

Leseprobe aus:

**James Monaco, Hans-Michael Bock**

# **Film verstehen - Das Lexikon**



Mehr Informationen zum Buch finden Sie auf [rowohlt.de](http://rowohlt.de).

# A

**16:9.** Das **Breitbildfernsehen**-Format (1,78:1) für **HDTV**, das sich seit den 1990ern durchgesetzt hat, obwohl es keinem der eingeführten **Bildformate** beim Film (z. B. 1,66:1, 1,85:1, 2,35:1) entspricht. Es hat bei den handelsüblichen Fernsehgeräten das alte **Standardformat** 4:3 weitgehend verdrängt. Bei den fast nur noch im 16:9-Format produzierten Fernsehsendungen entsteht so das Problem, wie altes Bildmaterial integriert wird. Dabei wird entweder oben/unten ein Teil des alten Bildes abgeschnitten oder das Bild in die Breite gezogen, was offenbar manche Fernsehmacher und Konsumenten nicht stört. Vgl. **Letterbox, Pan & Scan, Pillarboxing, Windowboxing**.

**16-mm.** 1923 wurde das **16-mm-Filmformat** von **Eastman Kodak** für den Amateurmarkt eingeführt. Das **Schmalfilm-Format** entwickelte sich in den 1960ern vom Format für Filmamateure (inzwischen durch 8-mm- bzw. Super-8-Format verdrängt) zum Standardformat für Fernsehen, **Dokumentarfilm** und den nicht-kommerziellen Verleih. Inzwischen ist es zumeist durch Video und digitale Aufzeichnung abgelöst worden. Siehe **Super-16**, vgl. **Arriflex, Cinéma Vérité, Direct Cinema**.

**2K** siehe **4K, Ausbelichtung, Digitalfilm**.

**3:2 Pulldown** siehe **PAL/SECAM-Schwindel, Telecine**.

**3-D-Film.** Mit diversen Verfahren, Raumeffekte – wie sie im 19. Jahrhundert bereits erfolgreich bei stereoskopischen Fotografien angewandt wurden – mit Bewegtbildern zu verbinden, befassten sich Filmemacher seit Anfang des 20. Jahrhunderts. Um 1910 präsentierte z. B. Oskar Messter das Alabastra-Verfahren des Ingenieurs Engelmann. 1952–54 gab es – als Reaktion auf das Fernsehen – neben den neuen **Breitwand**-Verfahren eine Welle von 3-D-Filmen, um so das Publikum in die Kinos zurückzulocken.

Das technische Problem liegt vor allem darin, gleichzeitig zwei Bilder zu projizieren: eins für das linke Auge, eins für das rechte. Die ersten Versuche mit 3-D-Filmen benutzten das Anaglyphen-Verfahren: Ein Bild wurde rot kopiert, das andere blaugrün, und die Zuschauer trugen entsprechende Brillen. Das funktionierte weitgehend bei Schwarzweiß-Filmen, auch wenn man ständig rote oder grüne Ränder sah, aber natürlich nicht bei Farbfilm.

In den 1950ern wurde dafür das **Polarisations**-System verwendet: Die beiden Bilder wurden polarisiert – eines senkrecht, eines waagrecht. Aber weiterhin störten die Brillen, vor allem bei Brillenträgern. Zudem gab es psychovisuelle

Schwierigkeiten (siehe **Stereoskopie**). Ein Grundproblem liegt darin, dass ein Film für eine größere Anzahl Zuschauer projiziert wird, die alle unterschiedlich zur Leinwand positioniert sind. Das mag annehmbar sein, wenn der Film auf zwei Dimensionen begrenzt ist, macht gutes 3-D jedoch schwierig, wenn nicht unmöglich. (Ein **Stereoptikon** funktioniert dagegen, weil es nur einen Betrachter hat.)

Das **IMAX-3-D-Verfahren** kam der Erfüllung des Traums näher. Die Zuschauer tragen zwar immer noch Brillen, doch diese haben LCD-Linsen, die sich auf ein infrarotes Signal hin links/rechts abwechselnd öffnen und schließen.

In den 2000ern erlebte 3-D eine weitere Auferstehung – begleitet von intensiven PR-Kampagnen der Filmindustrie. Das betraf zunächst vor allem **Animationsfilme** und hing nicht zuletzt mit den Fortschritten der Digital-Technik (**CGI**) zusammen, die eine intensive Bearbeitung bei der Herstellung des Animationsfilms bzw. der **Postproduktion** erlaubt. Dies erreichte seinen ersten Höhepunkt mit James Camerons *Avatar* (2009), der dank des weltweiten Hypes schnell zum «erfolgreichsten Film» aller Zeiten wurde. Er beruht weitgehend auf der **Motion-Capture**-Technik. Dabei kann man darüber streiten, ob es sich dabei um «echtes» 3-D handelt. Unser Sinn für räumliches Erleben beruht nämlich auf viel mehr Faktoren als dem stereoskopischen Sehen. Außerdem verzerren pseudo-stereoskopische Effekte, die nachträglich eingebracht werden, die Realität der Aufnahme. Schließlich setzt auch diese 3-D-Welle immer noch voraus, dass die Zuschauer Brillen tragen.

In den 1970ern scheiterten Versuche mit einem 3-D-Fernsehen, da allein das Betrachten des kleinen Bildes in der Kiste eine Dreidimensionalität ad absurdum führte. Das hielt die verzweifelt nach neuen Produkten suchende Elektroindustrie nicht davon ab, sich 2010 der 3-D-Sucht der Filmindustrie (die ihr inzwischen ja weitgehend gehört) anzuschließen und 3-D-Fernsehgeräte auf den Markt zu bringen. Siehe **Holografie, Virtuelle Realität**.

