

Ada-Filmontologie

– Ebenen, Typen, Werte

Deutsche Fassung
Version 1.0 / Juli 2021

von Thomas Scherer, Jasper Stratil, Yvonne Pfeilschifter, Rebecca Zorko, Anton Buzal, João Pedro Prado, Henning Agt-Rickauer, Christian Hentschel, Harald Sack, Matthias Grotkopp und Jan-Hendrik Bakels

BMBF-Nachwuchsgruppe „Affektrhetoriken des Audiovisuellen“, *Freie Universität Berlin / Hasso-Plattner Institut*, Potsdam. Gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung.

© 2021. Dieses Werk steht unter [CC BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/) Lizenz.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
Vorbemerkungen zur AdA-Filmontologie	1
Was ist die AdA-Filmontologie?	1
Wo kann sie benutzt werden?	2
Woher kann ich andere Ressourcen beziehen? (OWL; Template; bestehende Datensätze).....	2
Was ist der Zweck dieses Dokuments?	2
Labels & Beschreibungen	4
Akustik	5
■ Lautstärke	6
■ Dialog Emotion.....	6
Dialog Typ.....	9
Dominante Akustische Ebene	10
■ Geräusch Geste Dynamik.....	11
Dialog Stimmqualität.....	12
Dialog Intensität	13
Dialog Tonalität	14
Geräusch Segment	14
Geräusch Geste Beschreibung	14
Musikstück	15
Musik Abschnitt	15
Musik Geste.....	15
Musik Arrangement	16
■ Musik Stimmung	17
Musik Intensität	18
Musik Tonalität	19
Musik Pattern.....	20
Musik Figur.....	21
Musik Akzent.....	22
Körperliche Expressivität	23
■ Körpersprache Emotion	24
■ Körpersprache Intensität	28
Mimik Emotion.....	29
Gestik Emotion	31
Mimik Intensität	33
Gestik Intensität	34
Kamera	35
■ Aufnahme/Wiedergabegeschwindigkeit	36
Schärfentiefe	37
Unschärfen	38
Kamerabewegung Einheit	38
Kamerabewegung Typ	39
Kamerabewegung Tempo	40
■ Kamerabewegung Richtung.....	41
■ Kameraperspektive	42
Kameraperspektive Schräge	43
Kameraperspektive Vertikale Positionierung	44
Kameraobjektiv	45
Bildkomposition	46
■ Einstellungsgröße.....	47
■ Bild Helligkeit	49
Licht Kontrast	49
Farbgestaltung	50

Farbkomposition	51
Farbsättigung	52
■ Farbpalette	53
Farbakzente	55
Textur	56
Animation	57
Grafische Muster	58
Format	59
■ Bildintrinsische Bewegung	60
■ Dominante Bewegungsrichtung	61
Bewegungsanmutung	62
Splitscreen Anzahl	63
Splitscreen Form	64
Splitscreen Dynamiken	65
Frame im Frame	65
Räumliche Anordnung	66
Sprache	67
■ Dialogtext	68
Schrift Diegetisch	68
Schrift Nondiegetisch	68
Schrift Ästhetik	68
Montage	69
■ Einstellung	70
■ Einstellungslänge	70
■ Montagefigur Makro	71
Montagefigur Mikro	72
Rhythmus/Tempo	73
Einstellungsübergang	74
Bildaufteilung	75
Raumdynamik	76
■ Found Footage	77
Motivik	80
■ Handlungsort	81
■ Bildinhalt	82
Wichtige Personen	83
Schlagworte	83
Kostüm	87
Segmentierung	88
Ausdrucksbewegung	89
Argumentationseinheit	89
Szene	89

Vorwort

Vorbemerkungen zur AdA-Filmontologie

Was ist die AdA-Filmontologie?

Die AdA-Filmontologie ist ein systematisches Vokabular und Datenmodell filmanalytischer Begriffe und Konzepte für kleinteilige semantische Videoannotationen.

Das Vokabular wurde in enger Zusammenarbeit zwischen Filmwissenschaftlern*innen und Informatiker*innen als Instrument der „digital film studies“ entwickelt. Ziel ist es, eine standardisierte und systematische Grundlage für die gemeinsame Annotation von audiovisuellen Korpora bereitzustellen, um vergleichbare systematische Filmanalysen zu ermöglichen. Das Vokabular basiert auf einem methodischen filmanalytischen Konsens und wird als maschinenlesbare OWL-Ontologie zur Verfügung gestellt, die es ermöglicht Annotationen als „Linked Open Data“ für den Austausch und Vergleich von Analysedaten zu veröffentlichen.



Bildnachweis: Screenshot unseres Ontologie-Visualisierungstools OntoViz.

Die AdA-Filmontologie v1.8 besteht derzeit aus 8 Ebenen, 78 Typen und 501 Werten. Jede Ebene, jeder Typ und jeder Wert hat einen eindeutigen Bezeichner (*Unique resource identifier* – URI), einen englischen und deutschen Namen sowie eine englische und deutsche Beschreibung. Darüber hinaus werden Typen Farbcodes zur besseren Unterscheidung in Annotationsprogrammen zugewiesen. Beispielsweise ist der vordefinierte Wert *anschwellend* des Annotationstyps MusikAkzent wie folgt definiert.

