

Bildgestaltung

- Der zweidimensionale Raum -

Aus: Sight, Sound, Motion. Applied Media Aesthetics, Herb Zettl, 1999



Herb Zettl

The book is about „the aesthetic image elements—light, space, time/ motion, and sound—and how they are used in television and film.“

It „gives you the tools to clarify, intensify, and interpret events for television, computer, and film presentation. In effect, it teaches you how to apply major aesthetic elements to manipulate people’s perceptions. Because media consumers are largely unaware of the power of media Aesthetics, they must and do trust your professional judgement and especially your good intentions.“

„The criteria explained in Sight Sound Motion help us, as consumers of media messages, to see behind the obvious text and experiences and judge television and film communication on several emotional and intellectual levels with accuracy and consistency.“

Das vorliegende Dokument gibt einen kurzen Überblick bzw. Stichpunkte zum Vorgetragenen.
Die Folien sind weit ausführlicher und liegen allesamt unter

http://homepages.uni-tuebingen.de/student/marc-oliver.pahl/referat02_00



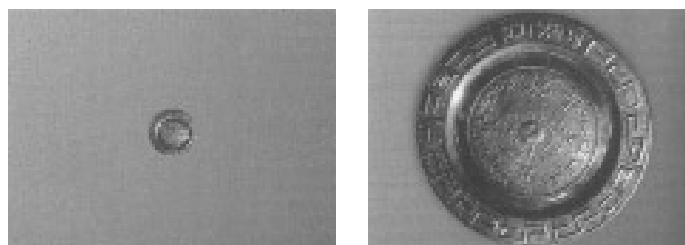
Kino- und Fernsehbild sind **rechteckig**, und zwar **breiter als hoch** – wie unser Blickfeld.
In **4:3** kann man **sowohl horizontal, als auch vertikal** orientierte Objekte gut abbilden, da keine Dimension zu sehr betont wird.

Das **Kinoformat** eignet sich dafür besser, um Ereignisse in ihrer **Gesamtheit** abzubilden. Auch Dialoge lassen sich in diesem Format einfacher abbilden, da genug Platz für zwei Leute auf dem Bildschirm ist. Will man **einzelne Personen oder Dinge** abbilden, muß man darauf achten, daß das Geschehen im **Hintergrund** (der aufgrund des Formats recht groß ist) nicht ablenkt.



Das vorgegebene **Seitenverhältnis** (breiter als hoch) kann „**aufgehoben**“ werden durch Digitaleffekte (Bildfenster etc.) oder Blenden (z.B. aus Gebäuden).

Der Effekt **funktioniert** aber **beim Fernsehen nicht** so ganz, da wir stets die **Bildschirmkanten sehen** und das Bild daran orientieren. Deshalb wirkt ein Split-Screen auf uns auch nicht wie vier getrennte Leinwände.



Die **Größe eines Objektes** beurteilen wir anhand von **Vergleichsobjekten**, der **Umgebung**, der **Größe auf dem Schirm**.

Physikalisch größere Bilder haben **mehr Energie** als kleine (Im Kino wirken andere Szenen als bei dem gleichen Film im Fernsehen).

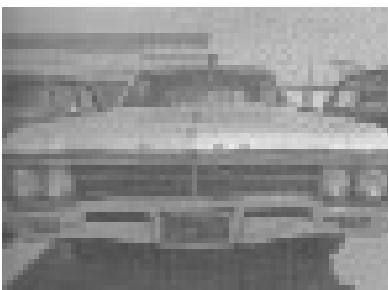
Die **unterschiedlichen Bildgrößen und Formate** erfordern **unterschiedliche Vorgehensweisen** bei der Aufnahme:

Im **Kino** kann man nach dem **deduktiven** Ansatz vorgehen: **Vom Allgemeinen zum Detail**

Der **kleine Fernsehbildschirm** erfordert dagegen eine **induktive** Vorgehensweise: **Vom Detail zum Detail** und eventuell zum Allgemeinen (bei richtiger Wahl der Einstellungen schafft sich der Zuschauer automatisch ein Gesamtbild des Geschehens und braucht daher den Überblick, auf dem er eh nichts erkennt nicht mehr).