**3sat**. Gemeinsames Kulturprogramm der deutschsprachigen öffentlich-rechtlichen Sender **ZDF** (Deutschland), **ORF** (Österreich) und **SRG** (Schweiz) seit dem 1.1.1984 – sowie ab dem 1.12.1993 der **ARD** (nach Einstellung des Konkurrenzkanals **Eins plus**). Zunächst als Möglichkeit gedacht, Sendungen der beteiligten Anstalten zu wiederholen, hat 3sat u. a. durch Betonung kultureller Programme (Magazin Kulturzeit, Übertragungen von Oper und Theater) und Dokumentationen sowie die interessante Programmstruktur ein eigenes Profil entwickelt. Vgl. **ARTE**.

**4K**. Eine Standard-**Auflösung** bei Computergrafik und **Digital-Film**. Die Bezeichnung stammt daher, dass die horizontale Auflösung ca. 4000 **Pixel** beträgt, die Bildfläche ist damit mehr als viermal so groß wie **2K**. Siehe **Ausbelichtung, RED**.

**5.1** siehe **AC-3, Dolby, Surround Sound**.

**8-mm-Film** siehe **Schmalfilm**.

**9,5-mm-Film** (Pathé Baby). **Schmalfilm**.

System, ab 1921 von der Firma **Pathé** auf dem Amateurmarkt eingeführt. Es wurden Filmmaterial, Kameras, **Projektoren** und für das Format hergestellte Kurzfassungen von Kinofilmen angeboten.

**A/D** (Analog/Digital-Wandlung). Umwandlung von analog nach digital.

**AAD** siehe **CD-Codes**.

**Aardman**. Die britische **Animationsfilm**-Firma Aardman Animations Ltd. wurde 1972 von Peter Lord und David Sproxton gegründet. Sie hatten bereits während ihrer Schulzeit gemeinsam Animationsfilme mit dreidimensionalen Plastilinfiguren hergestellt, die sie an das BBC-Kinderfernsehen verkaufen konnten. Ihr erster größerer Erfolg war 1980 die TV-Serie *The Amazing Adventures of Morph*. 1985 stieß Nick Park zur Firma. Mit den satirischen *Conversation Pieces* begannen sie, ihre Technik auf «erwachsene» Themen anzuwenden. Aardman produzierte Werbefilme und Rock-Videos (*Sledgehammer*), für die sie zahlreiche internationale Auszeichnungen erhielten, ebenso wie für ihre Kurzfilme mit den Gestalten Wallace & Gromit.

Nach der Errichtung eines eigenen Studios in Bristol begannen sie Ende der 1990er Jahre – unterstützt durch einen Vertrag mit **DreamWorks SKG** – mit der Produktion ihres ersten langen Animationsfilms *Chicken Run*, der zahlreiche Auszeichnungen erhielt, ebenso wie *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*. Als **Spinoff** von Wallace & Gromit entstanden für das Kinderprogramm von **BBC**

und **WDR** seit 2007 die Kurzfilme um *Shaun the Sheep*, die ebenfalls ein Welterfolg wurden.

**Abblende** (Fade out). Allmähliches Verdunkeln des Bildes bis zum Schwarz, beim Farbfilm auch zu einer Farbe. Gegensatz: **Aufblende**. Siehe **Blende** (3), **Überblendung**.

**ABC**. 1. American Broadcasting Company – neben **NBC** und **CBS** – drittes Fernseh-**Network**, in den 1940ern infolge mehrerer Antitrust-Prozesse zur Entflechtung von Rundfunk- bzw. Kino-Konzernen entstanden. In der Saison 1976/77 erreichte ABC erstmals den ersten Platz des Sender-Rankings. 1986 fusionierte ABC mit Capital Cities Broadcasting, einem Betreiber von Lokalsendern. 1995 wurde Capital Cities/ABC für 19 Mrd. Dollar von **Disney** übernommen.

2. Australian Broadcasting Corporation, das Radio- und Fernseh-**Network** in Australien.

3. Associated British Cinemas. 1928 vom Filmproduzenten John Maxwell (**BIP**) gegründete Kinokette mit ca. 120 Häusern in Großbritannien. 1933 in die Holding ABPC (Associated British Picture Corporation) überführt, die nach dem Krieg von **Warner Bros.** übernommen wurde.

**A-B-Schnitt**. **Schnitt**-Verfahren mit zwei parallelen Bildstreifen zur Vorbereitung von Über-, Ein- bzw. Trickblenden, die anschließend auf der **optischen Bank** ausgeführt werden. Vgl. **Schneidetisch**.

**Absoluter Film**. Nichtnarrative Filmform, bei der Bilder realer Gegenstände

losgelöst von ihren normalen Zusammenhängen, oft rhythmisch montiert, verwendet werden, auch Visuelle Musik oder «cinéma pur» genannt.

**Abspann.** Am Ende des Films ablaufende Titel mit den Namen der am Film beteiligten Personen. Vgl. **Credits**.

**Abstrakter Film.** Nichtnarrative Filmform, bei der vorwiegend nichtgegenständliche Bildelemente, z.B. Streifen, Flächen, Farben, rhythmisch angeordnet, eine eigene ästhetische Qualität erhalten.

