

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino

Band: 50 (2008)

Heft: 294

Artikel: Meditativ strukturierte Bilder : Skizzen einiger Elemente des Filmstils von Yasujiro Ozu

Autor: Vian, Walt R.

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-863959>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 06.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Das erste, was bei der Betrachtung eines Ozu-Filmes auffallen müsste, dürften die tiefen, bodennahen Bildausschnitte sein. Auch das klassische Hollywood-Kino kennt den extrem tiefen Kamerastandpunkt, verbindet ihn aber mit einem steilen Kamerawinkel, was zu einer starken Untersicht führt, die das Gefilmte eher bedrohlich erscheinen lässt.

Ozu neigt die Kamera auf diesem tiefen Standpunkt aber kaum stärker als ein Amerikaner, wenn er mit Kamera in Augenhöhe dreht. Das bringt Ozus horizontale Kameraachse etwa auf Hüfthöhe – oder bei japanischer Sitzhaltung eben auf: *japanische Augenhöhe*.

In Filmen von Ozu gibt es fast keine Kamerabewegungen, aber lange Einstellungen mit grosser Tiefenschärfe. Vorherrschend im Bildaufbau sind rechtwinklige Elemente – Fenster, Schiebetüren, japanische Wände. Sie liegen im allgemeinen, wie auch die (meisten) Rückwände, in parallelen Ebenen zur Leinwand und werden deshalb nicht perspektivisch verzogen. Im Bildvordergrund bleiben oft Wände, halb-offene Schiebetüren sichtbar, welche die frontale Sicht und den rechtwinkligen Bildaufbau noch betonen. In den Totalen werden die Darsteller durch solche Elemente innerhalb des Bildausschnittes noch einmal eingerahmt. Auch die Blickrichtung der Darsteller ist meist rechtwink-

lig oder direkt zur Kamera. Wenn sie innerhalb einer Einstellung auftreten oder abgehen, geschieht dies seitlich hinter solchen "Bildbegrenzungen", wenn sie nicht durch natürliche Eingänge im Bildhintergrund frontal in die Szene kommen.