URI	https://ada.cinepoetics.org/resource/2021/05/19/AnnotationValue/MusicAccent_crescendo.html
Label (de)	anschwellend
Label (en)	crescendo
Description (de)	Deutliche Intensivierung der Musik, z.B. durch ansteigende Lautstärke oder ansteigende Tonhöhe.
Description (en)	Noticeable intensification of the music, e.g. through increasing volume or rising pitch.
Belongs to Type	MusikAkzent

Wo kann sie benutzt werden?

Die AdA-Filmontologie ist eine semantische Datenstruktur mit konkreter Anwendung in der Video-Annotation-Software Advene. Über ein bestimmtes Template kann die Ontologie als vordefiniertes Analysevokabular importiert werden. Die auf diesem Template basierenden Anmerkungen können dann als ‚Linked Open Data‘ exportiert werden.

Woher kann ich andere Ressourcen beziehen? (OWL; Template; bestehende Datensätze)

Wir stellen eine durchsuchbare Online-Version der AdA Filmontologie zur Verfügung. Auf jeden Eintrag der Ontologie kann zugegriffen werden, indem der jeweilige URI des Begriffs abgerufen wird. Die Ressource der eMAEX-Annotationsmethode kann als Einstiegspunkt verwendet werden. Weitere Beispiele sind unten aufgeführt:

Annotation Level	Annotation Type	Annotation Value
Kamera	Kamerabewegung Typ	Kamerafahrt
Akustik	Musik Stimmung	traurig

Die Daten werden mit dem RDF-Triplestore [OpenLink Virtuoso](#) und [LodView](#) bereitgestellt, einer Software für die W3C-Standard-konforme IRI-Dereferenzierung. Wir haben zudem auch eine interaktive Visualisierung der AdA-Filmontologie entwickelt, auf die in unserem [OntoViz-Tool](#) zugegriffen werden kann.

Download

Die AdA-Filmontologie steht in unserem [GitHub-Repository](#) zum Download zur Verfügung. Die OWL-Datei kann beispielsweise mit dem [Protégé Ontologie-Editor](#) angezeigt und bearbeitet werden. Wir stellen auch ein gebrauchsfertiges [Advene-Templatepaket](#) zu Verfügung, um einfach und schnell ontologiekonforme Annotationen zu erstellen. Darüber hinaus bieten wir ein detailliertes [Manual: „Annotieren mit Advene und der AdA Filmontologie“](#) zum Download an.

Was ist der Zweck dieses Dokuments?

Zweck ist es einen Überblick über die verschiedenen Konzepte, deren Labels und Beschreibungen als Unterstützung während des Annotationsprozesses zu geben.

Grundstruktur: Levels/Ebenen – Types/Typen – Values/Werte

Die AdA-Filmontologie gliedert sich in drei verschiedene Arten von filmanalytischen Konzepten:

- Annotation Levels (Ebenen) Allgemeine Beschreibungskategorien, die aus einem Set ähnlicher Annotationstypen bestehen (z.B. Akustik, Kamera).
- Annotation Types (Typen) Konzepte der Filmanalyse, unter denen ein Film analysiert wird (z. B. Musik Stimmung, Kamerabewegung Tempo).
- Annotation Values (Werte) Ein Annotationswert ist eine konkrete Eigenschaft, die ein Annotationstyp haben kann (z. B. für die Kamerabewegung Tempo - langsam, mittel, schnell, wechselnd).