**Abtasten** siehe **Sampling** (1).

**AC-3.** (Audio Codec 3). Ein von **Dolby Laboratories** entwickeltes **Kompressions**-Verfahren mit bis zu sechs Audio-Kanälen (5,1), das als Standard für digitales Audio bei **DVD**, **Blu-ray** und **HDTV** gilt. AC-3 ist auch die Grundlage für das Kino-System **Dolby Digital**. Siehe **DVD-ROM**. Vgl. **DTS**, **MP3**, **MPEG** (2).

**Academy Aperture** siehe **Standardformat**.

**Academy Award.** Seit 1927 jährlich verliehene Auszeichnung der amerikanischen **Academy of Motion Picture Arts and Sciences**, allgemein **Oscar** genannt, für künstlerisch und technisch bedeutende Leistungen. Nach dem Vorbild werden diverse andere nationale und internationale Filmpreise verliehen (vgl. **BAFTA**, **César**, **Deutscher Filmpreis**, **Europäischer Filmpreis**), doch keiner hat das Renommee und den ökonomischen Einfluss des Oscar. Die Verleihung ist weltweit

im Fernsehen übertragener Höhepunkt des Filmjahres. Die Begriffe **Oscar™** und **Academy Award™** sind (in den USA) geschützte Warenzeichen der AMPAS.

**Academy Curve.** Das Tonfrequenz-Spektrum, das 1938 von der Academy of Motion Picture Arts and Sciences als Standard für die Filmtone-Wiedergabe festgelegt wurde. Wegen der Nebengeräusche des **Lichttons** jener Zeit und der minimalen Qualität der Tonanlagen in den Kinos waren insbesondere die höheren Frequenzanteile stark gedämpft und boten eine Tonqualität, die dem Mittelwellen-Rundfunk entsprach. Die «Curve» beeinträchtigte die Tonwiedergabe bis in die 1970er Jahre. Vgl. **Dolby Stereo**.

**Academy of Motion Picture Arts and Sciences** (AMPAS). 1927 von der amerikanischen Filmindustrie gegründete gemeinnützige Institution, die sich der künstlerischen Pflege des Films durch Setzen von Standards (vgl. **Academy Curve**, **Standardformat**) sowie durch Förderung des Kontakts zwischen verschiedenen Berufssparten widmen soll. AMPAS unterhält ein wichtiges Archiv und eine umfangreiche Bibliothek. Die bekannteste Aktivität ist die alljährliche Verleihung der **Oscars** (**Academy Award**). Vgl. **BAFTA**, **Deutsche Filmakademie**.

**ACE** (Association des Cinémathèques Européennes). Vereinigung der europäischen Mitglieds-**Archive** der **FIAF**. Vorheriger Name war **ACCE**.

**Achsensprung-Regel** (180-degree Rule). Wichtige Regel der klassischen Filmmon-

tage (**Découpage classique**): Die Kamera darf eine gedachte Achse zwischen den handelnden Figuren im Bild nicht überspringen, um so für die Zuschauer die räumliche Orientierung, eine Kontinuität der Bewegung von Aufnahme zu Aufnahme und – besonders bei Großaufnahmen – den Bezug der Personen zueinander zu erhalten. Vgl. **Continuity Editing**.

**Active Matrix LCD** siehe **LCD**.

**Actors Studio**. The Actors Studio ist eine einflussreiche Schule für Theater und Film in New York, gegründet 1947 von ehemaligen Mitgliedern des Group Theatre (u. a. Elia Kazan). Die Lehren des russischen Theatermannes Konstantin Stanislavskij zum naturalistischen «Method Acting» wurden hier weiterentwickelt. 1949 kam Lee Strasberg hinzu, der das Studio 1951–82 leitete. Wichtige Absolventen waren u. a. Marlon Brando, James Dean, Marilyn Monroe, Paul Newman, Jack Nicholson, Sidney Poitier, Sean Penn und Robert De Niro.

**Adaptation** (auch: Adaption). Die Bearbeitung eines literarischen Werkes (Roman, Bühnenstück) für den Film.

**ADD** siehe **CD-Codes**.

**Additive Farbmischung**. Durch die Mischung mehrerer farbiger Lichtstrahlen mit den Grundfarben Blau, Grün und Rot lässt sich jede beliebige Farbe herstellen, im absoluten Falle Weiß. Nach diesem Verfahren arbeitet z. B. das Farbfernsehen. Vgl. **Farbmodell**, **Subtraktive Farbmischung**.

**Adenauer-Fernsehen** siehe **ZDF**.

**Adobe**. Software-Firma, gegründet 1982 von John Warnock zur Vermarktung der Drucker-Programmiersprache PostScript, die Ende der 1980er Jahre dem Versuch von **Apple/Microsoft** widerstand, sie durch TrueType zu ersetzen. Die Firma entwickelte neben einer Reihe von Software-Produkten für Grafik, Desktop-Publishing und **Internet (Photoshop, FrameMaker, PageMaker, Acrobat)** auch das Videoschnitt-Programm **Premiere**. 2005 übernahm Adobe den Konkurrenten **Macromedia** und erweiterte seine Produktpalette u. a. um das weitverbreitete interaktive Multimedia-Programm **Flash**, das jedoch von iGuru **Steve Jobs** für die **Apple**-Produkte **iPhone** und **iPad** nicht zugelassen wurde.

**Adolf-Grimme-Preis**. Seit 1964 alljährlich vom Deutschen Volkshochschul-Verband (DVV) in Marl vergebener Preis, der als bedeutendste Auszeichnung für Fernsehleistungen in Deutschland gilt.

**ADR** (Additional Dialogue Recording). Seit den 1980ern verbreiteter Begriff für die **Nachsynchronisation**. Vgl. **Looping**.

