

*Zürcher Hochschule der Künste
Departement Design
Cast/Audiovisual Media
Betreuerin: Cecilia Hausheer*

Die Ästhetik der Zubereitung von Lebensmittel in Videos - Eine Analyse anhand von drei Beispielen

Bachelorarbeit von:
Aline Vera Piazza
Hofackerstrasse 27
8032 Zürich
Aline.piazza@bluewin.ch
Matrikelnummer: 17-682-931
Zürich, den 01.03.2020

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel *Die Ästhetik der Zubereitung von Lebensmittel in Videos – Eine Analyse anhand von drei Beispielen* selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen worden sind, sind in jedem Fall unter der Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form an irgendeiner Stelle als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Zürich, 1. März 2020

Aline Piazza

Abstract

Ziel dieser theoretischen Bachelorarbeit ist es, herauszufinden, unter welchen Voraussetzungen Lebensmittel und deren Zubereitung in einem Video ansprechend aussehen. Die drei für diese Arbeit ausgewählten Beispielfideos sind im Food-Bereich angesiedelt und werden auf ihre Erzählstruktur, Synopsis und ausgewählte filmische Gestaltungsmittel hin analysiert. Zum Schluss werden die herausgearbeiteten Erkenntnisse des jeweiligen Videos miteinander verglichen.

Die Analyse hat ergeben, dass die Ästhetik von Lebensmitteln und deren Zubereitung erreicht wird, wenn viele Nah- und Detailaufnahmen verwendet werden. Es ist ausserdem hilfreich, durch das Sounddesign die gesehene Handlung in den Bildern zu untermalen und sie so lebendiger zu machen. Eine in der Postproduktion hinzugefügte Zeitverkrümmung hilft ausserdem, die Wichtigkeit einer Handlung oder eines Objekts hervorzuheben und die Aufmerksamkeit des Betrachters so durch das Video zu lenken.

Diese Arbeit richtet sich an Personen, die Videos von Lebensmitteln und deren Zubereitung produzieren und diese möglichst ansprechend aussehen lassen wollen. Der Leser erhält ein theoretisches Verständnis für den Umgang mit entsprechenden Stilmitteln. Es ist kein Handbuch und bietet weder praktische noch technische Tipps, um ein Video zu produzieren.

Inhaltsverzeichnis

1 EINLEITUNG	5
1.1 Fragestellung	5
1.2 Ziel der Arbeit.....	5
1.3 Methodik.....	6
2. ANALYSE DES KOMMERZIELLEN YOUTUBECLIPS „HOW I FILM EPIC PIZZA B-ROLL“	6
2.1 Synopsis	6
2.2 Erzählstruktur	7
2.3 Filmische Gestaltungsmittel.....	7
3. ANALYSE DES VIDEOPORTRAITS BEHIND THE CRAFT: FROM SNOOT TO TAIL WITH CHEF BRUCE KALMAN	10
3.1 Synopsis	10
3.2 Erzählstruktur	10
3.3 Filmische Gestaltungsmittel.....	11
3.4 Auditive Ebene	13
4 ANALYSE DER EINFÜHRUNGSSZENE DES FILMES <i>EAT DRINK MAN WOMAN</i> (1994).....	14
4.1 Synopsis	14
4.2 Erzählstruktur	14
4.3 Filmische Gestaltungsmittel.....	14
4.4 Sounddesign	17
5. ANALYSENVERGLEICH.....	18
6. FAZIT	19
7. GLOSSAR	21
8. QUELLENVERZEICHNIS.....	22

1 Einleitung

1.1 Fragestellung

In dieser theoretischen Bachelorarbeit befrage ich mich mit der Frage, durch welche gestalterischen Faktoren die Ästhetik von Lebensmitteln und deren Zubereitung in der medialen Welt beeinflusst wird.

Die drei analysierten Videos gehören unterschiedlichen Genres an, weisen aber in der Umsetzung Ähnlichkeiten auf und behandeln alle inhaltlich dasselbe Thema: Die Zubereitung einer Mahlzeit. Dies ist bewusst so gewählt, um ein möglichst allgemeingültiges Fazit zu erlangen. Trotzdem werde ich jedes Video zu anderen Themen analysieren, welche individuell von mir ausgewählt werden.

Folgende Titel werden in dieser Arbeit analysiert:

- *How I film epic Pizza B-Roll* (die ersten 30 Sekunden)

Für dieses Beispiel habe ich mich entschieden, weil die darin verwendeten Kameraübergänge momentan sehr in Mode sind. Diese Technik ist beliebt in den sozialen Netzwerken und wird insbesondere von Videomachern mit vielen Follower angewendet, wie in diesem Fall Daniel Schiffer mit 230k Abonnenten auf Instagram und knapp 750k auf Youtube. Es handelt sich in diesem Beispiel um ein kommerzielles Video.

- *Behind the Craft: from snout to tail with chef Bruce Kalman* (2:23 Minuten)

Dieses Beispiel habe ich gewählt, weil mir das Storytelling zusagt. Die Bildsprache ist simpel gehalten und das Video lebt von den Geschichten, die der Koch mir aus dem *Off*¹ erzählt, während er ein Gericht zubereitet.

- Die Einführungsszene des Filmes *Eat Drink Man Woman* (Erste 4 Minuten)

Ich habe mich für die Analyse dieses Beispiels entschieden, weil es aus einer anderen Kultur und einer anderen Zeit stammt, als meine anderen Beispielvideos und mir das Sounddesign und die neutrale Erzählweise der Bildsprache gefällt. Auch wenn Fische getötet, Frösche frittiert und Hühner zerstückelt werden, wirken die Bilder niemals abstoßend.

1.2 Ziel der Arbeit

Diese theoretische Arbeit schreibe ich mit dem Ziel, um hinsichtlich meiner praktischen Bachelorarbeit zu erarbeiten, welche Faktoren für einen ästhetischen Look im Bereich Essenszubereitung essenziell sind. Es geht darum, spezifische Einblicke und Möglichkeiten zu erfahren zum Thema Einstellungsgrößen, Kamerabewegung, Inszenierung und dem Zusammenspiel von Bild und Ton. Nach dem Schreiben dieser Arbeit möchte ich in der Lage

¹ Die *kursiv* geschriebenen Worte werden im Glossar auf Seite 21 genauer erläutert.

sein, ein ansprechendes Essensvideo anzuschauen und zu wissen, wieso genau dieses Essen verführerisch und ästhetisch aussieht. Dies mit dem höheren Ziel, selber ein ästhetisches Video im Lebensmittelbereich produzieren zu können.