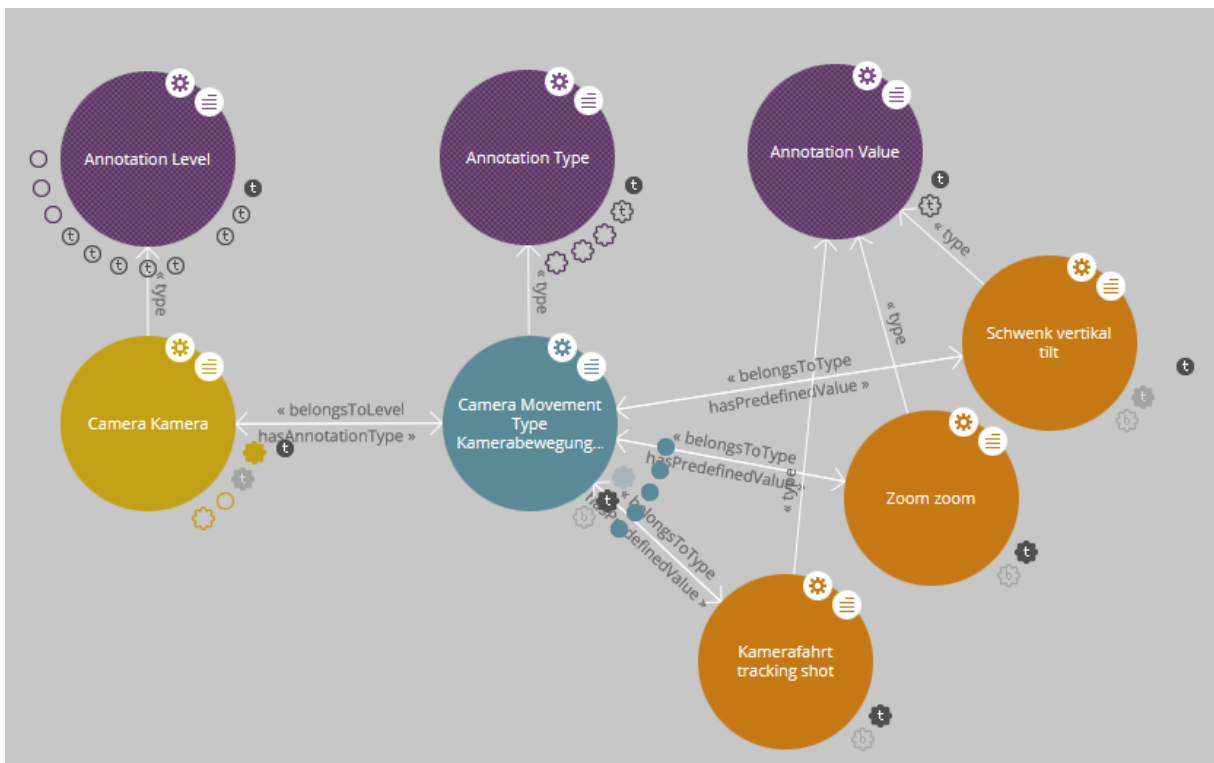


Bild: Die Struktur von Levels, Types und Values, die mit LodLive visualisiert werden.

Die Ontologie ermöglicht Freitextannotationen (etwa ein Viertel der Typen, z. B. Dialogtext) und Annotationen mit vordefinierten Werten (etwa drei Viertel der Typen, siehe oben).

Labels & Beschreibungen

Im Folgenden sind alle Beschreibungen der AdA-Filmontologie gemäß der dreifachen Struktur aufgelistet. Diese Übersicht soll als Hilfsmittel für den Annotationsprozess dienen. Die Ontologie ist bisher auch in [englischer Sprache](#) verfügbar.

Das Dokument ist nach den übergeordneten Annotationsebenen sortiert. Am Anfang jedes dieser Ebenenabschnitte befindet sich eine kurze Beschreibung der jeweiligen Grundkategorie. Darauf folgt eine Übersicht aller Annotationstypen, die dieser Ebene (Level) zugeordnet wurden. Das Symbol ■ kennzeichnet grundlegende Annotationstypen, die wir als Ausgangspunkt empfehlen: Diese Basisspuren wurden als Fundament zur vergleichenden Analyse grundlegender audiovisueller Dynamiken zusammengestellt. Andere Typen können jederzeit nach Bedarf hinzugezogen werden oder durch eigene Analysedimensionen [ergänzt](#) werden.

Jeder Typenabschnitt beginnt wiederum mit einer entsprechenden Definition des Konzepts und einer tabellarischen Auflistung aller zugehörigen Werte (Values) sowie ihrer jeweiligen Beschreibung.

Darüber hinaus werden die Annotationstypen über die folgenden Eigenschaften charakterisiert:

<i>Single Value</i> Annotation Type	Bei diesen Annotationstypen soll nur ein einziger Wert pro Annotation ausgewählt werden.
<i>Multiple Value</i> Annotation Type	Bei diesen Annotationstypen können mehrere Werte pro Annotation ausgewählt werden.
Ordered from value1 to value2	Beschreibt eine sequentielle Ordnungslogik der Werte für einen bestimmten Typ.
<i>Evolving</i> Annotation Type → [TO]	Beschreibt die Möglichkeit, ein Syntaxelement zu verwenden, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.
<i>Contrasting</i> Annotation Type → [VS]	Beschreibt die Möglichkeit, ein Syntaxelement zu verwenden, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
Advene Label	Zugehörige Kennzeichnung des Annotationstypen in Advene.

Akustik

Dieses Level umfasst alle Annotationstypen, die sich auf die Inszenierung von akustischen Ausdrucksphänomenen wie Musik, Sounddesign oder die Ausdrucksqualitäten der gesprochenen Sprache beziehen.

Annotationstypen:

- [Lautstärke](#)
- [Dialog Emotion](#)
 - [Dialog Typ](#)
 - [Dominante Akustische Ebene](#)
- [Geräusch Geste Dynamik](#)
 - [Dialog Stimmqualität](#)
 - [Dialog Intensität](#)
 - [Dialog Tonalität](#)
 - [Geräusch Segment](#)
 - [Geräusch Geste Beschreibung](#)
 - [Musikstück](#)
 - [Musik Abschnitt](#)
 - [Musik Geste](#)
 - [Musik Arrangement](#)
- [Musik Stimmung](#)
 - [Musik Intensität](#)
 - [Musik Tonalität](#)
 - [Musik Pattern](#)
 - [Musik Figur](#)
 - [Musik Akzent](#)

■ Lautstärke

Lautstärkeveränderung der gesamten Tonspur.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: AS | Volume

■ Dialog Emotion

'Dialog Emotion' zielt auf die emotionale Klangfarbe von menschlichen und künstlich erzeugten akustischen Sprachäußerungen (vgl. König/Brandt 2006). In diesem Annotationstypen wird eine basale Unterscheidung dieser Qualitäten vorgenommen, die durch die lautlichen Eigenschaften der Sprache kommuniziert werden. Zwei konfligierende Stimmungen (z.B. gleichzeitiger Äußerungen) können im Sinne eines 'versus' mit [VS] verbunden werden.

