die bedrohte Person und die herannahenden Retter dargestellt. Dieses Verfahren ermöglicht eine große Spannung und emotionale Beteiligung des Zuschauers.
 QUE Ast 2002:28
- ERK 1** Die Wirkung ist hierbei Gleichzeitigkeit, wie in Verfolgungsszenen [► Szene], in denen die ► Montage zwischen ► Aufnahmen von Verfolgen und Verfolgten wechselt.
 QUE Monaco 2005:224
- ERK 2** Dieses Syntagma hat das Muster A/B/A/B/A/B: Einbrecher im Keller/der Wachmann schläft in einer Kabine/Einbrecher schweißen Tresor auf/der Wachmann macht seine Runde durch das Gebäude/der Tresor ist offen/der Wachmann hört ein Geräusch etc.
 QUE Möller-Nass 1986:186
- ERK 3** So ist z. B. zunächst eine in einem brennenden Fahrstuhl eingeschlossene Personengruppe zu sehen. In der nächsten ► Einstellung eilen die Helfer herbei, die aber noch verschiedene Hindernisse, wie brennende Treppenhäuser und Ähnliches zu überwinden haben. Zwischen den Eingeschlossenen und den Rettern wird nun hin- und hergeschnitten [siehe ANM 3], bis letztere den Fahrstuhl erreichen [...].
 QUE Mikos 2003:219

- ERK 4** Spannungssteigernde Retardierungseffekte: Zwischen der Hektik des [Tennis-]Spiels ist [...] die Eile des [...] Mörders geschnitten [►schneiden], die gleichfalls ständig retardiert wird; etwa dadurch, dass das [...] Beweisstück in einen Gully fällt und der Mann sich [...] beeilt, es wiederzubeschaffen.
- QUE** Kandorfer 2003:172
- ANM 1** Der Terminus „Cross Cutting“ (bzw. „Kreuzschnitt“) wird manchmal auch als (technischer) Oberbegriff für das Schnittverfahren des Hin- und Herschneidens (siehe ANM 3) verwendet, das sowohl der „alternierenden Montage“ als auch der „►Parallelmontage“ zugrunde liegt: „Im Deutschen scheint der Terminus 'Kreuzschnitt' den rein technischen Aspekt des [...] Hin- und Herschneidens zwischen zwei oder mehreren verschiedenen Handlungslinien zu bezeichnen – unabhängig davon, ob diese beiden Vorgänge zur gleichen diegetischen [►Diegese] Zeit stattfinden oder nicht.“ (Fuxjäger [www]).
- ANM 2** In der deutschen Fachsprache wird oft nicht zwischen den Begriffen „alternierende Montage“ (auch: „Cross Cutting“) und „►Parallelmontage“ unterschieden; die Termini werden häufig synonym verwendet (Schwab 2006:165: „Der Begriff Cross Cutting wird häufig mit dem Begriff Parallelmontage gleichgesetzt.“). Obwohl beiden Montagemustern auf der technischen Ebene das gleiche Schnittverfahren zugrunde liegt (das Hin- und Herschneiden, siehe ANM 3), handelt es sich aber dennoch um zwei unterschiedliche Montagemuster (siehe DEF 4 und KON 1, de, sowie KON 1, it). In der italienischen Fachsprache ist diese Problematik ebenfalls gegeben.
- ANM 3** Häufig in diesem Kontext verwendet Verben sind „hin- und herschneiden“, „alternierend montieren“ „alternierend schneiden“ und „alternierend unterschneiden (mit)“ (alle in Schleicher/Urban 2005:180f). In der italienischen Fachsprache gebräuchliche äquivalente Verben sind „montare in modo alternato“ (Vezzoli 2002:136) und „alternarsi nel montaggio“ (siehe DEF 2, it); weitere Beispiele aus Fachtexten sind u.a. „l'assassinio... è alternato al ... brindisi“, „immagini... alternandole con le inquadrature di ...“, etc.
- ANM 4** Siehe auch „►Rettung in letzter Minute“, die häufigste Form der alternierenden Montage.
- ANM 5** Siehe auch „►Parallelmontage“.

it **montaggio alternato**

- SYN** montaggio incrociato, montaggio a sintagma alternato, sintagma alternato, montaggio alla Griffith
- DEF 1** [...] il cosiddetto *montaggio alternato* (*crosscutting*) [...] alterna ►inquadrature di due o più eventi che si svolgono simultaneamente in luoghi diversi (o „confinanti“, come nel classico inseguitori/inseguiti) e sono destinati a convergere.
- QUE** Buccheri 2003:251f
- DEF 2** [...] si intrecciano due o più linee di consecuzione temporale degli avvenimenti. Quest'ultimo è il caso del *sintagma alternato*, noto anche con i termini di „*montaggio alternato*“ e di „*montaggio alla Griffith*“ [...]. In questo tipo di sintagma si presentano, attraverso il ►montaggio, due o più serie di avvenimenti e azioni, ciascuna delle quali, al proprio interno, procede secondo un rapporto temporale consecutivo, mentre l'una rispetto all'altra sono connesse secondo una relazione di simultaneità: le diverse linee di azione si alternano nel montaggio ma sono fra di loro simultanee. [...] Così, mano a mano che le due serie di azioni convergono verso l'appuntamento finale, il ritmo dell'alternanza di montaggio fra di esse accelera, mimando e producendo, ad un tempo, l'accrescimento della tensione e dell'attesa. Si pensi all'ultimo episodio di „Intolerance“ (D. W.

- Griffith, 1916) e in particolare alla ►sequenza in cui la notizia della concessione della grazia arriva all'ultimo momento ad interrompere l'esecuzione del condannato.
 QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:121
- DEF 3** Tale sintagma alterna ►inquadrature di due o più eventi che si svolgono in luoghi diversi ma, di solito, simultaneamente e che sono destinati a convergere in uno stesso spazio. [...] I due eventi devono avere fra loro un legame diegetico [►diegesi] che può essere già stato esplicitato (come accade nei sintagmi a inseguimento) o che lo sarà in seguito (come quando un film alterna immagini e situazioni di due diversi personaggi che finiranno poi con l'incontrarsi).
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:155
- DEF 4** Il *montaggio alternato* [...] istituisce un'alternanza fra due o più ►scene che si svolgono nello stesso tempo in spazi diversi e possono poi andare a confluire in uno spazio comune il classico caso degli „inseguitori ed inseguiti“) [...].
 QUE Mazzoleni 2002:124
- KON 1** [...] il *montaggio alternato* e il ►montaggio parallelo, che spesso oggi vengono identificati e confusi, mentre in realtà si tratta di due sintagmi solo in apparenza simili, in quanto sfruttano entrambi la struttura dell'alternanza (che è ormai diventata una figura stereotipata del racconto cinematografico, usata per effetti di contrappunto, di eco, di tensione e amplificazione drammatica) ma sono profondamente diversi quanto alla gestione dei tempo narrativi.
 QUE Mazzoleni 2002:124
- KON 2** Da un punto di vista strettamente narrativo il *montaggio alternato*, attraverso l'onnipresenza della macchina da presa, è espressione di un narratore onnisciente in grado di informare lo spettatore di eventi che accadono contemporaneamente in più luoghi, conferendogli così un sapere maggiore di quello dei personaggi che prendono parte all'azione.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:155
- KON 3** [...] il ►cinema classico ricorre a soluzioni quali quelle del campo e controcampo [►campo/controcampo] o del *montaggio alternato*.
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:205
- KON 4** Quest'effetto è determinato, innanzitutto, da una scelta molto precisa dell'►angolazione, che ci mostra, con *montaggio alternato*, ora Melanie ora il ponteggio posto dietro di lei.
 QUE Mazzoleni 2002:164
- KON 5** Tuttavia Griffith non si limitò ad alternare semplicemente due azioni [...] ma, dosando accuratamente i valori ritmici – cioè accorciando progressivamente la durata delle singole ►inquadrature – riuscì a creare un livello di tensione crescente, fino al parossismo dell'acme, che di solito corrisponde al[...]lo scioglimento della suspense. [...] Con queste immagini L'Herbier ci rende visivamente la tempesta interiore che agita l'animo del suo personaggio [...]. Il *montaggio alternato* potenzia l'effetto presentandoci ora la corsa dell'innamorato respinto, ora Claire che si esibisce davanti a una platea di ammiratori estasiati, raccolti nel salotto culturale della sua casa ultramoderna.
 QUE Mazzoleni 2002:127ff
- KON 6** Come già abbiamo visto per altre figure cardine del linguaggio cinematografico, anche il *montaggio alternato* non può essere rigidamente codificato sulla base di alcuni caratteri ritenuti fissi e immutabili. Così tanto l'idea del convergere contemporaneo in un unico luogo delle due serie rappresentate, quanto quella del sapere maggiore dello spettatore, possono essere messe in discussione. [...] Non solo il *montaggio alternato* non assume qui la sua tipica configurazione convergente [...], ma anche il presunto sapere dello spettatore si rivela erroneo [...].
 QUE Rondolino/Tomasi 2002:156
- KON 7** Impiegando il *montaggio alternato* nelle ►sequenze d'azione [→sequenza d'azione] varia la velocità

- QUE di ►ripresa della mdp in una delle due ►scene.
Mazzoleni 2002:115
- KON 8** Il procedimento del *montaggio alternato* è riscontrabile non solo nella combinazione di azioni molto brevi e di micro-eventi dilatati fino allo spasimo, ma anche nella strutturazione della lunga ►sequenza d'apertura [→sequenza d'apertura] del film che porta avanti ed intreccia quattro story-line o temi visivi [...].
- QUE Mazzoleni 2002:115
- ANM 1** Siehe ANM 2, de.
- ANM 2** Siehe auch „►salvataggio all'ultimo minuto“ und „►montaggio parallelo“.

de Parallelmontage

SYN Parallelschnitt, Parallel Editing, Parallel Cutting, paralleles Syntagma

V parallelmontieren

DEF 1 Eine Sonderform des ► alternierenden Schnitts bildet die *Parallelmontage*. Sie zeigt Ereignisse, die auf ideeller oder symbolischer Ebene in einer Beziehung aber nicht notwendigerweise chronologisch und zeitgleich verlaufen.

QUE Schwab 2006:165

DEF 2 *Parallelmontage* wird das ► alternierende Schneiden zwischen parallelisierenden ([symbolisch] vergleichbaren, vergleichenden) Ereignissen genannt, die nicht simultan und nicht chronologisch sein müssen. Technisch gesehen liegt zwar auch hier ein ► Cross-Cutting vor, aufgrund ihrer Bedeutung wird die *Parallelmontage* jedoch oft nicht als Untergattung der ► alternierenden Montage, sondern als eigenes Montagemuster [► Montage] gesehen.

QUE Schleicher/Urban 2005:180

DEF 3 Im *parallelen Syntagma* wechseln zwei oder mehr voneinander unabhängige Serien von ► Einstellungen einander ab. Es besteht kein präzises zeitliches oder räumliches Verhältnis zwischen den Bildern, vielmehr wird oft ein symbolisch-thematischer Inhalt als Vergleich in den Bilderreihen ausgedrückt.

QUE Koebner 2007:638

DEF 4 Parallele ► Montage zweier oder mehrerer ► Szenen, die örtlich und/oder zeitlich voneinander getrennt sind, als ► Sequenz jedoch zu einem Ereignis verschmolzen werden. Francis Ford Coppola, beispielsweise, verbindet in seiner Version von „Dracula“ (Coppola/1996) die orthodoxe Hochzeit von Jonathan und Mina mit der blutigen Schändung von Lucy Westenra durch den Grafen des Bösen, Ritual und Gewaltakt vermischen sich zu einem Konglomerat aus Weihrauch und Blut. Erhöhung der Schnittfrequenz [► Schnitt] zur Steigerung des gemeinsamen Höhepunkts.

QUE Röthemeyer (www)

KON 1 Die *Parallelmontage* bildet die Grundlage für ► Sequenzen, die aus zwei konfligierenden Themen oder Handlungslinien, zwischen denen hin- und her gewechselt wird, zusammengefügt sind [...].

QUE Koebner 2007:638

KON 2 Griffith nutzte die neue Technik der ► Montage vor allem dazu, die dramaturgische Spannung effektiv zu steigern. In seinen *Parallelmontagen* konfrontierte er scharfe Kontraste wie zum Beispiel Armut und Reichtum, ohne jedoch die Ursachen des Konflikts aufzuzeigen.

QUE Gronemeyer 1998:64

KON 3 Die *Parallelmontage* kann sich [...] bis zum Symbolischen und Kontrastierenden ausprägen.

QUE Ast 2002:29

KON 4 [...] „filmische Erzählweisen“ wie die *Parallelmontage*, welche Erinnerungen und gegenwärtige Situationen miteinander verknüpft, wie etwa [...] wenn Annie die Geschichte seiner Rettung erzählt, die von Erinnerungsfetzen Pauls unterbrochen wird [...].

QUE Korte 2001:125

ERK 1 Zur Anstellung von Vergleichen zwischen Menschen, Gegenständen und Ereignissen [sowie] zur Darstellung des Unterschiedes zwischen Menschen, Ländern, Kulturen, Produkten, Methoden und Ereignissen.

QUE Webers 2002:358

- ERK 2** Francis Ford Coppola [...] unterschneidet [→unterschneiden] in „Apocalypse Now“ die befohlene Liquidierung des Colonel Kurtz durch Captain Willard mit der rituellen Schlachtung eines Wasserbüffels im Tempelareal des Stammes (mit der Ermordungsszene symbolisch vergleichbares Ereignis).
- QUE** vgl. Schleicher/Urban 2005:180
- ANM 1** Ist die Parallelmontage von thematischen Kontrasten dominiert, spricht man auch von „Kontrastmontage“ (it „montaggio per contrasto“). Kamp/Rüsel (2007:69) verwendet in diesem Kontext das Verb „gegeneinander schneiden“ (z.B. „montare in parallelo ... per creare un effetto di contrasto“).
- ANM 2** In der deutschen Fachsprache wird oft nicht zwischen den Begriffen „►alternierende Montage“ (auch: „►Cross Cutting“) und „Parallelmontage“ unterschieden; die Termini werden häufig synonym verwendet (Schwab 2006:165: „Der Begriff Cross Cutting wird häufig mit dem Begriff Parallelmontage gleichgesetzt.“). Obwohl beiden Montagemustern auf der technischen Ebene das gleiche Schnittverfahren zugrunde liegt (das →Hin- und Herschneiden), handelt es sich aber dennoch um zwei unterschiedliche Montagemuster (siehe DEF 2, de, sowie KON 2 und 3, it). In der italienischen Fachsprache ist diese Problematik ebenfalls gegeben.
- ANM 3** Siehe auch „►alternierende Montage“.

it **montaggio parallelo**

- SYN** sintagma parallelo, montaggio in parallelo
- V** montare in parallelo
- DEF** [...] nel *sintagma parallelo* si intrecciano, alternandosi, due e più serie di immagini che, senza intrattenere fra di loro precise relazioni spaziali e temporali, stabiliscono rapporti simbolici e di comparazione, nel senso dell'analogia o dell'opposizione, volti a far scaturire idee e concetti.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:121
- KON 1** Il *montaggio parallelo* [...] non investe il parametro della simultaneità delle azioni, istituendo piuttosto relazioni simboliche, di affinità e, ancor più efficacemente, di contrasto fra due ordini distinti di motivi.
- QUE** Mazzoleni 2002:124
- KON 2** Spesso confuso con il ►montaggio alternato è il *montaggio parallelo*, che ha molti punti di contatto con il ►montaggio concettuale di ascendenza ejzenstejniana: anche qui il film presenta due serie alternate di eventi, che però non sono simultanei: il loro accostamento ha invece un valore simbolico („concettuale“, appunto). L'esempio tipico è l'alternanza tra ►scene di vita dei ricchi e dei poveri, di città e di campagna, di pace e di guerra ecc. Ma nel cinema narrativo [►cinema classico] si possono considerare esempi di *montaggio parallelo* anche i rapidi ►inserti non diegetici [►diegesi] che commentano un'azione.
- QUE** Buccheri 2003:252
- KON 3** [...] il ►montaggio alternato e il *montaggio parallelo*, che spesso oggi vengono identificati e confusi, mentre in realtà si tratta di due sintagmi solo in apparenza simili, in quanto sfruttano entrambi la struttura dell'alternanza (che è ormai diventata una figura stereotipata del racconto

- cinematografico, usata per effetti di contrappunto, di eco, di tensione e amplificazione drammatica) ma sono profondamente diversi quanto alla gestione dei tempo narrativi.
QUE Mazzoleni 2002:124
- KON 4** Le strutture parallele sono state utilizzate più spesso, secondo il modello sovietico, come figura retorica vicina alla similitudine (a cominciare dalla celebre ►sequenza di [...] „Sciopero“ (Ejzenstejn, 1924) che *monta in parallelo* il massacro degli scioperanti e l'abbattimento degli animali) che come modello narrativo generalizzato.
QUE Mazzoleni 2002:125
- ERK** [...] segmenti autonomi nei quali il rapporto temporale tra gli eventi rappresentati nelle diverse ►inquadrature non è precisato.
QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:121
- ANM 1** Siehe ANM 1 und 2, de.
- ANM 2** Siehe auch „►montaggio alternato“.

de Rettung in letzter Minute

SYN Last-Minute-Rescue (f.)

DEF 1 Die *Last-Minute-Rescue* („Rettung in letzter Minute“) zeigt die typische Ausprägung eines ►Cross-Cuttings, dessen Handlungsstränge zusammentreffen. Dabei werden abwechselnd die bedrohte Person und die herannahenden Retter dargestellt. Dieses Verfahren ermöglicht eine große Spannung und emotionale Beteiligung des Zuschauers.

QUE Ast 2002:28

DEF 2 Form des [►Cross-Cuttings], wobei die Bilder einer bedrohten Gruppe in immer kürzeren Abständen mit denen ihrer herbeieilenden Retter konfrontiert werden. Typischerweise tritt die *Rettung in letzter Minute* ein.

QUE Gronemeyer 1998:45

DEF 3 Die typische Situation [der] *Rettung in letzter Minute* konfrontiert alternierend Bilder der Bedrohung einer hilflosen Person (auch einer hilflosen Gruppe), die von Gangstern umringt, doch noch in einem abgeschlossenen Raum vor ihnen geborgen sind, mit den in immer kürzer werdenden Abständen montierten [►montieren] Bildern der herannahenden Retter. [...] Weder Popularität noch Wirksamkeit des eingeführten Topos haben nach seiner Entdeckung und Vervollkommenung nachgelassen. [...] Der Action-Film [...], aber auch moderne Abenteuerfilme [...] häufen die *Last-Minute-Rescue*-Sequenzen [►Sequenz] und stellen sie nicht länger ausschließlich an das Ende des Films, sondern benutzen sie im Verlauf als eine immer wieder aktualisierbare Struktur.

QUE Rother 1997:186

DEF 4 Der Begriff verweist auf ein bestimmtes Erzählmuster: Verfolgungsjagden und andere aktionsbetonte Standardsituationen kulminieren häufig, jedoch nicht immer, in einer *Last Minute Rescue* und entladen so ihr Spannungspotential. [...] Griffith schneidet [►schneiden] dabei abwechselnd und in beschleunigendem Rhythmus zwischen den gleichzeitig stattfindenden Handlungen hin und her [→hin- und herschneiden], um sie schließlich zusammenzuführen und mit der Rettung die Spannung zum guten Ende hin aufzulösen.

QUE Koebner 2007:393

KON 1 [...] aus alten *Rettung-in-letzter-Minute*-Filmen, in denen die Heldin in gefährlichster Situation ihrer Retter harrt, die immer wieder aufgehalten werden. Dabei wird kreuzweise (►Cross-Cutting) zwischen den raum-zeitlich getrennten Ereignissen hin- und hergeschnitten [→hin- und herschneiden] und damit eine Simultaneität hergestellt, die die Dramatik erhöht. „Ein einzigartiges Mittel, physische Konflikte [...] darzustellen. Indem der Cutter abwechseln vom Jäger auf den Gejagten schneidet [►schneiden], macht er dem Publikum die Auseinandersetzung bewusst und bewahrt zugleich die Illusion einer durchgehenden Handlung... Durch die Veränderung der Anzahl der ►Schnitte ergibt sich ein Wechsel der Spannung. Durch die Verlängerung einzelner ►Einstellungen hier und dort verlegt man den Akzent vom Jäger auf den Gejagten beziehungsweise umgekehrt.“

QUE Beller 2005:82

KON 2 Griffith wandte das dramaturgische Prinzip „*Rettung in letzter Minute*“ auch in späteren Spielfilmen immer wieder an, indem er die beiden Haupthandlungsstränge erst während des Filmhöhepunkts zusammenführte.

QUE Petrasch/Zinke 2003:238

KON 3 Das eigentliche ►Cross Cutting, zum Beispiel bei einer „*Rettung in letzter Minute*“ oder einer Verfolgungsjagd, wurde insbesondere von D. W. Griffith weiterentwickelt und vervollkommenet.

QUE Schleicher/Urban 2005:180

KON 4 Wieder war es Griffith, der [...] das Prinzip der *Last Minute Rescue* [...] perfektionierte. [...] Bei

- seinen „*Rettungen in letzter Minute*“ setzte er die ►Montage durch den Wechsel zwischen Gefahrensituation und herbeieilender Rettung zur Gestaltung des filmischen Tempos ein. [...] Bis heute stellt die *Last Minute Rescue* eine gängige ►Auflösung für →Actionsequenzen [►Sequenz] dar.
- QUE Koebner 2007:448,496
- ERK** So ist z. B. zunächst eine in einem brennenden Fahrstuhl eingeschlossene Personengruppe zu sehen. In der nächsten ►Einstellung eilen die Helfer herbei, die aber noch verschiedene Hindernisse, wie brennende Treppenhäuser und Ähnliches zu überwinden haben. Zwischen den Eingeschlossenen und den Rettern wird nun hin- und hergeschnitten [→hin- und herschneiden], bis letztere den Fahrstuhl erreichen [...].
- QUE Mikos 2003:219
- ANM** Siehe auch „►Cross-Cutting“.

it **salvataggio all'ultimo minuto**

- KON 1** Rientra nel ►montaggio alternato il cosiddetto *salvataggio all'ultimo minuto* (*last minute rescue*) inventato da Griffith nel finale di „Nascita di una nazione“ (l'arrivo del Ku Klux Klan) e applicato regolarmente da tutto il grande cinema americano (l'inseguimento degli indiani alla diligenza in „Ombre Rosse“).
- QUE Buccheri 2003:252
- KON 2** Il ►monataggio alternato ha certamente trovato in Griffith, e nelle sue ►sequenze di *salvataggio all'ultimo minuto* [...], il regista che lo rese famoso in tutto il mondo.
- QUE Rondolino/Tomasi 2002:155
- KON 3** [...] l'impressione iniziale è che gli agenti dell'FBI siano in procinto di raggiungere Jodie Foster nel nascondiglio del serial killer, e lo spettatore crede di assistere a una ►sequenza di *salvataggio all'ultimo minuto*, con relativa suspense del caso (arriveranno in tempo?); solo nel finale si scopre che gli agenti hanno fatto irruzione nella casa sbagliata e so trovano a centinaia di miglia di distanza dalla collega.
- QUE Buccheri 2003:266
- ERK 1** [...] le due serie di avvenimenti sono congiunte dalla presenza di una scadenza narrativa, di una dead line [...]. [...] Così, mano a mano che le due serie di azioni convergono verso l'appuntamento finale, il ritmo dell'alternanza di ►montaggio fra di esse accelera, mimando e producendo, ad un tempo, l'accrescimento della tensione e dell'attesa. Si pensi all'ultimo episodio di „Intolerance“ (D. W. Griffith, 1916) e in particolare alla ►sequenza in cui la notizia della concessione della grazia arriva all'ultimo momento ad interrompere l'esecuzione del condannato.
- QUE Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:121
- ERK 2** „The Lonely Villa“, un suo film [di Griffith] del 1909, presenta immagini di una madre inerme che cerca di preservare il suo bambino da un gruppo di banditi, alternandole con le ►inquadrature del padre intento a raggiungere correndo la famiglia in pericolo. Per accrescere la tensione emotiva nello spettatore Griffith prolunga il durata della ►scena, passando, a intervalli sempre più brevi, dalla famiglia inerme al padre che corre in suo „salvataggio“. Sono, dunque, film in cui un personaggio corre contro il tempo per salvare qualcuno in pericolo, da cui deriva la loro definizione [...].
- QUE Mazzoleni 2002:127
- ANM** Siehe auch „►montaggio alternato“.

de Kuleschow-Effekt

DEF 1 Bezeichnung für die Variabilität der emotionalen Wirkung und des inhaltlichen Potentials einer einzelnen ►Filmeinstellung in Abhängigkeit von ihrem montagebedingten [►Montage] Kontext. [...] Kuleschow [...] experimentierte [...] mit den Ausdrucksmöglichkeiten der filmischen Montage [und ihrer Wirkungsweise]. [...] Dieser Reaktion [der Zuschauer], die gerade bei der Rezeption von Mainstream-Filmen, die mit der ►klassischen Montage und dem ►Point-of-View-Shot arbeiten, eine immense Rolle spielt, wird seither als *Kuleschow-Effekt* bezeichnet. Auch lange nach den Experimenten beriefen sich noch namhafte Regisseure auf ihn, wie z.B. Alfred Hitchcock bei „Das Fenster zum Hof“ (1954).

QUE Koebner 2007:385

DEF 2 Kuleschows berühmtestes Experiment – der nach ihm benannte „*Kuleschow-Effekt*“ – basiert auf der Annahme, dass zwei disparate Bilder in der direkten Kombination miteinander eine bestimmte Aussage oder Assoziation beim Betrachter erzielen können. Um diese These zu verifizieren, kombinierte er eine ►Nahaufnahme aus einem Film mit dem russischen Schauspieler Iwan Mossuchin, in der dieser möglichst neutral blickt, mit anderen Bildern, die in keiner direkten Verbindung zur ersten ►Aufnahme standen. Durch die Anordnung Mossuchin + Teller Suppe assoziierten Kuleschows Studenten „Mossuchin hat Hunger“. Die Kombination von Mossuchin + Sarg führte zur Assoziation Trauer und die Verbindung Mossuchin + halbtotblöde schlafende Frau evozierte eine erotische Grundstimmung. Diese Erkenntnis, dass ein Bild A und ein Bild B in der direkten Konfrontation zu einer neuen Assoziation C führen, sollte in den nächsten Jahren das Montageprinzip [►Montage] der russischen Revolutionsfilme beherrschen.