1.3 Methodik

Nach der intensiven Auseinandersetzung mit dem Thema Filmanalyse, welche unter anderem auch die Lektüre von Werner Faulstrichs *Grundkurs Filmanalyse* und Helmut Kortes *Einführung in die Systematische Filmanalyse* einschliesst, werde ich jedes Video einzeln analysieren. Dabei wird ein ähnlicher Ablauf stattfinden, jedoch jeweils auf ein spezifisches Thema ein Fokus gelegt. Beim Video *How I film epic Pizza B-Roll* werden dies die Kamerabewegung und der Schnitt sein, beim Video *From snout to tail with chef Bruce Kalman* wird es das Zusammenspiel von Bild und Ton, und beim Videoausschnitt *Eat Drink Man Woman* das Sounddesign sein. Ich werde jedes Video auf die Erzählstruktur, die Einstellungsgrössen und die Kamerabewegung hin analysieren.

Dabei beziehe ich mich auf das empfohlene grobe Orientierungsraster von Korte², wobei ich gewisse Faktoren auslassen werde, weil sie inhaltlich nichts mit meiner Fragestellung zu tun haben und sich der Autor auf Spielfilme konzentriert, während sich meine Analyse ausschliesslich mit einer Sequenz daraus, einer Werbung und einem Kurzfilm befasst.

Ausgewertet wird die Analyse in einem Vergleich und einem Fazit, das auf meinen Beobachtungen und Erfahrungen beruht, welche zwar subjektiv sind, aber immer anhand der Analyse begründet werden.

2. Analyse des kommerziellen Youtubeclips „How I film epic Pizza B-Roll“

In den ersten dreissig Sekunden dieses Videos wird ein Werbevideo gezeigt für den Instagramkanal von Pi Co Pizza in Toronto. Im Rest des Videos wird gezeigt, wie dieses Werbevideo produziert wurde. Ich beziehe mich in der folgenden Analyse ausschliesslich auf die ersten dreissig Sekunden dieses Clips, und schliesse den Rest in meiner Analyse komplett aus.

2.1 Synopsis

Der Videoclip *How I film epic Pizza B-Roll* zeigt den Herstellungsprozess einer Pizza. Man sieht einen Mann, der in einem Restaurant eine Pizza herstellt. Nach der Einführung mit einem Still beginnt der Mann damit, den bereits zubereiteten und zurechtgeschnitten Teig in die Luft zu werfen. Dann legt er den Teig auf ein rundes Holzbrett und man kann beobachten, wie er mit einer Kelle Tomatensauce auf dem Teig verteilt und Stück für Stück mit dem Belag verziert. Der Betrachter sieht dann für eine Sekunde, wie die Pizza im Steinofen gedreht wird, und dann liegt sie fertig auf dem Tisch.

² Vgl. Korte 2010, S.34/35.

2.2 Erzählstruktur

In diesem Clip gibt es nur einen Erzählstrang: den Herstellungsprozess einer Pizza. Die komplette auditive Ebene dient nur zur Unterstützung der visuellen Erzählebene.

Die *Erzählzeit* des Clips beträgt 27 Sekunden. Die *erzählte Zeit* auf der Bildebene beträgt ungefähr 20 Minuten. Dies wird nicht gesagt, es ergibt sich aber aus der Zeit, die man normalerweise braucht, eine Pizza auszuwallen, zu belegen und zu backen.

Auf der auditiven Erzählebene erfahren wir nichts, die Musik dient allein der Untermalung des rhythmischen Schnitts.

Das Video hat keinen Spannungsbogen. Die Spannung der Geschichte entsteht durch die Aneinanderreihung perfekt inszenierter Bilder. Man sieht eine an sich sehr banale und bekannte Handlung (die Herstellung einer Pizza), wird aber durch die neuen Winkel, vielen Kamerabewegungen und das Spiel mit der Geschwindigkeit in den Bann des Videoclips gezogen.

2.3 Filmische Gestaltungsmittel

2.3.1 Einstellungsgrößen

Nach Korte gibt es sieben Stufen auf der Grössenskala von Kameraeinstellungen (vgl. Korte 2010, S. 34/35). Im Videoclip *How I film epic Pizza B-Roll* halten wir uns, mit drei Ausnahmen, im Gross- und Nahbereich auf.

Da in der Definition nach Korte Menschen das Subjekt sind, nach der die Einstellungsgrößen bestimmt werden, musste ich seine Definition abändern und Objekte wie Kellen, Lebensmittel und Hände zum Subjekt umfunktionieren.

Dies ist jedoch nur meine persönliche Sichtweise da die Einstellungen oft ineinander verschmelzen und so die Bestimmung nach gängigen Massstäben zusätzlich erschwert.

Folgende Einstellungsgrößen konnte ich im Videoclip feststellen³:

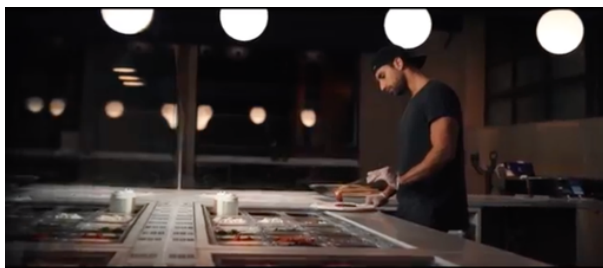


Abbildung 1 Totale

Totale: Das ist der erste Orientierungspunkt im Video. Diese Einstellung wird nur einmal benutzt, um mich drüber zu informieren, dass sich der Clip in einem Restaurant abspielt.

³ Abbildungen 1 bis 4 sind Screenshots aus dem Videoclip *How I film epic Pizza B-Roll*

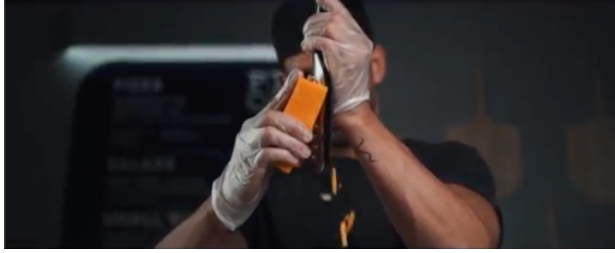


Abbildung 2 Nahaufnahme

Nahaufnahme: In dieser Einstellung wird das Endergebnis präsentiert. Der Fokus liegt ganz auf der Pizza, der Hintergrund ist unscharf.