- Multiple Value Annotation Type
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: AS | Dialogue Emotion

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[VS]	1	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
<i>neutral</i>	2	Qualifizierung des Sprechens als neutral, wenn Sprechweise und/oder Stimmklang vergleichsweise frei von Charakteristika sind, die auf eine der anderen vorgeschlagenen Emotions-Werte hinweisen, oder zu vage sind, um eine Zuordnung vorzunehmen.
<i>wütend</i>	3	Qualifizierung des Sprechens als wütend u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die auf einen Ausdruck von Gereiztheit, Empörung, Wut oder Aggression des/der Sprechenden schließen lassen. Typische Merkmale sind z.B. eine gepresste, verhärtete oder verschärfte Stimme, Lautstärke und Stimmlage können erhöht oder gesenkt sein, ein akzentuierter Sprachduktus, unangenehme Pausen, Schreie oder Ausrufe, wie auch das Unterbrechen anderer Sprechender. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
<i>liebepoll</i>	4	Qualifizierung des Sprechens als liebevoll u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die auf einen empathischen Ausdruck des/der Sprechenden oder eine besänftigende Anmutung schließen lassen. Typische Merkmale sind z.B. sanfter, ruhiger Sprachduktus, tiefere und leisere Stimme im Vergleich zur sonstigen Stimmlage, Wärme im Stimmklang (viel Bruststimme, wenig/keine Kopfstimme), oder auch Säuseln, Hauchen oder Flüstern. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.

selbstbewusst	5	Qualifizierung des Sprechens als selbstbewusst u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die einen Ausdruck von Selbstbewusstsein des/der Sprechenden schließen lassen. Typische Merkmale sind z.B. eine mittlere bis laute Stimme mit einer kontrollierten Stimmlage, die Verwendung der Bruststimme und die deutliche Modulation durch Betonungen. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
angewidert	6	Qualifizierung des Sprechens als angewidert u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die etwa auf den Ausdruck von Ekel oder starker Abneigung des/der Sprechenden schließen lassen. Typische Merkmale sind z.B. einen verächtlichen Tonfall, ruppigen, rauen Sprachduktus, gequetschte oder gepresste Stimmlage, Ausrufe, Schnauben. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
unsicher	7	Qualifizierung des Sprechens als unsicher u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die auf einen unsicheren, zurückhaltenden, schüchternen Ausdruck des/der Sprechenden schließen lassen. Typische Merkmale sind z.B. eine geringe Stimmlautstärke, eine undeutliche Aussprache, häufige Unterbrechungen oder Dehnungen der Sprachmelodien, der häufige Einsatz von Kopfstimme und der Wechsel zwischen Stammeln und Stottern einerseits sowie sehr schnell gesprochenen Passagen andererseits. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
fröhlich	8	Qualifizierung des Sprechens als fröhlich u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die auf einen Ausdruck von Freude, Fröhlichkeit oder anderer positiven Gefühlslagen des/der Sprechenden schließen lassen. Typische Merkmale sind z.B. Lachen, angeregte Sprachmelodie, Ausrufe. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
relaxed	9	Qualifizierung des Sprechens als entspannt u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die auf einen Ausdruck von Entspannung des/der Sprechenden schließen lassen. Typische Charakteristika beinhalten z.B. eine geringe bis normale Sprechlautstärke, eine langsame Sprachmelodie und weiche Betonungen. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.

traurig		Qualifizierung des Sprechens als <i>traurig</i> u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die auf einen Ausdruck von Trauer, Kummer, Schwermut oder anderer niedergeschlagener Gemütslagen des/der Sprechenden schließen lassen. Typische Merkmale sind z.B. Seufzen oder Weinen, verlangsamter/verzögerter Sprachduktus, Einsilbigkeit, belegte, brechende oder verzerrte Stimme. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
verängstigt		Qualifizierung des Sprechens als <i>verängstigt</i> u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die auf einen Ausdruck von Angst, Furcht oder Scheue des/der Sprechenden schließen lassen. Typische Merkmale sind z.B. eine brechende, schwache Stimme, erhöhte oder verzerrte Stimmlage, Wimmern, Keuchen oder hörbare Atmung bzw. Atemlosigkeit. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
leidend		Qualifizierung des Sprechens als <i>leidend</i> u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die auf einen Ausdruck von Schmerzen und Leiden des/der Sprechenden schließen lassen. Typische Merkmale sind z.B. wiederholte Unterbrechungen durch Atemgeräusche, eine erhöhte Lautstärke, sowie wiederholtes Kippen in Stöhnen oder Schreien. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
überrascht		Qualifizierung des Sprechens als <i>überrascht</i> u. a. aufgrund von Sprachstil und/oder Stimmklang, die auf einen Ausdruck von Überraschung des/der Sprechenden schließen lassen. Typische Merkmale sind z.B. unkontrollierter Sprachduktus, erhöhte Stimmlage, Ausrufe, Kichern, Lachen, beschleunigte, akzentuierte oder ungewöhnliche Sprachmelodie, Sprachlosigkeit, Stottern oder Abrutschen in Kopfstimme. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.