QUE Kamp/Rüsel 2007:64

DEF 3 Ausgehend von Ideen des Theoretikers Vladimir Gardin entwickelte der sowjetische Filmemacher Lev Kulesov Anfang der 20er Jahre in Experimenten [...] die Theorie, dass die Zuschauer bei der ►Montage verschiedener ►Aufnahmen mit dem gleichen Portrait eines Schauspielers [...] in dessen Ausdruck verschiedene Bedeutungen interpretierten.

QUE Monaco 2006:95

DEF 4 Kuleschow hat das vielleicht berühmteste Experiment durchgeführt: Er nahm eine ►Großaufnahme des Schauspielers Iwan Mossuchin, eine ►Aufnahme mit bewusst ausdruckslosem Blick, und schnitt [►schneiden] sie mit der Aufnahme eines Tellers Suppe, der Aufnahme eines toten Mannes und der Aufnahme einer lasziven Frau zusammen [„zusammenschneiden“: it „→montare in consecuzione“]. Die Zuschauer, denen Kuleschow diese kleine (wohl aus drei ►Einstellungen bestehende) ►Sequenz vorführte, glaubten angeblich, auf dem Gesicht des Schauspielers in einem Fall Hunger, im anderen Trauer, im dritten Begierde feststellen zu können (*Kuleschow-Effekt*). Es kommt also auf den Kontext an, welche besondere Bedeutung mit einem Bild assoziiert wird, und ►Montage organisiert derartige Kontexte.

QUE Borstnar/Pabst/Wulff 2002:135

KON 1 Dieses Kuleschow-Experiment legte offen, dass die Deutung einer einzelnen ►Einstellung vom jeweiligen filmischen Kontext abhängt. Das Resultat dieses Montageexperiments [►Montage] ging unter [der Benennung] „*Kuleschow-Effekt*“ in die Filmgeschichte ein, denn kein anderes Filmexperiment konnte die Macht der Montage so verdeutlichen wie dieses.

QUE Petrasch/Zinke 2003:232f

KON 2 Bei diesen Experimenten wurde ein und derselbe Gesichtsausdruck mit unterschiedlichen Objekten montiert [►montieren] und je nach Kontext wurde das immer gleiche Gesicht des Schauspielers unterschiedlich interpretiert: hungrig beim Teller, traurig beim Sarg etc. Der sogenannte *Kuleschow-Effekt* [...] entspricht also dem amerikanischen ►Reaction Shot.

QUE Schleicher/Urban 2005:165

- KON 3** Das vielleicht berühmteste Film-Experiment hat unter dem Namen „*Kuleschow-Effekt*“ ein langes und buntes Nachleben gehabt. [...] Wollte man abstrakt und theoretisch benennen, warum es beim „*Kuleschow-Effekt*“ eigentlich geht, so muss man zwei verschiedene Behauptungen voneinander unterscheiden, die beide gleichermaßen durch das Experiment untersucht werden und die einander zugleich wechselseitig bedingen: 1) Die Bedeutung einer ►Einstellung hängt vom jeweiligen Kontext ab; 2) eine Veränderung der Reihenfolge von Einstellungen einer ►Sequenz verändert auch die Bedeutung der einzelnen Einstellungen sowie die der Gesamtsequenz.
 QUE Beller 2005:178
- KON 4** Sein wohl bekanntestes Experiment kennt man als *Kuleschow-Effekt*. Hier montierte [►montieren] er [Kuleschow] dieselbe ►Einstellung des Gesichtes eines Schauspielers mit verschiedenen ►Point-of-View-Einstellungen, z.B. einem Teller Suppe oder einem Sarg, zusammen [„zusammenmontieren“: it „→montare in consecuzione“]. Die Betrachter dieser ►Szenen meinten, im Gesicht des Schauspielers, je nach Point-of-View-Einstellung, Hunger oder Trauer ablesen zu können.
 QUE Ast 2002:37f
- KON 5** Den Beweis dazu trat er [Kuleshov] mit einem berühmt gewordenen Experiment an, das als *Kuleshov-Effekt* Geschichte machte. [...] Der Zuschauer, so folgerte Kuleshov, versteht [...] genau das, was die ►Montage ihm suggeriert.
 QUE Gronemeyer 1998:65
- KON 6** Wenn es eine Anwendung des *Kuleschow-Effekts* gibt (hier im weitesten Sinne aufgefasst als die Regel, dass der Kontext die Valenz der Bilder bestimmt), so ist dies hier bestimmt ein erstaunliches Beispiel seiner Wirkung [...].
 QUE Kuchenbuch 2005:281
- KON 7** [...] Das ging als der „*Kuleshov-Effekt*“ in die Filmgeschichte ein, der oft fälschlich anderen Regisseuren wie z.B. Pudovkin zugeordnet wurde.
 QUE Schnitt 4) (www)
- ERK 1** Manipulationsmöglichkeiten durch den ►Schnitt kann man verdeutlichen, wenn man *Kuleschow-Experimente* nachahmen lässt.
 QUE Kamp/Rüsel 2007:98
- ERK 2** Der russische Regisseur Lev *Kuleschow* (1899-1970) wies als erster experimentell nach, dass der Zuschauer dazu gebracht werden kann, mehr in einer ►Szene zu sehen, als sie wirklich zeigt. [...] Der Zuschauer sieht nicht das, was er sieht, sondern das, was er zu sehen erwartet (es werden Dinge in die Bilder hineininterpretiert, die gar nicht vorhanden sind).
 QUE vgl. Müller 2003:92f,298
- ERK 3** Auch Isabelle Huppert erwähnt den *Projektionseffekt à la Kuleshov*, von der [...] Journalistin S. Weingarten gefragt, ob sie denn selber Mordgedanken hege, wenn sie das Innenleben einer Killerin in „*Merci pour le chocolat*“ (F/CH 2000, C. Chabrol) darstellen müsse? Antwort Huppert: „Nein, ich denke an gar nichts. Der Zuschauer muss seine eigenen Gefühle in mein Gesicht projizieren.“
 QUE Schnitt 4) (www)
- ANM** Kuleschow-Experiment: subjektive (und damit unterschiedliche) Wahrnehmung eines identischen Gesichts, abhängig von der manipulatorischen Wirkung der vorhergehenden (bzw. nachfolgenden) ►Einstellungen.

it effetto Kulesov

- DEF** Il regista sovietico Lev Kulesov negli anni venti fece un esperimento; montò [►montare] il ►primo piano di un attore con tre diverse ►inquadrature: nella prima coppia al primo piano seguiva l'immagine di un cadavere, nella seconda quella di una bambina che giocava e nella terza un piatto di minestra. Risultato: il pubblico che vedeva le tre diverse coppie di inquadrature proiettava sullo stesso identico volto dell'attore, rispettivamente un sentimento di dolore, gioia e fame. L'*effetto Kulesov* è una legge dalla quale non si scappa.
- QUE** Morales 2004:31
- KON 1** Il cosiddetto *effetto Kulesov* consiste proprio in questo fenomeno di „lettura a posteriori“, per cui la reazione dello spettatore è determinata dalla successione delle ►inquadrature, che agiscono le une sulle altre, e non dal loro contenuto singolare. In altre parole, l'associazione di un'inquadratura ad una seconda è in grado di generare un senso nuovo, eccedente rispetto ai contenuti iconici di ciascuna.
- QUE** Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003:97f
- KON 2** [...] l'esempio classico, sul quale hanno a lungo discusso i teorici del cinema, è il famoso *effetto Kulesov*, dal nome del regista russo che lo sperimentò. [...] Kulesov verificò sperimentalmente i seguenti risultati: i gruppi di spettatori cui furono mostrati i tre segmenti attribuirono concordemente all'identica immagine dell'attore Mozuchin tre espressioni di significato completamente diverso [...].
- QUE** Galbiati 2005:133
- KON 3** [...] è doveroso ricordare quello che, dal nome del suo ideatore, è stato chiamato l'„*effetto Kulesov*“. [...] Quel che è certo è che l'„*effetto Kulesov*“ dimostra chiaramente come l'associazione di due immagini può produrre un senso diverso da quello che ognuna di esse ha presa in sé e per sé. L'unire B ad A può dar sì che A venga interpretata dallo spettatore in un modo inedito. Il ►imontaggio si caratterizza così innanzitutto per la sua funzione di produzione del senso.
- QUE** Rondolino/Tomasi 2002:179f
- ERK** Una conferma definitiva del potere manipolatorio del ►montaggio è il celebre *esperimento Kulesov*, in cui la medesima ►inquadratura di un attore sembra assumere, agli occhi degli spettatori interrogati, tre espressioni diverse a seconda dell'immagine cui viene via via accostata (una minestra, una bara, un bambino).
- QUE** Buccheri 2003:219

6 Schlussfolgerung

Nachdem sich die vorliegende Arbeit zum Ziel gesetzt hat, die Filmterminologie in den Sprachen Deutsch und Italienisch auf ihre Einheitlichkeit zu untersuchen, wird an dieser Stelle auf die aus der terminologischen Analyse gewonnenen Erkenntnisse eingegangen. Damit soll abschließend ein kurzer Überblick über die terminologischen Ergebnisse dieser Arbeit gegeben werden.

Im zwischensprachlichen Vergleich kann die Gesamtstruktur der Begriffe im Bereich der Filmgestaltung als einigermaßen homogen bezeichnet werden; lediglich dort, wo die begriffliche Unterteilung in einer der beiden Sprache detaillierter ist, gibt es terminologische Lücken. Diese wurden entweder durch Erklärungsäquivalente, Lehnübersetzungen oder Lehnwörter aus dem Englischen geschlossen und als Übersetzungsvorschläge markiert. Interlinguale begriffliche Divergenzen hielten sich im Vergleich zu der großen Menge an untersuchten Begriffen ebenfalls in Grenzen; es handelte sich hierbei vorwiegend um Inklusionen.

Da in beiden Sprachen in reichlichem Maße zuverlässige, gleichwertige Fachliteratur vorhanden war, standen für die meisten Begriffe zahlreiche Definitionen und Kontexte zur Verfügung, wodurch eine genaue Abklärung der Begriffe sowie der innersprachlichen Begriffsbeziehungen und somit auch eine gesicherte Feststellung der Äquivalenz möglich war.

Was die Begriffsbeziehungen betrifft, weist die untersuchte Terminologie im Deutschen und Italienischen eine gleichermaßen lockere Begriffsstruktur mit einzelnen gemeinsamen, hierarchisch aufgebauten Teilsystemen auf. Ausgehend von diesen begrifflichen Gegebenheiten wurde das Glossar in grob strukturierte thematische Begriffsfelder unterteilt, die auf pragmatischen, semantisch-assoziativen Begriffsbeziehungen beruhen; einige dieser Begriffsfelder enthalten logische Teil-Begriffssysteme, die in dieser Arbeit veranschaulicht werden.

Bezüglich der fachsprachlichen Wortbildung konnte in der sprachlichen Gegenüberstellung beobachtet werden, dass die deutsche Filmterminologie vor allem aus Komposita besteht, während in der italienischen Filmterminologie Mehrwortbenennungen überwiegen. Dabei handelt es sich jedoch um keine fachsprachliche Besonderheit der Filmwissenschaft, sondern entspricht der üblichen Wortbildung in der deutschen und italienischen Gemeinsprache.

Darüber hinaus hat die Untersuchung der Fachphraseologie ergeben, dass vorwiegend in der italienischen Fachsprache des Films zahlreiche Fachwendungen existieren. Das liegt darin begründet, dass man im Italienischen von Natur aus zum Verbalstil tendiert, im Deutschen hingegen der Nominalstil bevorzugt wird.

Bei der jeweils einzelsprachlichen terminologischen Analyse wurde festgestellt, dass „Eineindeutigkeit“ – das bedeutet, dass einem Begriff jeweils nur eine einzige Benennung zugeordnet ist und umgekehrt – auf dem Gebiet der Filmgestaltung eine Seltenheit darstellt. Die Vielzahl an Synonymen im Fachwortschatz beider Sprachen ist auffallend; sie sind in beiden Sprachen mit meist mehreren Synonymen pro Begriff etwa gleich stark vertreten. Das häufige Auftreten von Synonymie lässt sich durch die mangelnde fachliche Koordination auf dem Gebiet der Filmwissenschaft sowie durch die Tatsache, dass nie eine Vereinheitlichung des Fachwortschatzes angestrebt

wurde, erklären. Auch die Mehrdeutigkeit von Benennungen ist sowohl in der deutschen als auch in der italienischen Filmterminologie anzutreffen, die Anzahl der Polyseme hält sich jedoch in Grenzen.

Im Zusammenhang mit den Problemen, die sich bei der Zuordnung von Begriff und Benennung ergeben, gibt es in der Filmterminologie neben der Mehrdeutigkeit auch einige „Scheinentsprechungen“ bzw. „Scheinäquivalenzen“ (auch „false friends“ genannt), auf die in dieser Arbeit hingewiesen wird.

Aus der Betrachtung der Terminologie auf einsprachiger Ebene geht des Weiteren hervor, dass im Bereich der Filmgestaltung in beiden Sprachen – besonders aber im Deutschen – zahlreiche Lehnwörter aus dem Englischen verwendet werden. Dabei handelt es sich um Benennungen, die vor allem aus dem amerikanischen Sprachraum übernommen wurden. In der deutschen und italienischen Filmterminologie finden sich aber auch Lehnwörter aus dem Französischen sowie einige Benennungen, die durch Lehnübersetzungen aus dem Englischen und Französischen entstanden sind. Zurückzuführen ist der häufige Gebrauch von Anglizismen bzw. Amerikanismen in der Fachsprache des Films – wie auch die aus dem Französischen übernommenen Lehnwörter und Lehnübersetzungen aus dem Englischen und Französischen – auf den von Anfang an bestehenden internationalen Einfluss der Filmnationen USA und Frankreich auf theoretischer und praktischer Ebene.

Typisch für die Fachsprache des Films sind zudem Wortkürzungen; die kompakte Schreibweise der Kurzformen ermöglichen eine schnelle Erfassbarkeit der Information in Drehbüchern, Storyboards oder Filmprotokollen.

Auffallend ist ebenfalls das Vorhandensein vieler entgegengesetzter Begriffspaare (Antonyme) im Fachwortschatz beider Sprachen. Die Filmterminologie spiegelt auf diese Weise die breite Palette an filmischen Gestaltungsmöglichkeiten wider.

Abschließend sei erwähnt, dass abgesehen vom Vergleich der Terminologien, der auch die Abklärung zwischensprachlicher Divergenzen im Fachwortschatz umfasste, vor allem die im Fachbereich des Films recht häufig anzutreffenden unterschiedlichen Begriffsauffassungen in beiden Sprachen einen hohen Rechercheaufwand auf einsprachiger Ebene erforderten. Divergierende Begriffsauffassungen sowie die oft damit einhergehende undifferenzierte Verwendung von Benennungen stellen nicht nur aus terminologiewissenschaftlicher Sicht ein Problem dar, sie stehen auch in der Fachkommunikation immer wieder einer eindeutigen Verständigung im Wege.

Neben den oft uneinheitlichen Definitionen werden zudem viele Begriffe ungenau oder jeweils unter unterschiedlichen Aspekten definiert. Das ist darauf zurückzuführen, dass es sich bei der Filmgestaltung um einen künstlerisch-gestalterischen Bereich mit einer Vielzahl an abstrakten Begriffen handelt, in dem exaktes Definieren sowie terminologische Präzision nicht im Vordergrund stehen; darüber hinaus setzt jeder Fachautor nach subjektivem Ermessen andere definitorische Schwerpunkte. Zur Begriffsbestimmung und Eingrenzung der Begriffe auf einsprachiger Ebene waren daher in beiden Sprachen jeweils mehrere Definitionen für eine gesicherte Begriffsklärung nötig; erst dann war auch eine zuverlässige Beurteilung der Äquivalenz möglich.

Generell besteht die Tendenz, dass filmgestalterische Termini im fachsprachlichen Gebrauch oft aufgrund mangelnder Genauigkeit undifferenziert verwendet werden, weshalb ihre Bedeutung immer kritisch hinterfragt

werden muss. Bei der Erarbeitung der Filmterminologie war aufgrund dieser Problematik eine entsprechende Sorgfalt und Genauigkeit erforderlich, um zu keinen Fehlschlüssen zu gelangen.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die terminologische Analyse vor allem auf einsprachiger Ebene sehr zeit- und arbeitsintensiv war, denn einerseits musste die große Zahl an Synonymen jeweils einzeln, d.h. Synonym für Synonym, in beiden Sprachen untersucht werden, andererseits gestaltete sich die Begriffsklärung durch divergierende, ungenaue oder unterschiedlich gewichtete Definitionen des Öfteren schwierig, sodass zur Begriffsbestimmung immer mehrere Definitionen nötig waren.

7 Index

7.1 Index Deutsch

1

180-Grad-Bereich.....	632
180-Grad-Drehung (ANM 2).....	260
180-Grad-Fahrt (ANM 2).....	260
180-Grad-Kameraarbeitsbereich.....	632
180-Grad-Prinzip.....	636
180-Grad-Regel.....	636
180-Grad-Schema.....	632
180°-Achse.....	641
180°-Aktionsradius.....	632
180°-Arbeitsbereich.....	632
180°-Bereich.....	632
180°-Drehung (ANM 2).....	260
180°-Fahrt (ANM 2).....	260
180°-Handlungsachse.....	641
180°-Prinzip.....	636
180°-Regel.....	636
180°-Schema.....	632
180°-System.....	632

3

3-Punkt-Ausleuchtung.....	432
3-Punkt-Beleuchtung.....	432
30-Degree-Rule.....	628
30-Grad-Regel.....	628
30°-Regel.....	628
360-Grad-Fahrt.....	259
360-Grad-Kamerarundfahrt (ANM 1).....	260
360-Grad-Kreisfahrt.....	259
360-Grad-Panoramaschwenk (ANM).....	235
360-Grad-Schwenk.....	235
360-Grad-Umkreisung.....	259
360°-Fahrt.....	259
360°-Kamerarundfahrt (ANM 1).....	260
360°-Kreisfahrt.....	259
360°-Panoramaschwenk (ANM).....	235
360°-Rundschwenks.....	235
360°-Rundumschwenk.....	235
360°-Schwenk.....	235
360°-Umkreisung.....	259
360°-Rollbewegung.....	243

A

A.....	172
abbilden (ANM 3, it).....	136
abbilden (ANM 4).....	154
Ablende.....	502

Abblende des Tons (ANM 1).....	400
Abblende ins Schwarz.....	512
Abblende ins Schwarze.....	512
Abblende ins Weiß.....	515
Abblende ins Weiße.....	515
Abblende nach Schwarz.....	512
Abblende nach Weiß.....	515
Abblende zum Schwarz.....	512
abblenden.....	502
Abblenden.....	502
Abblenden des Tons (ANM 1).....	400
Abblenden ins Schwarz.....	512
Abblenden ins Schwarze.....	512
Abblenden nach Schwarz.....	512
Abblenden nach Weiß.....	515
Abblendung.....	502
Abblendung des Tons (ANM 1).....	400
Abdeckschnitt.....	541
Abmischen des Tons.....	379
Abmischung.....	379
abrupter Schnitt (ANM 5).....	494
Abschwenk.....	240
Abwärtsschwenk.....	240
Achsenregel.....	636
Achsenschema.....	636
Achsenprung.....	653
Achsenprung-Bereich.....	659
Achsenprung-Regel.....	636
Achsenüberschreitung.....	660
Achsenwechsel.....	660
Achssprung.....	653
Achswechsel.....	660
Action-Match-Editing.....	575
Action-Reaction-Shots (ANM 1).....	668
Action-Reaction-Shots (ANM 3).....	604
Action-Sequenz (ANM 1).....	146
Actionszene (ANM 1).....	142
Aktionslinie.....	641
akustische Abblende (ANM 3).....	503
akustische Atmosphäre.....	370
akustische Aufblende (ANM 4).....	501
akustische Blenden (ANM 5).....	498
akustische Rückblende.....	396
akustische Überblendung.....	402
akustische Überblendung (ANM 4).....	506
akustische Überlappung.....	390
akustische Vorausblende.....	395
akustischer Match-Cut (ANM 1).....	388
Akzentlicht.....	447

Allgemeinbeleuchtung.....	446	Aufblenden aus dem Schwarzen.....	509
Allgemeinlicht.....	446	Aufblenden aus dem Weißen.....	511
Alternationsmontage.....	677	Aufblenden aus Schwarz.....	509
alternierend montieren (ANM 3).....	679	Aufblenden aus Weiß.....	511
alternierend schneiden (ANM 3).....	679	Aufblenden des Tons.....	398
alternierend unterschneiden (mit) (ANM 3).....	679	Aufblenden von Schwarz.....	509
alternierende Montage.....	677	Aufblendung.....	500
alternierende Schnittfolge.....	677	Aufblendung des Tons (ANM 1).....	398
alternierender Schnitt.....	677	Aufhelllicht.....	436
alternierendes Montagemuster.....	677	Aufhellung.....	436
alternierendes Schneiden.....	677	Aufhellungslicht.....	436
alternierendes Syntagma.....	677	Auflicht (ANM 3).....	424
alterniertes Syntagma.....	677	Auflicht (ANM).....	428
Amerikanisch.....	172	auflösen.....	469
Amerikanische.....	172	Auflösung (der Szene).....	469
amerikanische Einstellung.....	172	Aufnahme.....	137
amerikanische Montage.....	485	Aufnahme in Augenhöhe.....	199
Amerikanische Nacht.....	454	Aufnahmeblickwinkel.....	195
amerikanische Tonblende.....	392	Aufnahmedistanz (ANM 3).....	156
analytische Montage (ANM 2).....	470	Aufnahmeperspektive.....	194
Anfangssequenz (ANM 1).....	146	Aufnahmewinkel.....	195
Anfangsszene (ANM 1).....	142	aufnehmen.....	137
angenähert subjektiver Shot.....	311	Aufschwenk.....	239
Angle/Reverse Angle.....	665	Aufsicht.....	201
Annäherungswinkel.....	198	Aufwärtsschwenk.....	239
Anpassungsschnitt (ANM 2).....	615	Aufziehen.....	296
Anschluss.....	560	Aufzieher.....	296
Anschluss der Bewegungsrichtung.....	573	Aufzugsfahrt.....	257
Anschluss über die Bewegungsrichtung (ÜV).....	573	Augenhöhe.....	199
Anschluss über die gleiche Kameraachse (ÜV).....	581	Augenlicht.....	442
Anschluss über die Kontinuität der Position (ÜV).....	579	aus dem Schwarzen aufblenden.....	509
Anschlussaufnahme.....	608	aus dem Weißen aufblenden.....	511
Anschlussbild.....	608	Ausblende (ANM 2).....	503
Anschlusseinstellung.....	608	ausblenden.....	551
Anschlussfehler.....	564	Ausblenden.....	551
Anschlusschnitt.....	560	Ausblenden (ANM 2).....	503
Ansicht in Augenhöhe.....	199	Ausblenden des Tons.....	400
Atmo.....	370	Ausblendung.....	551
Atmo-Spur.....	372	Ausblendung (ANM 2).....	503
Atmo-Ton.....	370	Ausblendung des Tons.....	400
Atmosphäre.....	370	Ausschnitt.....	150
atmosphärischer Ton.....	370	Ausweicheinstellung.....	606
atmosphärisches Geräusch.....	370	autonome Einstellung (ANM 3, it).....	480
Audio Fade.....	397	Axis of Action (ANM 3).....	643
Audio Fade-in.....	398		
Audio Fade-out.....	400	B	
Audio Lap Dissolve.....	402	Back Light.....	430
Audio-Kommentar (ANM 1).....	368	Background-Light.....	445
Audiospur.....	365	Basisbeleuchtung (ANM, it).....	446
Aufblende.....	500	Basiseinstellung (ANM 2, it).....	210
Aufblende aus dem Schwarz.....	509	Basislicht (DEF 3).....	446
Aufblende aus dem Schwarzen.....	509	Bauchhöhe (ANM 2).....	205
Aufblende aus dem Weißen.....	511	Bauchperspektive (ANM 2).....	205
Aufblende aus Schwarz.....	509	Bauchsicht (ANM 2).....	205
Aufblende des Tons (ANM 1).....	398	Beachtung der 180°-Regel (ANM 3).....	638
Aufblende von Schwarz.....	509	begleitende Fahrt.....	254
aufblenden.....	500	begleitender Schwenk.....	233
Aufblenden.....	500		