Abbildung 3 Grossaufnahme

Grossaufnahme: Hier steht die Handlung mit einer Zutat im Vordergrund. Ich erfahre, dass Cheddar auf die Pizza kommt, während alles andere unscharf und dunkel ist.

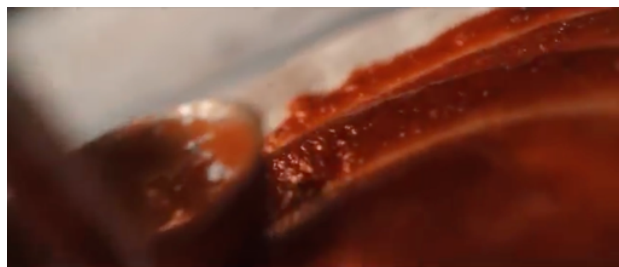


Abbildung 4 Detailaufnahme

Detailaufnahme: Durch die Nähe zum Objekt lenkt diese Einstellung meine Aufmerksamkeit auf eine dezente Bewegung oder ein Objekt, welches ich sonst übersehen hätte.

2.3.2: Kamerabewegung und Perspektive

Die Kamera ist während des ganzen Videos in Bewegung. Es gibt keinen einzigen Schnitt, in der sich die Kamera nicht entweder durch ein Zoom, einen *Schwenker* oder eine *Kamerafahrt* bewegt. Durch das Anschauen des für die Analyse irrelevanten Teil des Videos weiss ich, dass alle Aufnahmen bis auf zwei (Pos.00:08-00:11) direkt von Hand gefilmt wurden. Ich gehe davon aus, dass in der Postproduktion nachträglich noch neue Bewegungen hinzugefügt und bereits vorhandene Bewegungen stabilisiert wurden.

Ein nachträglich eingefügtes Zoom kommt fast in jeder Sequenz vor, wenn man das Video Frame für Frame anschaut. Mit blossen Auge nehme ich das aber fast nicht wahr. Am deutlichsten wird es bei den Schnittbildern, die mit einem Stativ gefilmt wurden und somit keine natürliche Bewegung beinhalten (Pos.00:08 und 00:10).

Jedoch wird auch mit der Kamera in vielen Aufnahmen ein Zoomeffekt eingebaut (z.B. Pos. 00:13). An mehreren Stellen bewegt sich die Kamera auch mit dem fokussierten Objekt mit (Pos.00:06, 00:15 und 00:17). Damit habe ich den Eindruck, mich näher am Objekt zu befinden und ich wechsle von einer passiven Betrachtung des Videos in eine aktive Mitverfolgung des Geschehens. Dieses Mitgehen der Kamera mit dem Objekt macht das Video lebendiger.

Beim Schnittbild in der Totalen (Pos. 00:07) bemerkt man ausser der manuellen Zoombewegung auch eine leichte Schwenkung am Anfang. Das wird erkennbar an den

Deckenlampen. Während sich die Lampe ganz links nur wenig bewegt, gleitet die Lampe ganz rechts viel weiter im Vergleich.

Was bei den Kamerabewegungen im Allgemeinen sehr auffällt, sind viele schnittunterstützende Schwenker am Anfang oder Ende eines Schnittbildes. (Pos. 00:04, 00:14). Zweimal im Videoclip bewegt sich die Kamera sogar auf eine Weise, die an eine Choreographie erinnert, mit dem fokussierten Objekt mit (Pos. 00:11 und 00:16). Diese Bewegungen wurden definitiv inszeniert und führen das Auge des Betrachters so durch die Handlung, ohne ihm die Chance zu lassen, seinen Blick selber im Bild herumschweifen zu lassen.

Direkt nach dem Einstiegsbild, in welchem sich die Kamera auf Augenhöhe befindet, wechselt das Bild zu einer *Froschperspektive*. Wir sehen den Teig von unten (Pos. 00:05). Dies wiederholt sich, wenn die Tomatensauce auf die Pizza verteilt wird (Pos. 00:09). In diesem Fall jedoch finden wir uns direkt unter dem Objekt wieder. Es entsteht sogar der Eindruck, als wären wir selber die Pizza, weshalb es rein theoretisch keine Froschperspektive mehr ist. Diese Perspektive ist äusserst selten und hat keinen eigenen Namen⁴.

Eine Aufsicht aus der *Vogelperspektive* kommt vor (Pos. 00:10), ansonsten betrachte ich im ganzen Video die Handlung mit leichter Aufsicht (Pos. 00:14, 00:15, 00:18 und 00:19), oder Untersicht (Pos. 00:12 und 00:14). Das Video endet mit dem Einstiegsbild, nur dieses Mal mit einer fertigen Pizza im Zentrum. Wie schon am Anfang befindet sich der Zuschauer am Ende auch auf Augenhöhe.

2.3.3 Licht und Farbgestaltung

Der ganze Videoclip wurde mit künstlichem Licht gedreht. Das merkt man daran, dass der Hintergrund in der Totalen (Pos. 00:07) dunkel gehalten wurde und sich die Lampen in abgedunkelten Fenstern spiegeln. Das künstliche Licht wurde zerstreut, damit möglichst keine Schatten entstehen und alles gleichmässig beleuchtet ist. Die Farben sind so gehalten, dass der Gegenstand, der gerade die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sich lenken soll, die stärkste Sättigung hat. Alles andere ist unscharf und hat weniger Leuchtkraft. Die Stimmung des Videos ist warm durch die vielen Rottöne, die verwendet wurden. Es kommt ein wenig Grün und Gelb vor, auf Blau wurde komplett verzichtet.

2.3.4 Schnitt und Montage

Im Video *How I film epic Pizza B-Roll* wurde sehr viel Zeit investiert in Schnitt und Montage. Das merkt man insbesondere daran, dass manche Schnitte für das blosse Auge nicht bemerkbar sind. Direkt am Anfang des Videoclips sehe ich den Pizzateig in der Luft, und in einem fließenden Übergang wird er dann auf ein Holzbrett ausgelegt (Pos. 00:05-00:07). Der Schnitt dazwischen wurde schon vor den Aufnahmen geplant und in der Nachbearbeitung so perfektioniert, dass er kaum auffällt. Ich musste mir jedes *Frame* einzeln anschauen, um den Zeitpunkt des Schnittes zu erkennen. Im ersten Bild fällt der Pizzateig so nah an der Kamera vorbei, dass zu einem Punkt fast der ganze Bildausschnitt weiss und verschwommen ist. Dort findet der Schnitt statt. Das nächste Bild beginnt dann wieder mit dem Weiss des Teigs, nur

⁴ <https://de.wikipedia.org/wiki/Kameraperspektive#Untersicht> (23.02.2020).

dieses Mal bewegt sich die Kamera vom Teig weg, während dieser ausgebreitet wird. So entsteht ein beinahe unbemerkter Übergang.