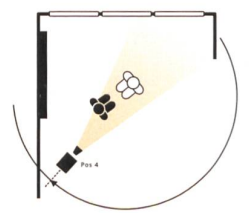
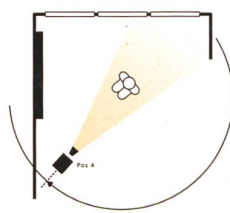
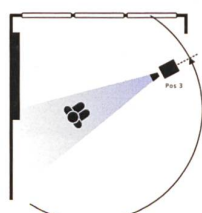
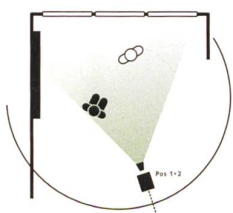
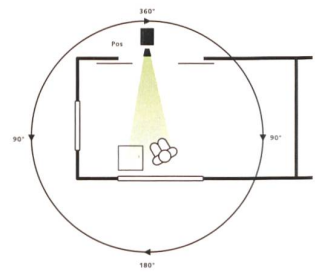
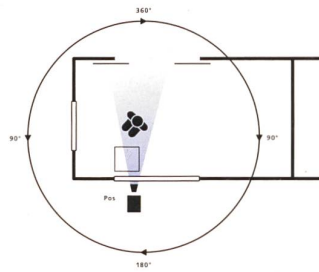
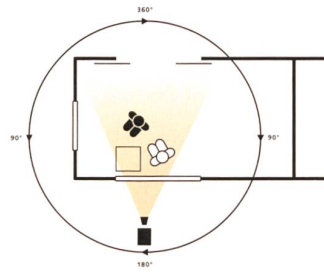
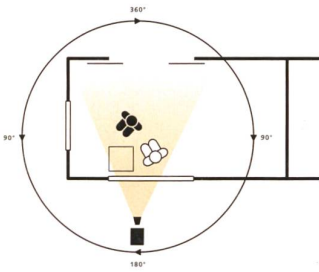
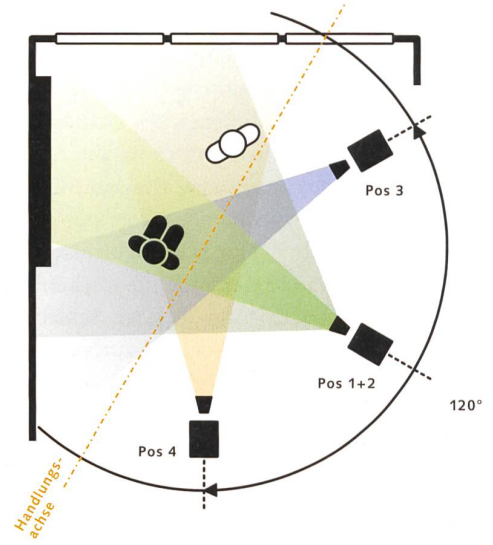
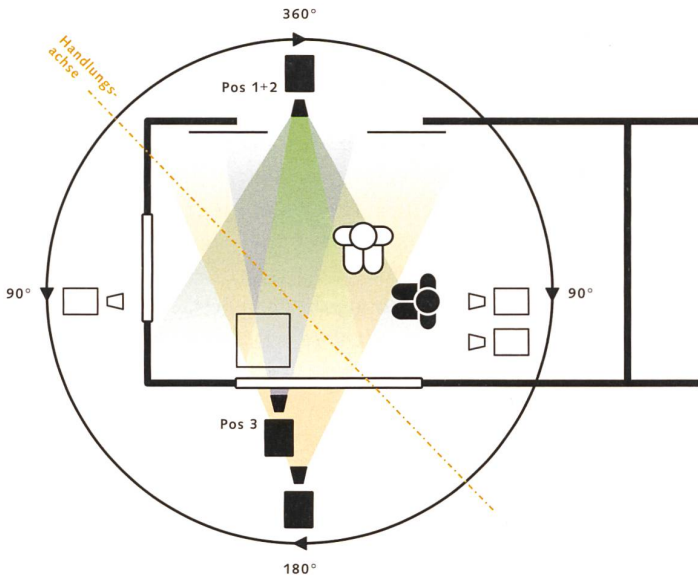
Die Einheit und Geschlossenheit der Bilder wird vorsichtig gewahrt. Diagonale Linien, die über den Bildausschnitt hinaus nach aussen weisen, die Bilder offen halten, werden vermieden; die rechtwinkligen Elemente und Strukturen, welche den Raum begrenzen und von der Aussenwelt abschneiden, werden dagegen betont. Yasujiro Ozu lädt den geneigten Zuschauer zur geruhsamen Betrachtung seiner Bilder ein; die Welt, die er uns vorstellt, wird in fassbaren Teilstücken zur Kontemplation dargeboten.

Ozus Bildgestaltung dürfte zwar durchaus etwas mit einer japanischen Betrachtungsweise der Dinge zu tun haben, ist aber nicht einfach typisch für den japanischen Film. Kenji Mizoguchis Bilder etwa (um nur einen weiteren der ganz grossen Japaner anzuführen) zeichnen sich durch einen sehr dynamischen Aufbau aus, mit deutlichen Diagonalen, welche die Bilder öffnen und die "kleine Welt" der Leinwand sprengen.

MEDITATIV STRUKTURIERTE BILDER

Skizze einiger Elemente des Filmstils von Yasujiro Ozu





Hinter den leicht sichtbaren, charakteristischen Merkmalen von Ozus Filmen steckt weit mehr, als man zunächst vermutet. Sein Stil ergibt sich letztlich durch eine vom konventionellen Spielfilm verschiedene Raumbehandlung; diese wiederum bedingt aber eine andere Montage, welche seine einmalige Aufnahmetechnik erst ermöglicht – Ozus Stil setzt also bereits bei den Grundelementen einer Filmsprache ein.