Begleitfahrt.....	254	Blickachsenanschluss.....	567, 571
Begleitschwenk.....	233	Blickanschluss.....	567, 571
Betrachtungsachse.....	646	Blickfeld (ANM 1).....	124
bewegte Luftaufnahme (ANM 1).....	287	Blickfeld (ANM 3).....	152
Bewegungsachse.....	652	Blicklinie.....	649
Bewegungsanschluss.....	575	Blickmontage.....	567, 571
Bewegungsblende.....	541	Blickperspektive (ANM).....	194
Bewegungskontinuität (ANM 2).....	576	Blickwinkel der Kamera.....	195
Bewegungslinie.....	652	Breakdown.....	469
Bewegungsschnitt.....	575	Bridge.....	606
Bild (ANM 3).....	134	Bridge-Shot.....	606
Bild-im-Bild.....	482	Bridging Shot.....	606
Bild-im-Bild-Effekt.....	547	Bruch der 180°-Regel (ANM 3).....	638
Bild-im-Bild-Effekt (ANM 2).....	483	Bruch der 30°-Regel (ANM 2).....	630
Bild-im-Bild-Komposition.....	482	Bruch der Kontinuität der Bewegungsrichtung (ANM 2, it).....	574
Bild-Vordergrund (ANM 1, it).....	178	Bruch der Kontinuität der Blickrichtung (ANM 2, it).....	570
Bildachse (ANM 2).....	647	Bruch der Kontinuität der Blickrichtung (ANM 3, it).....	566
Bildachse (ANM 4).....	643	Bruch der Kontinuität der Position (ÜV) (ANM, it).....	580
Bildanschluss.....	560	Brustbild (ANM 2).....	176
Bildaufnahme.....	137	Buffer Shot.....	606
Bildausschnitt.....	150		
Bildausschnitt justieren.....	301	C	
Bildeinstellung.....	132	Cadrage.....	150
Bildfeld.....	124	Camcar.....	285
Bildfläche (ANM 1).....	124	Camera Car.....	285
Bildfläche (ANM 3).....	152	Camera-Car-Fahraufnahme.....	285
Bildgröße (ANM 2).....	156	Camera-Car-Fahrtaufnahme.....	285
Bildhintergrund (KON 1, it).....	335	Catchlight.....	442
Bildkader.....	128	Center Line (ANM 3).....	643
Bildmittelgrund (KON 1, it).....	335	Chiaroscuro.....	463
Bildmontage (ANM 3).....	468	Chiaroscuro-Beleuchtung.....	463
Bildraum (ANM 1).....	124	Chiaroscuro-Effekt.....	463
Bildraum (ANM 3).....	152	Chiaroscuro-Licht.....	463
Bildschärfe.....	320	Chiaroscuro-Lichtführung.....	463
Bildschärfeänderung.....	342	Circle-In (ANM 2).....	537
Bildschnitt.....	466, 493	Circle-Out (ANM 2).....	539
Bildsprung.....	619	Classical Hollywood.....	553
Bildsprung (ANM 2).....	622	Clock Wipe.....	525
Bildspur.....	364	Close-up.....	179
Bildüberblendung (ANM 2).....	506	Continuity.....	557
Bildübergang (ANM 2).....	491	Continuity Shot.....	608
Bildunschärfe.....	325	Continuity Style.....	553
Bildverbindung (ANM 2).....	491	Continuity-Cut.....	560
Bildvordergrund (DEF 3, it).....	335	Continuity-Cutting.....	553
Bildvordergrund (KON 1, it).....	335	Continuity-Cutting innerhalb einer Bewegung.....	575
Bildwechsel.....	489	Continuity-Editing.....	553
Binnenrahmen.....	482	Continuity-Filmschnitt.....	553
Binnenrahmung.....	482	Continuity-Modell.....	553
Blende aus dem Schwarz.....	509	Continuity-Montage.....	553
Blende in das schwarze Bild.....	512	Continuity-Prinzip.....	553
Blenden.....	497	Continuity-Schnitt.....	553
Blendeneffekte.....	497	Continuity-System.....	553
Blick in die Kamera.....	309	Cover Shot.....	184
Blick ins Off (ANM 2).....	118	Coverage (KON 10).....	555
Blickachse.....	649		
Blickachse der Kamera.....	646		
Blickachse der Zuschauer.....	646		
Blickachse des Zuschauers.....	646		

Cowboy Shot (ANM 1).....	173	Dialogszene (ANM 1).....	142
Crane Shot.....	281	Dialogue Overlap (ANM 2).....	391
Cross Cutting.....	677	Dialogue Overlap (ERK 2).....	603
Cross Fade.....	505	die Kadrierung korrigieren.....	301
Cross-Cutting-Verfahren.....	677	die Schärfe ziehen.....	342
Cross-Dissolve.....	505	Diegese.....	114
Crossfade.....	402	diegetisch.....	114
Crossfade (ANM 2).....	402	diegetische Lichtquelle.....	457
Crossing the Line.....	653	diegetischer Ton.....	404
CU.....	179	diffuses Licht.....	423
Cut.....	493	Direct Cut.....	493
Cut-Away.....	600	Direct Sound.....	386
Cut-Away-Shot.....	600	Direct-Editing (KON 10).....	621
Cut-Back.....	588	direktionale Kontinuität der Bewegung (ANM 1).....	573
Cut-Back auf der Kameraachse (ANM).....	583	Discontinuity.....	564
Cut-In.....	585	Discontinuity Editing.....	625
Cut-In auf der Blickachse (der Kamera).....	583	diskontinuierliche Montage.....	625
Cut-In auf der Kameraachse.....	583	diskontinuierlicher Schnitt.....	625
Cut-in Shot.....	585	Diskontinuität der Bewegung(srichtung) (ANM 2, it).....	574
Cut-Out.....	588	Diskontinuität der Position (ÜV) (ANM, it).....	580
Cutting.....	466	Diskontinuitätsmontage.....	625
Cutting on Action.....	575	Dissolve.....	505
Cutting on Motion.....	575	Dolly.....	275
Cutting on Movement.....	575	Dolly mit einem kleinen Kamerakran (ÜV).....	277
Cutting Point (ANM 8).....	495	Dolly Shot (ANM 1).....	245
D		Dolly Shot (ANM 3).....	275
D.....	181	Dolly-Fahraufnahme (ANM 3).....	275
dagegen schneiden (ANM 2).....	674	Dolly-Fahraufnahmen (ANM 1).....	245
dagegen schneiden (ANM 3).....	668	Dolly-Fahrt (ANM 1).....	245
Day-for-Night.....	454	Dolly-Fahrt (ANM 3).....	275
dazwischenschneiden (ANM 2).....	592	Dolly-Kamerafahrt (ANM 1).....	245
Découpage.....	469	Dolly-Kamerafahrt (ANM 3).....	275
Découpage classique.....	553	Dolly-Wagen.....	275
Deep Focus.....	333	Dolly-Zoom.....	298
Deep Focus Editing (ANM 1).....	473	Dolly-Zoom-In (ANM 2).....	298
Deep Focus Editing (ANM 5).....	473	Dolly-Zoom-Out (ANM 2).....	298
Defocus Transition.....	542	Doppelbelichtung (ANM 4).....	549
Defokussieren.....	329	Dreh(arbeiten) (ANM 2).....	138
Defokussierung.....	329	Drei-Punkt-Ausleuchtung.....	432
Dekorationslicht.....	445	Drei-Punkt-Beleuchtung.....	432
Depth of Field.....	337	Drei-Punkt-Licht.....	432
Depth of Focus (ANM 4, it).....	338	Drei-Viertel-Gegenlicht (ANM 3).....	444
Detail.....	181	Dreiecksbeleuchtung (ANM 2).....	459
Detail Shot.....	181	Dreieckslicht (ANM 2).....	459
Detailansicht.....	181	Dreiviertelprofil (ANM 2, it).....	672
Detailaufnahme.....	181, 183	Dreiviertelprofil-Einstellung (ANM 2, it).....	672
Detaileinstellung.....	181	Durchblende.....	505
Diagonal Wipe.....	529	Durchblenden.....	505
Diagonalblende.....	529	Dutch Angle (Shot).....	214
diagonaler Schwenk.....	241	Dutch Tilt.....	214
Diagonalschwenk.....	241	Dutch-tilt Angle.....	214
Dialog aus dem Off (ANM 1).....	414	E	
Dialog im Off (ANM 1).....	414	echte Fahrt (ANM 2).....	245
Dialog-Nachsynchrisation (ÜV) (ANM).....	384	echte Kamerafahrt (ANM 2).....	245
Dialogband.....	368	Edge Light.....	440
Dialogspur.....	368		

Editing.....	466	erhöhte Position der Kamera.....	218
Effekt-Blenden (ANM 4).....	520	eröffnende Szenentotale.....	187
Effekt-Übergänge (ANM 4).....	520	Eröffnungsbild (ANM 1).....	133
Effektband.....	372	Eröffnungseinstellung (ANM 1).....	133
Effektbeleuchtung.....	447	Eröffnungsschwenk (ANM 5).....	225
Effektlicht.....	447	Eröffnungssequenz (ANM 1).....	146
Ein-Punkt-Beleuchtung (ANM 4).....	432	Eröffnungsszene (ANM 1).....	142
Einblende (ANM 2).....	500	Erzähler(stimme) aus dem Off (ANM 2).....	414, 419
einblenden.....	548	Erzählkino.....	553
Einblenden.....	548	Erzählweise des unsichtbaren Schnitts.....	553
Einblenden (ANM 2).....	500	Establishing Scene (ANM 1).....	142
Einblenden des Tons.....	398	establishing shot.....	188
Einblendung.....	548	Establishing Shot.....	187
Einblendung (ANM 2).....	500	Explosionsblende.....	534
Einblendung des Tons.....	398	External Diegetic Sound.....	408
eine Szene auflösen.....	469	externer diegetischer Ton.....	408
Einfrieren (ANM 1).....	354	extradiegetisch (ANM 1).....	114
Einfrieren des Bildes (ANM 1).....	354	extradiegetische Lichtquelle.....	458
einführende Einstellung.....	187	extradiegetischer Ton.....	406
Einführungseinstellung.....	187	extrem tiefer Kamerablickwinkel.....	207
Einführungssequenz (ANM 1).....	146	extreme Aufsicht.....	203
Einführungsszene (ANM 1).....	142	Extreme Long Shot.....	164
Einführungstotale.....	187	extreme Obersicht.....	203
Eingangssequenz (ANM 1).....	146	extreme Untersicht.....	207
Eingangsszene (ANM 1).....	142	Eye Light.....	442
eingebledeter Titel (ANM 4).....	549	Eye-Level Angle.....	199
eingefrorenes Bild (ANM 1).....	354	Eye-Level Shot.....	199
eingefrorenes Filmbild.....	354	Eyeline Matching Cut.....	567, 571
Einhaltung der 180°-Regel (ANM 3).....	638	Eyeline-Match.....	567, 571
einmontieren (ANM 2).....	592	F	
einrahmen (ANM 2, it).....	484	Fade-In.....	500
einschneiden (ANM 2).....	592	Fade-in (ANM 3).....	398
Einspieler.....	187	Fade-Out.....	502
Einstellebene.....	339	Fade-out (ANM 3).....	400
Einstellung.....	132	Fade-to-Black.....	512
Einstellungsausschnitt.....	150	Fade-to-White.....	515
Einstellungsbildraum (ANM 1).....	124	Fahraufnahme.....	244
Einstellungsbildraum (ANM 3).....	152	Fahrstuhleffekt (ANM 2).....	257
Einstellungsgrößen.....	155	Fahrstuhlfahrt.....	257
Einstellungskombination (ANM 2).....	491	Fahrt.....	244
Einstellungskonjunktion.....	491	Fahrtaufnahme.....	244
Einstellungsperspektive.....	194	falscher Anschluss.....	564
Einstellungsraum (ANM 1).....	124	falscher Blickanschluss (ANM 2, it).....	570
Einstellungsraum (ANM 3).....	152	falscher Blickanschluss (ANM 3, it).....	566
Einstellungssequenz.....	475	Fast Motion.....	348
Einstellungsübergang (ANM 1, it).....	492	fehlerhafter Schnitt.....	564
Einstellungsübergang (ANM 2).....	491	Fettblende.....	545
Einstellungsverbindung (ANM 2).....	491	FI.....	500
Einstellungsverknüpfung (ANM 2).....	491	Fill Light.....	436
Einstellungswechsel.....	489	Film noir.....	461
Einzelbild.....	128	Filmaufnahme.....	137
ELS.....	164	Filmbegleitung (ANM 3, it).....	376
Endfertigung.....	126	Filmbild (ANM 1).....	129
enger Schärfenbereich.....	340	Filmbild (ANM 2).....	129
entfesselte Kamera.....	268	Filmbild (ANM 3).....	134
Episodensequenz.....	485	Filmeinstellung.....	132
episodische Sequenz.....	485		
erhöhte Kameraposition.....	218		

filmische Auflösung.....	469	Frontaleinstellung.....	209
filmische Sequenz.....	144	frontales Licht.....	424
filmisches Bild (ANM 3).....	134	Frontallicht.....	424
Filmmontage.....	466	Frontalperspektive.....	209
Filmmusik.....	375	Frontalsicht.....	209
Filmprotokoll (DEF 1, it).....	471	Froschperspektive.....	207
Filmschnitt.....	466	frühes Kino (KON 1, it).....	471
Filmsequenz.....	144	FS (ANM 2).....	170
Filmstandbild (ANM 2).....	354	Führung.....	434
Filmsynchronisation.....	384	Führungslicht.....	434
Filmsynchronisierung.....	384	Full Figure Shot (ANM 2).....	170
Filmszene.....	140	Full Shot (ANM 2).....	170
Filmton.....	365	Fülllicht.....	436
Filmtranskript (DEF 1, it).....	471	Fünf-Punkt-Beleuchtung (ANM 4).....	432
fix positionierte Kamera (ANM 1).....	303	Fußlicht (ANM).....	429
fixe Kamera (ANM 1).....	303		
fixe Kameraposition (ANM 1).....	303	G	
flache Schärfe.....	340	G.....	179
Flash.....	595	Ganz Groß.....	181
Flash Frames.....	595	gegeneinander schneiden (ANM 1).....	683
Flashback.....	356	Gegeneinstellung.....	673
Flashback auf akustischer Ebene.....	396	Gegenlicht.....	430
Flascheffekt.....	595	Gegenschnitt.....	673
Flashforward.....	359	Gegenschuss.....	673
Flashforward auf akustischer Ebene.....	395	gekippte Kamera.....	214
Flickereffekt.....	595	gekippte Kameraposition.....	214
Flip Wipe.....	530	gekippter Kamerawinkel.....	212
Flip-Over.....	530	gekippter Winkel.....	212
Flip-Over Wipe.....	530	Geräusch aus dem Off (ANM 1).....	417
Fluchtsequenz (ANM 1).....	146	Geräusch im Off (ANM 1).....	417
Flugaufnahme.....	287	Geräusch-Track.....	372
FO.....	502	Geräusch(e) im On (ANM 1).....	411
Focus Pull.....	342	Geräuschband.....	372
Focus Through.....	342	Geräusche aus dem Off (ANM 1).....	414
Focus-In.....	542	Geräusche im Off (ANM 1).....	414
Focus-Out.....	542	Geräuschhintergrund.....	370
Focus-Out/Focus-In.....	542	Geräuschspur.....	372
Fokuspunkt (ANM, it).....	339	gerichtetes Licht.....	422
fokussieren.....	323	Gesamtaufhellung.....	446
Fokussieren.....	323	Gesprächssache.....	641
Fokussierpunkt (ANM, it).....	339	Gesprächsszene (ANM 1).....	142
Fokussierung.....	323	gewöhnliche Sequenz.....	144
Follow Focus.....	345	GG.....	181
Follow Shot.....	261	Groß.....	179
Form Cut.....	618	Großaufnahme.....	177, 179
Foundation Light.....	446	Großeinstellung.....	179
Fragmentieren (ANM, it).....	471	Grundauleuchtung.....	446
Frame.....	128	Grundeinstellung (ANM 2, it).....	210
Framing.....	150, 482	Grundlicht.....	446
Freeze.....	354	Gummilinsenfahrt.....	291
Freeze Frame.....	354		
freie indirekte Subjektivierung.....	313	H	
freie Kamera.....	268	Haarlicht.....	438
frontal aufnehmen.....	209	Halbdunkel.....	463
Frontalansicht.....	209	halbes Licht.....	426
Frontalaufnahme.....	209	halbes Licht (ANM 4).....	426
Frontalbeleuchtung.....	424		
frontale Einstellung.....	209		

Halbnah.....	172	High-Key-Ausleuchtung.....	450
Halbnah-Aufnahme.....	172	High-Key-Lighting.....	450
Halbnah-Einstellung.....	172	High-Key-Stil.....	450
Halbnahe.....	172	High-Key.....	450
halbnahe Einstellung.....	172	hin- und herschneiden (ANM 3).....	668, 679
Halbsubjektive.....	311	hinausschneiden (ANM 2).....	601
halbsubjektive Einstellung.....	311	hineinschneiden (ANM 2).....	592
halbsubjektive Erzählperspektive.....	311	Hinfahrt.....	248
halbsubjektive Kamera.....	311	Hintergrund (KON 1, it).....	335
halbsubjektive Kameraperspektive.....	311	Hintergrundaussleuchtung.....	445
halbsubjektive Perspektive.....	311	Hintergrundbeleuchtung.....	445
halbsubjektive Sicht.....	311	Hintergrundlicht.....	445
halbsubjektiver Point-of-View-Shot (ÜV).....	311	hinterherfahrende Kamera (ANM 2).....	262
halbsubjektiver PoV (ÜV).....	311	Hinterherfahrt (ANM 2).....	262
Halbtotale.....	168	Hinterlicht.....	430
Halbtotale-Ansicht.....	168	hinüberblenden.....	505
Halbtotale-Aufnahme.....	168	HN.....	172
Halbtotale-Einstellung.....	168	Höhenposition (der Kamera).....	217
Halbtotale.....	168, 170	hoher Kamerablickwinkel.....	201
halbtotale Ansicht.....	168	Hold Frame.....	354
halbtotale Einstellung.....	168	Hollywood Shot.....	172
Half Light (ANM 4).....	426	Hollywood-Montage.....	485
Handkamera.....	270	Hollywood-Schnitt.....	553
Handkamera-Aufnahme (ANM 4, it).....	247	Hollywood-Stil.....	553
Handkamera-Aufnahme (ANM, it).....	272	Hollywood-System.....	553
Handlungsachse.....	641	horizontal.....	213
Handlungsachsenschema.....	636	Horizontal Wipe.....	526
Handlungsanschluss.....	575	horizontale Aufnahme (ÜV) (ANM 2).....	213
Handlungslinie.....	641	horizontale Kamerafahrt.....	252
Hard Cut.....	493	horizontale Kamerakranfahrt.....	283
Hard Cut (ANM 6).....	495	horizontale Kranfahrt.....	283
hart schneiden.....	493	horizontale Schieblende.....	526
harter Bildschnitt.....	493	horizontaler Kameraschwenk.....	226
harter Schnitt.....	493	horizontaler Schiebetrick.....	526
harter Tonübergang (ANM 7).....	495	horizontaler Schwenk.....	226
hartes Licht.....	422	horizontaler Übersichtsschwenk (ANM 3).....	226
hartes Schneiden.....	493	horizontaler Wipe-Effekt.....	526
Hartschnitt.....	493	Horizontalfahrt.....	252
Hartschnitt (ANM 6).....	495	Horizontalschwenk.....	226
Haupteinstellung.....	184	Horizontlicht.....	445
Hauptlicht.....	434	HT.....	168
Head and Shoulders Close-up (ANM 2).....	177	Hubschrauber-Kamerafahrt.....	289
Helikopter-Kamerafahrt.....	289	Hubschrauberfahrt.....	289
Helikopterfahrt.....	289		
Helldunkel.....	463	I	
Heranfahrt (der Kamera).....	248	im Gegenschuss montieren (ANM 2).....	674
Heranschnitt.....	585	im Gegenschuss montieren (ANM 3).....	668
Heranschnitt auf der Blickachse (der Kamera).....	583	in Aufsicht aufnehmen.....	201
Heranschnitt auf der Kameraachse.....	583	in Fast Motion.....	348
Heranspringen.....	585	in Slow Motion.....	350
Heranspringen auf der (gleichen) Kameraachse.....	583	in Untersicht aufnehmen.....	205
Heransprung.....	585	in Zeitlupe.....	350
Heransprung in der Bildachse.....	583	in Zeitraffer.....	348
heranzoomen.....	294	ineinander blenden.....	505
Heranzoomen.....	294	ineinander verschachtelte Flashbacks (ANM 1).....	357
herauszoomen.....	296	ineinander verschachtelte Rückblenden (ANM 1).....	357
High Angle (Shot).....	201	innerer Monolog (ANM 3).....	409
High-Angle-Perspektive.....	201		

innerer Monolog aus dem Off (ANM 3).....	409	Kamerakranfahrt.....	281
innerer Monolog im Off (ANM 3).....	409	Kameraperspektive.....	194
ins Schwarze abblenden.....	512	Kamerarundfahrt (ANM 1).....	260
ins Weiße abblenden.....	515	Kameraschwenk.....	224
Insert.....	597	Kameratotale.....	166
Insert Shot.....	597	Kameraverkantung.....	214
insertieren (ANM 2).....	598	Kamerawagen.....	275
insertive Montage (ANM 2).....	598	Kamerawinkel.....	195
Interior Frame.....	482	Kante.....	440
Internal Diegetic Sound.....	409	Kantenlicht.....	440
internationale Tonspur.....	377	Key Light.....	434
internationaler Ton.....	377	Kicker.....	441
internationales Tonband.....	377	Kicker-Light.....	441
interne Montage (ANM 4).....	473	Kino des „unsichtbaren Schnitts“.....	553
interner diegetischer Ton.....	409	Kippwinkel.....	212
intradiegetisch.....	114	Klappblende.....	530
intradiegetische Lichtquelle.....	457	klassisch erzählte Filme.....	553
intradiegetischer Ton.....	404	klassische Filmmontage.....	553
Iris Wipe.....	535	klassische Hollywood-Ästhetik.....	553
Iris-In.....	537	klassische Hollywood-Erzählweise.....	553
Iris-Out.....	539	klassische Montage.....	553
Irisblende.....	535	klassische Narration.....	553
IT.....	377	klassischer „unsichtbarer“ Schnitt.....	553
IT-Band.....	377	klassischer Continuity-Filmschnitt.....	553
J		klassischer Hollywood-Stil.....	553
J-Cut.....	392	klassischer Schnitt.....	553
J-Schnitt.....	392	klassisches Continuity-Editing.....	553
Jalousieblende.....	531	klassisches Continuity-System.....	553
Jump Cut.....	619	klassisches Erzählkino.....	553
Justierung des Bildausschnitts.....	301	klassisches Hollywood-Kino.....	553
K		klassisches Hollywood-Modell.....	553
Kader.....	128	Knee-Shot (ANM 1).....	173
Kadrage.....	150	Kommentar aus dem Off (ANM 2).....	414, 419
kadrieren.....	150	Kommentarspur (ANM 1).....	368
Kadrierung.....	150	komplexe Kamerabewegungen (ÜV).....	266
Kamera in Augenhöhe.....	199	kontinuierliche Bewegungsmontage (ANM 2).....	576
Kamera-Ranfahrt.....	248	kontinuierlicher Schnittablauf.....	553
Kamera-Rückfahrt.....	250	Kontinuität.....	557
Kamera-Rückwärtsfahrt.....	250	Kontinuität der Bewegung (ANM 2).....	576
Kamera-Wegfahrt.....	250	Kontinuität der Bewegungsrichtung (ANM 1).....	573
Kameraachse.....	646	Kontinuität der Blickrichtung(en) (ANM 2).....	568, 571
Kameraaufnahme.....	137	Kontinuität des Tons (ANM 2, it).....	389
Kamerabewegung.....	222	Kontinuität von Bewegungsabläufen (ANM 2).....	576
Kamerablick (ANM).....	194	Kontinuitätsfehler.....	564
Kamerablickachse.....	646	Kontinuitätsmontage.....	553
Kamerablickwinkel.....	195	Kontinuitätsprinzip.....	553
Kameradolly.....	275	Kontinuitätsschnitt.....	553
Kameraeinstellung.....	132	Kontrastmontage (ANM 1).....	683
Kamerafahrt.....	244	kontrastreiche Beleuchtung (ANM, it).....	422
Kamerafahrt auf Schienen.....	290	konventionelle Erzählweise.....	553
Kamerafahrzeug.....	285	konventionelles Erzählmuster.....	553
Kameraflug (ANM 2).....	287	Kopf-und-Schulter-Einstellung (ANM 2).....	177
Kamerahöhe.....	217	Korrektur der Kadrierung.....	301
Kamerakran.....	279	Kran.....	279
		Kran-Dolly (ANM 2).....	279
		Kran-Dolly (ANM 3).....	277
		Kranaufnahme.....	281
		Kranfahrt.....	281

Kreisblende.....	533
Kreiselschwenk.....	243
kreisende Kamerafahrt.....	259
Kreisfahrt.....	259
Kreuzblende.....	402
Kreuzschnitt.....	677
Kuleschow-Effekt.....	687

L

L-Cut.....	394
L-Schnitt.....	394
Last-Minute-Rescue.....	685
Lichtkante.....	440
Line of Action (ANM 3).....	643
Linksschwenk.....	229
Listening Shot (ANM 1).....	603
Long Shot.....	166
Long Take (ANM 1).....	477
Low Angle (Shot).....	205
Low-Angle-Perspektive.....	205
Low-Budget-Film (KON 8).....	138
Low-Budget-Produktion (KON 8).....	138
Low-Key.....	452
Low-Key-Ausleuchtung.....	452
Low-Key-Lighting.....	452
Low-Key-Stil.....	452
LS.....	166
Luftaufnahme.....	287
Luftaufnahme (ANM 2).....	203

M

Master Shot.....	184
Match Cut.....	613
Match Dissolve.....	508
Match on Action.....	575
Match-on-Action-Cutting.....	575
Match-on-Action-Schnitt.....	575
matchen (ANM 4).....	616
Matching Action.....	575
Medium Long Shot.....	168
Mehrfachkopierung.....	354
Mis-Match.....	564
mischen.....	379
Mischung.....	379
Mise-en-Cadre.....	150
Mismatching.....	564
Mitfahrt (ANM 3).....	262
Mitfahrt (ANM 5).....	255
Mitschwenk.....	233
mitschwenken.....	233
Mitte (KON 1, it).....	335
Mittelgrund (KON 1, it).....	335
MLS.....	168
Montage.....	466, 485
Montagesequenz.....	485
montieren.....	466

Montieren.....	466
Mooz.....	296
motivorientierter begleitender Schwenk.....	233
Musik aus dem Off (ANM 1).....	414, 417
Musik im Off (ANM 1).....	414, 417
Musik im On (ANM 1).....	411
Musik-Track.....	374
musikalische Filmbegleitung (ANM 3, it).....	376
Musikband.....	374
Musikspur.....	374