Manche Schnitte wurden auch mit geplanten Kamerabewegungen vertuscht, indem sie im nächsten Bild wiederaufgenommen werden und so eine natürliche Aufmerksamkeitsverschiebung des Zuschauers simulieren (Pos. 00:04, 00:13).

Während der Pizzateig in die Luft geworfen wird, macht die Kamera einen leichten Schwenker nach oben. So bemerke ich gar nicht, dass sich das Bild geändert hat. Mein Unterbewusstsein stuft es als Kopfbewegung ein.

2.3.5 Zeitverkrümmung

Nachträglich wurden in der Postproduktion in bestimmten Sequenzen *Slowmotion* (Pos. 00:01, 00:06, 00:09, 00:12) und Zeitraffer (Pos. 00:11, 00:14) eingesetzt, um das Auge des Zuschauers auf ein bestimmtes Detail zu lenken. So entsteht eine zusätzliche Rhythmik im Video. Der Effekt der Zeitraffer wird nur auf physikalischen Kamerabewegungen angewendet, und die Verlangsamung zeigt immer eine Handlung im Bild. Die Handlung wirkt dadurch kraftvoller auf mich und ihr wird dadurch eine Wichtigkeit beigemessen. Wie der Protagonist bei Pos. 00:07 die Sauce auf dem Pizzateig verteilt, ist ein Detail, welches mir nie aufgefallen wäre, wenn ich ihm in Realität zugesehen hätte. Die Zeitlupe macht, dass ich als Betrachter diese Handlung für wichtig empfinde.

Das führt zu einem dynamischen Spiel aus schnellen Kamerabewegungen und langsamen linearen Handlungsabläufen. Dadurch werde ich als Betrachter durch das Video geführt, der Videomacher erlaubt mir in keinem Moment, etwas anderes anzuschauen, als er eingeplant hat. In Anbetracht der Dauer dieses Videoclips ist dagegen nichts einzuwenden, jedoch kann diese Art von Schnitt und Montage auch anstrengend werden, je länger das Video dauert, weil meinen Augen kein Moment der Entspannung erlaubt wird und das Video meine volle Konzentration erfordert.

3. Analyse des Videoportraits Behind the Craft: from snout to tail with chef Bruce Kalman

3.1 Synopsis

Bruce Kalman zerstückelt in einer Küche ein ganzes Schwein und erzählt im Off, wieso das seine Leidenschaft ist. Dann bereitet er aus dem Schwein Porchetta zu, eine Fleischspezialität aus Mittelitalien. Währenddessen erklärt er aus dem Off, was italienisches Essen für ihn bedeutet und dass es sich für ihn immer anfühlt, wie das Essen bei der Grossmutter zuhause.

3.2 Erzählstruktur

Während Bruce Kalman auf der Bildebene zuerst ein Schwein zerstückelt und dann daraus ein Gericht zubereitet, geht er in der Tonebene auf seine Leidenschaft für das Schlachten ein und erzählt uns nebenbei noch ein paar persönliche Eindrücke.

Die Erzählzeit des Videos beträgt 2:22 Minuten. Die erzählte Zeit auf der Bildebene beträgt mehrere Stunden oder sogar einen Tag, da er zuerst ein ganzes Tier auseinandernimmt, dann mehrere Porchetta plus Beilagen zubereitet, welche noch sehr lange in den Ofen müssen. Einen Hinweis auf die Erzählzeit der Tonebene gibt uns Bruce Kalman nur einmal. Er erzählt in einem Nebensatz, dass er schon drei Jahre Koch ist und gleichlange auch schon sein Porchetta zubereitet. Ansonsten sind seine Aussagen seine gegenwärtigen Einstellungen und Überzeugungen, die er immer im Präsens erzählt. Somit wirkt seine Erzählung allgemeingültig und zeitlos.

3.3 Filmische Gestaltungsmittel

3.3.1 Einstellungsgrößen

Nach der systematischen Filmanalyse von Korte (vgl. Korte 2010 S.34/35) wurden alle Aufnahmen des Videos *From snout to tail* Nah, gross oder im Detail gefilmt. Die einzige Ausnahme bildet die einmalige Halbtotale, in der man das Schwein in seiner ganzen Länge betrachten kann (Pos. 00:29).

Auch wenn viele Grossaufnahmen zu sehen sind, werde ich als Betrachter unfreiwillig verschont mit Detailaufnahmen vom toten Schwein und dessen Verarbeitung. Ich erkläre mir das dadurch, dass ich als Betrachter eines Essensvideos stimuliert und angeregt werden soll, und sich dazu Detailaufnahmen in diesem Fall nicht eignen, weil viele Menschen den Anblick von toten Tieren als abstoßend empfinden.

Weil ich mich auch in dieser Bildanalyse nicht auf Menschen beziehen kann, um die Einstellungsgrösse zu bestimmen, habe ich hier auf die Hände von Bruce Kalman geachtet, sofern sie zu sehen sind.

Folgende Einstellungsgrößen konnte ich in diesem Video feststellen⁵:



Abbildung 5 Halbtotale

Halbtotale: Diese Einstellung wird nur einmal verwendet, um mir ein Gefühl dafür zu vermitteln, wie gross diese Sau einmal war. Man sieht noch die Hufe, was mich dazu zwingt, das Fleisch bewusst als Tier wahrzunehmen.

⁵ Abbildungen 5 bis 8 sind Screenshots aus dem Video *Behind the Craft: from snout to tail with chef Bruce Kalman*.



Abbildung 6 Nahaufnahme

Nahaufnahme: In der Nahaufnahme werden mir die Tätigkeiten eines Metzgers gezeigt. Es wird gehackt, gesägt und gerupft, und mir wird bewusst, wie kraftintensiv es ist, Fleisch zu verarbeiten.



Abbildung 7 Grossaufnahme

Grossaufnahme: In dieser Einstellung wird mir das Gericht gezeigt. Die Bilder sind zentriert, der Hintergrund ist unscharf. Mein Blick gilt der Schönheit des angerichteten Tellers.



Abbildung 8 Detailaufnahme

Detailaufnahme: Hier wird mir das Essen schmackhaft gemacht, ich sehe direkt in die Pfanne des Kochs. Was mir jedoch fehlt, ist eine Detailaufnahme vom Zerstückelungsprozess des Schweins.