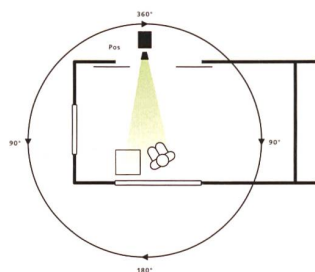
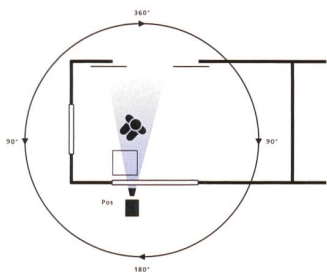
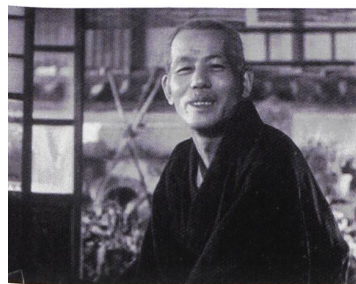
Das klassische Erzählkino hat relativ früh die Handlungsachse entwickelt. Als eine der (wenigen) eisernen Regeln des Kinos gilt: zwischen Einstellungen diese Handlungsachse *nicht* zu überspringen. Ozu überspringt sie laufend, macht im konventionellen Sinn also Fehler – oder genauer: Ozu (aner-)kennt die Handlungsachse nicht. Die Erfindung dieser Achse führte zur Reduktion des filmischen Raums auf 180 Grad (im Studio brauchten also nurmehr höchstens drei Wände aufgestellt zu werden); Ozu nutzt volle 360 Grad und arbeitet (auch im Studio) mit vier Wänden. Statt um die klassischen 30 Grad verschiebt er seine Kamera zwischen Einstellungen um volle 90, beziehungsweise in der Schuss/Gegenschuss-Technik statt um 60, um ganze 180 Grad. Bei Schuss/Gegenschuss-Einstellungen werden die Unterschiede denn auch am augenfälligsten: während in der allgemein praktizierten Film-

sprache die Darsteller von vorn und von hinten gesehen auf ihrer Leinwandseite bleiben, “springen” sie bei Ozu auf die jeweils andere Seite.

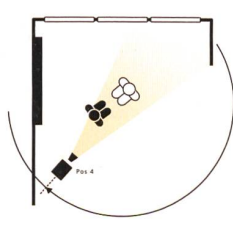
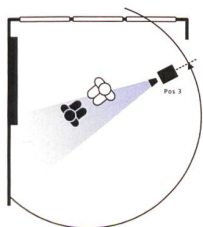
Die schematisierte Einstellungsfolge beim Erzählkino: Übersicht (Totale oder Halb-Total, in Innenräumen auch mal Amerikanisch); Grundeinstellung (Amerikanisch oder Halbnah); Nah; Schuss/Gegenschuss (über die Schultern); alternierende Grossaufnahmen; Detailaufnahme; alternierende Grossaufnahmen; Grundeinstellung (Wiederherstellung der Übersicht).

Zwischenbemerkung: Natürlich sind Varianten möglich, brauchen nicht alle Elemente in jeder Sequenz in Erscheinung zu treten. Genauso wie auch die Handlungsachse selbstverständlich “überwunden” werden kann – mit einem Zwischenschnitt oder der Kamerabewegung innerhalb einer Einstellung.

Ozu beginnt seine Einstellungsfolge im allgemeinen auch mit einer Übersicht (Grundeinstellung), lässt je eine Nahaufnahme der beiden Figuren folgen und geht in die Grundeinstellung zurück (oft etwas modifiziert, näher). Nach erneutem Schuss/Gegenschuss schliesst er eine *neue* Grundeinstellung (180 Grad gedreht) an. Auch die Verbindung zwischen einzelnen Sequenzen gestaltet Ozu in originaler Weise.



