

Blickachse

Englisch: Eyeline

KAMERA/BEGRIFFE

Imaginäre Linie zwischen Auge und Blickrichtung einer Figur — bestimmt Bildkomposition und Zuschauer-Orientierung. Ihr Bruch erzeugt Verwirrung, ihre Beachtung Klarheit.

Technische Details Die korrekte Blickachse erfordert präzise Winkelberechnungen: Bei einem Standard-Dialog werden Kameras typischerweise im 30°-45°-Winkel zur Blickrichtung positioniert. Die Augenhöhe (Eye Level) liegt standardmäßig bei 150-180 cm je nach Darsteller, wobei Abweichungen von ± 20 cm dramaturgische Effekte erzeugen. Drei Hauptvarianten existieren: die direkte Blickachse zur Kamera (Direct Address), die seitliche zum Off-Screen-Partner und die motivierte zum sichtbaren Objekt im Bild. Moderne Continuity-Software berechnet Blickwinkel mittels Vektoren und 3D-Koordinaten, um Anschlussfehler zu vermeiden.

Geschichte & Entwicklung 1924 etablierte Lew Kuleschow mit seinen Montage-Experimenten die systematische Nutzung der Blickachse als narratives Werkzeug. D.W. Griffith verwendete bereits 1915 in "The Birth of a Nation" bewusste Blickführung für emotionale Wirkung. 1935 codifizierte das Hollywood Studio System die 180°-Regel als technischen Standard. Digital Intermediate Workflows seit den 2000er Jahren ermöglichen nachträgliche Korrektur von Blickrichtungen durch Eye-Tracking und CGI-Retouching. Praxiseinsatz im Film Stanley Kubrick nutzte in "2001: A Space Odyssey" (1968) bewusst gebrochene Blickachsen für Desorientierung der Zuschauer. Conversational Scenes folgen der Shot-Reverse-Shot-Technik: Kamera A filmt Darsteller 1 mit Blick nach rechts, Kamera B Darsteller 2 mit Blick nach links. Bei Telefonat-Szenen schauen beide Darsteller in dieselbe Richtung; das markiert die räumliche Trennung zwischen ihnen. Falsche Blickachsen zerstören die räumliche Logik und konfrontieren Zuschauer mit "unrealistischen" Situationen.

Vergleich & Alternativen Die Blickachse unterscheidet sich von der Handlungsachse (Action Line), welche Bewegungsrichtungen definiert. Screen Direction beschreibt die resultierende Blickrichtung im finalen Bild, während Eyeline Match den korrekten Schnitt zwischen blickendem Subjekt und erblicktem Objekt bezeichnet. Point-of-View-Shots ersetzen die Blickachse durch die Subjektive Kamera. Virtual Production mit LED-Walls erfordert Echtzeit-Berechnung von Blickachsen, um korrekte Reflexionen in den Augen zu erzeugen.