3.3.2: Kamerabewegung

Durch eine konstante leichte Bewegung auf der X- und Y-Achse erkenne ich, dass das Video *Behind the Craft: From snout to tail* von Hand gefilmt wurde.

Ausserdem machen sich zwei weitere Kamerabewegungen bemerkbar. Drei Mal im Video wird eine gleichmässige konstante Bewegung gezeigt (Pos. 00:06, 00:25, 02:02). Pos. 00:06 und 02:02 sind die Anfangs- und Schlussbilder, welche beide das fertige Gericht zeigen. Was diese beiden Aufnahmen unterscheidet, ist aber die Art, wie die Kamera geführt wurde. Während das Einstiegsbild eine Kamerafahrt um das fertige Gericht darstellt, ist das Ausstiegsbild eher eine Kombination aus Kamerafahrt und Zoom. Die Aufnahme Pos. 00:25 dagegen zeigt eindeutig einen Schwenk auf der Y-Achse.

Da alle drei Aufnahmen sehr gleichmässige Kamerabewegungen zeigen, gehe ich davon aus, dass entweder ein Stativ oder Gimbal verwendet, oder in der Nachproduktion ein Stabilisator angewendet wurde.

Auch während anderen Aufnahmen wird die Kamera leicht geschwenkt, meist am Anfang, bevor das Bild stehen bleibt (Pos. 00:17, 00:33, 00:35). Das wirkt auf mich unruhig und erweckt den Eindruck, der Kameramann sei gestresst. Bei intensiver Betrachtung fühlt es sich so an,

als ob die Zeit nicht gereicht habe, einen Bildausschnitt länger als ein paar Sekunden zu halten, bevor der nächste gesucht wurde.

3.3.3 Bildgestaltung

Die Gestaltung der Bilder im Video *Behind the Craft: From snout to tail with Chef Bruce Kalman* ist eher schlicht und dunkel gehalten. Sie sind nicht inszeniert, viel eher wirken sie so, als ob die Gestaltung der Bilder durch Zufall entstanden sei. Während unbewegten Detailbildern befindet sich der Blick des Zuschauers meist in der vertikalen Mitte, und bewegt sich von dort auf der Horizontalen leicht nach rechts oder links, sobald eine Bewegung im Bild zu sehen ist. Im ganzen Video ist Bruce Kalman sehr wenig zu sehen, und erst am Schluss schaut er direkt in die Kamera. Diese Entscheidung gefällt mir, ich hätte mir aber eine nähere Kameraeinstellung gewünscht, um den Fokus mehr auf die Augen des Kochs zu legen und damit die Aussagekraft des Bildes zu verstärken.

3.4 Auditive Ebene

In der auditiven Erzählform unterscheide ich zwei Ebenen. Zum einen spricht Bruce Kalman über seine Leidenschaft für das Metzgen und Kochen, und zum anderen wird das ganze Video unterstützt mit Musik. Auffallend ist das gänzliche Fehlen des Ambiente-Geräusches und damit des Sounddesigns, obwohl es sich sehr gut anbieten würde. Bruce Kalman führt viele Handlungen aus, die in der Realität sehr laut wären, wie zum Beispiel das Zersägen der Wirbelsäule eines Schweines oder das Wetzzen eines Messers.

3.4.1 Beziehung von Bild und Ton

Die Stimme von Bruce Kalman gibt den Takt des Videos vor. Seine Stimme ist ruhig und entspannt, und das spiegelt sich auch in der Bildwelt wider. Der Schnitt wurde dem Inhalt seiner Aussagen angepasst. Hierzu wird mit Symbolbildern gearbeitet. Zum Beispiel sagt er in Pos. 00:17: *Butchering embodies what we are truly about at Union*⁶. Dazu wird gezeigt, wie er das ganze Tier zerschneidet und es dann häutet. Ein anderes Beispiel ist bei Pos. 00:25: (...) *and artfully and carefully handling those ingredients*. Dabei wird das Bild von hängenden Porchettas gemacht, deren gute Zubereitung auch eine Kunst ist.

3.4.2 Musik

Die Musik, welche sich durch das ganze Video zieht und sich von der Melodie und der Stimmung her kaum verändert, beginnt mit einer Gitarre und einem elektronischen Bass. Ab Pos. 00:30 hört man zuerst ein Geräusch, das dem der *Glasmusik* ähnelt. Damit findet der Übergang zu einem neuen Thema in Bruce Kalmans Erzählung statt. Gleichzeitig setzt auch das Schlagzeug ein. Bei Pos. 01:15 setzt dann ein engelsgleicher Chor ein. Diesen hört man dann in regelmässigen Abständen bis zum Schluss des Videos.

Die Stimmung der Musik ist am ehesten zu beschreiben mit *easy-going* und *happy*. Die Schnitte des Videos sind angepasst an den Takt der Musik. Dadurch fühlt sich das Video für mich stimmig an.

⁶ Union ist das Restaurant, welches Bruce Kalman führt.

4 Analyse der Einführungsszene des Filmes *Eat Drink Man Woman* (1994)

4.1 Synopsis

Im taiwanesischen Spielfilm *Eat Drink Man Woman* aus dem Jahre 1994 geht es um einen Meisterkoch und seine Töchter. Seine Frau starb vor vielen Jahren, er hat die drei mittlerweile erwachsenen Töchter alleine grossgezogen. Der Film thematisiert den Loslösungsprozess der Kinder vom Vater, während sich dieser seinen eigenen Problemen stellen muss: dem Verlust seines Geschmackssinns. Neben der Kunst des Kochens handelt der Film von Liebe und Familie.

In dieser Analyse werde ich mich nur auf die ersten vier Minuten des Films beziehen. Diese zeigen, wie der Meisterkoch den ganzen Sonntag lang in der Küche herumwerkelt, um seinen Töchtern eine riesige Auswahl von Speisen aufzutischen.

In diesem Filmbeispiel wird die Handlung nur über das Bild erzählt. Die Tonebene wird bildunterstützend eingesetzt, liefert aber keine zusätzlichen Informationen.

4.2 Erzählstruktur

Die Erzählzeit beträgt knapp vier Minuten. Die erzählte Zeit beträgt mehrere Stunden, da der Koch mehr als zehn Gerichte zubereitet.