Chishu Ryu und Setsuko Hara
in DIE REISE NACH TOKIO / TOKYO MONOGATARI,
Regie: Yasujiro Ozu



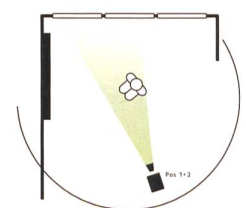
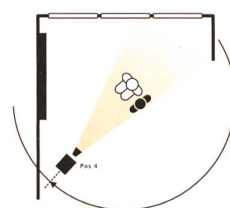
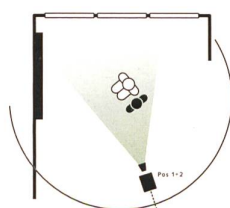
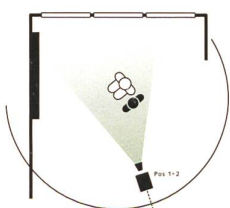
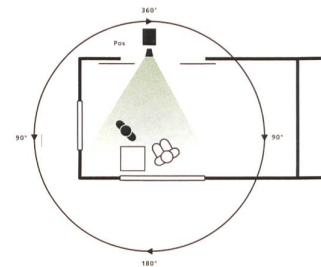
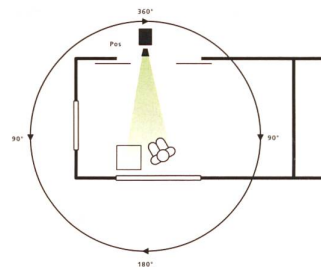
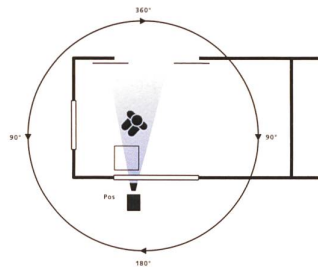
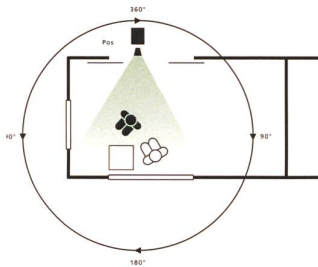
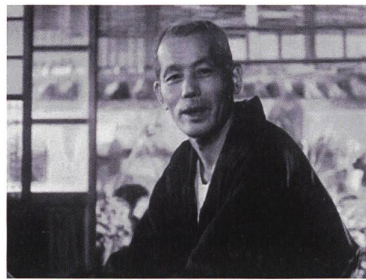
Humphrey Bogart und Mary Astor
in THE MALTESE FALCON, Regie: John Huston

Räume haben im Erzählkino keine eigenständige Bedeutung: sie sind nur Ort der Handlung. Ihre vornehmste und wichtigste Aufgabe ist es, den Zuschauer nicht von der Handlung abzulenken und keinesfalls zu verunsichern. *THE MALTESE FALCON* (John Huston, 1941) etwa spielt zu den wesentlichen Teilen in nur fünf Räumen. Jeder dieser Handlungsorte – Spades Büro, seine Wohnung, ein Hotelzimmer – hat eine ganz simple, aber sehr deutliche Prägung, von der Signalwirkung ausgeht. Der Zuschauer hat somit keinerlei Orientierungsschwierigkeiten und kann sich deshalb voll auf die Action konzentrieren. Handwerkliche Gebräuche, wie Handlungsachse und 30-Grad-Regel, tragen das Ihre dazu bei, dass dem Zuschauer die Räume vertraut erscheinen. So bleibt, je nach eingesetztem Objektiv, etwa ein Drittel des Hintergrunds von Einstellung zu Einstellung erhalten, und nur der Rest ist allenfalls "neu" und "unbekannt".

Einzelne Elemente des Dekors geraten mit Sicherheit nur dann prominent ins Bild, wenn sie für die Handlung von Bedeutung sind: ein Blumentischchen mit Vase, weil es von Bogart umgestossen wird;

sein Aktenschrank im Büro, damit er von Peter Lorre durchsucht werden kann – ganz zu schweigen vom Malteser Falken, der die *action* überhaupt erst auslöst.

Bei Ozu verändern sich die Bildhintergründe von Einstellung zu Einstellung auch innerhalb einer Szene oft radikal, weil er seine Kamera um 180 (seltener auch 135) Grad umpostiert – was natürlich auch gegen die Sehgewohnheiten verstößt. Genau diese Technik aber zwingt den Zuschauer – will er nicht die Orientierung verlieren – gewissermaßen die Bilder "abzusuchen" und sie sich genauer anzusehen – nicht nur ihre Signalwirkung wahrzunehmen. Als "Anker" für die Orientierung des Zuschauers dienen dabei, nebst den Darstellern, Elemente, die ins Bild ragen, sowie Gegenstände der Einrichtung (im Bildvorder- oder -mittelgrund), die allerdings nie für den Ablauf der Handlung von Bedeutung sind. Grafische Elemente und Farbgebungen sind im Bildaufbau von Ozu ganz allgemein bedeutsam. Die Betrachtung des ganzen Bildes, die Wahrnehmung des Raumes wird so wichtig und notwendig: der Raum selbst dadurch "bedeutungsvoll".