**ADSL** (Asymmetric Digital Subscriber Line) siehe **Breitband**, **DSL**.

**AFI** (American Film Institute). 1969 gegründete Institution in Los Angeles, die sich um die Erforschung und Bewahrung des amerikanischen Filmwesens kümmert. Zu den Aktivitäten gehören die Erarbeitung einer Filmografie der amerikanischen Spielfilme (AFI Catalog Of Feature

Films, auch online) und die Unterstützung des künstlerischen Nachwuchses, u. a. im AFI Conservatory. Das AFI ehrt seit 1973 verdiente Filmkünstler mit dem «Life Achievement Award».

**A-Film.** Während der goldenen Hollywood-Ära ein «größerer Spielfilm». Vgl. **B-Film, Feature** (2).

**AFMA** (American Film Marketing Association) siehe **IFTA**.

**Agentur.** Der Manager, der Künstler gegenüber den Produktionsfirmen vertritt und (gegen eine prozentuale Beteiligung) ihre Verträge aushandelt, sorgt als Agent für möglichst reibungslose Vermittlung zwischen künstlerischen und wirtschaftlichen Interessen der Filmindustrie. Jules Stein, 1924 Gründer der **Music Corporation of America**, gilt als bedeutendster der frühen Agenten. **MCA** wechselte bald auf die Business-Seite und übernahm 1962 die **Universal-Studios**.

Als in den 1960ern das Studio-System zusammenzubrechen begann, erlangten Agenten eine ungewöhnliche Machtposition. Nach dem Auslaufen der langfristigen Studio-Verträge mit Schauspielern und Technikern hatten es die Agenturen in der Hand, «Pakete» zu schnüren, die die Realisierung eines Films ermöglichen. Zunächst beherrschte die 1898 in New York gegründete William Morris Agency (WMA) die Szene. In den 1970ern kam **ICM** (International Creative Management) hinzu, in den 1980ern Michael Ovitz mit **CAA** (Creative Artists Agency). Als Vierte der «Big Four» gilt UTA (United Talent Agency), die 1991

entstand. 2009 fusionierte William Morris mit der 1995 von ehemaligen ICM-Mitarbeitern gegründeten Endeavor Talent Agency zu WME Entertainment. Viele Agenturen vertreten neben Film- und Fernseh-Künstlern auch Musiker, Sportler und Literaten.

**Agfa.** Seit 1897 Markenzeichen der 1873 in Berlin gegründeten Actien-Gesellschaft für Anilin-Fabrikation, die 1909 in Wolfen bei Bitterfeld eine Fabrik für Kinofilme eröffnete. 1925 fusionierte die Firma mit Bayer und BASF zur I. G. Farbenindustrie AG. Agfa spezialisierte sich im Konzern auf Fotochemie, wobei von Bayer das Camerawerk München und die Photofabrik Leverkusen übernommen wurden. Nach Ende des Zweiten Weltkriegs wurde die I. G. Farben von den Alliierten entflochten. Das Werk bei Bitterfeld wurde zunächst der sowjetischen SAG Photoplenka zugeschlagen, 1953 dann selbständig als VEB Filmfabrik AGFA Wolfen, die ab 1964 ihre Produkte unter dem Markennamen **ORWO** vertrieb. Die westdeutsche Agfa AG Leverkusen fusionierte 1964 mit der belgischen Firma Gevaert zur AGFA-Gevaert AG, die 2004 den Geschäftsbereich Film/Fotografie abstieß, der eigenständig als AgfaPhoto GmbH weiterexistiert.

**Agfacolor.** In den 1930ern von der Agfa-Filmfabrik in Wolfen entwickeltes subtraktives Negativ-Positiv-Farbfilmssystem. Ab 1964 wurde es in der DDR als **ORWO-Color** vertrieben. Vgl. **Farbe** (2), **Subtraktive Farbmischung, Uficolor**.

**AG Kino-Gilde.** Interessenverband der deutschen **Filmkunst-Theater** und **Programmkinos**, entstanden 2003 aus dem Zusammenschluss der seit 1953 bestehenden «Gilde deutscher Filmkunsttheater» und der 1972 gegründeten «Arbeitsgemeinschaft Kino». Jährlicher Treffpunkt ist seit 2001 die Filmkunstmesse Leipzig, in deren Rahmen die Gilde-Filmpreise verliehen werden.

**AIP** (American International Pictures). 1954 von James H. Nicholson und Samuel Z. Arkoff als American Releasing Company gegründet, 1956 in AIP umbenannt. Die Firma vertrieb (und produzierte) billige **Exploitation**-Filme (Horror, Science-Fiction, Motorrad) unabhängiger Produzenten wie Roger Corman, u. a. auch dessen Edgar-Allan-Poe-Zyklus. Als sich die Firma in den 1970ern an teureren Produktionen beteiligte, geriet sie in die Verlustzone und ging in Filmways bzw. **Orion** auf. Vgl. **BBS**, **Independent**.

**Akt.** Aus der Frühzeit des Kinos erhaltene, vom Theater her übernommene Bezeichnung der Filmteile. Zunächst auch zur dramaturgischen Gliederung genutzt, dann rein technisch für eine Rolle der Filmkopie von etwa 10 Minuten (ca. 300 Meter; siehe **Einakter**), später zwischen 15 und 20 Minuten Länge.

