

*Anhang 1*

# 4 Arten der Bild-Ton-Mischung

(nach S. Kracauer)

	synchroner Ton Tonquelle im Bild	asynchroner Ton Tonquelle ausserhalb Bild
<b>paralleler Ton</b> Ton und Bild sagen das Gleiche	- Sprache <b>1</b> + Geräusche ? Musik	- Sprache <b>3</b> ? Geräusche + Musik
<b>kontrapunktischer Ton</b> Ton und Bild sagen Unterschiedliches	? Sprache <b>2</b> ? Geräusche ? Musik	+ Sprache <b>4</b> + Geräusche + Musik

- + filmisch sehr effektiv, Verstärkung der Bildaussage
- uncinematisch, soll vermieden werden
- ? in speziellen Fällen sehr effektiv, Experimentierfeld

## Anhang 2

**OFFENE BILDFORM**

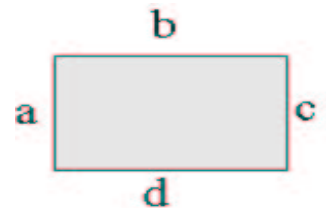
(Vgl. Noël Burch, "Theory of Film Practice", Secker & Warburg, London 1973)

Die **klassische Bildkomposition** (häufig in der Amateurliteratur empfohlen) schreibt folgendes vor:

- Alle Bildinformation **innerhalb** der Bildfläche zusammenfassen.
- **Bildwichtige Information** so in der Bildfläche **plazieren**, dass sie **augenfällig** ist.
- **Handlungs-** bzw. **Blickraum** freilassen.

Bei der **offenen Bildform** besteht der cinematische Raum aus dem sichtbaren Bild- bzw. Leinwand-Raum sowie dem unsichtbaren Raum ausserhalb der Leinwand (off-screen Raum). Es gibt sechs Segmente dieses off-screen-Raumes:

- a-d: links, rechts, oberhalb oder unterhalb  
der Leinwand
- e: hinter der Kamera
- f: hinter dem "Set" ("Bühne") oder hinter  
einem Objekt innerhalb des "Set"

**Cinematische Darstellung des off-screen Raumes:**

- Durch Entrances (Eintritte ins Bild) und Exits (Austritte aus dem Bild) von Darstellern.
- Durch den Blick eines Darstellers in den off-screen Raum (besonders wirkungsvoll, wenn im Bild kein Blickraum freigelassen wird).
- Durch "Abschneiden" des Körpers eines Darstellers mittels des Bildrahmens.
- Durch off-screen Ton.

Das Ausmass (Distanz) des off-screen Raumes kann wie folgt angedeutet werden: - Durch die Qualität des off-screen Tons (Ton-Perspektive). - Durch die Dauer des leeren Bildes bei Exits und Entrances. - Durch die Dauer des off-screen Blickes eines Darstellers.

Es gibt zwei Arten von off-screen Raum: - imaginär: Aussehen des off-screen Raumes ist dem Zuschauer unbekannt - konkret: Aussehen des off-screen Raumes ist dem Zuschauer bekannt.

Interessant ist die Kombination dieser beiden Arten, z. B. bei Dialogszenen (im Gegensatz zur klassischen Dialog-Découpage), um Unsicherheit und Zweideutigkeit zu erzeugen:

- Imaginärer off-screen Raum wird später konkret (Bsp.: Zunächst unsichtbarer Dialogpartner wird später im Gegenschuss sichtbar).
- Konkreter off-screen Raum wird später imaginär (Bsp.: Zweier Einstellung eines Dialogs, gefolgt von einer Einer-Einstellung eines Partners, der weiterspricht, gefolgt von einer Totalen, die zeigt, dass der andere Partner den Raum verlassen hat).