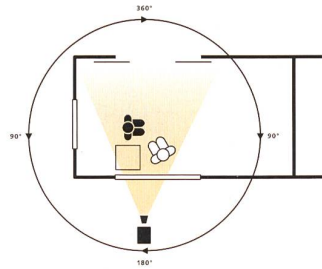
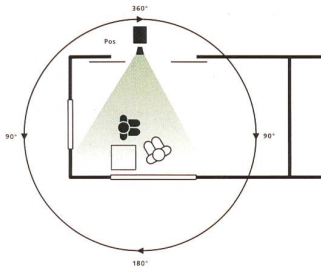
Damit der Zuschauer aber diese Wahrnehmung überhaupt leisten kann, müssen die Einstellungen selbstverständlich lange genug stehen bleiben – und andererseits bleiben diese Bilder “spannend”, bis sie ganz aufgenommen sind. Vom Standpunkt eines Erzählkinos aus, das eine Handlung zügig voranbringen will, ist das Verfahren zwar ineffizient und unökonomisch, wenn es aber darum geht, gewissermaßen eine Nicht-Handlung “spannend” und beachtenswert zu machen, ist die Technik von Ozu sehr adäquat.

Bei TOKYO MONOGATARI (DIE REISE NACH TOKIO, 1953) beschreibt schon der Titel die ganze “Geschichte” des Films: Ein altes Ehepaar bricht in einer Provinzstadt auf, um ihre längst erwachsenen Kinder in Tokio zu besuchen. Nach einigen Tagen fahren die Eltern nach Hause zurück, mit der Erkenntnis, dass ihre Kinder eigentlich ganz anders leben, als sie sich das immer vorgestellt haben. Die unterwegs erkrankte Mutter stirbt kurz nach der Rückkehr von der eher enttäuschenden Reise, und die ganze Familie versammelt sich anlässlich der Beerdigung noch einmal zu Hause – aber nicht für lange: Tokio wartet, und Vater wird schon alleine zurecht kommen.

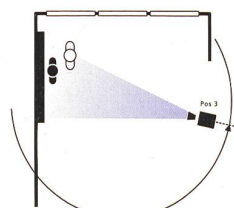
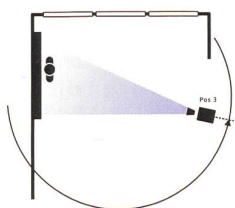
Da der Film keinerlei “Action” aufweist, ist er auf einer ersten Ebene völlig undramatisch. Dialog reiht sich an Dialog, alltägliche Handlung an alltägliche Handlung. Eine Dramatisierung im konventionellen Sinn würde völlig falsche Akzente setzen, müsste zwangsläufig Nebensächliches aus Nebensächlichem hervorheben und verpasste damit die Hauptsache: die Dramatik des Lebens im Kleinen und Gewöhnlichen. Ozus Technik ist da viel angepasster. Die bohrende Ruhe besticht. Die gründliche, aufmerksame Betrachtung lässt unscheinbarste Details bewusst wahrnehmen. Stil und Thema verschmelzen völlig. Einer gescheiterten Kommentierung bedarf das Filmthema kaum, erschliesst es sich doch dem Zuschauer wie von selbst, wenn er sich erst einmal auf die Bildmeditationen von Yasujiro Ozu einlässt.

Walt R. Vian

Erstmals erschienen
in Filmbulletin Nr. 148, 3.1986



Chishu Ryu und Setsuko Hara
in DIE REISE NACH TOKIO / TOKYO MONOGATARI,
Regie: Yasujiro Ozu



Humphrey Bogart und Mary Astor
in THE MALTESE FALCON, Regie: John Huston