N

N.....	175
nachgezogener Ton.....	394
Nachsynchronisation.....	382, 384
nachsynchronisieren.....	382, 384
Nachsynchronisieren.....	384
Nachsynchronisierung.....	382, 384
Nachsynchronisieren.....	382
Nachtaufnahme.....	456
Nachteffekt.....	454
nächtliche Außenaufnahme.....	456
nachträgliche Vertonung.....	382
Nachvertonung.....	382
Nah.....	175
Nahaufnahme.....	175
Nahe.....	175
nahe Einstellung.....	175
nahe Einstellung (ANM 2, it).....	178
nahe Einstellungsgrößen (ÜV).....	161
Naheinstellung.....	175
Namenseinblendung (ANM 4).....	549
Neigebewegung (der Kamera).....	237
Neigen.....	237
Neigung.....	237
Neigungs- und Annäherungswinkel (ÜV).....	196
Neigungswinkel.....	197
neutrale Blickperspektive.....	317
neutrale Kamerasicht.....	317
neutrale Perspektive.....	317
nicht verkantet.....	213
nicht verkantete Kamera (ÜV) (ANM 2).....	213
nicht-diegetisch (ANM 1).....	114
nicht-diegetische Lichtquelle.....	458
nicht-diegetischer Ton.....	406
Nichtbeachtung der 180°-Regel (ANM 3).....	638
Nichtbeachtung der 30°-Regel (ANM 2).....	630
niedrige Kameraposition.....	219
niedrige Position der Kamera (ÜV).....	219
Night-for-Night.....	456
Normalperspektive.....	199
Normalsicht.....	199
Normalstil.....	448

O

O-Ton.....	386

O-Ton-Abblendung (ANM 5).....	400	Originalversion (ANM 1).....	386
O-Ton-Aufblendung (ANM 5).....	398	OS.....	121
O-Ton-Aufnahme (ANM 4).....	386	OSS.....	121
O-Ton-Ausblendung (ANM 5).....	400	OT.....	386
O-Ton-Dialog (ANM 3).....	386	OTS.....	121
O-Ton-Einblendung (ANM 5).....	398	OTS-CU (ANM 2).....	122
O-Ton-Stimme (ANM 3).....	386	Outtake (ANM 3).....	138
Oben-Standpunkt.....	201	OV (ANM 1).....	386
Oberlicht.....	428	Over.....	417
Oberperspektive.....	201	Over Shoulder.....	121
Obersicht.....	201	Over-Shoulder-Shot.....	121
Objekt-Achse (ANM 2).....	652	Over-the-Shoulder-Close-up (ANM 2).....	122
Objektive.....	317	Over-the-Shoulder-Shot.....	121
objektive Einstellung.....	317	Overlapping Editing (KON 10).....	555
objektive Kamera.....	317	Overlapping Sound.....	390
objektive Kameraeinstellung.....	317		
objektive Kameraperspektive.....	317	P	
objektive Perspektive.....	317	Panorama (ANM).....	164
OF (ANM 1).....	386	Panorama-Kamerafahrt (ANM 3).....	245
Off.....	118	Panoramaaufnahme (ANM).....	164
Off-Dialog (ANM 1).....	414	Panoramaeinstellung.....	164
Off-Erzähler (ANM 2).....	414, 419	Panoramaschwenk (ANM 3).....	226
Off-Geräusch (ANM 1).....	417	Panoramaschwenk (ANM).....	235
Off-Geräuschen (ANM 1).....	414	panoramierender Schwenk (ANM 3).....	226
Off-Kommentar (ANM 2).....	414, 419	panoramierender Schwenk (ANM).....	235
Off-Kommentar-Ausblendung (ANM 5).....	400	Parallel Cutting.....	682
Off-Kommentar-Einblendung (ANM 5).....	398	Parallel Editing.....	682
Off-Musik (ANM 1).....	414, 417	parallele Kamerafahrt.....	254
Off-Raum.....	118	paralleles Syntagma.....	682
Off-Screen.....	118	Parallelfahrt.....	254
Off-Screen-Dialog (ANM 1).....	414	Parallelmontage.....	682
Off-Screen-Geräusch (ANM 1).....	417	parallelmontieren.....	682
Off-Screen-Geräuschen (ANM 1).....	414	Parallelschnitt.....	682
Off-Screen-Lichtquelle (ANM 3).....	118	Picture-in-Picture-Effekt.....	547
Off-Screen-Musik (ANM 1).....	414, 417	Picture-in-Picture-Framing.....	547
Off-Screen-Space.....	118	Ping-Pong-Shot (ANM 2).....	668
Off-Screen-Sprache (ANM 1).....	414	Pivot Shot.....	611
Off-Screen-Stimme (ANM 1).....	414	Plansequenz.....	475
Off-Screen-Ton.....	413	Point-of-View-Einstellung.....	306
Off-Sprache (ANM 1).....	414, 418	Point-of-View-Shot.....	306
Off-Sprecher (ANM 2).....	414, 419	Post-Production.....	126
Off-Stimme (ANM 1).....	414	Postproduktion.....	126
Off-Ton.....	413	PoV-Einstellung.....	306
On.....	116	PoV-Shot.....	306
On-Screen.....	116	Prinzip des unsichtbaren Schnitts.....	553
On-Screen-Geräusche (ANM 1).....	411	Profile Shot (KON 15, it).....	671
On-Screen-Lichtquelle (ANM 3).....	116	Profileeinstellung (ANM 2, it).....	672
On-Screen-Musik (ANM 1).....	411	Pull Focus.....	342
On-Screen-Space.....	116	Push.....	526
On-Screen-Sprache (ANM 1).....	411	Push-Off.....	526
On-Screen-Ton.....	411	Push-Off Wipe.....	526
On-Ton.....	411	Push-Over Wipe.....	526
One-Shot (ANM 2, it).....	672		
Opening Shot.....	187	Q	
optische Achse.....	646	Quasi-Subjektive.....	311
Orientation Shot.....	184		
Originalfassung (ANM 1).....	386	R	
Originalton.....	386		

Rack Focus.....	343
Ranfahrt.....	248
Ranschnitt.....	585
Ranspringen auf der Kameraachse.....	583
Ransprung.....	585
Ransprung auf der Blickachse (der Kamera).....	583
Ransprung auf der Kameraachse.....	583
Ranzoom.....	294
Rauchblende.....	546
Raum-Atmo (ANM 1).....	371
Raumatmosphäre (ANM 1).....	371
Raumausschnitt.....	150
Raumlicht.....	446
Raumtotale (ANM 2).....	166
Raumtotale (ANM 4).....	184
Reaction Shot.....	602
Reaktionsschnitt.....	602
Reaktionszwischenchnitt (ANM 4).....	604
Rechtsschwenk.....	228
Reestablishing Shot.....	190
Reframing.....	301
Reiß-Zoom.....	300
Reißblende (ANM 2).....	230
Reißschwenk.....	230
Rembrandt lighting.....	459
Rembrandt-Beleuchtung.....	459
Rembrandt-Dreieck (ANM 2).....	459
Rembrandt-Licht.....	459
Rembrandtstil.....	459
reorientierender Rückschnitt.....	190
Reorientierungseinstellung.....	190
Requisitenleuchten (ANM 3).....	116
Retake (ANM 3).....	138
Rettung in letzter Minute.....	685
Reverse Action.....	353
Reverse Angle (Shot).....	673
Reverse Field.....	673
Reverse Motion.....	353
Reverse Shot.....	673
Reverse-Cut.....	673
Rim Light.....	438
Rissschwenk.....	230
Rollbewegung (der Kamera).....	241
Rollen.....	241
Rollschwenk.....	241
Rückblende.....	356
Rückblende auf akustischer Ebene.....	396
Rückfahrt.....	250
Rückführungseinstellung.....	190
Rückschnitt.....	588
Rücksprung.....	588
Rücksprung (ANM 1).....	589
Rückwärtsfahrt.....	250
Rückwärtslauf.....	353
Rückzoom.....	296
Rundschwenk.....	235
Rundumschwenk.....	235

S

scharf.....	321
scharf behalten (KON 9, it).....	322
scharf stellen.....	323
scharf werden (ANM 1, it).....	324
Schärfe.....	320
Schärfebereich.....	337
Schärfeblende (ANM 1).....	543
Schärfeebene.....	339
Schärfefahrt.....	342
Schärfemitführung.....	345
Schärfenänderung.....	342
Schärfenbereich.....	337
Schärfenebene.....	339
Schärfenmitführung.....	345
Schärfentiefe.....	333
Schärfentiefebereich (ANM 2).....	338
Schärfenverlagerung.....	343
Schärfenwechsel.....	342
Schärfepunkt (KON 2).....	542
Schärfeverlagerung.....	343
Schärfewechsel.....	342
Schärfeziehen.....	342
Scharfstellen.....	323
Scharfstellpunkt (ANM, it).....	339
Scharfstellung.....	323
Scharniereinstellung.....	611
scheinbar subjektive Einstellung.....	316
scheinbar subjektive Kamera.....	316
scheinbar subjektiver Blick.....	316
Schiebeblende.....	526
Schieber.....	526
Schiebetrack.....	526
schiefer Kamerawinkel (ANM 2).....	212
Schienenfahrt.....	290
Schienenwagen (ANM 2).....	290
Schienenwagen-Aufnahme.....	290
Schlusseinstellung (ANM 1).....	133
Schlusssequenz (ANM 1).....	146
Schlusszene (ANM 1).....	142
schneiden.....	466, 493
Schneiden.....	466, 493
Schnitt.....	466, 493
Schnitt bei Bildabdeckung (ANM).....	541
Schnitt in der Bewegung (ANM 1).....	576
Schnitt zurück.....	588
Schnitt-Gegenschnitt.....	665
Schnitt-Gegenschnitt-Montage.....	665
Schnitt-Gegenschnitt-Technik.....	665
Schnitt/Gegenschnitt.....	665
Schnittarten (ANM 1).....	491
Schnittsprung.....	619
Schnittstelle (ANM 8).....	495
Schnittübergang (ANM 2).....	491
Schnittverbindung (ANM 2).....	491
Schräg-Standpunkt (ANM 2).....	215
Schräglage der Kamera (ANM 2).....	215

Schrägsicht.....	211	Short Cut.....	595
Schrägsicht von links (ANM 1).....	211	Shot.....	132
Schrägsicht von rechts (ANM 1).....	211	Shot/Reaction-Shot (ANM 1).....	668
Schrägstellung der Kamera (ANM 2).....	215	Shot/Reaction-Shot (ANM 3).....	604
Schrifteinblendung (ANM 4).....	549	Shot/Reverse-Shot.....	665
schriftliche Einblendungen (ANM 4).....	549	sich öffnende Irisblende.....	537
Schulterkamera.....	270	sich schließende Irisblende.....	539
Schuss über die Schulter (ANM 1).....	122	simulierte Fahrt (ANM 2).....	292
Schuss und Gegenschuss.....	665	Single-Shot (ANM 2, it).....	672
Schuss-Gegenschuss.....	665	Single-Shot-Scene.....	481
Schuss-Gegenschuss-Abfolge.....	665	Single-Shot-Szene.....	481
Schuss-Gegenschuss-Auflösung.....	665	Skycam.....	286
Schuss-Gegenschuss-Aufnahmen.....	665	Slapstick-Effekt (ANM 1).....	349
Schuss-Gegenschuss-Dialog (ANM 1, it).....	672	Slavko-Vorkapich-Montage(sequenz).....	485
Schuss-Gegenschuss-Dialogszene (ANM 1, it).....	143	Slow Motion.....	350
Schuss-Gegenschuss-Einstellungen.....	665	Smoke Transition.....	546
Schuss-Gegenschuss-Folge.....	665	Smooth Cut (ANM 1).....	555
Schuss-Gegenschuss-Konvention.....	665	Soft Focus.....	331
Schuss-Gegenschuss-Methode.....	665	Sound Bridge.....	390
Schuss-Gegenschuss-Montage.....	665	Sound Crossfade.....	402
Schuss-Gegenschuss-Prinzip.....	665	Sound Flashback.....	396
Schuss-Gegenschuss-Schnittverfahren.....	665	Sound Flashforward.....	395
Schuss-Gegenschuss-Sequenz (ANM 1, it).....	672	Sound Over.....	417
Schuss-Gegenschuss-Technik.....	665	Sound Overlap.....	390
Schuss-Gegenschuss-Verfahren.....	665	Sound Track (ANM 2).....	365
Schuss/Gegenschuss.....	665	Sound Track (ANM).....	375
Schuss/Gegenschuss-Schema.....	665	Spiralblende.....	532
Schuss/Gegenschuss-Schnitt(e).....	665	Spitze.....	438
Schuss/Gegenschuss-Wechsel.....	665	Spitzlicht.....	438
Schwarzblende.....	517	Sprachband.....	368
Schwenk.....	224	Sprache aus dem Off (ANM 1).....	414, 418
Schwenkbewegung.....	224	Sprache im Off (ANM 1).....	414
schwenken.....	224	Sprachspur.....	368
Schwenken.....	224	Sprecher aus dem Off (ANM 2).....	414, 419
Seitenlicht.....	426	springender Schnitt.....	619
Seitensicht.....	211	Sprung in der Bildachse.....	583
Seitfahrt.....	252	Sprung über die Achse (ANM 3).....	656
seitliche Fahrt.....	252	Sprung über die Blickachse (ANM 3).....	656
seitliche Kamerafahrt.....	252	Sprung über die Handlungsachse (ANM 3).....	656
seitlicher Schwenk.....	226	Sprung zurück (ANM 2).....	589
seitliches Licht.....	426	Sprungschnitt.....	619
Seitschwenk.....	226	Spur für Hintergrundgeräusche und Toneffekte.....	372
Seitwärtsfahrt.....	252	SRS.....	665
Select Focus.....	342	SRS-Muster.....	665
Selective Focus.....	340	SRS-Prinzip.....	665
selektive Bildschärfe.....	340	SRS-Schema.....	665
selektive Schärfe.....	340	ST.....	164
Sequence Shot.....	475	Standarddécoupage.....	553
Sequenz.....	144	Standbild (ANM 2).....	354
Sequenz durch Episoden.....	485	Standbildverlängerung.....	354
Sequenzeinstellung.....	475	Standkopierung.....	354
Sequenzeröffnung (ANM 2).....	146	Standverlängerung.....	354
Sequenzmontage.....	485	starre Einstellung (ANM 1).....	303
Sequenzübergang (ANM 1, it).....	492	starre Kamera (ANM 1).....	303
Set-Light.....	445	statische Einstellung (ANM 1).....	303
Shallow Focus.....	340	statische Kamera.....	303
Shift Focus.....	342	Steadicam.....	273
Shooting Script (ANM 1).....	470	Steady Cam.....	273

Steady-Cam.....	273	Titeleinblendung (ANM 4).....	549
Steadycam.....	273	Ton.....	365
Stehkader.....	354	Ton aus dem Off.....	413
Stil Noir.....	461	Ton im Off.....	413
Still Frame.....	354	Ton im On.....	411
Stimme aus dem Off (ANM 1).....	414, 418	Ton-Atmosphäre.....	370
Stimme im Off (ANM 1).....	414	Tonabblende.....	400
Stimme(n) im On (ANM 1).....	411	Tonabblendung (ANM 1).....	400
Stop Motion (DEF 2, it).....	349	Tonanschluss.....	388
Stop Motion (KON 7).....	348	Tonaufblende (ANM 1).....	398
Straight Cut.....	493	Tonaufblendung.....	398
Straight-on Angle.....	199	Tonaufnahme (ANM 5).....	138
Streifenblende.....	531	Tonausblendung.....	400
Streiflicht.....	443	Tonband (ANM 3).....	365
Stummfilm.....	362	Tonblende.....	397
Stunts (KON 8).....	138	Tonbrücke.....	390
Subjektive.....	306	Toneinblendung.....	398
subjektive Aufnahme.....	306	Tonfilm.....	363
subjektive Einstellung.....	306	Tonkontinuität (ANM 2, it).....	389
subjektive Kamera.....	306	Tonmischung.....	379
subjektive Kameraeinstellung.....	306	Tonspur.....	365
subjektive Kameraperspektive.....	306	Tonüberblende (ANM 1).....	402
subjektive Perspektive.....	306	Tonüberblendung.....	402
subjektive Sicht.....	306	Tonübergang (ANM 2).....	397, 491
subjektiver Kamerablick.....	306	Tonübergang (ANM 4).....	506
subjektiver Kamerawinkel.....	306	Tonübergang (ANM 7).....	495
Subsequenz (ANM 1).....	146	Tonüberlappung.....	390
Supertotale.....	164	Top Shot.....	203
surcadrage (ANM 4).....	483	Top-Light.....	428
Surkadrage.....	482	Total.....	166
Synchronisation.....	381, 384	Totalansicht.....	166
synchronisieren.....	381, 384	Totalaufnahme.....	166
Synchronisieren.....	381, 384	Totale.....	166
Synchronisierung.....	381, 384	totale Ansicht.....	166
Szene.....	140	Totaleinstellung.....	166
Szenenauflösung.....	469	Tracking Shot.....	290
Szeneneinstellung.....	481	Tracking Shot (ANM 1).....	245
Szeneneröffnung (ANM 2).....	142	traditionelles Erzählkino.....	553
Szenenschließung (ANM 2).....	142	Transition.....	491
Szenenübergang (ANM 1, it).....	492	Travelling.....	244
Szenenwechsel (ANM 3).....	142	Travelling Shot.....	244
szenische Auflösung.....	469	Travelling-Aufnahme.....	244
T		Trickblenden.....	520
T.....	166	Trickübergänge (ANM 3).....	520
Tag-für-Nacht-Aufnahme.....	454	Turn-Over.....	530
Take.....	137	U	
Texteinblendung (ANM 4).....	549	über die Achse springen (ANM 3).....	656
Thirty-Degree-Rule.....	628	über die Handlungsachse springen (ANM 3).....	656
Three Quarter Shot.....	172	Über-Schulter-Einstellung.....	121
Three-point Lighting.....	432	Über-Schulter-Schuss.....	121
Tiefenmontage (ANM 1).....	473	Überblende.....	505
Tiefenmontage (ANM 5).....	473	Überblendeffekt.....	505
tiefenscharf.....	333	überblenden.....	505
Tiefenschärfe.....	333	Überblenden.....	505
Tiefenschärfebereich (ANM 2).....	338	Überblenden des Tons.....	402
tiefer Kamerablickwinkel.....	205	Überblendung.....	505

Überblendung des Tons.....	402	Verdichten.....	294
Überblickseinstellung.....	184	verengen.....	294
Überbrückungseinstellung.....	606	verfolgender Schwenk.....	233
Überdrehen (DEF 2).....	350	Verfolgungsaufnahme.....	261
Übergang (ANM 2).....	491	Verfolgungsfahrt.....	262
Übergangseffekte (ANM 3).....	498	Verfolgungsschwenk.....	233
Übergangseinstellung.....	608	Verfolgungssequenz (ANM 1).....	146
Überkopf-Aufnahme.....	203	verkantete Einstellung.....	214
überlappende Auflösung (KON 10).....	555	verkantete Kamera.....	214
Überlappung.....	390	verkantete Perspektive.....	214
Überleitung (ANM 2).....	491	verkanteter Kamerawinkel.....	212
Überleitungsmöglichkeiten (ANM 1).....	491	verkanteter Winkel.....	212
Übersichtsaufnahme.....	184	Verkantung der Kamera.....	214
Übersichtseinstellung.....	184	Verletzung der 180°-Regel (ANM 3).....	638
Übersichtsschwenk (ANM 3).....	226	Verletzung der 30°-Regel (ANM 2).....	630
Uhr-Form-Wischblende.....	525	verschachtelte Flashbacks (ANM 1).....	357
Uhrblende.....	525	verschachtelte Rückblenden (ANM 1).....	357
Umblättereffekt (ANM 1).....	529	verschommen.....	327
Umfahren.....	259	Vertical Wipe.....	528
Umfahrt.....	259	Vertigo Shot.....	298
Umgebungsgeräusch.....	370	Vertigo-Effekt.....	298
Umkreisen.....	259	Vertigo-Zoom.....	298
Umkreisung.....	259	vertikale Aufsicht.....	203
umschneiden.....	489	vertikale Fahrt.....	257
Umschneiden.....	489	vertikale Kamerafahrt.....	257
Umschnitt.....	489	vertikale Kamerakranfahrt.....	284
unbewegliche Kamera (ANM 1).....	303	vertikale Kranfahrt.....	284
unbewegte Kamera.....	303	vertikale Schieblende (ANM 1).....	528
unechte Kamerabewegung (ANM 1).....	292	vertikale Wischblende (ANM 1).....	528
unscharf.....	327	vertikaler Kameraschwenk.....	237
unscharf stellen.....	329	vertikaler Schwenk.....	237
unscharf werden (ANM 1, it).....	330	Vertikalschwenk.....	237
Unschärfe.....	325	Videospur (ANM 3, it).....	364
Unschärfe-Effekt (ANM 1).....	325	Vier-Punkt-Ausleuchtung (ANM 1).....	432
Unschärfeblende.....	542	Vier-Punkt-Beleuchtung (ANM 4).....	432
Unschärfenblende.....	542	Visual Track.....	364
Unschärfstellen.....	329	VO.....	418
Unschärfstellung.....	329	Vogelperspektive.....	203
unsichtbar erzählen (ANM 2).....	555	Voice-Over.....	418
unsichtbare Montage.....	553	Voice-Over-Erzähler (ANM 3).....	419
unsichtbarer Schnitt.....	553	Voice-Over-Information (ANM 3).....	419
unsichtbares Erzählen.....	553	Voice-Over-Kommentar (ANM 3).....	419
Unten-Standpunkt.....	205	Voice-Over-Sprecher (ANM 3).....	419
Unterdrehen (ANM 2).....	349	Vorausblende.....	359
Unterlicht.....	429	Vorausblende auf akustischer Ebene.....	395
Unterperspektive.....	205	vorausfahrende Kamera (ANM 2).....	264
unterschneiden (mit) (ANM 2).....	592	Vorausfahrt.....	264
Untersequenz (ANM 1).....	146	Vorblende.....	359
Untersicht.....	205	Vordergrund (ANM 1, it).....	178
Untersicht-Perspektive.....	205	Vordergrund (DEF 3, it).....	335
Untersichtaufnahme.....	205	Vordergrund (KON 1, it).....	335
Untertiteleinblendung (ANM 4).....	549	Vorderlicht.....	424
V		vorgezogener Ton.....	392
Verbindungseinstellung.....	608	Vorhangblende.....	528
Verbindungsformen (ANM 1).....	491	Vorkapich-Montage(sequenz).....	485
verdichten.....	294	Vorwärtsfahrt.....	248
		Vorziehen des Tons.....	392
		vorzoomen.....	294

Vorzoomen.....294

W

W.....164
 Wackelkamera.....270
 Wahl des Bildausschnitts (ANM 1).....151
 Wahrnehmungsachse.....646
 Wechsel der Einstellungsgrößen (ANM 5, it).....157
 Wechselschnitt.....677
 Wegblenden (ANM 1).....551
 Wegfahrt.....250
 wegschneiden (ANM 2).....601
 Wegschnitt.....600
 Wagsprung.....588
 Wegzoomen.....296
 weicher Einstellungswechsel (ANM 1).....506
 weicher Schnitt (ANM 1).....506, 555
 weicher Schnitt (ANM 2).....498
 weicher Tonübergang (ANM 4).....506
 weicher Übergang (ANM 1).....506
 weiches Licht.....423
 Weichzeichnen.....331
 Weichzeichner.....331
 Weichzeichner-Effekt.....331
 Weichzeichnung.....331
 Weißblende.....519
 Weit.....164
 Weit-Einstellung.....164
 Weitaufnahme.....164
 Weite.....164
 weite Aufnahme.....164
 weite Einstellung.....164
 weite Einstellungsgröße (ÜV).....158
 Weite Totale.....164
 Wipe.....522
 Wipe (ANM 2).....520
 Wipe-Effekt.....522
 Wischblende.....522
 Wischeffekt (ÜV) (ANM 2).....232
 Wischer.....230, 232
 Wischer (ANM 1).....522
 WT.....164

X

X-Blende.....505

Z

Zeigertrick.....525
 Zeitlupe.....350
 Zeitlupenaufnahme.....350
 Zeitlupendarstellung.....350
 Zeitlupeneffekt.....350
 Zeitraffer.....348
 Zeitrafferaufnahme.....348
 Zeitrafferdarstellung.....348
 Zeitraffereffekt.....348
 Zeitraffertechnik.....348
 Zerreißblende.....534
 Zoom.....291
 Zoom nach hinten.....296
 Zoom nach vorn.....294
 Zoom zurück.....296
 Zoom-Back.....296
 Zoom-In.....294
 Zoom-Out.....296
 Zoom-Ranfahrt.....294
 Zoom-Rückfahrt.....296
 Zoomaufnahme.....291
 Zoombewegung.....291
 zoomen.....291
 Zoomen.....291
 Zoomfahrt.....291
 Zufahrt.....248
 zurückschneiden (ANM 2).....589
 zurückspringen (ANM 2).....589
 Zurücksprung.....588
 zurückzoomen.....296
 zusammenmontieren (KON 4).....688
 zusammenschneiden (DEF 4).....687
 Zwei-Punkt-Beleuchtung (ANM 4).....432
 Zwischenbild.....591
 zwischenschneiden (ANM 2).....592
 Zwischenschnitt.....591
 Zwischentitel (ANM 4).....549