**Aktivität.** Maß der Wirksamkeit einer Lichtquelle auf eine fotografische Emulsion.

**Aktualitäten.** In der Frühzeit des Films kurze **Dokumentarfilme**, Vorläufer der **Wochenschau**.

**Akutanzen** (Kantenkontrast). Die Fähigkeit einer Optik, Kanten zwischen verschiedenen Flächen scharf darzustellen. Vgl. **Auflösung**.

**Alan Smithee.** Der unbekannte Soldat der Filmindustrie. Wenn in den **Credits** Buch oder Regie «Alan Smithee» zugeschrieben werden, bedeutet das, der wahre Autor oder Regisseur weigert sich, die Verantwortung für sein Werk zu übernehmen.

**Albatros.** Von russischen Emigranten (u. a. Produzent Josef Ermolieff, Darsteller Ivan Mosjugin) in Paris gegründete Produktionsfirma, die in den 1920ern europäische Großfilme herstellte.

**Album.** Eine **Schallplatten**-Produktion, bestehend aus einer oder mehreren **LPs**. Die Bezeichnung stammt aus der Zeit der 78er-Schellackplatten vor 1952, als eine Produktion mehrerer Musikstücke eine Serie von 12-Zoll-Platten erforderte, deren Schutzhüllen in Form eines Buch-Albums gebunden waren.

**Alexa** siehe **ARRI**.

**Algorithmus.** In der Computer-Programmierung die Auflösung eines Arbeitsvorgangs in eine spezifische Kette von Einzelschritten.

**Aliasing.** In Video und Computergrafik bezeichnet man als Alias-Effekt Fehler in der Darstellung, wie Moirés oder treppenförmige Übergänge bei Kurven und Farbgrößen. Ein Alias-Effekt ist aber beim klassischen Film z. B. das schein-

bare Rückwärtslaufen von Speicherrollen. Siehe **Artefakt**.

**AM** (Amplitudenmodulation). Beim Rundfunk gebräuchliche technische Sendeform: Die Amplitude (Stärke) einer Trägerschwingung wird durch das Programmsignal modifiziert. Vgl. **FM**, **Wellenmechanik**.

**Amateurfilm** siehe **Schmalfilm**.

**Ambient Sound** siehe **Atmosphäre**, **Raumatmosphäre**.

**AMD** (Advanced Micro Devices, Inc.). Hersteller von Speicherchips und Mikroprozessoren. Siehe **Intel**.

**American Film Institute** siehe **AFI**.

**America Online** siehe **AOL**.

**Amerikanische Einstellung**. Bild-Einstellung zwischen **nah** und **halbnah**, zeigt die Personen im Mittelgrund etwa vom Scheitel bis zum Knie.

**Amerikanische Nacht** (Day for Night). Verfahren, bei dem Nachtszenen durch Verwendung von Filtern und/oder Unterbelichtung am hellen Tag gedreht werden. Der Begriff ist abgeleitet von der französischen Bezeichnung «La Nuit Américaine».

**AMPAS** siehe **Academy of Motion Picture Arts and Sciences**.

**Ampex**. Die Ampex Electric and Manufacturing Company wurde 1944 von

Alexander M. Poniatoff in Kalifornien gegründet. Viele bedeutende Erfindungen zur Audio-, Video- und Daten-Technik – vor allem für den professionellen (und militärischen) Gebrauch – gehen auf Ampex zurück: 1954 das erste **Magnettonsystem** für Kinos (für **Todd-AO**), 1956 der erste Videorekorder (VRX-1000/Mark IV), 1961 das Prinzip der **Schrägsputraufzeichnung**, außerdem zahlreiche Schnitt- und Trickverfahren für die professionelle Fernsehberichterstattung, so 1967 der erste tragbare VTR (VR-3000). Mit den 1976/78 vorgestellten VPR-Geräten wechselte der professionelle **MAZ**-Standard vom schweren **Zweizoll**- zum Einzoll-Band (vgl. **VCR**). In den 1980ern folgen digitale Geräte. Die Ampex Corporation erhielt u. a. einen Technik-**Oscar** und 11 **Emmys**. In den letzten Jahren liegt ein Hauptteil der Tätigkeit der Firma darin, wertvolle alte Magnetbänder durch Umspielen auf moderne Videoformate zu erhalten.

**Amplitude** siehe **AM**, **Wellenmechanik**.

**Anaglyph** siehe **3-D-Film**.

**Analog** siehe **Digital**.

**Anamorphic Video** siehe **Breitbildfernsehen**.

**Anamorphot**, **Anamorphotische Optik**. Optisches System, durch das Bilder in horizontaler Richtung bei der Aufnahme im Verhältnis 1:2 zusammengezogen werden; ein entsprechender Anamorphot im **Projektor** entzerrt das Bild bei der Wiedergabe. Verfahren für **Breit-**

wand. Vgl. **CinemaScope**, **Panavision**, **Technirama**.

**Anderes Kino.** Bezeichnung für die Bewegung der unabhängigen Filmmacher, die ab Ende der 1960er versuchte, im Gegensatz zum kommerziellen Kino und zum **Jungen Deutschen Film** durch «Co-ops» (Cooperativen) alternative Produktions-, Vertriebs- und Abspielmöglichkeiten aufzubauen, vor allem für eher künstlerische **Underground**- und politische «Zielgruppen»-Filme.

