

Filmraum

Rohmer unterscheidet den "Bildraum" (die Raumverhältnisse in einer einzelnen Einstellung), den "Architekturraum" (das Ensemble von Landschaft, Gebäuden und Objekten, wie es im Vorfilmischen arrangiert wurde) und den "Filmraum" - der virtuelle Raum, den der Zuschauer mit Hilfe fragmentarischer Einzelteile, die der Film ihm liefert, in seiner Vorstellung zusammensetzt. Der "Filmraum" ist die primäre Einheit der filmischen Raumdarstellung und wird gemeinhin als "*szenischer Raum*" bezeichnet (die meisten Regeln des Continuity-Systems beziehen sich auf die ungestörte Illusionierung eines szenischen Raums). Er umfaßt in einer über Rohmers Unterscheidungen hinausgehenden Form drei Arten und Bezugsgrößen: Der "Einstellungsraum" ist derjenige Raum, der in der einzelnen Einstellung repräsentiert ist. Der "montierte Raum" ist derjenige Raum, der in der Montage hervorgebracht wird. Der "Ton-Raum" schließlich ist die Raumvorstellung, die durch den Ton angeregt wird. Die filmische Raumvorstellung wird also gespeist aus sehr unterschiedlichen Quellen und umfaßt darüber hinaus die Erschließung von Räumen, die im Bild nur angezeigt oder impliziert sind (Off Screen).

Manche Filme bilden symbolische "Raummodelle" aus, die für sich Bedeutungen tragen können (einem "Innen" steht ein "Außen" gegenüber, einzelne Räume sind mit besonderen Bedeutungen oder mit Regeln belegt, Manipulationen des Raums symbolisieren Veränderungen der Psyche von Figuren usw.). Insbesondere hängt die Raumdarstellung mit Strategien der Subjektivierung zusammen (Subjektive Kamera, Point of View).

Literatur: Rohmer, Eric: *Murnaus Faustfilm. Analyse und szenisches Protokoll*. München/Wien: Hanser 1980.

From:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/f:filmraum-170>

Last update: **2019/04/04 13:58**