Dialog Typ

Basale Unterscheidung von Dialogtypen hinsichtlich Adressierung und Interaktion mit anderen Sprechenden, aber auch dem diegetische Status und ihrer klanglichen Qualitäten.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: AS | Dialogue Type

Werte	Kurzbefehl	Beschreibung
Monolog	1	<i>Eine Figur spricht zu sich selbst oder ununterbrochen zu anderen Figuren, z.B. hält sie eine Rede oder verbalisiert ihre Gefühlslage ohne diegetische Adressat*innen.</i>
Dialog	2	<i>Mehrere Figuren sprechen miteinander. Einzelne Sprechakte sind zeitlich begrenzt und Figuren wechseln sich ab..</i>
Chor	3	<i>Mehrere Figuren sprechen gleichzeitig und koordiniert, z.B. unisono oder aufeinander abgestimmte Einzelstimmen.</i>
Gewirr	4	<i>Mehrere Figuren sprechen gleichzeitig und unkoordiniert durcheinander. Z.B. erzeugen Überlappungen und Unterbrechungen einen chaotischen Eindruck.</i>
Voice-Over	5	<i>Eine Stimme spricht aus dem Off, deren Ursprung, das Sprechen eines Körpers, nicht im aktuellen Handlungsgeschehen liegt. Häufig kann die Stimme gar nicht an einen diegetischen Körper zurückgebunden werden. Dabei handelt es sich z.B. um eine*n (kommentierenden*e) Erzähler*in. Häufig richtet sich die Stimme dabei direkt an das Publikum.</i>
Interview	6	<i>Fragen und Antworten in einer Interview-Situation. Es muss nicht beides gegeben sein. Z.B. können die Fragen auch nicht hörbar sein, und der/die Sprechende(r) muss nicht zwangsläufig sichtbar sein.</i>
Zuschauer-ansprache	7	<i>Die Zuschauenden werden direkt angesprochen, dies kann sowohl durch diegetisch anwesende Figuren, wie auch ein Voice-Over geschehen.</i>

Dominante Akustische Ebene

*Bezeichnung, welche akustische Ebene (aus einer basalen Unterscheidung in Musik, Geräusch, Sprache) in einem Abschnitt dominant ist, d.h. sich im Vordergrund der Zuschauer*innenaufmerksamkeit befindet.*

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: **AS | Dominant Acoustic Level**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Musik	1	<i>Die akustische Wahrnehmung wird von musikalischen organisierten Klangereignissen dominiert, d.h. Töne, die den Anschein von musikalischem Ausdruck vermitteln. Dies umfasst sowohl diegetische als auch nondiegetische Musik, Stimmen ebenso wie Instrumente.</i>
Geräusche	2	<i>Die akustische Wahrnehmung wird von Klängen dominiert, die weder Musik noch Sprache zugeordnet werden können.</i>
Sprache	3	<i>Die akustische Wahrnehmung wird von Stimmen und stimmartigen Klängen dominiert, die sinnhaft koordiniert wirken – d.h. auch Fremd- oder Phantasie-Sprachen zählen dazu.</i>
expressive Stille	4	<i>Anhaltender, auffälliger Eindruck von Stille, der nicht identisch sein muss mit Abwesenheit von Ton im technischen Sinne sondern durch regelmäßige, minimale Geräusche oder Rauschen verstärkt sein kann.</i>

■ Geräusch Geste Dynamik

Zeitlicher Verlauf hervorstechender dynamischer Klangstrukturen, die als Geräusch wahrgenommen werden. Dieser Annotationstyp bietet eine basale Unterscheidung dieser Geräuschgesten im Sound Design.

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: AS | Sound Gesture Dynamic

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
anschwellend	1	<i>Deutliche Zunahme der Intensität von Geräuschen (d.h. entweder einzelner Geräusche oder einer Komposition von Geräuschen) durch z.B. zunehmende Lautstärke, Beschleunigung des Rhythmus, auffälligen Anstieg der Tonhöhe der Geräusche (z.B. näherndes Motorengeräusch).</i>
abschwellend	2	<i>Deutlicher Abfall der Intensität von Geräuschen (d.h. entweder einzelner Geräusche oder einer Komposition von Geräuschen) durch z.B. abnehmende Lautstärke, Entschleunigung des Rhythmus, auffälligen Abfall der Tonhöhe der Geräusche (z.B. sich entfernendes Motorengeräusch).</i>
flirrend	3	<i>Ein Geräusch springt in Tonhöhe und Lautstärke um eine virtuelle Grundlinie ohne eine klare Tendenz zu entwickeln. Dieses Flirren bleibt einige Momente wahrnehmbar.</i>
punktuell-explosiv	4	<i>Das Geräusch ist nur einen kurzen Moment wahrnehmbar und setzt einen deutlichen Akzent.</i>
Pause	5	<i>Ein Moment der Pause im Sound Design, d.h. ein auffälliges Abbrechen der vorhergehenden Geräusche über eine möglicherweise kurze, aber deutlich wahrnehmbare Dauer.</i>

Dialog Stimmqualität

Wahrgenommene akustische Qualität von Stimmen. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung unterschiedlicher Stimmqualitäten im Hinblick auf eine Auswahl an akustischen Eigenschaften bereit. Dies umfasst sowohl Ausdrucksformen wie Schreie, Flüstern, Jubeln als auch mediale Aspekte von Stimmen (z.B. auch von Übertragungen oder nicht-menschlichen Stimmen) wie metallisch, verzerrt, gedämpft. Zwei konfligierende Stimmqualitäten (z.B. gleichzeitiger Äußerungen) können im Sinne eines 'versus' mit [VS] verbunden werden. Ein zeitlicher Übergang von einer Stimmqualität in die andere (etwa von Schreien zu Flüstern) kann mit [TO] verbunden werden.