**Angle of View** siehe **Blickwinkel**, vgl. **Kamerastandpunkt**.

**Animationsfilm.** Die Methode, Gegenstände vermittels der Filmtechnik zu beleben, populär Trickfilm genannt. Die klassischen Grundtechniken sind **Zeichentrick**, **Legetrick**, **Puppentrick**, **Silhouetten-Film**, **Sachtrick** bzw. **Pixilation** sowie das direkte Malen auf dem Filmstreifen. Technische Grundlage der Animation ist die **Einzelbild-Schaltung**. Durch die Entwicklung der Computeranimation (**CGI**) – vor allem für Computerspiele – sind weitere Methoden hinzugekommen, die entweder auf diesen alten Techniken beruhen oder neu erfunden wurden, z. B. das **Morphing**. Die Verwendung der Computer hat die mühsame – für 10 Minuten Zeichentrick waren bis zu 14 400 Einzelbilder zu erstellen – Produktion von Animationsfilmen revolutioniert. Die Computer können nun z. B. die früher einzeln zu zeichnenden Zwischenphasen zwischen **Key Frames** automatisch errechnen, was die Herstellungszeit entscheidend verkürzen kann.

Außerdem können durch die **Motion-Capture**-Technik real gefilmte Darsteller leicht in Animationsfiguren «umgerechnet» werden.

Die auf dem optischen Gesetz der **Stereoskopie** beruhende **3-D-Animation** ist bei entsprechend starken und schnellen Rechnern ebenfalls relativ einfach zu erstellen (das zweite zum «räumlichen» Sehen nötige Bild wird aus den existierenden Daten errechnet), was die Popularität von 3-D-Filmen bei der Filmindustrie erklärt. Vgl. **Anime**, **Rotoskop**.

**Animatronics.** Figuren in Vergnügungsparks (z. B. Disneyland), deren Bewegungen durch Computer gesteuert werden. Die Technik wird mitunter in **Animationsfilmen** angewandt.

**Anime.** Das japanische Wort für **Animationsfilm** wurde als Gattungsbegriff für den japanischen Animationsfilm, vor allem im Fernsehen, übernommen. Die oft billiger und technisch weniger ausgefeilt produzierten TV-Serien wurden in den 1980ern weltweit populär. Vgl. **Manga**.

**Anschluss** (Continuity). Der Script-Supervisor (**Scriptgirl**) ist u. a. dafür verantwortlich, dass die Anschlüsse zwischen verschiedenen Aufnahmen stimmen, auch wenn Tage oder Wochen dazwischenliegen. Das betrifft vor allem die Kostüme, Dekorationen, Positionen von Schauspielern etc. Vgl. **Gegenschuss**.

**ANSI.** Das American National Standards Institute legt die **Standards** auf vielen technischen Gebieten fest. Seine Vorgängerin war die American Standards Asso-

ciation (ASA). Siehe auch **ASCII**, **DIN**, **ISO**, **Unicode**.

**Answer Print** siehe **Nullkopie**.

**Antenne 2** (A2). Nach der Zerschlagung des staatlichen Fernseh-Monopols 1974 in Frankreich entstandener öffentlich-rechtlicher Fernsehkanal, 1992 in France 2 umbenannt. Betreiber ist seit 1992 **France Télévisions**. Siehe **ORTF**.

**AOL Inc.** (bis 2006: America Online). 1985 startete Steve Case mit Quantum Computer Services bzw. Q-Link einen Online-Informations-Dienst über Computertechnik, den er 1991 in den allgemeinen Informationsdienst America Online umwandelte.

Nachdem sich das **WWW** explosionsartig ausgeweitet hatte, erreichte AOL 1997 9 Mio. Nutzer, kaufte den älteren Konkurrenten **CompuServe** auf und übernahm 1998 mit **Netscape** jene Firma, auf die der Erfolg des Web vor allem zurückging. Gemeinsam erreichten AOL und Netscape 1999 mit über 21 Mio. Mitgliedern etwa 80 % der amerikanischen **Internet**-Nutzer.

Anfang 2001 – auf dem Höhepunkt der **Dotcom-Blase** – fusionierte AOL mit **TimeWarner** zum damals größten Multimedia-Konzern der Welt mit einem Börsenwert von 160 Mrd. Dollar. Doch nachdem die Blase geplatzt war, folgte der Abstieg. 2009 trennte sich TimeWarner wieder von AOL, das nun eine selbständige Aktiengesellschaft mit einem Wert von 4 Mrd. Dollar bildete.

AOL Deutschland wurde 1995 als Online-dienst gemeinsam von AOL Europe und

**Bertelsmann** gegründet. 2006 verkaufte AOL in Deutschland das Internet-Zugangsgeschäft an Hansenet, während sich die neu gegründete AOL Deutschland Medien GmbH u. a. um die AOL-Portale, Zugangssoftware und den E-Mail-Service kümmerte. 2010 wurde die Schließung der deutschen Büros angekündigt, wie auch weiterer Büros in Europa und den USA. Wichtig an diesem Aufstieg und Fall war jedoch, dass AOL in den USA die Wandlungen von einem Informationsdienst über den führenden Versorger von **Internet**-Angeboten und dem wenig effektiven Anhängsel eines internationalen Trans-Medien-Monsters zu einem selbständigen Internet-Anbieter vollzog.

**Aperture** siehe **Blende** (1).

**Apple Inc.** (bis 2007 Apple Computer Inc.), am 1.4.1976 von Steven Jobs, Stephen Wozniak und A. C. «Mike» Markkula gegründete Computerfirma. Durch ihre kleinen Apparate (Apple II, 1977; Macintosh, 1984) und ihre innovative, benutzerfreundliche Software (grafische Benutzeroberfläche) hat Apple die Verbreitung der Personal Computer entscheidend beeinflusst und damit die Entwicklung vom Bürogerät zur populären **Multimedia**-Maschine der 1980er. Im Februar 1985 verließ Wozniak Apple, im September wurde Jobs von Direktor John Sculley aus der Firma gedrängt und gründete NeXT Inc. 1991 ging Apple mit **IBM** und Motorola eine Kooperation ein, die schließlich 1994 zur Anwendung einer neuen Steuereinheit führte.