$\frac{3}{4}$

$\frac{3}{4}$ Gegenlicht (ANM 3).....444

7.2 Index Italienisch

A	
a fuoco.....	321
a salire.....	239
a salire (KON 4).....	258
a scendere.....	240
a schiaffo.....	300
a schiaffo.....	231
accelerato.....	349
accelerato.....	349
accelerazione.....	349
accelerazione del movimento.....	349
acrobazie (KON 8, de).....	138
affiorare.....	549
aggiustamenti d'inquadratura (ANM).....	302
aggiustamenti di campo (ANM).....	302
aggiustare l'inquadratura.....	301
al ralenti.....	351
al rallentatore.....	351
alternarsi nel montaggio (ANM 3, de).....	679
altezza dell'inquadratura.....	217
altezza della macchina da presa.....	217
altezza standard.....	200
angolato dal basso.....	206
angolato dall'alto.....	202
angolazione.....	196
angolazione a piombo.....	204
angolazione da destra (ANM).....	211
angolazione da sinistra (ANM).....	211
angolazione dal basso.....	206
angolazione dall'alto.....	202
angolazione dall'alto e dal basso e altezza standard (ÜV).....	197
angolazione di ripresa.....	196
angolazione e inclinazione.....	195
angolazione frontale.....	209
angolazione laterale.....	211
angolazione laterale da destra (ANM).....	211
angolazione laterale da sinistra (ANM).....	211
angolazione laterale e frontale (ÜV).....	198
angolazione obliqua (ANM 2).....	216
angolazione soggettiva.....	307
angolazione supina.....	208
angolazione, inclinazione e altezza della mdp.....	194
angolo di ripresa.....	196
anticipazione.....	393
anticipazione sonora.....	393
apertura a iride.....	537
apertura della scena (ANM 2, de).....	142
apertura della sequenza (ANM 2, de).....	146
apparire.....	549
apparizione.....	549
aprire in dissolvenza.....	501
area a fuoco (ANM 3).....	338
ascensore.....	258
asse d'azione.....	644
asse del movimento.....	652
asse dell'azione.....	644
asse della macchina di presa.....	647
asse di ripresa.....	647
asse ottico.....	647
asse ottico di ripresa.....	647
assolvenza.....	501
assolvenza a nero (ANM 3).....	514
assolvenza da bianco.....	511
assolvenza da nero.....	509
assolvenza dal bianco.....	511
assolvenza dal nero.....	509
attacco.....	561
attacco duro (ANM 2).....	624
attacco duro (ANM 4).....	496
attacco per angolazioni corrispondenti.....	669
attacco per angolazioni simmetriche.....	669
attacco per controcampo (ANM 3).....	676
attacco per ingrandimento.....	584
attacco per riduzione (ANM 1).....	584
attacco per scavalcamento (ANM 3).....	658
attacco sul movimento.....	576
attacco sull'asse.....	581
audio.....	366
avampiano (KON 1).....	335
B	
back light.....	431
C	
cadrage.....	152
cambiamento dell'inquadratura.....	489
cambiamento di fuoco.....	344
cambiamento di inquadratura.....	489
cambiamento di piano.....	489
cambiamento di scena (ANM 3, de).....	142
cambiare il fuoco.....	344
cambio dell'inquadratura.....	489
cambio di fuoco.....	344
cambio di fuoco.....	342
cambio di inquadratura.....	489
cambio di piano.....	489
cambio di scena (ANM 3, de).....	142
camera a mano.....	270
camera a spalla.....	270
camera car.....	285
camera fissa.....	303

camera scatenata.....	268	carrello.....	246
camera svincolata.....	268	carrello a precedere.....	264
campi.....	158	carrello a seguire.....	262
campi di ripresa.....	158	carrello all'indietro.....	251
campi e piani.....	156	carrello ascensore.....	258
campi/controcampi (ANM 3).....	672	carrello avanti.....	248
campi/controcampi singoli (ANM 2).....	672	carrello circolare.....	260
campo.....	117	carrello ferrovia.....	290
campo (di ripresa).....	158	carrello ferrovia (ANM 2).....	290
campo (di ripresa).....	124	carrello in avanti.....	248
campo (di ripresa) (ANM 3).....	157	carrello indietro.....	251
campo e fuori campo.....	117	carrello laterale.....	255
campo lunghissimo.....	164	carrello laterale.....	252
campo lungo.....	166	carrello ottico.....	292
campo medio.....	168	carrello verticale.....	258
campo totale.....	185	catch light.....	442
campo visivo (ANM 1).....	125	chiaroscurale.....	464
campo/controcampo.....	669	chiaroscurato.....	464
campo/controcampo a piani singoli (ANM 2).....	672	chiaroscuro.....	464
campo/controcampo di profilo (ANM 2).....	672	chiave alta.....	451
campo/controcampo di quinta (ANM 2).....	672	chiave bassa.....	453
campo/controcampo di tre quarti (ANM 2).....	672	chiudere in dissolvenza.....	503
campo/controcampo frontale (ANM 2).....	672	chiusura a iride.....	539
campo/fuori campo.....	117	chiusura della scena (ANM 2, de).....	142
carrellare.....	246	cinema classico.....	555
carrellare avanti.....	248	cinema dell'illusione di realtà.....	555
carrellare in avanti.....	248	cinema della trasparenza.....	555
carrellare indietro.....	251	cinema hollywoodiano (classico).....	555
carrellata.....	246	cinema muto.....	362
carrellata a 180° (ANM 2, de).....	260	cinema noir.....	462
carrellata a 360°.....	260	cinema primitivo (KON 1).....	471
carrellata a mano (ANM 4).....	247	cinema sonoro.....	363
carrellata a mano (ANM).....	272	cinepresa scatenata.....	268
carrellata a precedere.....	264	CL.....	166
carrellata a seguire.....	262	classica.....	555
carrellata aerea.....	287	CLL.....	164
carrellata aerea eseguita dall'elicottero (ÜV).....	289	CM.....	168
carrellata all'indietro.....	251	colonna audio.....	366
carrellata avanti.....	248	colonna degli effetti.....	372
carrellata circolare.....	260	colonna degli effetti sonori.....	372
carrellata eseguita con una gru (ÜV).....	282	colonna dei dialoghi.....	368
carrellata in avanti.....	248	colonna dialoghi.....	368
carrellata indietro.....	251	colonna effetti.....	372
carrellata laterale.....	255	colonna effetti e rumori.....	372
carrellata laterale.....	252	colonna effetti sonori.....	372
carrellata meccanica (ANM 3).....	247	colonna internazionale.....	377
carrellata orizzontale (ANM 3).....	256	colonna musicale.....	376
carrellata orizzontale eseguita con una gru (ÜV).....	283	colonna musicale.....	374
carrellata ottica.....	292	colonna musiche.....	376
carrellata ottica all'indietro.....	297	colonna musiche.....	374
carrellata ottica in avanti.....	294	colonna rumori.....	372
carrellata panoramica (ANM 3, de).....	245	colonna sonora.....	366
carrellata parallela (ANM 2).....	256	colonna sonora in presa diretta.....	387
carrellata semicircolare (ANM 1).....	260	colonna sonora internazionale.....	377
carrellata semicircolare (ANM 2, de).....	260	colonna sonora musicale.....	376
carrellata verticale.....	258	colonna sonora musicale.....	374
carrellata verticale eseguita con una gru (ÜV).....	284	colonna sonora rumori (di fondo).....	372
carrello.....	276	colonna visiva.....	364

commento (musicale) fuori campo (ANM 2).....	416	dialogo in campo/controcampo (ANM 1).....	672
commento audio (ANM 1, de).....	368	dialogo in presa diretta (ANM 3, de).....	386
commento del film (ANM 3).....	376	didascalie (ANM 4, de).....	549
commento fuori campo (ANM 2).....	416	didascalie in sovrimpressione (ANM 4, de).....	549
commento musicale.....	376	diegesi.....	115
commento off (ANM 2).....	416	diegetico.....	457
commento over (ANM 3).....	420	diegetico.....	404
comparire.....	549	diegetico.....	115
comparsa.....	549	diegetico esteriore.....	408
continuità.....	558	diegetico interiore.....	410
continuità classica.....	558	disinquadratura (KON 6).....	153
continuità del movimento (ANM 1).....	578	dissolvenza (ANM 2).....	498
continuità della linea del movimento (ANM 1).....	574	dissolvenza a bianco.....	515
continuità sonora (ANM 2).....	389	dissolvenza a chiudere.....	503
continuity.....	558	dissolvenza a nero.....	513
contre-plongée.....	208	dissolvenza a tendina.....	523
contre-plongée.....	206	dissolvenza ad aprire.....	501
controcampo.....	674	dissolvenza al bianco.....	515
controluce.....	440	dissolvenza al nero.....	513
controluce.....	439	dissolvenza audio.....	397
controluce.....	431	dissolvenza audio in apertura.....	399
controluce a tre quarti (ANM 3, de).....	444	dissolvenza audio in chiusura.....	401
convenzioni classiche.....	555	dissolvenza audio in entrata.....	399
cornice.....	483	dissolvenza audio in uscita.....	401
correzione (di macchina).....	301	dissolvenza audio incrociata.....	403
correzione dell'inquadratura.....	301	dissolvenza bianca.....	519
correzione di campo.....	301	dissolvenza con raccordo.....	508
correzione di fuoco.....	344	dissolvenza con sfocatura (ANM).....	544
craning.....	284	dissolvenza d'apertura.....	501
cronometro.....	525	dissolvenza da bianco.....	511
cross fade.....	507	dissolvenza da nero.....	509
crossfade.....	403	dissolvenza dal bianco.....	511
cut.....	495	dissolvenza dal nero.....	509
cut-back.....	590	dissolvenza dal nero in apertura.....	509
cut-in.....	586	dissolvenza di chiusura.....	503
D		dissolvenza in apertura.....	501
D.....	181	dissolvenza in apertura dal nero.....	509
dal basso (ANM 3).....	206	dissolvenza in bianco.....	515
dall'alto (ANM 3).....	202	dissolvenza in bianco (ANM 2).....	519
day for night.....	455	dissolvenza in chiusura.....	503
décadage (KON 6).....	153	dissolvenza in chiusura su nero.....	513
découpage.....	471	dissolvenza in entrata.....	501
découpage analitico (DEF 3).....	559	dissolvenza in entrata (ANM 1).....	399
découpage classico.....	555	dissolvenza in entrata dal bianco.....	511
découpage in profondità di campo (ANM 2).....	474	dissolvenza in entrata dal nero.....	509
découpage tecnico (ANM 1, de).....	470	dissolvenza in ingresso (ANM 1).....	399
deep focus.....	334	dissolvenza in ingresso (ANM 2).....	501
DETT.....	181	dissolvenza in nero.....	513
dettaglio.....	181	dissolvenza in nero (ANM 2).....	517
di fronte (ANM 4).....	210	dissolvenza in nero ad aprire (ANM 2).....	510
di inquadrature campo/controcamp.....	669	dissolvenza in uscita.....	503
di profilo (ANM 2).....	672	dissolvenza in uscita (ANM 1).....	401
di quinta.....	122	dissolvenza incrociata.....	507
di quinta (ANM 1).....	123	dissolvenza incrociata con raccordo (ÜV) (ANM 1).....	508
di tre quarti (ANM 2).....	672	dissolvenza incrociata con sfocatura (ANM).....	544
diaframma (ANM 1, de).....	498	dissolvenza incrociata sonora.....	403
		dissolvenza nel bianco.....	515
		dissolvenza nel nero.....	513

dissolvenza nera.....	517	effetto sipario (ÜV) (ANM 2).....	528
dissolvenza sonora.....	397	effetto spirale (ANM 1).....	532
dissolvenza sonora in apertura.....	399	effetto tendina.....	523
dissolvenza sonora in chiusura.....	401	effetto transizione a lancette di orologio (ANM 1).....	525
dissolvenza sonora incrociata.....	403	effetto Vertigo.....	299
dissolvenza su bianco.....	515	emergere.....	549
dissolvenza su nero.....	513	entfesselte Kamera.....	268
dissolvenza sul bianco.....	515	errore di attacco.....	565
dissolvenza sul nero.....	513	errore di continuità.....	565
dissolvenza verso il bianco.....	515	establishing shot.....	188
dissolvenza verso il nero.....	513	esteriore.....	408
dissolvenze e tendine (ANM 1).....	498	esterno.....	408
dissolvenze, tendine e iridi (ÜV).....	498	esterno notte.....	456
dissolvere al bianco.....	515	extradiegetico.....	458
dissolvere al nero.....	513	extradiegetico.....	406
dissolvere dal bianco.....	511	extradiegetico (ANM 1).....	115
dissolvere dal nero.....	509	eye-light.....	442
dissolvere nel bianco.....	515		
dissolvere nel nero.....	513	F	
dissolvere sul bianco.....	515	fade in.....	501
dissolvere sul nero.....	513	fade out.....	503
distanza di ripresa (ANM 3, de).....	156	falsa soggettiva.....	316
dolly.....	277	falso raccordo.....	565
dolly in avanti (ANM 1).....	278	falso raccordo di sguardo (ANM 2).....	570
dolly verticale (ANM 1).....	278	falso raccordo di sguardo (ANM 3).....	566
doppiaggio.....	385	fast motion.....	349
doppiare.....	385	FC.....	119
		fermo fotogramma.....	355
E		fermo immagine.....	355
edge light (ANM 2).....	440	FI.....	170
effetti di transizione (ANM 4).....	499	figura intera.....	170
effetti sonori.....	373	fill light.....	437
effetti sonori.....	372	film a basso costo (KON 8, de).....	138
effetto "sfoglia pagina" (ANM 1).....	529	film in lingua originale (ANM 1, de).....	386
effetto "volta pagina" (ANM 1).....	529	film low-budget (KON 8, de).....	138
effetto „filato“.....	232	film muto.....	362
effetto „quadro nel quadro“.....	483	film noir.....	462
effetto „veneziana“.....	531	film sonoro.....	363
effetto a tendina.....	523	flash.....	596
effetto cerchio (ANM 1).....	533	flash cut.....	596
effetto cerchio (ANM 2).....	536	flashback.....	357
effetto cerchio in apertura (ANM 2).....	538	flashback incastrati uno nell'altro (ANM 1, de).....	357
effetto cerchio in chiusura (ANM 2).....	540	flashback sonoro.....	396
effetto Chaplin (ANM 1).....	349	flashforward.....	360
effetto cornice.....	483	flashforward sonoro.....	395
effetto di accelerazione.....	349	flou.....	331
effetto di chiaroscuro.....	464	focalizzare.....	323
effetto di picture-in-picture.....	547	focalizzarsi (ANM 1).....	324
effetto di quadro nel quadro.....	483	focalizzazione.....	323
effetto di rallentamento (ANM 1).....	352	follow focus.....	345
effetto flou.....	331	fondù.....	503
effetto iride.....	536	fondù a bianco.....	515
effetto Kulesov.....	689	fondù a nero.....	513
effetto notte.....	455	fondù al nero.....	513
effetto orologio (ANM 1).....	525	fondù di apertura.....	501
effetto rallentatore (ANM 1).....	352	fondù di chiusura.....	503
effetto Rembrandt.....	460	fondù in apertura.....	501

fondu in chiusura.....	503	in chiave bassa.....	453
fonti di luce in campo (ANM 2).....	117	in contre-plongée (KON 2).....	206
form cut.....	618	in controcampo (ANM 3).....	668
fotogramma.....	129	in plongée (ANM 3).....	202
fotogramma fisso.....	355	in presa diretta.....	387
frame.....	129	in profondità di campo (ANM 3, de).....	334
frammentazione della scena (KON 4).....	471	in sovrimpressione (ANM 4, de).....	549
frontale (ANM 4).....	210	inclinazione.....	212
frontalmente.....	209	inclinazione normale.....	213
ftg.....	129	inclinazione obliqua.....	215
fuoco selettivo.....	340	incorniciatura.....	483
fuori campo.....	119	infrazione del raccordo di direzione (ANM 2).....	574
fuori campo sonoro.....	415	infrazione del raccordo di posizione (ANM).....	580
fuori fuoco.....	328	infrazione del raccordo di sguardo (ANM 2).....	570
fuori fuoco.....	325	infrazione del raccordo di sguardo (ANM 2).....	566
fuoricampo.....	119	infrazione del raccordo sull'asse (ANM 2).....	582
G		infrazione del raccordo sull'asse (ANM 2).....	582
genere noir.....	462	infrazione del raccordo sull'asse e della regola dei 30° (ANM 2).....	582
grandezza scalare (ANM 3).....	157	infrazione del raccordo sull'asse e della regola dei 30° (ANM 2).....	582
gru.....	279	infrazione della norma dei 30° (ANM 2).....	631
H		infrazione della regola dei 180° (ANM 1).....	640
hard cut (ANM 2).....	624	infrazione della regola dei 30° (ANM 2).....	631
hard cut (ANM 4).....	496	inquadrare.....	152
high-key.....	451	inquadrare.....	134
I		inquadrare ad altezza di sguardo.....	200
iconizzato (ANM 3).....	499	inquadrare dal basso.....	206
illuminazione a tre luci.....	433	inquadrare dall'alto.....	202
illuminazione a tre punti.....	433	inquadrare di fronte.....	209
illuminazione chiaroscurale.....	464	inquadrare frontalmente.....	209
illuminazione contrastata (ANM).....	422	inquadratura.....	152
illuminazione di base.....	446	inquadratura.....	134
illuminazione di taglio.....	427	inquadratura „re-establishing“.....	191
illuminazione diffusa.....	423	inquadratura (in) contre-plongée.....	208
illuminazione diretta.....	422	inquadratura (in) plongée.....	204
illuminazione high-key.....	451	inquadratura (in) plongée.....	202
illuminazione in chiave alta.....	451	inquadratura a piombo.....	204
illuminazione in chiave bassa.....	453	inquadratura a ripresa fissa.....	303
illuminazione laterale.....	427	inquadratura ad altezza di sguardo.....	200
illuminazione low-key.....	453	inquadratura ad altezza ribassata.....	219
illuminazione marcata (ANM).....	449	inquadratura angolata dal basso (verso l'alto).....	206
illuminazione neutra.....	448	inquadratura angolata dall'alto (verso il basso).....	202
illuminazione Rembrandt.....	460	inquadratura cinematografica.....	152
immagine (ANM 5).....	136	inquadratura cinematografica.....	134
immagine cinematografica (ANM 5).....	136	inquadratura contre-plongée.....	206
immagine filmica (ANM 1, de).....	129	inquadratura d'ambientazione.....	188
immagine filmica (ANM 2, de).....	129	inquadratura d'apertura (ANM 1).....	136
immagine filmica (ANM 5).....	136	inquadratura d'entrata (ANM 1).....	136
immagine fissa (ANM).....	355	inquadratura d'insieme.....	185
immagine inserita.....	547	inquadratura dal basso.....	206
in.....	117	inquadratura dal basso all'alto (ANM 2).....	206
in campo.....	117	inquadratura dal basso verso l'alto.....	206
in campo/controcampo (ANM 4).....	672	inquadratura dall'alto.....	202
in chiave alta.....	451	inquadratura dall'alto al basso.....	202
		inquadratura dall'alto verso il basso.....	202
		inquadratura di fondazione.....	188
		inquadratura di lunga durata (ANM 2).....	480

inquadratura di quinta.....	122
inquadratura di raccordo.....	609
inquadratura di reazione.....	604
inquadratura di transizione.....	609
inquadratura finale (ANM 1).....	136
inquadratura fissa.....	303
inquadratura frontale.....	209
inquadratura in contre-plongée.....	206
inquadratura in contre-plongée dal basso.....	206
inquadratura in piano (normale).....	213
inquadratura in soggettiva.....	307
inquadratura inclinata.....	215
inquadratura iniziale (ANM 1).....	136
inquadratura lunga (ANM 1).....	479
inquadratura lunga (ANM 2).....	479
inquadratura master.....	185
inquadratura nell'inquadratura.....	483
inquadratura obliqua.....	215
inquadratura oggettiva.....	317
inquadratura ravvicinata (ANM 2).....	178
inquadratura rialzata.....	218
inquadratura ribassata.....	219
inquadratura semisoggettiva.....	312
inquadratura soggettiva.....	307
inquadratura statica.....	303
inquadratura supina.....	208
inquadratura zenitale.....	204
inquadratura-ponte.....	606
inquadratura-sequenza (ANM 1).....	479
inquadrature campo/controcampo.....	669
inquadrature di campo e controcampo.....	669
inquadrature in campo/controcampo.....	669
inserimento.....	549
inserimento del commento (ANM 5, de).....	398
inserimento del suono (ANM 5, de).....	398
inserire.....	549
inserire in sovrimpressione (ANM 4, de).....	549
inserire un titolo in sovrimpressione (ANM 4, de).....	549
insert.....	593
insertare.....	593
inserto.....	601
inserto.....	599
inserto.....	593
interiore.....	410
interno.....	410
intradiegetico.....	457
intradiegetico.....	404
intradiegetico.....	115
iride.....	536
iride in apertura.....	537
iride in chiusura.....	539
iris.....	536

J

j-cut.....	393
jump cut.....	622

K

key light.....	435
kicker.....	441
kicker light.....	441

L

l-cut.....	394
lavorazione (ANM 1).....	139
linea centrale.....	644
linea d'azione.....	644
linea dei 180°.....	644
linea del movimento.....	652
linea dell'azione.....	644
linea dello sguardo.....	650
linea di sguardo.....	650
linea immaginaria (ANM 1).....	645
long take (ANM 2).....	479
low budget (KON 8, de).....	138
low-key.....	453
luce base (DEF 3, de).....	446
luce chiave.....	435
luce complementare (ANM 1).....	437
luce dal basso.....	429
luce dall'alto.....	428
luce degli effetti.....	447
luce dei capelli (ANM 2).....	439
luce di base.....	446
luce di riempimento.....	437
luce di schiarita.....	437
luce di sfondo.....	445
luce di spalle (ANM 2).....	431
luce di taglio.....	427
luce di taglio a 90° (ÜV) (ANM 2).....	444
luce diegetica.....	457
luce diffusa.....	423
luce diretta.....	422
luce dominante.....	435
luce dura.....	422
luce extradiegetica.....	458
luce fondamentale.....	435
luce frontale.....	425
luce fuori campo (ANM 2).....	120
luce in campo (ANM 2).....	117
luce intradiegetica.....	457
luce kicker.....	441
luce laterale.....	427
luce laterale a 90° (ÜV) (ANM 2).....	444
luce modellante (ANM 1).....	444
luce morbida.....	423
luce non diegetica.....	458
luce per il fondale.....	445
luce per la scenografia.....	445
luce primaria.....	435
luce principale.....	435
luce radente.....	444
luce Rembrandt.....	460

luce secondaria.....	437
lunga ripresa (KON 4).....	478
lunga ripresa senza stacchi (ANM 2).....	479

M

M.F.....	176
macchina a mano.....	270
macchina a seguire.....	261
macchina a spalla.....	270
macchina da presa „svincolata“.....	268
macchina da presa fissa.....	303
macchina fissa.....	303
mantenere in campo (ANM 2).....	263
mantenere in campo (ANM).....	234
marcia indietro.....	353
master.....	185
master shot.....	185
match on action.....	576
MB.....	176
MCL.....	168
mdp ferma.....	303
mdp fissa.....	303
mdp immobile.....	303
mediana.....	644
messa a fuoco.....	323
messa a fuoco selettiva.....	340
messa fuori fuoco.....	329
messa in quadro (ANM 3).....	153
mettere a fuoco.....	323
mettere fuori fuoco.....	329
mettere in cornice (ANM 2).....	484
mezza figura.....	176
mezzo busto.....	176
mezzo campo lungo.....	168
mezzo primo piano.....	176
mezzo totale.....	170
MF.....	176
missaggio.....	379
missaggio sonoro.....	379
missare.....	379
mix.....	379
modello classico.....	555
modello hollywoodiano.....	555
montage-sequence.....	487
montaggio.....	468
montaggio „visibile“.....	626
montaggio a graffa.....	487
montaggio a sintagma alternato.....	679
montaggio alla Griffith.....	679
montaggio alternato.....	679
montaggio americano (ANM 1).....	556
montaggio analitico (DEF 1).....	471
montaggio campo/controcampo.....	669
montaggio cinematografico.....	468
montaggio classico.....	555
montaggio continuo.....	555
montaggio del cinema a découpage classico.....	555

montaggio della continuità.....	555
montaggio discontinuo.....	626
montaggio ellittico (ANM 3).....	617
montaggio formale (ANM 1).....	618
montaggio formale (ANM 3).....	617
montaggio in parallelo.....	683
montaggio incrociato.....	679
montaggio interno.....	473
montaggio interno al piano.....	473
montaggio interno al quadro.....	473
montaggio interno all'inquadratura.....	473
montaggio invisibile.....	555
montaggio invisibile hollywoodiano.....	555
montaggio montaggio in campo/controcampo.....	669
montaggio narrativo classico.....	555
montaggio parallelo.....	683
montaggio per analogia formale (ANM 1).....	618
montaggio per analogia formale (ANM 3).....	617
montaggio per contrasto (ANM 1, de).....	683
montaggio sul movimento (ANM 1).....	578
montaggio-sequenza.....	487
montare.....	468
montare in consecuzione (KON 8).....	594
montare in controcampo (ANM 2, de).....	674
montare in controcampo (ANM 3, de).....	668
montare in modo alternato (ANM 3, de).....	679
montare in parallelo.....	683
movimento (di macchina) in avanti (ANM 2).....	249
movimento (di macchina) indietro (ANM 1).....	251
movimento con la gru.....	282
movimento da raccordare (ANM 3).....	578
movimento della cinepresa.....	222
movimento della gru.....	282
movimento della macchina da presa.....	222
movimento della mdp.....	222
movimento della mdp con una gru.....	282
movimento di macchina.....	222
movimento di panoramica.....	225
movimento di travelling.....	266
movimento di zoom.....	292
movimento orizzontale eseguito con una gru (ÜV).....	283
movimento panoramico (ANM 1).....	227
mpd al livello degli occhi.....	200
MPP.....	176
musica fuori campo (ANM 1).....	416
musica in (ANM 1).....	412
musica in campo (ANM 1).....	412
musica off (ANM 1).....	416
musica over (ANM 2).....	417
muto.....	362

N

narratore extradiegetico (ANM 1).....	407
narratore extradiegetico (ANM 4).....	420
narrazione cinematografica classica.....	555
narrazione classica.....	555
nitidezza.....	320

nitido.....	321
non diegetico.....	458
non diegetico.....	406
non iconizzato (ANM 3).....	499
non-diegetico (ANM 1).....	115
norma dei 30°.....	630
notte americana.....	455

O

off.....	119
oggettiva.....	317
orologio.....	525
osservare la regola dei 180° (ANM 1).....	640
outtake (ANM 3, de).....	138