- Multiple Value Annotation Type
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: AS | Dialogue Voice Quality

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.
[VS]	2	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
Schreie	3	Die Stimme klingt sehr laut, sehr hoch und sehr gepresst. Geht häufig mit dem Verlust klar artikulierter Wörter einher.
Flüstern	4	Die Stimme klingt auffallend hauchig, leise, und konsonantenlastig, die Vokale sind fast stimmlos. Geht häufig mit dem Verlust klar artikulierter Wörter einher.
metallisch	5	Die Stimme klingt merklich mechanisch oder digital verzerrt, dabei oft hallig.
verzerrt	6	Die Stimme klingt verändert und distanziert, typischerweise durch Übertragungstechnik wie Telefon, Funk oder Lautsprecher. Diese Stimmqualität geht oft mit begleitenden Störgeräuschen wie Rauschen oder Knacken einher.
jubelnd	7	Die Stimme ist von aufgeregten Ausrufen, Jauchzen, oder fröhlichem Kreischen geprägt.
gedämpft	8	Die Stimme klingt wie durch eine Wand oder andere Barriere gefiltert und gedämpft, d.h. vor allem abgeschwächt in Lautstärke und Deutlichkeit. Tiefe Töne sind häufig schwammig aber präsenter.

Dialog Intensität

Wahrgenommener Grad der Intensität eines affektiven Ausdrucks von Stimmen. Das kann auch eine nach Innen gerichtete Form der Anspannung beinhalten wie unterdrückte Wut. Dieser Annotationstyp stellt eine Skala für die Intensität von Äußerungen bereit. Zwei konfligierende Intensitäten (z.B. gleichzeitiger Äußerungen) können im Sinne eines 'versus' mit [VS] verbunden werden.

- Multiple Value Annotation Type
- Ordered from **very low intensity** to **very high intensity**
- *Contrasting* Annotation Type → [VS]
- Advene Label: AS | Dialogue Intensity

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[VS]	1	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
1	2	Sehr niedrige Intensität.
2	3	Niedrige Intensität.
3	4	Mittlere Intensität.
4	5	Hohe Intensität.
5	6	Sehr hohe Intensität.

Dialog Tonalität

'Dialog Tonalität' meint die grundsätzlich prosodische, expressive Qualität eines Dialoges. Dieser Annotationstyp bietet eine basale Unterscheidung der Tonalität einer Äußerung (bzw. sich überlagernden Sprechens) in harmonisch, neutral und spannungsgeladen.

- Multiple Value Annotation Type
- Ordered from **harmonic** to **tense**
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: AS| Dialogue Tonalität

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[VS]	1	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
harmonisch	2	Der Gesprächs-/Monolog-Abschnitt klingt allgemein harmonisch und konfliktarm, die jeweilige Sprachmelodie von Stimmen erzeugt einen ruhigen und/oder angenehmen Eindruck. Das Zusammenspiel verschiedener Stimmen wird als harmonisch wahrgenommen, abrupte Unterbrechungen bleiben aus.
neutral	3	Der Gesprächs-/Monolog-Abschnitt klingt weder harmonisch noch spannungsgeladen.
spannungsgeladen	4	Der Gesprächs-/Monolog-Abschnitt klingt tendenziell unharmonisch und konfliktreich. Die Stimme(n) haben/hat eine angespannte Sprachmelodie. Typisch sind konfliktuöse Unterbrechungen einzelner Stimmen.

Geräusch Segment

Freie Beschreibung einer hervorstechenden dynamischen Klangstruktur im Sound Design, z.B. bezogen auf die Klangquelle, aber auch die spezifische Klangqualität. Beispiel: "intensiver werdendes Brummen eines gezogenen Lichtschwerts."

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: AS | Sound Segment

Geräusch Geste Beschreibung

Freie Beschreibung einer hervorstechenden dynamischen Klangstruktur im Sound Design, z.B. bezogen auf die Klangquelle, aber auch die spezifische Klangqualität. Beispiel: "intensiver werdendes Brummen eines gezogenen Lichtschwerts."