Nach der wenig erfolgreichen Einführung des Newton, eines elektronischen Notiz-

blocks, wurde Sculley 1993 entlassen und Jobs 1997 als «vorübergehender» Chef zurückgeholt. Er griff auf die ursprüngliche «Macintosh-Philosophie» des «Alles-in-einem» zurück und präsentierte 1998 mit dem bunten Computer iMac wieder ein Erfolgsmodell. Im selben Jahr übernahm Apple von Macromedia die Software Final Cut für **Digital-Schnitt**, und brachte 1999 die Schnittprogramme iMovie für Konsumenten und Final Cut Pro für professionelle Anwender auf den Markt.

Im Herbst 2001 stellte Apple sein erstes Gerät der Konsumelektronik vor, den Musikplayer iPod. Eng gekoppelt mit dem Online-Laden iTunes revolutionierte das Gerät die Musikindustrie und verwandelte Apple von einem Computerhersteller in eine Firma der Unterhaltungsindustrie. Zu dem Zeitpunkt befand sich die Musikindustrie in einem Abwehrkampf gegen kostenlose Tauschdienste wie Napster. Durch die Entwicklung eines einfachen und attraktiven Hardware/Software-Systems zum kostengünstigen Herunterladen von Musikdateien bot Apple der verzweifelten Musikindustrie eine Perspektive für die Zukunft.

Im Januar 2007 präsentierte Jobs das iPhone, ein **Mobiltelefon**, das auch Internetverbindungen zuließ. Es war nicht das erste «Smartphone», doch es erlangte bald die Marktführung und wies die neue Perspektive für Computer als Zentrum für mobile Kommunikation, Unterhaltung und Produktivität. Gleichzeitig baute Apple seine Position auf dem Markt für Desktop- und **Laptop**-Computer aus, indem das 2001 eingeführte Betriebssystem OS X neue Anhänger erwarb.

Im Januar 2010 vollendete Apple seinen

Hattrick bei mobilen Computern mit der Präsentation des iPad. Seit der Einführung des **Kindle** durch Amazon Ende 2007 war der Markt für eBooks rapide gewachsen. Der iPad brachte das Konzept eine Stufe weiter.

Innerhalb weniger Monate überholte Apple an der Börse **Microsoft** als weltweit «wertvollste» Technologiefirma, eine erstaunliche Leistung, wenn man bedenkt, dass der Marktanteil von Mac OS immer noch nicht 10 % überschritten hatte. Es signalisiert, dass die Bedeutung der Unterhaltungs- jene der Bürosphäre verdrängt.

Die Geschichte des Films und der Medien wimmelt von großen **Moguln**, Gründern wichtiger Firmen – von D. W. Griffith bis Ted **Turner** – doch keiner war auf so vielen Gebieten erfolgreich (und umstritten) wie Steve Jobs. Während seiner Abwesenheit von Apple hat er auch noch **Pixar** gegründet, das Studio, das entscheidend für die CGI-Revolution verantwortlich war.

**APS** (Active Pixel Sensor) siehe **CMOS**.

**Arbeitskopie**. Positive Kopie vom Negativ, die aus den ausgewählten **Mustern** zusammengestellt wird und mit der **Roh-** und **Feinschnitt** durchgeführt werden (Schnittkopie); anschließend ist sie Vorlage für den **Negativschnitt**. Sie wird außerdem zur Vertonung und anderen internen Arbeitsgängen verwendet.

**Archiv**. In vielen Ländern ist das Filmarchiv eine (zumeist) staatliche Institution, die sich um die Erhaltung des filmischen Erbes durch Konservierung, Umkopierung gefährdeter Materialien und **Restaurierung** kümmert. Neben rei-

nen Archiven (z. B. **Bundesarchiv-Filmarchiv**, CNC – **Bois d’Arcy**), **Gosfilmofond Rossii**, Library of Congress) gibt es **Kinematheken** oder Film Institute – z. B. **Deutsche Kinemathek**, **AFI**, **BFI**, **Cinémathèque française**, **DIF**, **Filmarchiv Austria**, **Svensk Film Institutet**, **EYE Film Instituut Nederland** (bis 2010: **Niederlands Filmmuseum**) –, die auch forschen und publizieren, bzw. ein Kino und/oder Museum unterhalten. Der internationale Verband der Filmarchive ist die **FIAF** (**Fédération Internationale des Archives du Film**), siehe auch **ACE**.

In den letzten Jahren wird zunehmend ein neues Konzept für die Filmarchive diskutiert und erprobt. Statt der alten Regel «Store and Ignore» rückt unter dem Schlagwort «Curatorship» neben der Sicherung auch die Erschließung (**Access**), kontextuelle Aufbereitung und Präsentation, z. B. durch die aktive Veröffentlichung (**Online-Kataloge**, **DVD-Editionen**, **Festivals**) in den Vordergrund. Ein Problem, das sich den klassischen Filmarchiven zunehmend stellt, ist die archivalische Behandlung von digitalen Materialien.

**Archivaufnahme** (**Stock Shot**). Aus bereits existierendem, älterem Filmmaterial (**Dokumentar- oder Spielfilm**) entnommene – «abgeklammerte» – Aufnahmen oder Szenen, die in einen neuen Film einmontiert werden. **Klammerteile** werden entweder aus künstlerischen Gründen verwendet oder um Kosten zu sparen. Siehe **Kompilationsfilm**.