P

P.P.....	177
P.P.P.....	180
PA.....	173
panoramica.....	225
panoramica a 360 gradi.....	235
panoramica a 360°.....	235
panoramica a frusta (ANM 1).....	231
panoramica a salire.....	239
panoramica a scendere.....	240
panoramica a schiaffo.....	231
panoramica a seguire.....	233
panoramica alto-basso.....	240
panoramica basso-alto.....	239
panoramica circolare.....	235
panoramica d'apertura (ANM 5, de).....	225
panoramica da destra a sinistra.....	229
panoramica da destra verso sinistra.....	229
panoramica da sinistra a destra.....	228
panoramica da sinistra verso destra.....	228
panoramica dal basso in alto.....	239
panoramica dal basso verso l'alto.....	239
panoramica dall'alto in basso.....	240
panoramica dall'alto verso il basso.....	240
panoramica destra-sinistra.....	229
panoramica di 360° (ANM).....	236
panoramica diagonale.....	242
panoramica diagonale a 360° (ÜV).....	243
panoramica filata.....	232
panoramica iniziale (ANM 5, de).....	225
panoramica obliqua.....	242
panoramica obliqua a 360° (ÜV).....	243
panoramica orizzontale.....	227
panoramica orizzontale da destra a sinistra.....	229
panoramica orizzontale da destra verso sinistra.....	229
panoramica orizzontale da sinistra a destra.....	228
panoramica orizzontale da sinistra verso destra.....	228
panoramica orizzontale destra-sinistra.....	229
panoramica orizzontale sinistra-destra.....	228
panoramica orizzontale verso destra.....	228
panoramica orizzontale verso sinistra.....	229

panoramica sinistra-destra.....	228
panoramica verso destra.....	228
panoramica verso il basso.....	240
panoramica verso l'alto.....	239
panoramica verso sinistra.....	229
panoramica verticale.....	238
panoramica verticale alto-basso.....	240
panoramica verticale basso-alto.....	239
panoramica verticale dal basso in alto.....	239
panoramica verticale dal basso verso l'alto.....	239
panoramica verticale dall'alto in basso.....	240
panoramica verticale dall'alto verso il basso.....	240
panoramica verticale verso il basso.....	240
panoramica verticale verso l'alto.....	239
panoramica volée.....	232
panoramicare.....	225
PART.....	183
particolare.....	183
passaggio (ANM 1).....	492
passaggio da un'inquadratura all'altra (ANM).....	490
passaggio da un'inquadratura alla successiva (ANM 1).....	492
passaggio da una scena all'altra (ANM 3, de).....	142
passaggio da una scena/sequenza alla successiva (ANM 1).....	492
passaggio fra scene/sequenze (ANM 1).....	492
passaggio morbido (ANM 1).....	507
passaggio morbido (ANM 5).....	499
passaggio non iconizzato (ANM 3).....	499
passare da un'inquadratura all'altra (ANM).....	490
PdC.....	338
pdc.....	338
PdC.....	334
pdc.....	334
piani.....	161
piani di ripresa.....	161
piani e campi (ANM 1).....	157
piano.....	134
piano (di ripresa).....	161
piano (di ripresa) (ANM 3).....	157
piano americano.....	173
piano autonomo (ANM 3).....	480
piano d'ambientazione.....	188
piano d'ascolto.....	604
piano d'insieme.....	185
piano di base (ANM 2).....	210
piano di fondazione.....	188
piano di transizione.....	609
piano fisso.....	303
piano focale.....	339
piano intermedio (KON 1).....	335
piano intermedio (KON 1).....	335
piano medio.....	176
piano oggettivo.....	317
piano ravvicinato (ANM 2).....	178
piano sequenza.....	478
piano singolo (ANM 2).....	672
piano-base (ANM 2).....	210

piano-sequenza di apertura (ANM 4).....	480	raccordo di direzione dello sguardo.....	569
picture-in-picture.....	547	raccordo di direzione di sguardi.....	571
pivot shot (ÜV).....	611	raccordo di direzione di sguardo.....	569
plongée.....	204	raccordo di movimento.....	576
plongée.....	202	raccordo di posizione.....	579
plongée aerea.....	204	raccordo di posizione "sbagliato" (ANM).....	580
plongée aerea.....	202	raccordo di sguardi.....	571
PM.....	176	raccordo di sguardo.....	569
point of view shot.....	307	raccordo per analogia di forma (ÜV).....	618
ponte sonoro.....	391	raccordo per analogia di forma e/o di movimento (ÜV).....	616
post-sincronizzazione.....	382	raccordo per analogia formale (ÜV).....	618
postproduzione.....	126	raccordo sbagliato.....	565
PP.....	177	raccordo scorretto.....	565
PPP.....	180	raccordo sonoro.....	388
presa diretta.....	387	raccordo sul movimento.....	576
presa diretta del sonoro (ANM).....	387	raccordo sul sonoro.....	388
presa diretta del suono (ANM).....	387	raccordo sull'asse.....	581
presa diretta delle voci (ANM).....	387	raccordo sull'asse (ottico) di ingrandimento.....	584
primitivo piano.....	180	raccordo sull'asse (ottico) di riduzione (ANM 1).....	590
primo piano.....	177	raccordo sull'asse (ottico) di riduzione (ANM 1).....	584
primo piano (DEF 3).....	335	raccordo sull'asse in avanti.....	584
primo piano d'ascolto (ANM 1).....	605	raccordo sull'asse indietro (ANM 1).....	590
primo piano ravvicinato (ANM 2).....	178	raccordo sull'asse indietro (ANM 1).....	584
profilo (ANM 2).....	672	raccordo sull'asse ottico.....	581
profondità di campo.....	338	raccordo sull'azione.....	576
profondità di campo.....	334	raccordo sullo sguardo.....	569
profondità di fuoco (ANM 4).....	338	ralenti.....	351
pseudo-soggettiva.....	312	rallentato.....	351
punto di messa a fuoco (ANM).....	339	rallentato.....	351
punto di taglio (ANM 8, de).....	495	rallentatore.....	351
punto di vista della macchina da presa (ANM 2).....	194	re-establishing shot.....	191
punto focale (KON 2, de).....	542	recadrage.....	301
push (ANM 1).....	527	reframing.....	301
push-off (ANM 1).....	527	regia classica.....	555
Q		registrare (ANM 5, de).....	138
quadro (ANM 5).....	136	registrazione (ANM 5, de).....	138
quadro all'interno del quadro.....	483	registrazione in presa diretta (ANM).....	387
quadro fisso (ANM).....	355	regola dei 180°.....	639
quadro nel quadro.....	483	regola dei 30°.....	630
quinta.....	122	reinquadratura.....	301
R		retake (ANM 3, de).....	138
racconto classico.....	555	reverse zoom.....	297
raccordare sul movimento.....	576	rifocalizzare (KON 6).....	324
raccordare sul sonoro.....	388	rim light (ANM 2).....	439
raccordare sull'asse.....	581	rimettere a fuoco (KON 5).....	323
raccordare sullo sguardo.....	569	riprendere.....	139
raccordi in campo/controcampo.....	669	riprendere dal basso.....	206
raccordo.....	561	riprendere dall'alto.....	202
raccordo „irregolare“.....	565	riprendere di fronte.....	209
raccordo degli sguardi.....	571	riprendere frontalmente.....	209
raccordo di direzione.....	574	riprendere lateralmente.....	211
raccordo di direzione "sbagliato" (ANM 2).....	574	ripresa.....	139
raccordo di direzione degli sguardi.....	571	ripresa a marcia indietro.....	353
raccordo di direzione del movimento.....	574	ripresa a mdp fissa.....	303
		ripresa a piombo.....	204
		ripresa accelerata.....	349
		ripresa aerea.....	287

ripresa al ralenti (ANM 1).....	352	scena.....	142
ripresa al rallentatore (ANM 1).....	352	scena d'apertura (ANM 1).....	143
ripresa cinematografica.....	139	scena d'azione (ANM 1).....	143
ripresa con l'elicottero.....	289	scena di dialogo (ANM 1).....	143
ripresa dal basso.....	206	scena di dialogo in campo e controcampo (ANM 1).....	143
ripresa dall'alto.....	202	scena eliminata (ANM 3, de).....	138
ripresa dall'elicottero.....	289	scena finale (ANM 1).....	143
ripresa di lunga durata (ANM 2).....	480	scena iniziale (ANM 1).....	143
ripresa eseguita con una gru.....	282	scena senza stacchi (ÜV).....	481
ripresa eseguita da gru.....	282	scena tagliata (ANM 3, de).....	138
ripresa eseguita da una gru.....	282	sceneggiatura desunta (DEF 1).....	471
ripresa fissa.....	303	schema dei tre punti luce.....	433
ripresa in linea.....	209	schema hollywoodiano del découpage.....	555
ripresa in piano fisso.....	303	schiaffo.....	300
ripresa in soggettiva.....	307	schiaffo.....	231
ripresa lunga (ANM 2).....	480	scomparire.....	551
ripresa rallentata (ANM 1).....	352	scomparire.....	551
ripresa supina.....	208	scomparsa.....	551
riprese campo/controcampo.....	669	scomposizione della scena (ANM).....	471
riprese di campo e controcampo.....	669	seguire in panoramica.....	233
riprese in campo/controcampo.....	669	semisoggettiva.....	312
ripreso dal basso.....	206	sequenza.....	147
ripreso dall'alto.....	202	sequenza a episodi.....	487
rispettare la regola dei 180° (ANM 1).....	640	sequenza cinematografica.....	147
rispetto della regola dei 180° (ANM 1).....	640	sequenza d'apertura (ANM 1).....	148
ritardo.....	394	sequenza d'azione (ANM 1).....	148
ritardo sonoro.....	394	sequenza della fuga (ANM 1).....	148
rumore ambiente.....	371	sequenza di inseguimento (ANM 1).....	148
rumore d'ambiente.....	371	sequenza di montaggio.....	487
rumori ambientali.....	371	sequenza finale (ANM 1).....	148
rumori d'atmosfera.....	371	sequenza in campo/controcampo (ANM 1).....	672
rumori fuori campo (ANM 1).....	416	sequenza iniziale (ANM 1).....	148
rumori in (ANM 1).....	412	sequenza ordinaria.....	147
rumori in campo (ANM 1).....	412	serie dei campi e controcampi.....	669
rumori off (ANM 1).....	416	serie di campi e controcampi.....	669
S		serie di campi/controcampi.....	669
salto.....	622	serie di inquadrature in campo/controcampo.....	669
salvataggio all'ultimo minuto.....	686	sfocare.....	329
scala dei campi.....	158	sfocarsi (ANM 1).....	330
scala dei campi e dei piani.....	156	sfocato.....	328
scala dei campi e piani.....	156	sfocatura.....	325
scala dei piani.....	161	sfumare.....	551
scala dei piani e campi (ANM 1).....	157	sfuocare.....	329
scavalcamento.....	656	sfuocato.....	328
scavalcamento corretto.....	662	sfuocatura.....	325
scavalcamento della linea immaginaria.....	656	sguardo fuori campo (ANM 1).....	120
scavalcamento di campo.....	656	sguardo in macchina.....	309
scavalcamento di campo corretto.....	662	sguardo off (ANM 1).....	120
scavalcamento di campo diretto.....	656	sincronizzare.....	381
scavalcare direttamente il campo.....	656	sincronizzazione.....	381
scavalcare il campo.....	656	sintagma alternato.....	679
scavalcare l'asse (ANM 3, de).....	656	sintagma parallelo.....	683
scavalcare la linea.....	656	sistema a tre luci.....	433
scavalcare la linea (ANM 3, de).....	656	sistema a tre punti.....	433
scavalcare la linea dello sguardo (ANM 3).....	656	sistema dei tre punti luce.....	433
scavalcare la linea immaginaria.....	656	sistema dello spazio a 180°.....	633
		sistema di rappresentazione hollywoodiano.....	555
		sistema hollywoodiano.....	555

skycam.....	286	suono in presa diretta.....	387
slow motion.....	351	suono interiore.....	410
soft edge (KON 5).....	524	suono interno.....	410
soft focus.....	331	suono intradiegetico.....	404
soggettiva.....	307	suono non diegetico.....	406
soggettiva dello spettatore (ANM).....	310	suono off.....	415
soggettiva falsa.....	316	suono over.....	417
soggettiva in senso metaforico.....	312	suono registrato in presa diretta.....	387
soggettiva in senso metaforico (ANM 1).....	308	svanire.....	551
soggettiva libera indiretta.....	314	svincolamento della macchina da presa.....	268
soggettiva pura (ANM 1).....	308		
sonoro.....	366	T	
sonoro.....	363	tagliare.....	495
sottosequenza (ANM 1).....	148	taglio.....	495
sottotitoli in sovrimpressione (ANM 4, de).....	549	taglio (laterale).....	427
sound bridge.....	391	taglio secco (ANM 4).....	496
sovrimpressione (ANM 4, de).....	549	tecnica classica dei raccordi in campi e controcampi.....	669
sovrinquadratura.....	483	tecnica classica dei raccordi in campo-controcampo.....	669
sovrinquadratura (ANM 1).....	484	tecnica classica del campo/controcampo.....	669
sparire.....	551	tecnica classica di racconto.....	555
spazio „al di qua“ (della linea).....	633	tecnica del campo/controcampo.....	669
spazio a 180°.....	633	tecnica del passo uno (DEF 2).....	349
spazio al di là della linea (ÜV).....	659	tecnica del ralenti.....	351
spazio di lavoro.....	633	tendina.....	523
spazio fuori campo.....	119	tendina "effetto sipario" (ÜV) (ANM 2).....	528
spazio in.....	117	tendina "push" (ANM 1).....	527
spazio in campo.....	117	tendina „effetto esplosione“ (ÜV).....	534
spazio off.....	119	tendina „flip over“ (ÜV).....	530
staccare.....	495	tendina a iris.....	536
staccare su ... (ANM 2, de).....	601	tendina a spirale.....	532
staccare sul movimento (ANM 2).....	578	tendina ad iride.....	536
stacco.....	495	tendina ad orologio.....	525
stacco brusco (ANM 4).....	496	tendina circolare.....	533
stacco netto (ANM 3).....	496	tendina diagonale.....	529
stacco su un'area scura.....	541	tendina orizzontale.....	527
stacco sul movimento (ANM 2).....	578	tendina trasversale.....	529
standard classici di ripresa.....	555	tendina verticale.....	528
steadicam.....	273	tendina verticale dal basso (ANM 1).....	528
steady cam.....	273	tendina verticale dall'alto (ANM 1).....	528
steady-cam.....	273	tendine (ANM 2).....	521
steadycam.....	273	tendine e iridi.....	520
stile classico (di regia).....	555	tenere a fuoco (KON 9).....	322
stile high-key.....	451	tenere in campo (ANM 2).....	263
stile low-key.....	453	tenere in campo (ANM).....	234
stunts (KON 8, de).....	138	three-point lighting.....	433
sull'asse (ANM 1).....	582	tipi di campi e piani.....	156
suono.....	366	titoli in sovrimpressione (ANM 4, de).....	549
suono ambiente.....	371	tono alto.....	451
suono diegetico.....	404	tono basso.....	453
suono diegetico esteriore.....	408	TOT.....	185
suono diegetico interiore.....	410	totale.....	185
suono esteriore.....	408	totale iniziale (ANM 4).....	189
suono esterno.....	408	traccia di commento (audio) (ANM 1, de).....	368
suono extradiegetico.....	406	traccia effetti sonori.....	372
suono FC.....	415	traccia musicale.....	374
suono fuori campo.....	415	traccia rumori.....	372
suono in.....	411	traccia sonora.....	366
suono in campo.....	411		

traccia video (ANM 3).....	364
traccia visiva.....	364
traccia vocale.....	368
tracking (ANM 1).....	290
transizione.....	492
transizione a „veneziana“.....	531
transizione a tendina.....	523
transizione audio (ANM 2, de).....	397
transizione con fumo (ÜV).....	546
transizione con sfocatura (ÜV).....	543
transizione con vetro unto di grasso (ÜV).....	545
transizione iconizzata (ANM 3).....	499
transizione sonora (ANM 2, de).....	491
transizione sonora (ANM 2, de).....	397
trasgredire la regola dei 180° (ANM 1).....	640
travelling.....	266
travelling (ANM 2).....	246
travelling a precedere (ANM 1).....	265
travelling a seguire (ANM 2).....	261
travelling aereo (ANM 1).....	288
travelling ottico (ANM 1).....	293
tre quarti (ANM 2).....	672

V

veneziana.....	531
violazione della norma dei 30° (ANM 2).....	631
violazione della regola dei 180° (ANM 1).....	640
violazione della regola dei 30° (ANM 2).....	631
voce diegetica interiore (ANM 2).....	410
voce FC (ANM 1).....	416
voce fuori campo (ANM 1).....	416
voce in (ANM 1).....	412
voce in campo (ANM 1).....	412
voce in presa diretta (ANM, de).....	386

voce interiore (ANM 2).....	410
voce off (ANM 1).....	416
voce over.....	419
voice over.....	419
volta pagina (ANM 1).....	529
voltapagina (ANM 1).....	529

Z

zoom.....	292
zoom a schiaffo.....	300
zoom all'indietro.....	297
zoom avanti.....	294
zoom in avanti.....	294
zoom indietro.....	297
zoom reverse.....	297
zoomare.....	292
zoomare all'indietro.....	297
zoomare avanti.....	294
zoomare in avanti.....	294
zoomare indietro.....	297
zoomata.....	292
zoomata a schiaffo.....	300
zoomata a stringere.....	294
zoomata ad allargare.....	297
zoomata all'indietro.....	297
zoomata in avanti.....	294
zoomata indietro.....	297
zooming.....	292
zooming a schiaffo.....	300
zooming a stringere.....	294
zooming ad allargare.....	297
zooming indietro.....	297
zoommata (ANM 2).....	293

8 Literaturverzeichnis

8.1 Printliteratur

8.1.1 Literatur zur Terminologiewissenschaft

- Arntz/Picht/Mayer 2004** - Arntz, Reiner; Picht, Heribert; Mayer, Felix: *Einführung in die Terminologearbeit*. Hildesheim/Zürich/New York: Georg Olms Verlag, 2004
- Budin 1996** - Budin, Gerhard: *Wissensorganisation und Terminologie: die Komplexität und Dynamik wissenschaftlicher Informations- und Kommunikationsprozesse*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 1996
- Budin 1997** - Budin, Gerhard: *Theorie und Praxis der übersetzungsbezogenen Terminologearbeit*. Enthält die Kapitel 2-5 aus „*Empfehlungen für die Terminologearbeit*“ der KÜWES (Konferenz der Übersetzungsdienste westeuropäischer Staaten), 1990. Skriptum, Wien: WUV Universitätsverlag, 1997
- Felber/Budin 1989** - Felber, Helmut; Budin, Gerhard: *Terminologie in Theorie und Praxis*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 1989
- KÜDES 2003** - *Empfehlungen für die Terminologearbeit*, KÜDES (Konferenz der Übersetzungsdienste europäischer Staaten), Arbeitsgruppe Terminologie und Dokumentation, 2003. Verfügbar unter http://www.bk.admin.ch/dokumentation/publikationen/00292/00542/index.html?download=M3wBPgDB_8ull6Du36WenojQ1NTtjaXZnqWfVpzLhmfhnappmmc7Zi6rZnqCkkIN1gXyCbKbXrZ6lhuDZz8mMps2gpKfo&lang=de [20.08.09]
- Mayer 1998** - Mayer, Felix: *Eintragsmodelle für terminologische Datenbanken. Ein Beitrag zur übersetzungsorientierten Terminographie*. Gunter Narr Verlag, 1998
- Snell-Hornby et al. 1999** - Snell-Hornby, Mary; Hönl, Hans G.; Kussmaul, Paul; Schmitt, Peter A. (Hrsg.): *Handbuch der Translation*. Tübingen: Stauffenburg, 1999
- Steinhauer 2000** - Steinhauer, Anja: *Sprachökonomie durch Kurzwörter: Bildung und Verwendung in der Fachkommunikation*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 2000
- Wüster 1991** - Wüster, Eugen: *Einführung in die allgemeine Terminologielehre und terminologische Lexikographie*. Bonn: Romanistischer Verlag, 1991

8.1.2 Printliteratur zum Fachgebiet Deutsch

- Appeldorn 2002** - van Appeldorn, Werner: *Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion. Psychologie, Gestaltung, Technik*. München: TR-Verlagsunion, 2002
- Ast 2002** - Ast, Michaela: *Geschichte der narrativen Filmmontage: theoretische Grundlagen und ausgewählte Beispiele*. Marburg: Tectum-Verlag, 2002
- Bawden 1977** - Bawden, Liz-Anne (Hrsg.): *Buchers Enzyklopädie des Films*. Luzern (u.a.): Bucher, 1977
- Beller 2005** - Beller, Hans: *Handbuch der Filmmontage*. München: TR-Verlagsunion, 2005
- Borstnar/Pabst/Wulff 2002** - Borstnar, Nils; Pabst, Eckhard; Wulff, Hans Jürgen: *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft (Reihe UTB), 2002
- Büchele 2001** - Büchele, Fridhelm: *Digitales Filmen – Videofilme professionell planen und drehen*. Bonn: Galileo Press, 2001
- Dirscherl 2001** - Dirscherl, Klaus: *Deutschland und Frankreich im Dialog*. Stuttgart: F. Steiner, 2001
- Döring 2006** - Döring, Lutz: *Erweckung zum Tod: Eine kritische Untersuchung zu Funktionsweise, Ideologie und Metaphysik der Horror- und Science-Fiction-Filme Alien 1-4*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2006
- Dunker 2004** - Dunker, Achim: *Licht- und Schattengestaltung im Film. Die chinesische Sonne scheint immer von unten*. München: TR-Verlagsunion, 2004
- Eberth 2007** - Eberth, Manfred: *Das Motiv der Entfremdung in den Filmen von Stanley Kubrick*. Magisterarbeit. München: GRIN Verlag, 2007
- Ehrenspeck/Schäffer 2002** - Ehrenspeck, Yvonne; Schäffer, Burkhard: *Film- und Fotoanalyse in der Erziehungswissenschaft. Ein Handbuch*. Wiesbaden: VS Verlag, 2002
- Faulstich 1994** - Faulstich, Werner: *Einführung in die Filmanalyse*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 1994
- Faulstich 2002** - Faulstich, Werner: *Grundkurs Filmanalyse*. München: Wilhelm Fink Verlag, 2002
- Febel/Ueckmann 2008** - Febel, Gisela; Ueckmann, Natascha: *Europäischer Film im Kontext der Romania: Geschichte und Innovation*. Zürich: LIT-Verlag, 2008
- Fuxjäger 2002** - Fuxjäger, Anton: *Deadline – Time Lock – Ticking Clock und Last Minute Rescue: Zur Dramaturgie von Fristen und Zeitdruck im populären Film*. Dissertation, Universität Wien, 2002
- Gast 1993** - Gast, Wolfgang: *Film und Literatur, Grundbuch. Einführung in die Begriffe und Methoden der Filmanalyse*. Frankfurt am Main: Diesterweg, 1993

- Glasmeier/Klippel 2005** - Glasmeier, Michael; Klippel, Heike: „*playtime*“ – *Film interdisziplinär: Ein Film und acht Perspektiven*. Berlin-Hamburg-Münster: LIT Verlag, 2005
- Glatz 2007** - Glatz, Johannes: *Filmton-Produktion: Bedeutung des Tonbereiches in der gesamten Filmproduktion*. Diplomarbeit. München: GRIN-Verlag, 2007
- Gronemeyer 1998** - Gronemeyer, Andrea: *Film*. Köln: DuMont, 1998
- Heydolph 2004** - Heydolph, Claudia: *Der Blick auf das lebende Bild: F. W. Murnaus „Der letzte Mann“ und die Herkunft der Bilderzählung*. Kiel: Ludwig Verlag, 2004
- Hickethier 2003** - Hickethier, Knut: *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart (u.a.): Metzler, 2003
- Hickethier 2007** - Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart (u.a.): Metzler, 2007
- Jaklitsch 2004** - Jaklitsch, Walter: *Handbuch der Laufbildfotografie*. Wien: Springer-Verlag, 2004
- Jutz 1991** - Jutz, Gabriele: *Geschichte im Kino: eine Semio-Historie des französischen Films: Rohmer, Resnais, Godard, Allio*. Münster: Nodus Publikationen, 1991
- Kamp/Rüsel 2007** - Kamp, Werner; Rüsel, Manfred: *Vom Umgang mit Film*. Berlin: Volk und Wissen Verlag, 2007
- Kandorfer 2003** - Kandorfer, Pierre: *Lehrbuch der Filmgestaltung: Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde*. Gau-Heppenheim: Mediabook-Verlag, 2003
- Koebner 2007** - Koebner, Thomas: *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2007
- Korte 2001** - Korte, Helmut: *Einführung in die systematische Filmanalyse: ein Arbeitsbuch*. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2001
- Kuchenbuch 2005** - Kuchenbuch, Thomas: *Filmanalyse: Theorie, Methoden, Kritik*. Wien (u.a.): Böhlau, 2005
- Loth 2008** - Loth, Franziska: *Die filmischen Techniken in Orson Welles „Citizen Kane“*. Studienarbeit. München: GRIN Verlag, 2008
- Mehnert 1986** - Mehnert, Hilmar: *Das Bild in Film und Fernsehen*. Leipzig: VEB Fotokinoverlag, 1986
- Mikos 2003** - Mikos, Lothar: *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft (Reihe UTB), 2003
- Mikunda 1998** - Mikunda, Christian: *Der verbotene Ort oder die inszenierte Verführung*. Düsseldorf: ECON, 1998
- Mikunda 2002** - Mikunda, Christian: *Kino spüren: Strategien der emotionalen Filmgestaltung*. Wien: WUV-Universitätsverlag, 2002