Horizontale Objekte im Bild wirken auf uns **beruhigend**, **vertikale** dagegen **dynamisierend**. Das liegt daran, daß unsere tägliche Welt zumeist horizontal oder vertikal ist ("Was schief steht, fällt irgendwann um" oder kann zumindest so nicht immer bleiben). Deshalb wirkt ein **schräger Horizont** auf uns auch **unruhig und instabil**.

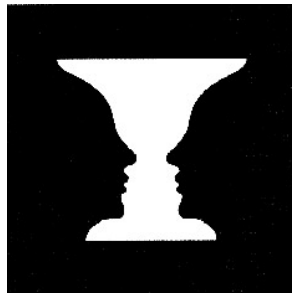


Die **Kanten** des Bildschirms **wirken wie ein Magnet**.



Wir **betrachten ein Bild** in der Regel **von links nach rechts**, weshalb eine Gerade von links unten nach rechts oben für uns z.B. als Steigung erscheint.

Aus demselben Grund **dominiert** auch **die rechte Seite** des Bildes etwas.



Was **Figur** und was **Grund** eines Bildes ist, entscheiden wir anhand der Umgebung. Wir nehmen z.B. bewegte Objekte als Vordergrund, unbewegte als Hintergrund wahr.



Wir **versuchen automatisch** in dem, was wir sehen, **Gestalt zu erkennen**, weshalb auch **relativ wenig Information ausreicht, um etwas wiederzuerkennen**, da unser Gehirn die uns bekannten aber fehlenden Informationen ergänzt. **Ähnliche Dinge** werden als **zusammengehörig** empfungen.



Das **gesamte Bild** ist eine **Ansammlung von Vektoren**. Ein Vektor hat eine **Richtung** und eine **Stärke**.

Es gibt **Grafik-** (Horizont, Gebäude), **Index-** (Blick, Arm, Pfeil) und **Bewegungsvektoren** (Bewegung) [schwächer -> stärker]. Diese können **konvergieren, divergieren oder einander fortsetzen**.

Bei der Komposition von bewegten Bilder muß man berücksichtigen, daß die **Bilder nicht für sich alleine**, sondern **in einem zeitlichen Kontext** stehen.



Um ein **ausgewogenes Bild** zu bekommen muß man die **grafischen Massen, den Randmagnetismus und der Vektoren zueinander ausbalancieren**.

Die **grafische Masse** eines Objektes wird bestimmt durch seine **Größe**, den **Hauptschatten**, den es wirft, die **Ausrichtung** (Blick nach rechts z.B.), den **Ort** auf dem Bildschirm und seine **Farbe**. Grafisch schwere **Massen ziehen leichtere an**.

Der **Randmagnetismus nimmt zu, je näher** ein Objekt (egal welcher Größe) **an den Rand** kommt

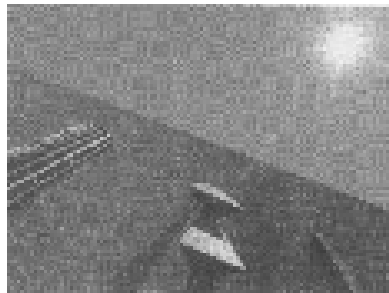
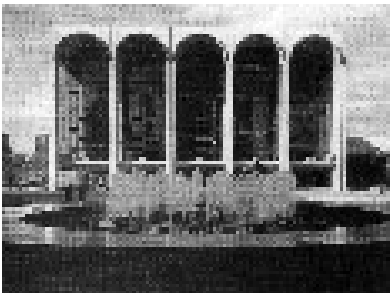
Die **Stabilste Position** des Bildes ist die **Mitte**, da sich hier grafische Masse und Randmagnetismus symmetrisch verteilt sind bzw. aufheben. Eine grafische Masse auf der einen kann man durch eine ähnlich schwere auf der anderen Seite wieder ausbalancieren (z.B. Hintersetzer).

Wichtiger Faktor bei der Strukturierung sind die **Vektoren**:

Durch ihre **Intensität lassen** sie andere Faktoren wie **Randmagnetismus und grafische Masse verblassen** (they overwrite them).