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: AS | Sound Gesture Description

Musikstück

Freie Beschreibung eines Musikstückes bzw. Charakterisierung eines Musikstückes durch 5 Zuschreibungen, z.B. Upbeat, Midtempo oder Metal, K-Pop, Grunge, Hip-Hop, Jazz etc.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: AS | Music Piece

Musik Abschnitt

Freie Beschreibung eines Abschnitts eines Musikstücks. Ein Abschnitt kann z.B. durch einen Stimmungswechsel markiert werden.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: AS | Music Part

Musik Geste

Freie Beschreibung eines Abschnitts eines Musikstücks, das sich durch eine spezifische gestische Qualität auszeichnet. Das kann z.B. eine bestimmte Steigerungsbewegung sein oder ein Akzent.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: AS | Music Gesture

Musik Arrangement

'Musik Arrangement' bezieht sich auf die verwendeten Instrumente, d.h. die wahrgenommene Instrumentierung. Dieser Annotationstyp stellt eine grobe generische Einordnung des Arrangements eines Musikstücks auf Basis eines Gesamteindrucks bereit bzw. eines Abschnitts, wenn sich dieser durch eine eigenständiges Arrangement auszeichnet.

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: **AS | Music Arrangement**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
orchestral	1	'Musik Arrangement' bezieht sich auf die verwendeten Instrumente, d.h. die wahrgenommene Instrumentierung. Dieser Annotationstyp stellt eine grobe generische Einordnung des Arrangements eines Musikstücks auf Basis eines Gesamteindrucks bereit bzw. eines Abschnitts, wenn sich dieser durch eine eigenständiges Arrangement auszeichnet.
Kammermusik	2	Kammermusik zeichnet sich durch eine kleine Besetzung aus, kann aber ganz unterschiedliche Instrumente umfassen. Typische Beispiele sind das Streichquartett und das Klaviertrio. Auch Gesang mit akustischer Begleitung kann darunter fallen.
Elektronisch	3	Musik, deren Klänge als vornehmlich elektronisch produziert wahrgenommen werden (z.B. von Synthesizern). Dabei ist der subjektive Eindruck entscheidend und nicht jede Imitation von analogen Instrumenten muss zwangsläufig als elektronisch klassifiziert werden, wie gleichzeitig auch analoge Drumcomputer unter die elektronische Musik fallen können.
Pop	4	Musik, die vor allem von modernen Instrumenten gespielt wird, wie z.B. E-Gitarre, E-Bass, verstärkte Stimme, Schlagzeug, Synthesizer. Oft wird der Klang der Instrumente durch elektronische Effekte modifiziert.
Solo	5	Musik, die von nur einem Instrument gespielt oder nur einer Stimme gesungen wird, gewöhnlich eine Melodie.

■ Musik Stimmung

'Musik Stimmung' verweist auf die wahrgenommene emotionale Orientierung eines Musikstücks. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung der Stimmung bereit, die durch ein zusammenhängendes Musiksegment (entweder ein Stück oder ein Teil dessen) vermittelt wird.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: AS | Music Arrangement

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
neutral	1	Die Stimmung der Musik ist durch keinen der anderen Values klassifizierbar.
angespannt	2	Die Stimmung der Musik ist durch keinen der anderen Values klassifizierbar.
fröhlich	3	Die Stimmung der Musik wird als fröhlich wahrgenommen. Häufig durch den Einsatz von beschwingten Melodien, Dur-Klängen und angenehmen Klangwelten.
traurig	4	Die Stimmung der Musik wird als traurig wahrgenommen. Häufig durch den Einsatz von gedehnten, langsamen Rhythmen, Moll-Klängen und tendenziell tiefen Tönen.
aggressiv	5	Die Stimmung der Musik wird als aggressiv wahrgenommen. Häufig durch den Einsatz von harten, schnellen Rhythmen, sowie hoher Intensität und Lautstärke.

Musik Intensität

Wahrgenommener Grad der Intensität eines (affektiven) Ausdrucks, z.B. bezogen auf Lautstärke, Instrumentierung. Dieser Annotationstyp stellt eine Skala für die Intensität eines zusammenhängenden Musiksegments (entweder ein Stück oder ein Teil dessen) bereit.

- Single Value Annotation Type
- Ordered from **1** to **5**
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: AS| Music Intensity

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.
1	2	Sehr niedrige Intensität.
2	3	Niedrige Intensität.
3	4	Mittlere Intensität.
4	5	Hohe Intensität.
5	6	Sehr hohe Intensität.

Musik Tonalität

Der Eindruck von Harmonie bzw. Disharmonie eines zusammenhängenden Musiksegments (entweder eines Stücks oder eines Teils dessen). Dieser Annotationstyp stellt eine basale Skala für die Musik Tonalität von harmonisch über neutral bis spannungsgeladen bereit. Maßgeblich ist der Wahrnehmungseindruck, d.h. neben Aspekten der Polyphonie und Melodik werden auch rhythmische Qualitäten berücksichtigt.

- Single Value Annotation Type
- Ordered from **harmonic** to **tense**
- Advene Label: AS| Music Tonality

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
harmonisch	1	Die Musik klingt harmonisch, d.h. sie ist geprägt von angenehmen Klängen, wie z.B. eingängigen Melodien, konsonanten Akkorden (meistens in Dur) oder beschwingten Rhythmen.
neutral	2	Die Musik klingt weder harmonisch noch spannungsgeladen.
spannungsgeladen	3	Die Musik klingt spannungsgeladen, das kann z.B. durch dissonante Akkorde, bedrohliche Rhythmen oder extreme Höhen oder Tiefen der Tonhöhe geschehen.

