Gegenschuss

Englisch: Reverse Shot

KAMERA/BEGRIFFE

Gegenschuss aus entgegengesetzter Blickrichtung, klassisch im Shot-Reverse-Shot-System. Zeigt Reaktion des Gesprächspartners.

Technische Details Standard-Gegenschüsse arbeiten mit Brennweiten zwischen 35mm und 85mm bei Vollformat-Sensoren, um natürliche Proportionen zu gewährleisten. Schuss und Gegenschuss bleiben auf einer Seite einer gedachten Linie, die durch die Blick- oder Bewegungsrichtungen der Figuren definiert wird — wer sie überschreitet, macht einen Achsensprung. Bei Dialogszenen positioniert sich die Kamera typischerweise in einem 30°-45° Winkel zur Gesichtslinie der Akteure. Over-Shoulder-Shots (OTS) als Gegenschuss-Variante zeigen 20-30% der Schulter des Gegenübers im Anschnitt, um räumliche Orientierung zu schaffen. Clean Singles verzichten auf diese Referenz und isolieren den Akteur vollständig. Geschichte & Entwicklung Schuss und Gegenschuss setzten sich in den 1910er-Jahren als Grundlage des klassischen Hollywoodkinos durch; D.W. Griffiths „The Lonely Villa“ (1909) steht dagegen für die Parallelmontage. Edwin S. Porter experimentierte bereits 1903 in "The Great Train Robbery" mit perspektivischen Schnitten, jedoch ohne systematische Anwendung der 180°-Regel. John Ford perfektionierte die Technik in den 1930ern durch präzise Achseneinhaltung und emotionale Gewichtung der Einstellungsgrößen. Die Nouvelle Vague um Jean-Luc Godard brach ab 1960 bewusst mit diesen Konventionen und nutzte Jump Cuts als Alternative zum klassischen Gegenschuss-Prinzip. Praxiseinsatz im Film Akira Kurosawa drehte ab „Die sieben Samurai“ mit mehreren gleichzeitig laufenden Kameras und langen Brennweiten — eine Alternative zum Auflösen in einzelne Schüsse und Gegenschüsse. Vergleich & Alternativen Insert Shots unterbrechen das Shot-Reverse-Shot-Schema durch Detailaufnahmen von Objekten oder Händen, während Cutaways zu völlig anderen Schauplätzen wechseln. Master Shots mit Kamerabewegungen ersetzen seit den 1990ern vermehrt statische Gegenschuss-Folgen - beispielsweise durch Steadicam-Umfahrungen oder Gimbal-Choreographien. 360°-Kameras ermöglichen seit 2016 in VR-Produktionen simultane Erfassung aller Blickwinkel, wodurch der klassische Gegenschuss obsolet wird. Deep Focus Photography à la Gregg Toland zeigt beide Gesprächspartner scharf in einer Einstellung und vermeidet Schnitte komplett.