**Archivkino**. Im strengen Sinn ein in einem **Archiv** angeschlossenes Kino, in dem Ko-

pien des Archivs öffentlich präsentiert werden. Auch übertragen auf Spielstellen (z. B. **Kommunales Kino**, **Programm kino**), in denen Filme aus Archiven gezeigt werden, häufig zusammengestellt zu einer Filmreihe (**Retrospektive**). Vgl. **Art House**.

**Arc Light** siehe **Bogenlicht**.

**ARD** (**Arbeitsgemeinschaft der Rundfunkanstalten Deutschlands**). Am 9./10.6.1950 in Bremen gegründeter Zusammenschluss der öffentlich-rechtlichen Landesrundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland. Die **ARD** koordiniert und gestaltet das Erste Deutsche Fernsehen (seit 1.2.1954). Die Landesrundfunkanstalten betreiben daneben die dritten Fernsehprogramme sowie Hörfunk.

Nach dem gescheiterten Versuch mit dem Satellitenprogramm **Eins plus** (1986–93) beteiligt sich die **ARD** mit dem **ZDF** am «Ereigniskanal» **Phoenix**, dem Kinderkanal **KI.KA** sowie an den europäischen Kulturkanälen **3sat** und **ARTE**; Mitglied der **EBU**.

Zur **ARD** gehören nach der Erweiterung 1991 in Folge der deutschen Vereinigung: **BR** (**Bayerischer Rundfunk**), **HR** (**Hessischer Rundfunk**), **MDR** (**Mitteldeutscher Rundfunk**), **NDR** (**Norddeutscher Rundfunk**), **RB** (**Radio Bremen**), **RBB** (**Rundfunk Berlin-Brandenburg**, 2003 entstanden aus **SFB** und **ORB**), **SR** (**Saarländischer Rundfunk**), **SWR** (**Südwestrundfunk**, 1998 entstanden aus **SDR** und **SWF**), **WDR** (**Westdeutscher Rundfunk**) sowie die **Deutsche Welle**. Siehe **Tagesschau**.

**ARPAnet** (Advanced Research Projects Agency network). 1969 vom US-Verteidigungsministerium etablierter Zusammenschluss militärischer und akademischer Forschungseinrichtungen, aus dem das **Internet** entstand.

**ARRI**. Firmenname und Markenzeichen von Arnold & Richter, eines 1917 in München von den jungen Kameramännern und Technikbastlern August Arnold und Robert Richter gegründeten filmtechnischen Betriebs. Sie arbeiteten als Kamerateure, produzierten Werbe-, Dokumentar- und Spielfilme. Vor allem machten sie sich einen Namen durch die Entwicklung der **Spiegelreflexkameras** (**Arriflex**) und weiterer filmtechnischer Innovationen bis hin zum Arrilaser, für die Mitarbeiter der Firma (u. a. August Arnold und Chefkonstrukteur Erich Kästner) 16 Mal mit Technik-**Oscars** ausgezeichnet wurden. In den letzten Jahren hat sich ARRI auch der Produktion von Kameras für den **digitalen Film** zugewandt, so wurde 2010 die Profi-Digitalkamera «Alexa» vorgestellt. Vgl. **RED One**.

**Arriflex**. 1937 erstmals vorgestellte **35-mm-Spiegelreflexkamera** der Münchener Firma Arnold & Richter (**ARRI**). Insgesamt wurden etwa 17000 ARRI 35-Kameras hergestellt. Die 1952 präsentierte Arriflex 16st war die erste professionelle **16-mm-Spiegelreflexkamera** der Welt. Die leichten und kompakten Geräte (ab 1965 als Arriflex 16bl selbstgeblimpt) revolutionierten die Kamerarbeit und ermöglichten den **Handkamera**-Stil der **Nouvelle Vague** und des neueren **Dokumentarfilms**, vor allem

des **Direct Cinema**. Vgl. **Mitchell, Parvo, Steadycam**.

**Arsenal – Institut für Film und Videokunst** siehe **Freunde der Deutschen Kinemathek**.

**Art Director** (Ausstatter) siehe **Ausstattung**.

**ARTE** (Association relative à la télévision européenne). Seit dem 30.5.1992 betriebener französisch-deutscher Fernsehsender mit Sitz in Straßburg. Der zweisprachig sendende Kulturkanal ist eine Gründung von **La Sept** (50 %) mit **ARD** und **ZDF** (je 25 %), dem seit 1993 das belgische Fernsehen RTBF assoziiert ist. Programmschwerpunkte sind kulturelle oder politische Dokumentationen und Spielfilme, die oft zu Themenabenden zusammengestellt werden. Vgl. **3sat**, **ORTF**.

**Artefakt**. Verschiedene Arten ungewollter Veränderungen eines Bildes bei seiner Erstellung oder Verarbeitung, sowohl im analogen als auch im digitalen Bereich. Auch optische Abbildungsfehler wie die chromatische Aberration zählen im weiteren Sinne zu den Artefakten. Typische Artefakte im analogen Bereich sind **Körnigkeit** und Farbstiche, typisch für den digitalen Bereich sind **Aliasing**, **Blockartefakte**, **Bildrauschen**, **Banding**, **Smear**, **Blooming** und **Schärfungsartefakte**. Im digitalen Videobereich ist auch der **Rolling-Shutter-Effekt** verbreitet.

**Art Film** siehe **Filmkunst**.