

Bildrichtung

Englisch: Screen Direction

REGIE/BEGRIFFE

Bewegungsrichtung von Personen und Objekten im Bild — muss in aufeinanderfolgenden Einstellungen konsistent bleiben.

Technische Details Die 180°-Linie (Action Line) teilt den Raum um die gefilmte Aktion in zwei Hälften von jeweils 180°. Alle Kamerapositionen müssen auf derselben Seite dieser Linie bleiben, um die Bildrichtung beizubehalten. Bei Dialogszenen entsteht die Achse durch die Verbindungslinie zwischen den Gesprächspartnern. Bewegungsrichtungen werden durch Vektoren definiert: Ein Charakter, der von links nach rechts geht, behält diese Richtung in allen aufeinanderfolgenden Einstellungen. Cross-the-Line-Shots durchbrechen bewusst diese Regel und kehren alle räumlichen Bezüge um.

Geschichte & Entwicklung Das Konzept entwickelte sich bereits in den 1910er Jahren mit D.W. Griffiths systematischer Anwendung der Parallelmontage in "The Birth of a Nation" (1915). Sergei Eisenstein codifizierte 1929 in seinen Montagetheorieabhandlungen die räumlichen Gesetzmäßigkeiten der Bildrichtung. Hollywood-Cutter wie Hal C. Kern etablierten in den 1930ern die 180°-Regel als Standard für das Continuity Editing. Die Nouvelle Vague der 1960er experimentierte bewusst mit Achsensprüngen, während digitale Postproduktion seit den 1990ern nachträgliche Bildrichtungskorrekturen durch Spiegelung ermöglicht. Praxiseinsatz im Film Akira Kurosawa nutzte in "Yojimbo" (1961) konsequent Links-Rechts-Bewegungen zur Charakterisierung der verfeindeten Clans. Verfolgungsjagden wie in "Mad Max: Fury Road" (2015) verwenden durchgehende Bildrichtungen für 120 Minuten Laufzeit. Bei Sportfilmen definiert die Spielfeldorientierung die Bildrichtung. Fernsehproduktionen verwenden Master-Shot-Coverage mit festgelegten Kameraachsen. Achsensprünge erzeugen bewusst Desorientierung in Thrillern oder markieren Wendepunkte in der Narration.

Vergleich & Alternativen Bildrichtung unterscheidet sich vom Eyeline Match, der lediglich Blickrichtungen zwischen Einstellungen koordiniert. Die 360°-Montage durchbricht systematisch alle Achsenbeschränkungen und rotiert um die Aktion. Match Cuts können Bildrichtungen über Szenenwechsel hinweg fortführen. POV-Shots folgen eigenen Regeln, da sie die Subjektive des Charakters wiedergeben. Virtual Reality erfordert völlig neue Konzepte, da der Zuschauer selbst die Blickrichtung bestimmt.