Deshalb **müssen** sie auch **sorgfältig** ins Bild **eingebaut werden** (genügend Platz vor den Index- und Bewegungsvektoren; auch die eigentlich „schwachen“ Grafikvektoren können das Bild destabilisieren)

Es gibt drei **Stabilitätszustände**:



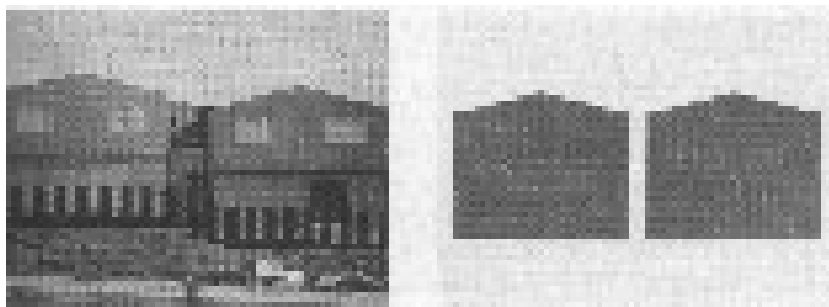
Stabil: Objekte und Kräfte symmetrisch gleichverteilt

Neutral: asymmetrische Verteilung

instabil/ labil: Stabilität steht auf der Kippe, eine Veränderung und die Balance ist dahin

Am einfachsten gelangt man von stabil nach instabil durch Kippen des Horizonts

Zeigt man ein Objekt nicht vollständig, sollte man dem Betrachter **genügend Informationen** darüber geben, **wie** sich das Objekt außerhalb des Bildfensters **fortsetzt**.

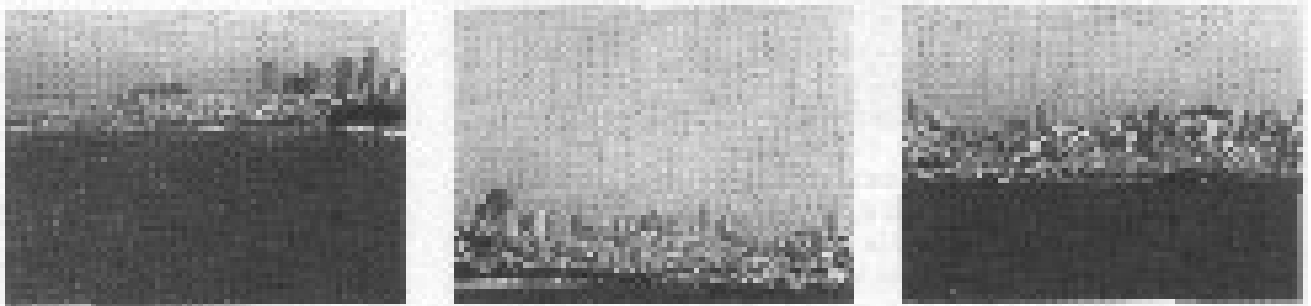


Bildschnitte an natürlichen Trennlinien sind zu **vermeiden**, da dort keine Veranlassung besteht, sich vorzustellen, wie das Objekt weitergeht.

Setzen Objekte im Bild einander fort, so **wirkt dieser Zusammenhang viel stärker als der logische** (Menschen mit Baumhörnern).

Mehrere Bildschirme erweitern den zweidimensionalen Raum im Gegensatz zu Bild im Bild wirklich. Das **Geschehen** auf ihnen läuft **simultan** ab und nicht sequentiell und **wird auch so wahrgenommen**. Mit ihrer Hilfe kann man **Geschehen klarer und deutlicher darstellen**.

Durch **mehrere Kanäle gleichzeitig** kann viel **mehr Information** zugleich vermittelt werden.



Soll **etwas sich fortsetzendes** auf den drei Schirmen gezeigt werden, so müssen sich auch die **Vektoren fortsetzen**, **sonst** nehmen wir **drei getrennte Geschehnisse** wahr.

Die **Indexvektoren** sind das **wichtigste Element**, um die drei getrennten Bildfenster zu **verknüpfen**.

Zeigen die **Hauptvektoren in Betrachterrichtung**, werden die **Fenster als getrennt** wahrgenommen.



Die **Ränder der äußeren Bildschirme** werden als **Ränder des Geschehens** (\Leftrightarrow nur ein Bildfenster: geht „da draußen“ weiter) wahrgenommen.

Grundsätzlich gelten die Merkmale für drei Bildschirme auch für einen Bildschirm, auf dem mehrere Bildfenster zu sehen sind.



Hier nutzt RTL das Verfahren, um dem Zuschauer zugleich Werbung und Autorennen zeigen zu können...