Das Video hat keinen Spannungsbogen. Trotzdem wird eine Geschichte erzählt, und dem Zuschauer kommen Fragen auf. Wieso kocht dieser Mann, der später als Herr Zhu vorgestellt wird, so viel und so lange? Welche Art von Gästen erwartet er? In welcher Beziehung steht er zu diesen Gästen? Diese Fragen werden alle im Laufe des Spielfilmes beantwortet. Die Informationen, die diese Kochszene offenbart, dienen mir als Betrachter als Grundlage zur Interpretation des Charakters des Protagonisten, und meine Vermutungen werden im Laufe des Filmes bestätigt. Dass er den ganzen Sonntag in der Küche steht, um seinen Töchtern ein anspruchsvolles Menu zuzubereiten, ist seine Art, Liebe zu zeigen. Und dass diese Prozedur jeden Sonntag stattfindet beweist, dass Herr Zhu, trotz oder vielleicht gerade wegen des Todes seiner Frau, seinen Töchtern eine Familie sein will.

4.3 Filmische Gestaltungsmittel

4.3.1 Einstellungsgrössen

Auch wenn *Eat Drink Man Woman* ein Spielfilm ist, besteht die Einführungsszene hauptsächlich aus Nah- und Grossaufnahmen, und ich habe mich zur Bestimmung der Einstellungsgrössen für Herrn Zhu, seine Hände und seine Arbeitsfläche entschieden.

Folgende Einstellungsgrössen konnte ich in diesem Filmausschnitt feststellen⁷:

⁷ Die Abbildungen 9-16 sind Screenshots aus dem Spielfilm *Eat Drink Man Woman*.



Abbildung 9 Supertotale

Supertotale: Hier sehe ich das Haus und den Garten, und erfahre dadurch, dass die Familie Zhu wohlhabend ist und in einer gehobenen Gegend wohnt. Diese Einstellung hilft mir dabei, mir ein grobes Bild über die Situation zu machen, die mich im Film erwartet.



Abbildung 10 Totale

Totale: Die Leidenschaft fürs Kochen ist auch im Garten von Zhu nicht zu übersehen. Im Hintergrund sehen wir Töpfe, Kochstellen, Vorräte und seine gezüchteten Hühner. Auch wenn der Fokus auf Herr Zhu gelegt ist wirkt er klein und unbedeutend im Vergleich zum Hintergrund.



Abbildung 11 Halbtotale

Halbtotale: In dieser Einstellung wird mir das erste Mal bewusst, wie viel tatsächlich gekocht wird. Die Lebensmittel im Vordergrund im Kontrast mit der Einmannfabrik zeigen mir Herrn Zhus Mühe und die Liebe zum Kochen auf.



Abbildung 12 Nahaufnahme

Nahaufnahme: Hier steht das Subjekt im Zentrum. Der Hinter- und Vordergrund ist unscharf, sodass mein Blick nicht abschweifen kann und ganz beim Subjekt bleibt.



Abbildung 13 Nahaufnahme



Abbildung 14 Grossaufnahme

Grossaufnahme: Diese Aufnahme kommt, zusammen mit der Nahaufnahme, am meisten vor. Die Dumplings genauso wie das Gesicht nehmen etwa die Hälfte des Bildausschnitts in Anspruch und stehen im Vordergrund, der Hintergrund ist unscharf.



Abbildung 15 Grossaufnahme



Abbildung 16 Detailaufnahme

Detailaufnahme: Hier wird mir weder die Hand noch das Messer ganz gezeigt. Der Fokus liegt ganz klar auf den kleinen feinen Scheiben Schweinebauch, die der Meisterkoch zubereitet.

4.3.2 Kamerabewegung und Perspektiven

Aufgrund der Stabilität der Bilder gehe ich davon aus, dass die Kamera auf einem Stativ stand und selten von Hand gefilmt wurde. Der Kameramann arbeitet mit Schwenkern auf der X- und Y-Achse (u.A. Pos. 00:16, 01:27, 1:58, 2:10, 03:13). Mit Zoom wird nicht gearbeitet. Bei 01:58 wirkt es zwar so, jedoch liegt das daran, dass sich das Subjekt auf die Kamera zubewegt und damit grösser erscheint. Die Kamera befindet sich perspektivisch konstant in leichter bis starker *Aufsicht*. Die einzige Ausnahme bildet Pos. 00:10, in der man den Meisterkoch von einer Froschperspektive aus anschauen kann.

4.3.3 Schnitt und Montage

Im Filmausschnitt von *Eat Drink Man Woman* werden ausschliesslich harte Schnitte verwendet. Es kommen keine Überblendungen vor, jedoch gibt es Sequenzen, in denen man mit der Kameraführung versucht hat, einen Schnitt zu ersetzen. (z.B. Pos. 01:54, 02:07, 02:13 und 03:37). Besonders gelungen ist der Schwenker zwischen Herrn Zhu vor dem Hühnerstall, während man sein nachdenkliches Gesicht sieht, zur Nahaufnahme des von ihm zum Schlachten auserwählten Huhns.

Diese Schnittsequenzen dauern etwas länger als die durchschnittliche Schnittfrequenz. Die längste Sequenz ist Pos. 03:37-03:54, in diesen 17 Sekunden werden dem Zuschauer aber vier Bilder von der Entstehung von Dumplings gezeigt. Diese ungeschnittenen Einstellungen nennt man *Oneshot*

Es wurde keine Aufnahme in der Nachproduktion verlangsamt oder schneller abgespielt. Deshalb wirken die Aufnahmen, in denen Herr Zhu mit Messern hantiert, auf mich besonders eindrücklich (Pos. 00:39, 01:11, 03:24). Die Bilder fühlen sich für den Zuschauer ruhig und entspannend an, das Zusehen wirkt meditativ. Das steht im Kontrast zur Geschwindigkeit, in der Herr Zhu all diese Gerichte zubereitet. Dieses Paradoxon erkläre ich mir dadurch, dass das Setting familiär und einladend ist, während Herr Zhu normalerweise in einer stressigen Sterneküche zu finden wäre und sich dementsprechend verhält. Er verwendet die Techniken, die ihn zum Meisterkoch gemacht haben.

4.4 Sounddesign

In der Einführungsszene von *Eat Drink Man Woman* wird nicht gesprochen. Ab 00:37 setzt traditionelle Musik ein, diese hält sich aber dezent im Hintergrund. Ansonsten besteht die auditive Erzählebene nur aus Geräuschen der Küche. Diesen wird eine wichtige Rolle zugespielt. Während man auf der Bildebene als Betrachter das Gefühl hat, «nur» zuzusehen, fühlt man sich dank des Sounddesigns als Teil des Filmes. Die Kochgeräusche sind sehr ausgeprägt, manche wurden sogar verstärkt (z.B. Pos. 00:17, 00:36, 02:36), das bedeutet man hört sie besser im Film als man sie in der Realität hören würde, wenn man sein Ohr direkt danebenhalten würde. Besonders die Geräusche, die entstehen, wenn Herr Zhu Tiere verarbeitet, sind sehr dominant und für mich persönlich eher abstoßend als appetitlich. Ich erkläre mir das damit, dass ich als Mitglied der westlich orientierten Kultur es nicht gewohnt bin, solche Geräusche in diesem Ausmass zu hören.