- Monaco 2005** - Monaco, James: *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien*. (Übersetzung aus dem Amerikanischen von Brigitte Westermeier und Robert Wohlleben, Originaltitel: *How to Read a Film*), Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2005
- Monaco 2006** - Monaco, James: *Film und neue Medien: Lexikon der Fachbegriffe*. (Deutsche Fassung von Hans-Michael Bock), Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2006
- Möller-Nass 1986** - Möller-Nass, Karl-Dietmar: *Filmsprache: eine kritische Theoriegeschichte*. Münster: Moks Publikationen, 1986
- Müller 2003** - Müller, Arnold Heinrich: *Geheimnisse der Filmgestaltung*. Berlin: Fachverlag Schiele und Schön, 2003
- Müller 2004** - Müller, Uwe: *Der intime Realismus des Michelangelo Antonioni*. Norderstedt: BoD, 2004
- Overheid 2007** - Overheid, Jürgen: *Hongkong Neo-noir – narrative und ästhetische Kennzeichen des Film Noir am Beispiel von John Woos „The Killer“*. Magisterarbeit. München: GRIN Verlag, 2007
- Pawlenka/Heumann 2007** - Pawlenka, Boris; Heumann, Karen: *Fachwörterbuch Werbung, Marketing und Medien: English-German, Englisch-Deutsch*. Frankfurt am Main: Deutscher Fachverlag, 2007
- Petrasch/Zinke 2003** - Petrasch, Thomas; Zinke, Joachim: *Einführung in die Videofilmproduktion*. München; Wien: Fachbuchverlag Leipzig im Carl-Hanser-Verlag, 2003
- Pisek 1994** - Pisek, Gerhard: *Die große Illusion: Probleme und Möglichkeiten der Filmsynchronisation. Dargestellt an Woody Allens Annie Hall, Manhattan und Hannah And Her Sisters*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag WVT
- Reil 2001** - Reil, Andreas A.: *Lexikon Film, TV, Video, Internet. 3000 Begriffe verständlich erklärt*. Wesseling: Fachbuchverlag Andreas A. Reil, 2001
- Reil 2002** - Reil, Andreas A.: *Fachwörterbuch Foto, Film & Fernsehen*. Gau-Eppenheim: Mediabook-Verlag, 2002
- Rogge 2006** - Rogge, Axel: *Die Videoschnitt-Schule: Tipps und Tricks für spannendere und überzeugendere Filme*. Bonn: Galileo Press, 2006
- Rost 1997** - Rost, Andreas (Hrsg.): *Zeit, Schnitt, Raum*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1997
- Rother 1997** - Rother, Rainer (Hrsg.): *Sachlexikon Film*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1997
- Scherpe/Köppen 1997** - Scherpe, Klaus Rüdiger; Köppen, Manuel (Hrsg.): *Bilder des Holocaust: Literatur, Film, bildende Kunst*. Köln (u.a.): Böhlau, 1997
- Schleicher/Urban 2005** - Schleicher, Harald; Urban, Alexander (Hrsg.): *Filme machen: Technik, Gestaltung, Kunst. Klassisch und digital*. Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2005

- Schmidt 1996** - Schmidt, Ulrich: *Digitale Videotechnik: analoge und digitale Grundlagen, Signalformen, Videoaufnahme, Wiedergabe, Speicherung, Signalverarbeitung, Gerätetechnik*. Feldkirchen: Franzis, 1996
- Schmidt 2000** - Schmidt, Ulrich: *Professionelle Videotechnik: analoge und digitale Grundlagen, Signalformen, Videoaufnahme, Wiedergabe, Speicherung, Signalverarbeitung und Studiotechnik*. Berlin (u.a.): Springer-Verlag, 2000
- Schmidt 2005** - Schmidt Ulrich: *Professionelle Videotechnik: analoge und digitale Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, HDTV, Kameras, Displays, Videorecorder, Produktion und Studiotechnik*. Berlin (u.a.): Springer-Verlag, 2005
- Schnell 2000** - Schnell, Ralf: *Medienästhetik: Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen*. Stuttgart (u.a.): Metzler, 2000
- Schwab 2006** - Schwab, Ulrike: *Erzähltext und Spielfilm: Zur Ästhetik und Analyse der Filmadaption*. Berlin-Hamburg-Münster: LIT Verlag, 2006
- Schwender 2006** - Schwender, Clemens: *Medien und Emotionen evolutionspsychologische Bausteine einer Medientheorie*. Wiesbaden: DUV, 2006
- Webers 2002** - Webers, Johannes: *Handbuch der Film- und Videotechnik: Aufnahme, Speicherung, Bearbeitung und Wiedergabe audiovisueller Programme*. Poing: Franzis, 2002
- Wulff 1999** - Wulff, Hans Jürgen: *Darstellen und mitteilen: Elemente der Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 1999
- Zimmermann 2005** - Zimmermann, Peter (Hrsg.); Haus des Dokumentarfilms (Stuttgart, Alemania): *Geschichte des dokumentarischen Films in Deutschland*. P. Reclam jun., 2005

8.1.3 Printliteratur zum Fachgebiet Italienisch

Alonge 1997 - Alonge, Andrea Giaime: *Vittorio De Sica: Ladri di biciclette*. Torino: Lindau, 1997

Ambrosini/Cardone/Cuccu 2003 - Ambrosini, Maurizio; Cardone, Lucia; Cuccu, Lorenzo: *Introduzione al linguaggio del film*. Roma: Carocci, 2003

Andreini/Tessari 2001 - Andreini, Alba; Tessari, Roberto: *La letteratura in scena: Gadda e il teatro*. Roma: Bulzoni, 2001

Arijon 1999a - Arijon, Daniel: *L'ABC della regia. Grammatica del linguaggio cinematografico. Vol. I.* (Traduzione di Anna Vox, titolo originale: *Grammar of the Film Language*), Roma: Dino Audino Editore, 1999

Arijon 1999b - Arijon, Daniel: *L'ABC della regia. Grammatica del linguaggio cinematografico. Vol. II.* (Traduzione di Anna Vox, titolo originale: *Grammar of the Film Language*), Roma: Dino Audino Editore, 1999

Badolisani 2004 - Badolisani, Renzo: *Scrivere per la TV: come creare una fiction televisiva*. Roma: Gremese Editore, 2004

Borin/Mele 1999 - Borin, Fabrizio; Mele, Carla: *Federico Fellini: viaggio sentimentale nell'illusione e nella realtà di un genio*. Roma: Gremese Editore, 1999

Buccheri 2003 - Buccheri, Vincenzo: *Il film. Dalla sceneggiatura alla distribuzione*. Roma: Carocci, 2003

Buccheri 2004 - Buccheri, Vincenzo: *Stile cines: studi sul cinema italiano 1930-1934*. Milano: Vita e Pensiero, 2004

Buttafava/Pellizzari 2000 - Buttafava, Giovanni; Pellizzari, Lorenzo: *Gli occhi del sogno: scritti sul cinema*. Torino: Fondazione scuola nazionale di cinema, 2000

Caldiron 1992 - Caldiron, Orio: *Michael Curtiz: un ungherese a Hollywood*. Roma: La Meridiana, 1992

Cano/Poti 2004 - Cano, Cristina; Poti, Paolo: *Michael Nyman: ascoltare il cinema*. Milano: Franco Angeli, 2004

Cassani 2000 - Cassani, Diego: *Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*. Torino: UTET, 2000

Cassani 2004 - Cassani, Diego: *Manuale del montaggio video. Come conoscere e utilizzare strumenti e software professionali*. Milano: Hoepli, 2004

Cattini 2002 - Cattini, Alberto: *Strutture e poetiche nel cinema italiano*. Roma: Bulzoni, 2002

Cherchi/Tsivian 1989 - Cherchi Usai, Paolo; Tsivian, Yuri (et.al.): *Testimoni silenziosi: film russi, 1908-1919*. Pordenone: Le Giornate del Cinema Muto. Edizioni Biblioteca dell'immagine, 1989

- Cineteca D.W. Griffith 1982** - Cineteca D.W. Griffith: *Griffithiana*. no. 9-15 1982-1983. Genova: Cineteca D.W. Griffith, 1982
- Cineteca D.W. Griffith 1991** - Cineteca D.W. Griffith: *Griffithiana*. no. 40-43 1991. Genova: Cineteca D.W. Griffith, 1991
- Colella/Vinassa de Regny 2004** - Colella, Domenico; Vinassa de Regny, Manfredi: *Nuovo dizionario della comunicazione e dei mass media*. Milano: Guaraldi, 2004
- Coletti 2001** - Coletti, Maria: *Di diaspro e di corallo: l'immagine della donna nel cinema dell'Africa nera francofona*. Roma: Fondazione Scuola nazionale di cinema, 2001
- Comencini 2007** - Comencini, Luigi: *Il cinema e i film*. A cura di Adriano Aprà. Venezia: Marsilio, 2007
- Corazza/Zenatti 1999** - Corazza, Gian Maria; Zenatti, Sergio: *Dentro la televisione*. Roma: Gremese Editore, 1999
- Costa 1993** - Costa, Antonio: *Immagine di un'immagine. Cinema e letteratura*. Torino: UTET, 1993
- Cremonini/Frasnedi 1982** - Cremonini, Giorgio; Frasnèdi Fabrizio: *Vedere e scrivere*. Bologna: Il Mulino, 1982
- Cuccu 1973** - Cuccu, Lorenzo: *La visione come problema: Forme e svolgimento del cinema di Antonioni*. Roma: Bulzoni, 1973
- De Santi/De Sica 2002** - De Santi, Gualtiero; De Sica, Manuel: *Ieri, oggi, domani di Vittorio De Sica: testimonianze, interventi, sceneggiatura*. Roma: Associazione Amici di Vittorio De Sica, 2002
- De Franceschi 2001** - De Franceschi, Leonardo: *Lo sguardo eclettico: il cinema di Mario Monicelli*. Venezia: Marsilio, 2001
- Di Giammatteo 2002** - Di Giammatteo, Fernaldo: *Introduzione al cinema: con dizionario delle tecniche, dei generi e del linguaggio*. Milano: B. Mondadori, 2002
- Fornara 2001** - Fornara, Bruno: *Geografia del cinema: viaggi nella messinscena*. Milano: Biblioteca universale Rizzoli (BUR), 2001
- Gaetani 2006** - Gaetani, Claudio: *Il cinema e la Shoah*. Genova: Le mani, 2006
- Galbiati 2005** - Galbiati, Marisa: *Movie Design. Scenari progettuali per il design della comunicazione audiovisiva e multimediale*. Milano: Edizioni POLI.design, 2005
- Livolsi 1988** - Livolsi, Marino: *Schermi e ombre: gli Italiani e il cinema nel dopoguerra*. Firenze: La Nuova Italia, 1988
- Long/Schenk 2005** - Long, Ben; Schenk, Sonja: *Video digitale. Il Manuale*. Milano: Apogeo Editore, 2005
- Marchisio/Michelone 1999** - Marchisio, Pierluca; Michelone, Guido: *I Simpson: l'allucinazione di una sit-com*. Roma: Castelvechi, 1999

- Mazierska/Rascaroli 2006** - Mazierska, Ewa; Rascaroli, Laura: *Il cinema di Nanni Moretti: sogni e diari*. Roma: Gremese Editore, 2006
- Mazzoleni 2002** - Mazzoleni, Arcangelo: *L'ABC del linguaggio cinematografico. Strutture, analisi e figure nella narrazione per immagini*. Roma: Dino Audino Editore, 2002
- Michelone/Valenzise 1998** - Michelone, Guido; Valenzise, Giuseppe: *Bibidi bobidi bu: la musica nei cartoni animati da Betty Boop a Peter Gabriel*. Roma: Castelvechi, 1998
- Miglino 2006** - Miglino, Enrico: *Girare un corto in digitale*. Milano: Apogeo Editore, 2006
- Morales 2004** - Morales, Paolo: *Narrare con le immagini: Le tecniche del racconto cinematografico dallo script allo schermo*. Roma: Dino Audino Editore, 2004
- Perina 2001** - Perina, Linda: *Scuola di fotografia. Strumenti, tecniche e segreti*. Colognola ai Colli: Giunti Demetra, 2001
- Peronetto 2007** - Peronetto, Renato: *Adobe Premiere Pro CS3. Guida all'uso*. Assago: FAG, 2007
- Petri 2006** - Petri, Marco: *Tutti registi con Premiere. Le tecniche e gli strumenti per realizzare un video dalla ripresa al montaggio finale*. Milano: Apogeo Editore, 2006
- Pirolini 1999** - Pirolini, Alessandro: *Rouben Mamoulian*. Milano: Il Castoro, 1999
- Rondolino/Tomasi 2002** - Rondolino, Gianni; Tomasi, Dario: *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*. Torino: UTET, 2002
- Sainati/Gaudiosi 2007** - Sainati, Augusto; Gaudiosi, Massimiliano: *Analizzare i film*. Venezia: Marsilio, 2007
- Sanguineti 2001** - Sanguineti, Tatti (a cura di): *La spiaggia* (un film di Alberto Lattuada). Recco (Genova): Le Mani - Cineteca del Comune di Bologna, 2001
- Tosi 2001** - Tosi, Virgilio: *Breve storia tecnologica del cinema*. Roma: Bulzoni Editore, 2001
- Tuccini 2003** - Tuccini, Giona: *Il vespasiano e l'abito da sposa: fisionomie e compiti della poesia nell'opera di Pier Paolo Pasolini*. Pasian di Prato (Udine): Campanotto, 2003
- Vedovati 1994** - Vedovati, Francesco: *Dizionario dei termini cinematografici: italiano-inglese, inglese-italiano*. Roma: Ente dello spettacolo, 1994
- Vezzoli 2002** - Vezzoli, P. Giuseppe: *Dizionario dei termini cinematografici: inglese-italiano, italiano-inglese*. Milano: Hoepli, 2002
- Zagarrio 2004** - Zagarrio, Vito (a cura di): *Utopisti, esagerati: il cinema di Paolo e Vittorio Taviani*. Venezia: Marsilio, 2004
- Zingarelli 1999** - Zingarelli, Nicola: *Lo Zingarelli. Vocabolario della lingua italiana*. Bologna: Zanichelli, 1999

8.2 Internetquellen

8.2.1 Internetquellen zum Fachgebiet Deutsch

Abendblatt - Abendblatt, Artikel: *Geschichte „Überleitungen“ würzen den Urlaubsfilm*. http://www.abendblatt.de/extra/service/944949.html?url=/ha/1966/xml/19660625xml/habxml660406_8522.xml [06.01.09]

Avanga - Avanga Filmproduktion. *Tontechnik*. <http://www.avanga.de/index.php?ILNK=Ton&iL=1> [12.12.07]

Barca - Barca, Simone: *Der künstlerische Aspekt der Beleuchtung einer dreidimensionalen Szene*. Diplomarbeit, Fachhochschule Stuttgart – Hochschule der Medien, 2002.
http://opus.bsz-bw.de/hdms/volltexte/2003/280/pdf/Simone_Barca.pdf [26.10.08]

Bärenklau - Bärenklau, Voxi: *Bewegungsbild und filmische Erzählkunst in Alfred Hitchcocks "North By Northwest"*. <http://home.inter.net/voxi/hitchframe.html> [25.06.07]

Beller - Beller, Hans: *Filmräume als Freiräume. Über den Spielraum der Filmmontage*.
<http://www.uni-konstanz.de/paech2002/zdb/beitrg/Beller/Beller.htm> [10.03.09]

Bender - Bender Verlag, Fachverlag für Filmliteratur: *Lexikon der Filmbegriffe*. Hrsg. v. Theo Bender u. Hans J. Wulff, Mainz: Bender Verlag, 2002. <http://www.bender-verlag.de/lexikon/index.php> [15.10.07] und <http://www.bender-verlag.de/lexikon/suche.php> [15.10.07]; Eingaben: „Totale“ [15.10.07]; „Klappblende“ [13.12.08]; „Jalousieblende“, „Irisblende“ und „Unschärfeblende“ [01.01.09]; „Jump Cut“ [07.04.09]; 30-Grad-Regel [15.04.09]; 180-Grad-Regel [17.04.09]

Bösing - Bösing, Reinhard: *Eine Filmproduktion*. LISUM Berlin-Brandenburg, BEBIS.
<http://www.bebis.de/themen/lernfelder/filmerziehung/Filmproduktion.pdf> [09.04.09]

Brings - Brings, Luise: *Synchronlexikon*. take 4 take, Synchronbüro Brings, Essen.
http://www.take4take.de/lex/lex_a.html [09.12.07]

CCP-Film - CCP-Film: Kamerafahrten und Fahraufnahmen, Camera Car Platforms (CCP), Hamburg.
<http://www.ccp-film.de/> und <http://www.ccp-film.de/test/cars/home.php?lang=de> [08.02.09]

CD Agent - CD Agent, Lexikon Film. *Cut-Out*. <http://www.cd-agent.de/Film/Lexikon/Cut-Out.htm> [23.02.09]

Chapman - Chapman, Tom (Cutter & Sound-Designer): *Glossar: Die wichtigsten Begriffe der fernsehspezifischen Audiotechnik*. <http://www.chapman.de/tfb/11.html> [24.11.08]

Colorfoto - Colorfoto, das Magazin für digitale Fotografie; Poing. Fotopraxis, Photoshop-Serie: *Das Spiel mit Schärfe und Unschärfe: Duftig*.

http://www.colorfoto.de/Themenspezial/241988/C-100-105_Photoshop-Serie.pdf [06.01.09]

d² FILM - Filmschule von d² FILM. *Drei-Punkt-Licht*. <http://www.d2-film.de/filmschule/artikel.php?aid=1017> [20.10.08]

Deutsche Filmakademie - Wissensportal der Deutschen Filmakademie. *Schuss-Gegenschuss*.
<http://www.vierundzwanzig.de/content/view/full/405> [18.08.09]

Dörp - Dörp, Peter: *Lexikon zur Filmsprache, Filmästhetik und Filmtechnik*

1) http://www.learnline.nrw.de/angebote/litweb_medien/modul/doerp/lexikon/konjunktion.htm [16.11.08]

2) http://www.learn-line.nrw.de/angebote/litweb_medien/modul/doerp/Erathostenes/kap2/fitechGr.htm
[01.01.09]

Ehret - Ehret, Klemes: *Skript Digitale Medien 1*, erstellt von Sebastian Trabold. Wintersemester 2007/2008, Hochschule Ravensburg-Weingarten.
https://webseiten.hs-weingarten.de/ehret/cmsfiles/digitalemedien1_lernscript.pdf [18.10.2008]

Engell - Engell, Lorenz: Vorlesungen „*Filme und Sachen*“ und „*Der gute Film*“.

1) <http://www.uni-weimar.de/medien/philosophie/lehre/ss2002/4.rtf> [09.10.08]

2) http://www.uni-weimar.de/medien/philosophie/lehre/ws0708/vorlesung_2.pdf [10.10.08]

Europa Lehrmittel - Europa Lehrmittel. *Grafische Gestaltungselemente, Kamerabewegungen, Lichtgestaltung, Tongestaltung, Dramaturgie, Schnitt*.
<http://www.europa-lehrmittel.de/4dcgi/downloads?file=lp-37310.pdf> [20.10.08]

Filmarchiv - Filmarchiv Austria, Zeitschrift *Filmhimmel Österreich*. Nr. 47.

http://www.filmarchiv.at/rte/upload/filmhimmel_pdf/fh_047.pdf [04.06.09]

Fuxjäger - Fuxjäger, Anton: *Film- und Fernsehanalyse: Einführung in die grundlegende Terminologie*. Skriptum zur Lehrveranstaltung von Univ.-Ass. Mag. Dr. Anton Fuxjäger, Universität Wien.

http://www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01_LV/FF/FFS7_Lernbehelf_Fux.pdf [14.11.07]

FVK - FVK, Film- und Videoklub Villach. *Acht einfache Grundbegriffe für einen gelungenen Videofilm*.

http://www.fvk.at/tipps/Acht_Grundbegriffe_des_Filmens.pdf [04.05.09]

FWU - FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht: *Filme schneiden wie die Profis*.

<http://www.software-schulungs-medien.de/Infos/Filme-Schneiden.pdf> [21.02.09]

Gasteier - Gasteier, Klaus: „*Interactivity in Motion*“: *Transition, Cut & Closure*. Seminar FH Aachen FB Design Mediendesign SS 2002. [http://seminare.design.fh-aachen.de/inmotion/stories/storyReader\\$13](http://seminare.design.fh-aachen.de/inmotion/stories/storyReader$13) [27.11.08]

Goethe Institut - Goethe Institut, *Grundbegriffe der Filmanalyse*. http://www.goethe.de/ins/fr/pro/cineallemand/pdf_cineallemand3/Grundbegriffe%20der%20Filmanalyse.ppt [19.02.08]

Groner - Groner, Rudolf: *Einführung in die Filmanalyse*. Wahrnehmungs- u. medienpsychologische Grundlagen der Filmgestaltung, Universität Bern. <http://visor.unibe.ch/ss07/film/files/Filmanalyse.pdf> [25.09.08]

Guxme.de - Guxme, das Event-Film-Künstler-Portal. Film-TV-Theater, Bühnentechnik, Camera-Car-Fahrtufnahmen. http://www.guxme.de/Details/Film-TV-Theater/Buehnentechnik/CAMERA-CAR_-_Fahrtufnahmen.html [08.02.09]

Hampl - Hampl, Stefan: *Methodenentwicklung Film- und Videointerpretation. Schwerpunkte: Durchführung, Montage und komparative Analyse*. Höhere Qualitative Verfahren, Forschungsseminar mit Ralf Bohnsack 16.-18. April 2007. http://doingculture.com/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=51&Itemid=87 [04.02.09]

Hartung - Hartung, Thomas: *Zur Dramaturgie publizistischer Bewegtbild-Produkte*. Dresden. http://141.76.66.100/mg/_downloads/_files/Hartung_Dramaturgie.pdf [04.02.09]

Heinemann - Heinemann, Isa: *Realisierung eines Kurzfilms unter Kombination von virtuellen und realen Welten*. Diplomarbeit Fachhochschule Kaiserslautern. http://isaheinemann.de/download/diplomarbeit_isa_heinemann.pdf [11.03.09]

Henninger - Henninger, Petra: *Bis zum Umfallen*. <http://www.artnet.de/magazine/reviews/henninger/henninger07-29-05.asp> [27.11.08]

Hickethier - Hickethier, Knut: *Lexikon der Grundbegriffe der Film- und Fernsehsprache*.
1) http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hickethier_grundbegriffe/hickethier_grundbegriffe.html [16.10.07] und http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hickethier_grundbegriffe/hickethier_grundbegriffe.pdf [13.09.08]
2) http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hickethier_filmanalyse/hickethier_filmanalyse.html [11.11.08]

Kaltenböck - Kaltenböck, Dominik: Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Universität Wien. http://www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01_LV/SE/MATERIAL/Sprache/PP_Modul_Sprache_MOV/gruene_sanduhr.ppt [12.12.07]

Keppler - Keppler, Stefan: *Filmanalytische Grundbegriffe* (Philologie und Film). Institut für Deutsche und Niederländische Philologie, Freie Universität Berlin. http://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/we04/germanistik/philologie_film/GrundbegriffeI-1.pdf [11.12.08]

Köppl - Köppl, Rainer Maria: *Forschungsseminar zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft*, Ao.Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Universität Wien. <http://www.koytsch.com/GrueneScherePPMweb.pps> [12.12.07]

Kottlorz - Kottlorz, Peter: *Film- und Fernsehästhetik*. http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/kottlorz_fernsehaesthetik/kottlorz_fernsehaesthetik.html [13.09.08]

Krause/Regli - Krause, Leyla; Regli, Caroline: *Augenbewegung und Schnittgestaltung*. Seminar „Wahrnehmungspsychologische Prinzipien der Film- und Videogestaltung“; Psychologisches Institut der Universität Bern.

<http://visor.unibe.ch/WS01/film/Augenbewegung%20und%20Schnittgestaltung.pdf> [07.11.08]

KU - Kunstuniversität Linz, Film unterrichten, *Basisinformationen Film*.

http://www.film-unterrichten.ufg.ac.at/downloads/Basisinformationen_Film.doc. [05.03.09]

Lichtscheidl - Lichtscheidl, Irene: Videotechnik, Aufnahme, Licht, *Lichtquellen*. Universität Wien.

<http://www.univie.ac.at/video/aufnahme/lichtquellen.htm> [21.10.08] und

http://www.univie.ac.at/video/pdf/video_aufnahme.pdf [21.10.08]

Liebscher - Liebscher, Thomas: *Wörterbuch Videotechnik*, Kuckuck-TV, Düsseldorf.

<http://www.kuckucktv.de/kuTVde/400/10/Videotechnik.html> [12.12.08]

MediaCulture - MediaCulture online: *Kein Achsensprung!*; Internetportal für Medienpädagogik, Medienbildung und Medienkultur vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, Stuttgart.

http://www.mediaculture-online.de/Kein_Achsensprung.626.0.html [17.04.09]

Medienhaus - Medienhaus Hannover, Medienlexikon.

<http://www.abdrehen-hannover.de/seiten/lexikon/j.htm> [21.02.09]

Merz/Baier - Merz, Reinhard; Baier, Erich: *Schwarzweiß-Fotografie. Digital und analog*. dpunkt.verlag, 2006.

http://www.phototec.de/pdf/leseprobe_digital.pdf [26.10.08]

Meyers Lexikon - Meyers Lexikon, *Synchronisation*.

<http://lexikon.meyers.de/meyers/Synchronisation> [05.12.07]

Mischel - Mischel, Roman (freiberuflicher Videojournalist): *Arbeitsweisen Postproduktion*.

http://goa2003.onlinejournalismus.de/forschung/videojournalismus_arbeitsweisen2.php [23.11.08]

Moritz - Moritz, Thomas: *Manual Teil 2, Licht*.

<http://www.informatik.tu-cottbus.de/~moritz/scripte/Manual%20Teil%202.pdf> [26.10.08]

Movie-Cars - Movie-Cars Fahraufnahmen (Angebot von Equipment), Gauting.

<http://www.movie-cars.de/de/index.php?page=company> [08.02.09]

Movie College - Allary Film, TV & Media: Movie College. *Nachtaufnahmen*.

