

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. Der Achsensprung erfolgt entlang einer imaginären Linie, die durch die Blickrichtungen oder Bewegungsrichtungen der Protagonisten definiert wird. 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 D.W. Griffith etablierte 1909 mit "The Lonely Villa" das Shot-Reverse-Shot-System als narrative Grundlage des klassischen Hollywoodkinos. 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 Steven Spielberg verwendet in "Jaws" (1975) asymmetrische Gegenschüsse zwischen Quint und Hooper, wobei Quints Einstellungen durch 200mm-Teleobjektive komprimiert und Hoopers durch 28mm-Weitwinkel gestreckt erscheinen. In "The Shining" etabliert Stanley Kubrick durch extreme Untersichten in den Gegenschüssen zwischen Jack und Wendy eine Machtdynamik. Akira Kurosawa verzichtete in seinen Samurai-Filmen häufig auf klassische Gegenschüsse und setzte stattdessen auf Mehrfach-Kamera-Setups mit 75mm-, 150mm- und 300mm-Objektiven simultaner Aufzeichnung. 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.