5. Analysenvergleich

Einstellungsgrößen:

In allen drei Videobeispielen dominieren die Nah-, Gross- und Detailaufnahmen. Ich erkläre mir das damit, dass ich die Vielfältigkeit eines Gerichts besser wahrnehme, wenn ich so nahe dran bin, dass ich die einzelnen Komponenten erkenne. Dies hat meiner Meinung nach auch etwas mit der Farbgebung des Essens zu tun. In einer Detailaufnahme sehe ich die einzelnen Farben der verwendeten Lebensmittel, und je weiter ich mich davon entferne, desto mehr vermischen sich die Farben und desto einheitlicher werden sie. So wirkt ein Gericht schnell unappetitlich.

Eine weite Einstellung in Form von einer Halbtotale oder einer Totalen kommt mindestens einmal vor. Diese dient mir als Betrachter als Hilfsmittel zur Orientierung am Handlungsort.

Kamerabewegung und Bildsprache:

Im Video *How I film epic Pizza B-Roll* bewegt sich die Kamera konstant, wohingegen in *Eat Drink Man Woman* die Kamera auf einem Stativ steht und nur selten eine Bewegung stattfindet. Das erste Beispiel ist dadurch dynamisch und lebendig, meine Aufmerksamkeit wird durch das Video geführt und ich nehme nur die Dinge wahr, die vom Filmemacher in den Fokus gerückt wurden. Im zweiten Video dagegen findet wenig Kamerabewegung statt, die Geschichte wird gemächlicher erzählt und ich habe als Betrachter Zeit, meinen Blick schweifen zu lassen und die Bilder genauer zu betrachten. Dadurch fühlt sich das Video tiefgründiger an, und ein einzelnes Bild hat mehr Aussagekraft. Ich erhalte Informationen über den Protagonisten im Hintergrund der Bilder.

Sounddesign:

Im Video *Eat Drink Man Woman* ist das Sounddesign sehr penetrant, während es in *Behind the Craft: From snout to tail with Bruce Kalman* gänzlich fehlt. Beide befinden sich am jeweiligen Ende der Geräusche Skala und zeigen mir, dass ich mich eher mittig wohlfühle. Das Verstärken aller Geräusche kann sehr ansprechend sein, ich fühle mich als Betrachter aktiv am Film beteiligt. Es kann aber auch abstoßend wirken, insbesondere wenn die Geräusche in Kombination mit unappetitlichen Bildern nicht ansprechend sind, beispielsweise beim Ausnehmen eines Fisches.

Das gänzliche Fehlen der Geräuschkulisse dagegen wirkt dumpf und leblos, und mir wird als Betrachterin eine zusätzliche Ebene des Storytellings vorenthalten.

Schnitt:

Während der Regisseur von *Eat Drink Man Woman* nur harte Schnitte verwendet, tobt sich der Filmemacher von *How I film epic Pizza B-Roll* im Schnitt aus und benutzt kreative Übergänge, die er sich, wie er im für die Analyse irrelevanten Teil des Videos erwähnt, schon vor Start der Produktion überlegt hat. Ich fühle mich mehr durch das Video geführt als im Beispiel mit den harten Schnitten, büsse dadurch aber auch die Freiheit ein, meinen Blick im Bild herumschweifen zu lassen. Es ist eine ästhetische Spielerei, für den Verlauf der Geschichte jedoch nicht zwingend notwendig.

Unschärfe:

Auch wenn ich es nicht spezifisch zum Thema einer Analyse gemacht habe, spielt die Unschärfe in allen drei Videobeispielen eine Rolle. Ich sehe diese Tatsache zusammenhängend mit den nahen Einstellungsgrößen, die ebenfalls in allen drei Videos vorkommen. In einer

nahen Kameraeinstellung geht es darum, meine Aufmerksamkeit auf ein Detail im Vordergrund des Bildes zu lenken. Alles andere unscharf zu machen, verstärkt diesen Effekt, da der Blick von mir als Betrachterin des Videos nirgends im Bild hängen bleibt.

6. Fazit

Durch die intensive Auseinandersetzung mit den drei Beispielfideos habe ich folgende Erkenntnisse gewonnen, die zu einem ästhetischen Look im Bereich Essenszubereitung führen:

Einstellungsgrößen: Die Mehrzahl der gewählten Bilder sollten sich im Einstellungsbereich Nah- bis Detailaufnahmen befinden, es ist jedoch für die Betrachter wichtig, am Anfang mindestens eine Totale zu sehen, um Informationen zum Befindungsort zu erhalten.

Zeitverkrümmung: Aufnahmen in Slow Motion wirken kraftvoll und lenken den Blick des Betrachters auf ein Detail. Zeitraffer können als stilistisches Mittel genutzt werden, um eine Handlung zu zeigen, auf die ich als Betrachter nicht zu viel Aufmerksamkeit verschwenden sollte. Die Zeitverkrümmung sollte als Mittel eingesetzt werden, die Aufmerksamkeit des Betrachters auf die wichtigen Details zu lenken. In einem Video ohne Zeitverkrümmung wird jedem Bild gleich viel Bedeutung zugemessen.

Sounddesign: Es ist wichtig, dass ich als Betrachterin die Geräusche aus der Küche zu hören bekomme. Die Bilder werden dadurch lebendiger und ich fühle mich als Teil des Geschehens. Nahaufnahmen: In allen drei Aufnahmen kommen viele nahe Einstellungen vor, um die Vielfältigkeit der Zutaten eines Gerichts zu betonen und mir einen direkten Einblick in die Pfannen und Töpfe des Kochs zu ermöglichen.

Kamerabewegung: Inszenierte und im Voraus geplante Bewegungen der Kamera sind modern und ästhetisch, erfüllen aber keinen höheren Zweck. Bei einem Zuviel dieser Stilmittel wird es mit der Zeit anstrengend für mich als Betrachterin, dem Geschehen zu folgen. Eine Kombination aus harten Schnitten und kreativen Übergängen wäre die perfekte Lösung.