<http://www.movie-college.de/filmschule/licht/nachtaufnahmen.htm> [24.10.08]

Mücher - Mücher, Michael; Broadcast Engineering and Training (BET), Fernsehen – Video – Audio. Verlag BET Michael Mücher, Hamburg, Lexikon Fernsehstudientechnik. *Broadcast-Fachwörterbuch – Online-Version mit 4.500 Abkürzungen und Begriffen. Schiebeblende*.

1) <http://www.bet.de/Lexikon/Begriffe/schiebeblende.htm> [10.12.08]

2) <http://www.bet.de/Lexikon/Begriffe/depthoffocus.htm> [10.09.09]

Ottlinger - Ottlinger, Maren: *Formästhetische Grundlagen der Filmgestaltung*.

<http://www.soziales.fh-dortmund.de/diederichs/pdfs/ottlinger.pdf> [13.09.08]

Paasch - Paasch, Holger: *digital narratives – der Einfluss neuer Bilder auf den Spielfilm*.

http://www.betacity.de/pdf/digital_narratives.pdf [24.01.09]

Panther Dollies & Cranes - Panther Dollies & Cranes: Verleih, Entwicklung und Vertrieb. *Unsere Produkte*.

http://www.panther-gmbh.de/cms/de_product_history.html [13.09.08]

Pauleit - Pauleit, Winfried: *Filmstandbilder zwischen Zusatz, Signatur und Zeichen*.

<http://www.momo-berlin.de/Pauleit.html> [02.11.08]

Pflaum - Pflaum, Hans Günther: *Gerhard Friedls listiger Filmessay „Hat Wolff von Amerongen Konkursdelikte begangen?“*. H. G. Pflaum zum Dokumentarfilm „Hat Wolff von Amerongen Konkursdelikte begangen?“

von Gerhard Friedl. Filmportal, H. G. Pflaum, Süddeutsche Zeitung, 06.06.2006. <http://www.filmportal.de/df/8f/Artikel,,,,,,,,,16BDEA0A11E9E785E04053D50B37264B,,.html> [02.12.07]

Puchegger - Puchegger-Ebner, Evelyne: *Filmschnitt – Begriffe, Tipps und Tricks*.

<http://homepage.univie.ac.at/evelyne.puchegger-ebner/files/Lehrmittel/filmschnitt.pdf> [12.02.09]

Puchner - Puchner, Ronny: Puchner Fotografie. *Schärfentiefe*.

<http://www.puchner.org/Fotografie/technik/fotografieren/schaerfentiefe.htm> [24.01.08]

Pulger - Pulger, Philipp: *Möglichkeiten der Erzeugung räumlicher Illusion im Film*, Proseminar.

<http://www.geocities.com/Hollywood/Boulevard/2821/raum.html> [18.02.09]

Rolle - Rolle, Stefanie: *Der Frühstücksklub-Filmanalyse*. GRIN Verlag OHG, 2006.

<http://www.grin.com/e-book/50162/der-fruehstuecksklub-filmanalyse> [04.01.09]

Rosenstein - Rosenstein, Johannes: *Jean-Luc Godards „Le Mépris“ und Federico Fellinis „8 ½“: Untersuchung zweier autothematisher Filme*, Freie Universität Berlin, Institut für Theaterwissenschaften, Seminar für Filmwissenschaften. <http://www.johannesrosenstein.de/fellini.html> [09.10.08]

Röthemeyer - Röthemeyer, Axel: *Sic et Non*. Internetzeitschrift für Philosophie und Kultur; Film.

http://www.sicetnon.org/modules.php?op=modload&name=PagEd&file=index&printerfriendly=1&page_id=409 [15.05.09]

Samlowski - Samlowski, Wolfgang: *Die Terminologie des Filmlichts: Ein Glossar*. Häufig zitiert nach: Mehnert, Hilmar: *Das Bild in Film und Fernsehen*. Leipzig: VEB Fotokinoverlag, 1986.

<http://www.uni-kiel.de/medien/berlicht.html> [21.11.07] und

<http://cml.austincollege.edu/Institute2007/German/001/SamlowskiFilmlicht.pdf> [20.10.08]

Schlieper - Schlieper, Hans: *Wiedererkennen: Zeitbild und filmische Memoria. Zu Jakob Michael Reinhold Lenz*, Dissertation, Universität Paderborn, 2002. http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=983271836&dok_var=d1&dok_ext=pdf&filename=983271836.pdf [10.10.08]

Schnitt - Schnitt: Das Filmmagazin, Schnitt Verlag, Herausgeber Nikolaj Nikitin, Köln.

- 1) Beller, Hans: *Blendwerk. Der abgefederte Zeitsprung zwischen den Sequenzen*.
<http://www.schnitt.de/212,1060,01> [02.01.09]
- 2) Beller, Hans: *Coverage-System. Über die Hartnäckigkeit einer Studio-Konvention*.
<http://www.schnitt.de/212,1062,01> [23.02.09]
- 3) Beller, Hans: *Filmmontage zwischen Stil und Genre I*. <http://www.schnitt.de/212,1050,01> [12.05.09]
- 4) Beller, Hans: *Filmmontage und Schauspielkunst*. <http://www.schnitt.de/212,1038,01> [13.05.09]
- 5) Beller, Hans: *Vis-a-vis mit dem Killer*. <http://www.schnitt.de/212,1063,01> [27.05.09]

Schüttke - Schüttke, Bernd: Fotokurse Bernd Schüttke, Berlin. *Nachträglicher Weichzeichner-Effekt (Soften)*.
<http://www.fotokurse-berlin.de/fotograf/soft.html> [23.01.08]

Sixpackfilm - Sixpackfilm, Non-Profit-Organisation, Film- und Videokunst in Österreich, Verleih und Vertrieb.
Timo Novotny: Sofa Rockers. <http://www.sixpackfilm.com/catalogue.php?oid=1199&lang=de> [13.09.08]

TV United - Medien-Dienstleister TV United GmbH.
<http://www.tv-united.de/pages/de/leistungen/kamerateams.html> [20.09.08]

Vasquez - Vasquez Akademie, *Video Glossar: Wichtige Fachbegriffe zum Thema Video*.
http://www.vasquez.de/service/glossar_video/... [26.11.08]

Wachtel - Wachtel, Martin: *Kategorien der Film- und Fernsehanalyse*.
<http://www.uni-giessen.de/~g917/files/Materialien/EinstellungReaderFilmFSanalyse.pdf> [13.09.08]

8.2.2 Internetquellen zum Fachgebiet Italienisch

ABC del ritratto fotografico - *ABC del ritratto fotografico*. <http://www.buonaluce.com/ABC.pdf> [17.10.08]

AIACE - Associazione Italiana Amici Cinema d'Essai, AIACE Milano. *I film audiocommentati per non vedenti e sottotitolati per non udenti*. <http://www.mostrainvideo.com/aiace/aiace.html> [19.01.09]

Bandirali/Terrone - Bandirali, Luca; Terrone, Enrico: „*Il papà di Giovanna*“ (recensione), 31.08.2008. <http://www.sabinaguzzanti.it/tag/giovanna/> [01.12.08]

Berruti - Berruti, Giulio (regista): *Carello ferrovia*. Corto in Corto, lezioni gratuite per fare il cinema. Corso completo. <http://cortoin.screenweek.it/archivio/cronologico/2007/11/carrello-ferrovia.php> [14.09.08]

Brodesco - Brodesco, Alberto: „*Primo amore*“ (recensione). http://www.questotrentino.it/2004/05/primo_amore.htm [02.12.08]

Cerquetti - Cerquetti, Claudio: *Tutti i filtri da utilizzare*. Reflex Online, rivista italiana di fotografia su Internet. <http://www.reflex.it/tecnica/tutti-i-filtri/index.htm> [23.01.08]

Cocuccioni - Cocuccioni, Enrico: *Storyboarding. Tecniche di sceneggiatura verbovisiva. Glossario*. <http://www.lacritica.net/selfspace/storyboarding/storyboarding.html> und <http://www.lacritica.net/selfspace/storyboarding/Glox.html> [02.05.09]

Collettivo SestaZONA - associazione „collettivo SestaZONA“: fotografia, tecniche di ripresa. <http://sestazona.it/tecniche/10-tecniche-di-ripresa/21-il-ritratto-illuminazione-base.html> [25.10.08]

Copernico - Liceo Scientifico Statale Niccolò Copernico, Pavia. http://www.copernico-pv.it/Files/Comenius_1/files/Linguaggio/linguaggio1.htm [29.11.07]

Corsi - Corsi, Michele: *I movimenti di camera*. Cinescuola, „Cinema e Televisione“, 2005. <http://www.cinescuola.it/inquadratura/movimenti/movimenti.html> [14.09.08] und <http://www.cinescuola.it/inquadratura/movimenti/movimenti.pdf> [14.09.08]

Costa - Costa, Antonio: „*Mitraglia e il Verme*“: *la diversità e la sorpresa*. Cine Critica anno X N. 38-39 Aprile-Settembre 2005. <http://www.danielesegre.it/articolo.php?id=118> [27.03.08]

Cremonini - Cremonini, Giorgio: *Tempi moderni – Modern Times* (Charlie Chaplin). Il Castoro Cinema, 11/1977. http://www.comune.re.it/cinema/catfilm.nsf/PES_PerTitoloRB/F451D42292823BE7C125742E004A491F?opendocument [14.09.08]

Dalla Mura/Peloso - Dalla Mura, Dario; Peloso, Elena: *Glossario dei termini cinematografici* (tratto da: *Il linguaggio cinematografico*, a cura di Dario Dalla Mura, Elena Peloso, Il capitollo, Torino, 1999). <http://www.columbia.edu/itc/italian/noe/glossary.html> [09.11.08]

Deaglio - Deaglio, Andrea: *Gesù Cristo: un'immagine cinematografica. Buñuel, Pasolini, Scorsese*. Cineteca di Bologna. http://cinetecadibologna.it/sitopasolini/Cristo_Bunuel-Pasolini-Scorsese.pdf [09.10.08]

Ecosystem 3D - Ecosystem 3D: *L'illuminazione della scena*.
<http://www.ecosystem3d.com/Cortometraggi/zucca/zucca01.htm> [20.10.08]

Ellissi - Ellissi: *Glossario*. Gruppo Editoriale Esselibri Simone, Napoli.
www.ellissi.it/catalogo/gvel_mc4.pdf [21.01.08]

ExCi - Expanded Cinemah.

1) *Tornando a parlare di fascismo: libro e moschetto* (apparso su „il manifesto“ dell'8 ottobre 2008).

<http://www.cinemah.com/editoriale/2008/1104/index.html> [23.11.08]

2) *The Girl* (recensione di Adriano Boano).

<http://www.cinemah.com/neardark/index.php3?idtit=732> [28.11.08]

3) *Venerdì 13* (recensione di Mario Bucci).

<http://www.cinemah.com/neardark/index.php3?idtit=1296> [01.12.08]

Fabiani - Fabiani, Mario: *Sintesi del testo "Analisi del film" di Casetti e Di Chio*.
<http://www.comunicazionidimassa.net/Comunicazione-Visiva/Analisi-del-Film.html> [16.10.08]

Farina - Farina, Marco: *Digital Video FULL HD* a cura di Marco Farina con la consulenza di Davide Andreozzi.
<http://www.multimedididattica.it/DM/dv.htm> [01.12.08]

Ferrario - Ferrario, Davide: *Effi Briest* (Rainer Werner Fassbinder). L'Unità/Castoro, 1995.
http://www.municipio.re.it/cinema/catfilm.nsf/PES_PerTitoloRB/95BA3F4C2DB890FDC125742E004A490B?opendocument [01.12.08]

Fiat500_tv - Fiat500, spot tv: *“Il Genio Italiano ha voltato pagina”*.
http://www.fiat500.com/de/Gallery_adv.asp?menu=ad&page=202&Fin=9 [28.11.08]

FilmScoop - FilmScoop: *Tra guerra, noir e ninfe. Il bacio dell'assassino*. 2004. http://www.filmscoop.it/registi/St Stanley_Kubrick/Tra_guerra_noir_e_ninfe/Il_bacio_dell_assassino.asp [22.12.07]

Fornasiero - Fornasiero, Andrea: *„Dead End Run“ di Sogo Ishii* (recensione), Università degli Studi di Pavia.
<http://www-1.unipv.it/cinema/spazio/recensioni/deadendrun.htm> [02.12.08]

Francescato - Francescato, Igor. 1) *Fanny e Alexander*. Scheda film a cura di Igor Francescato.
http://www.igorfrancescato.it/pdf/Fanny_e_Alexander_web.pdf [01.12.08]
2) *Trainspotting*. Scheda film a cura di Igor Francescato.
http://www.igorfrancescato.it/pdf/Trainspotting_web.pdf [29.03.09]

Gaetani - Gaetani, Francesca: *Prendere il posto dei mezzi busti*. Tesi di Laurea, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università degli Studi della Calabria.

http://mondoailati.unical.it/didattica/archivi/tesi/tesi_Gaetani_francesca.pdf [09.12.07]

Gatti - Gatti, Sergio: *Fuori dal Mondo* (di Giuseppe Piccioni), recensione, Università degli Studi di Pavia.

<http://www-1.unipv.it/cinema/spazio/Vecchie%20recensioni/fuoridalmondo.htm> [23.02.09]

Giurlando - Giurlando, Davide: *Il problema della trasposizione cinematografica: tre versioni dell'Idiota*. eSamizdat, rivista di culture dei paesi slavi.

[http://www.esamizdat.it/rivista/2007/3/pdf/int_giurlando_eS_2007_\(V\)_3.pdf](http://www.esamizdat.it/rivista/2007/3/pdf/int_giurlando_eS_2007_(V)_3.pdf) [05.11.08]

Griffith - Griffith, Accademia di Cinema e Televisione, Roma: *Pillole di Cinema* (a cura dei docenti).

http://www.griffithduemila.com/articoli/up_file/Articolo/5/PilloleDiCinema.LettereABCDEFI.pdf
[04.06.09]

Guarnieri - Guarnieri, Adriano: *Medea* (opera-video in tre parti liberamente ispirata a Euripide). Fondazione Teatro La Fenice di Venezia. http://www.teatrolafenice.it/public/libretti/27_8074medeacmpl.pdf [23.11.08]

IcoN - Enciclopedia di IcoN: *Panoramica*. Italian Culture on the Net, Pisa.

<http://www.italicon.it/enciclopedia/E00218.htm> [26.01.09]

ilCorto.it - Associazione Culturale „ilCORTO.it“. Cortometraggi per passione.

1) *Analisi del film*. www.ilcorto.it/iCorti_AV/Analisi%20del%20Film.html [13.12.07]

2) Costa, Eleonora: *Diamoci un „taglio“*. *Riflessioni sul montaggio audiovisivo*. Tesi di specializzazione. Istituto Superiore di Giornalismo, Università degli Studi di Palermo, 2005.

http://www.ilcorto.it/Tecnica_AV/Montaggio-Tesi-Ele.htm [21.03.08]

3) *I movimenti di macchina*. <http://www.ilcorto.it/Tecnica/MovimentiMacchina.htm> [14.09.08]

4) *Il linguaggio della ripresa – Zoom / Panoramica a Schiaffo*.

http://www.ilcorto.it/Tecnica/LingRipresa_ZoomSchiaffo.htm [21.09.08]

5) Cuccia, Vincenzo: *Il montaggio alternato – Il montaggio alternato e la narrazione nei film: Strangers on train e Sliding Doors*. Tesi di Laurea, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università degli Studi di Milano 2004. http://www.ilcorto.it/Tecnica_AV/Tesi_P3_MontaggioAlternato.html [01.12.08]

6) Benedet, Marco: *Click (il letto)*.

http://www.ilcorto.it/Scen_Conc_06/CLICK%20il%20letto_%20sceneggiatura.pdf [02.12.08]

Imaging - rivista Imaging, pubblicato dalla Divisione Cinema e Televisione della Kodak S.p.A.

1) Imaging, numero 32, luglio 2006. <http://www.it.kodak.com/IT/plugins/acrobat/it/motion/publication/imaging/imaging32/Imaging32.pdf> [17.10.08]

2) Imaging, numero 31, febbraio 2006. <http://www.it.kodak.com/IT/plugins/acrobat/it/motion/publication/imaging/imaging31/Imaging31.pdf> [24.10.08]

Intralinea - Magistro, Elena: *Gli Effetti Fotografici in Cinematografia: Glossario Terminologico Bidirezionale Italiano-Inglese: Glossario Italiano* (Intralinea, Ipermedia), 2002

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/Home.htm>

1) *Piano americano*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Piano%20americano.html> [19.10.07]

2) *Notte americana*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Notte%20americana.html> [29.11.07]

3) *Effetto notte*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Effetto%20notte.html> [29.11.07]

4) *Zoomata a stringere*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Zoomata%20a%20stringere.html> [23.09.08]

5) *Zoomata ad allargare*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Zoomata%20ad%20allargare.html> [23.09.08]

6) *Effetto Chaplin*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Effetto%20Chaplin.html> [01.11.08]

7) *Marcia indietro*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Marcia%20indietro.html> [01.11.08]

8) *Inquadratura supina*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Inquadratura%20supina.html> [06.11.08]

9) *Inquadratura zenitale*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Inquadratura%20zenitale.html> [06.11.08]

10) *Dissolvenza in apertura*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Dissolvenza%20in%20apertura.html> [27.11.08]

11) *Angolazione laterale*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Angolazione%20laterale.html> [04.02.09]

12) *Angolazione frontale*.

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/It/Angolazione%20frontale.html> [04.02.09]

13) *Campo*. <http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/En/..%5CIt%5Ccampo.html> [04.06.09]

Ippolito - Ippolito, Francesco: *Le componenti cinematografiche*.

<http://www.cinemaniaci.it/modules.php?name=News&file=article&sid=58> [16.10.08]

Martello - Martello, Luca: „*Mamma Roma*“ di Pier Paolo Pasolini (1962), recensione.

http://www.pasolini.net/cinema_recensMammaRoma_LucaMartello.htm [31.10.08]

MEAM - MEAM, master in educazione audiovisiva e multimediale: *I codici del linguaggio audiovisivo: l'inquadratura* (glossario). Facoltà di Scienze della Formazione, Università degli Studi di Padova.

1) http://www.meam.scform.unipd.it/meam2004/corsionline/linguaggio_audiovisivo/glossariokk.htm [23.11.08]

2) http://www.meam.scform.unipd.it/meam2004/corsionline/linguaggio_audiovisivo/definizioneokk.htm [02.06.09]

MEIBI Produzioni Audiovisivi - MEIBI Produzioni Audiovisivi, Max Chicco: *Il glossario del filmmaking*.

- <http://www.meibi.it/> [15.09.08] und <http://www.glossario1.splinder.com/> [15.09.08]
- Nicolosi** - Nicolosi, Guido: *Cinema di poesia*. http://pasolini.net/cinema_poesia.htm [10.10.08]
- Nikon** - Nikon Italia, Nital S.p.A.: *Il ritratto – tecniche di illuminazione di base*.
<http://www.nital.it/corso-ritratto/4.php> [25.10.08]
- NOEMA** - NOEMA, Ciotti, Francesco: Corso di *Teoria e tecniche delle comunicazioni di massa* (prof. Pier Luigi Capucci), DAMS, Università di Bologna, A.A. 2000/2001. http://www.noemalab.org/sections/specials/tetcm/cinema_classico_digitale/montaggio/glossario.html [29.03.09]
- NP** - Nuoro's Production. *La stella del mattino*.
<http://nuorosproduction.quaqua.net/Cortimatik07/La%20stella%20del%20mattino.htm> [28.11.08]
- Pasinetti** - VideoConcorso Francesco Pasinetti, sceneggiature – „*L'arte del cuore di Nicola Voltolina*“.
<http://www.istarte.it/fpasinetti/sceneggiature.aspx?id=1> [01.12.08]
- Pingitore** - Pingitore, Luigi: *Pasolini. Il cinema della poesia - IV. Cinema di poesia*.
http://pasolini.net/contributi_tesipingitore_quarto.htm [10.10.08]
- Pitassio** - Pitassio, Francesco: *Per chi suona la campana? Note su „Addio giovinezza!“ (1927)*, rivista „Fotogenia“, Dipartimento di Musica e Spettacolo, Università di Bologna.
<http://www.muspe.unibo.it/period/fotogen/num045/13PITASSIO.htm> [07.02.09]
- Pomponio** - Pomponio, Daria: *Ritorno a Cold Mountain. Verbo di montagna*. 17.02.2004. Associazione Centro Internazionale CinemaAvvenire. http://www.cinemavvenire.it/index.php?view=article&catid=34&id=2202%3Aritorno-a-cold-mountain&tmpl=component&print=1&page=&option=com_content [23.11.08]
- Pressburger** - Pressburger, Giorgio: *La rivincita dei ragazzi di via Pål* (articolo). Corriere della Sera, 15.10.2002. http://archiviostorico.corriere.it/2002/ottobre/15/rivincita_dei_ragazzi_via_Pal_co_0_0210153490.shtml [10.11.08]
- Rinaldi** - Rinaldi, Giorgio: *Taxi Driver* (Martin Scorsese). „Cineforum“ n. 160, dicembre 1976.
http://www.municipio.re.it/cinema/catfilm.nsf/PES_PerTitoloRB/BE05E47BB1104C33C125742E004A4622?opendocument [23.11.08]
- Sciacca** - Sciacca, Agata: *Storia e critica del cinema: Stili e montaggio*. Facoltà di Lettere e Filosofia, Università degli Studi di Catania.
www.flett.unict.it/pagine/materiale_discipline/sciacca/pdf/15-Stili%20e%20montaggio.pdf [16.10.08]
- Sorrentini** - Sorrentini, Barbara: *Storia di una mancanza*. Da: „Storia di una mancanza – Simboli e miti dell'adolescenza nel cinema di François Truffaut“, Tesi di Laurea, 1996.
<http://www.altrocinema.it/archivio/truffaut.htm> [01.12.08]

Spietati - Gli Spietati: rivista di cinema on-line; Pelleschi, Gianluca (redattore): *Memento Saw I, II & III*. 09.05.2008. <http://www.spietati.it/archivio/recensioni/rece-2007-2008/s/saw4.htm> [05.03.09]

Trovato - Trovato, Dario: *Musica e immagine in dieci audiovisivi di Chris Cunningham*. Tesi di Laurea in Teorie e Tecniche del Linguaggio Cinematografico, Università degli Studi di Trieste, 2005.
<http://punda.altervista.org/Trovato%20-%20musica%20e%20immagine.pdf> [03.03.09]

A Abstract / Kurzfassung

Diese systematische, übersetzungsorientierte Terminologearbeit untersucht die Einheitlichkeit der Terminologie der filmwissenschaftlichen Grundbegriffe in den Sprachen Deutsch und Italienisch. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem interkulturellen Vergleich der filmgestalterischen Fachbegriffe aus den Bereichen der Filmmontage und der Mise-en-Scène. Ziel dieser deskriptiven Arbeit ist es, den terminologischen Ist-Zustand der deutschen und italienischen Fachsprache des Films zu erfassen und in einem zwischensprachlichen Terminologievergleich kulturspezifische begriffliche Divergenzen im Fachwortbestand aufzudecken. Die terminologischen Ergebnisse werden in einem umfangreichen zweisprachigen Glossar, das eine begriffliche Gliederung aufweist und aus begriffsorientierten terminologischen Einträgen besteht, zur Verfügung gestellt.

Nach einer kurzen, überblicksartigen Einführung in die Terminologielehre und der Erläuterung der grundlegenden terminologiewissenschaftlichen Begriffe, die mit dieser Arbeit in Beziehung gesetzt werden, folgen einige Kapitel, die sich mit den wichtigsten terminologischen Aspekten der vorliegenden Terminologearbeit beschäftigen. Danach wird auf die methodische Vorgehensweise bei der Erarbeitung des filmterminologischen Glossars eingegangen sowie ein Einblick in die bei der terminologischen Analyse aufgetretenen Probleme gegeben. Im anschließenden Glossar, das in etwa 260 Einträge enthält und den Kern dieser Arbeit darstellt, wird jeder Begriff nach Möglichkeit anhand mehrerer einander ergänzender Definitionen und Kontexte genau dargestellt. Übersetzungsrelevante begriffsbezogene Hinweise finden sich in den Anmerkungen der terminologischen Einträge, terminologische Lücken werden durch gekennzeichnete Übersetzungsvorschläge geschlossen. Des Weiteren ermöglicht ein alphabetisches Verzeichnis das schnelle und gezielte Nachschlagen aller deutschen sowie italienischen Benennungen.

Diese Terminologearbeit richtet sich in erster Linie an Übersetzer und Dolmetscher, denen sie sowohl einen schnellen Zugriff auf die für sie relevanten Termini als auch eine rasche Einarbeitung in den filmwissenschaftlichen Teilbereich der Filmgestaltung ermöglichen soll. Als Zielgruppe dieser Arbeit sollen aber auch interessierte Laien angesprochen werden, die sich einen Überblick über die deutsche oder italienische Filmterminologie verschaffen möchten.

B Curriculum: Wissenschaftlicher Werdegang

Janna Rosenauer

E-Mail: janna.rosenauer@gmx.at

10/1997	Beginn des Übersetzer- und Dolmetscherstudiums (Deutsch, Italienisch, Tschechisch) am Zentrum für Translationswissenschaft der Universität Wien
09/1999 - 04/2000	1. Fachprüfung, danach Beginn des 2. Studienabschnitts des Übersetzer- u. Dolmetscherstudiums, Studienzweig Übersetzen
seit 2000	Individuelles Diplomstudium aus Informatik „New Media Design and Engineering“ an der Technischen Universität Wien: Studienkombination aus Informatik (TU), Architektur (TU) und Publizistik (Universität Wien)
09/2003 - 10/2005	2. Fachprüfung aus dem Studienzweig Übersetzen
09/2009	Fertigstellung der Diplomarbeit mit dem Titel „Die Grundbegriffe der Filmgestaltung – ein terminologischer Vergleich in den Sprachen Deutsch und Italienisch“; Betreuer: Univ.-Prof. Mag. Dr. Gerhard Budin