Vieles von dem, was ich in der theoretischen Arbeit gelernt habe, werde ich in meiner praktischen Arbeit einsetzen können. Mein Ziel, die Faktoren eines ästhetischen Looks in Videos über Essenszubereitung zu bestimmen, habe ich erreicht. Durch die intensive Auseinandersetzung mit bereits vorhandenen Videobeispielen konnte ich mich einstimmen, jetzt selber Videos zu produzieren. Zusätzlich zu den oben genannten Punkten hat mir diese Arbeit geholfen zu erkennen, worauf ich bei einem Dreh achten muss und welche Bilder ich definitiv brauche. Ich weiss jetzt, dass ich in meinen Videos mindestens eine Totale haben muss, mich ansonsten aufs Detail konzentrieren kann.

Mir ist während der Analyse bewusst geworden, wie wertvoll es für meine Arbeit war, das Beispiel *Eat Drink Man Woman* auszuwählen. Ein Video aus einer anderen Kultur und einer anderen Zeit hat mir neue Einblicke ins Thema ermöglicht und Erkenntnisse erbracht, die ich sonst nicht gehabt hätte. Hätte ich *Eat Drink Man Woman* nicht analysiert, wäre mir nicht aufgefallen, wie wichtig ein gutes Sounddesign ist. Und dass ich als Mitglied einer westlichen Gesellschaft es überhaupt nicht gewöhnt bin, zu sehen und zu hören, dass das Fleisch auf meinem Teller seinen Ursprung von einem Tier hatte. Ich weiss es natürlich, aber je mehr ich während der Analyse darauf geachtet habe desto, mehr ist mir aufgefallen, dass wir in der medialen Welt wenig davon mitbekommen. Ich erkläre mir das dadurch, dass es uns in der

westlichen Welt abschreckt und ekelt, ein totes Tier zu sehen und als das wahrzunehmen, wohingegen es in anderen Kulturen zum Alltag gehört und deshalb als Selbstverständlichkeit auch in einem Video gezeigt wird.

7.Glossar

Detailaufnahme⁸: Sehr nahe Einstellungsgrösse, in der Details wie Körperteile oder Kleinobjekte unnatürlich gross dargestellt werden.

Erzählte Zeit: Damit ist die Zeit gemeint, in der effektiv gedreht wurde (vgl.Keutzer, 2014, S.207-209).

Erzählzeit: Damit ist die Länge des Videos gemeint (vgl.Keutzer, 2014, S.207-209).

Frame⁹: Ein Einzelbild eines Filmes

Froschperspektive¹⁰: Eine leicht bis starke Untersicht auf ein Objekt oder eine Person.

Glasmusik¹¹: Verschieden gefüllte Gläser werden mit den Fingern am Rand berührt. So entstehen Glasharfen-ähnliche Töne

Grossaufnahme¹²: Portraitaufnahme einer Figur, auf das Gesicht konzentriert.

Halbtotale: Person füllt das Bildformat (Korte, 2010, S.34).

Kamerafahrt: Die Kamera verlässt ihre Ausgangsposition (vgl. Kameranachwenker)

Kameranachwenker: Während eines Kameranachwenks wird zwar die Kamera, nicht aber ihre Position verändert. In einer Kamerafahrt dagegen verlässt die Kamera ihre Ausgangsposition.

Nahaufnahme: Person mit Kopf und Oberkörper (Korte, 2010, S.34).

Off-Stimme¹³: Stimme im Hintergrund, man sieht den Sprecher nicht auf dem Bild.

Slowmotion¹⁴: Die Geschwindigkeit eines Filmausschnitts wird verlangsamt.

Super-Totale: Person in der Weite der Landschaft, in einem weitläufigen Innenraum etc. (Korte, 2010, S.34).

Totale: Person, umgeben mit viel Raum (Korte, 2010, S.34).

Vogelperspektive¹⁵: Eine leichte bis starke Aufsicht auf ein Objekt oder eine Person.

⁸ vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=400> (23.02.2020).

⁹ vgl. <https://dict.leo.org/englisch-deutsch/frame> (23.02.2020).

¹⁰ vgl. <https://www.kleine-fotoschule.de/bildgestaltung/perspektive/untersicht-froschperspektive.html> (23.02.2020).

¹¹ vgl. <http://www.glas-musik.de/en/> (23.02.2020).

¹² <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=406> (23.02.2020).

¹³ vgl. https://de.wikipedia.org/wiki/Off_camera (23.02.2020).

¹⁴ vgl. https://en.wikipedia.org/wiki/Slow_motion (23.02.2020).

¹⁵ vgl. <https://www.kleine-fotoschule.de/bildgestaltung/perspektive/obersicht-vogelperspektive.html> (23.02.2020).

8. Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

Bücher:

Keutzer, O., Lauritz, S., Mehlinger, C., Moormann, P. (2014). *Filmanalyse (Film, Fernsehen, Neue Medien)* (1. Auflage). VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Korte, H., Drexler, P., Rodenberg, H.-P., & Thiele, J. (2010). *Einführung in die systematische Filmanalyse: Ein Arbeitsbuch* (4., neu bearbeitete und erweiterte Auflage). E.Schmidt.

Videos

Lee, Ang, 1994. *Opening Cooking scene "Eat Drink Man Woman" (1994)* – Youtube. Hsu Li-Kong. Retrieved 23.02.2020. (<https://www.youtube.com/watch?v=1-2QBYKI8LU>).

Sage, Nathan. 2014. *Behind the Craft: From snout to tail with chef Bruce Kalman*-Vimeo. Life&Thyme Productions. Retrieved 23.02.2020 (<https://lifeandthyme.com/video/from-snout-to-tail-with-chef-bruce-kalman/>).

Schiffer, Daniel. 2019. *How I film epic Pizza B Roll | Behind the Scenes*-Youtube. Daniel Schiffer. Retrieved 23.02.2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=uL3SWSm97-I>).

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Totale.....	7
Abbildung 2 Nahaufnahme.....	8
Abbildung 3 Grossaufnahme.....	8
Abbildung 4 Detailaufnahme.....	8
Abbildung 5 Halbtotale.....	11
Abbildung 6 Nahaufnahme.....	12
Abbildung 7 Grossaufnahme.....	12
Abbildung 8 Detailaufnahme.....	12
Abbildung 9 Supertotale.....	15
Abbildung 10 Totale.....	15
Abbildung 11 Halbtotale.....	15
Abbildung 12 Nahaufnahme.....	15
Abbildung 13 Nahaufnahme.....	16
Abbildung 14 Grossaufnahme.....	16
Abbildung 15 Grossaufnahme.....	16
Abbildung 16 Detailaufnahme.....	16