Musik Pattern

Eindruck des zeitlichen Musters von Rhythmik und nicht die (objektive) Bemessung von Eigenschaften der musikalischen Struktur wie Beats oder Metrum. Dieser Annotationstyp bietet eine basale Unterscheidung der rhythmischen Pattern eines zusammenhängenden Musiksegments (entweder ein Stück oder ein Teil dessen).

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: AS| Music Figure Patterning

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
rhythmisch	1	<i>Die Musik hat einen prägenden Rhythmus, der relativ eingängig ist, wie z.B. 3/4 oder 4/4. Demgegenüber stehen vor allem organischere Rhythmen ohne festes Taktmaß.</i>
unregelmäßig	2	<i>Die Musik wechselt im Rhythmus oder ist so stark phrasiert, dass der Rhythmus in den Hintergrund tritt. Kompliziertere Rhythmen (z.B. 7/4) können mitunter als unregelmäßig empfunden werden.</i>
sphärisch-flächig	3	<i>Die Musik hat einen kaum wahrnehmbaren Rhythmus, sie ist viel mehr von Klangteppichen, tragenden Tönen oder Melodien geprägt.</i>

Musik Figur

Eindruck von dynamischen Verläufen und komplexen zeitlichen Mustern, welche die musikalische Gestalt in einem bestimmten zeitlichen Abschnitt dominant prägen, insbesondere Tempo- und Lautstärkeveränderungen und melodische bzw. Tonwiederholungen. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Auswahl an musikalischen Figuren bereit.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: **AS| Music Figure**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
loop	1	<i>Musikalische Phrase, die sich mind. dreimal wiederholt.</i>
anschwellend	2	<i>Ein kontinuierlicher Anstieg der Lautstärke über eine wahrnehmbare Dauer. Die Progression des Anstiegs ist dabei derart signifikant dass dieser als akustische Geste wahrnehmbar wird.</i>
abschwellend	3	<i>Deutlicher Abfall der Intensität der Musik, z.B. durch abnehmende Lautstärke oder abfallende Tonhöhe.</i>
flirrend	4	<i>Ein kurzer, vibrierender oder Triller-artiger musikalischer Akzent.</i>

Musik Akzent

Ein herausgehobener, punktueller Moment innerhalb einer musikalischen Gestalt mit einer typischerweise (sehr) kurzen Dauer. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung von musikalischen Akzenten bereit.

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: AS| Music Accent

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
anschwellend	1	<i>Deutliche Intensivierung der Musik, z.B. durch ansteigende Lautstärke oder ansteigende Tonhöhe.</i>
abschwellend	2	<i>Deutlicher Abfall der Intensität der Musik, z.B. durch abnehmende Lautstärke oder abfallende Tonhöhe.</i>
flirrend	3	<i>Ein kurzer, vibrierender oder Triller-artiger musikalischer Akzent.</i>
punktuell-explosiv	4	<i>Ein sehr lauter oder sehr schriller oder anderweitig sehr auffälliger, kurzer musikalischer Akzent.</i>
Pause	5	<i>Ein Moment der Pause der Musik, d.h. über eine möglicherweise kurze, aber deutlich wahrnehmbare Dauer wird mindestens ein ausschlaggebender Teil der Instrumentation unterbrochen.</i>

Körperliche Expressivität

Ausdrucks kraft von Körpern, die als kommunizierende Körper wahrgenommen werden (z.B. Menschen, Tiere, anthropomorphe Maschinen). Die Expressivität wird nicht als Spekulation über eine vermutete Subjektivität verstanden, sondern als wahrgenommenes Oberflächenphänomen von Gesten, Gesichtsausdrücken und Körperhaltungen.

Annotationstypen:

- [Körpersprache Emotion](#)
- [Körpersprache Intensität](#)
- [Mimik Emotion](#)
- [Gestik Emotion](#)
- [Mimik Intensität](#)
- [Gestik Intensität](#)

■ Körpersprache Emotion

Wahrgenommene emotionale Qualität der Körpersprache (Gestik, Haltung und Mimik) zentraler Figuren im Bild. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung der wahrgenommenen Stimmungen anhand einer Auswahl von Emotionswörtern bereit. Zwei konfligierende Stimmungen (z.B. verschiedener Figuren im Bild oder einer Differenz von Gestik und Mimik) können im Sinne eines 'versus' mit [VS] verbunden werden.

- Multiple Value Annotation Type
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: BodExp | Body Language Emotion

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[VS]	1	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
neutral	2	Gestik und Mimik sind vergleichsweise frei von klassifizierbarer Emotion und lassen sich keiner der anderen Emotionswerte zuordnen.
wütend	3	Qualifizierung der Körpersprache als wütenden Ausdruck, d.h. die Gestik und Mimik einer genervten, wütenden oder aggressiven Figur (bzw. Figuren) im Bild. Typische Merkmale sind z.B. verkrampte Hände und angespannter Kiefer, verstärkte Atmung, schnelle, große oder scharfe Bewegungen, verkrampte Gesichtszüge, zusammengekniffene Augen und starrer Blick. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten und der Ausdruck von Wut kann sowohl explosiv als auch implosiv zur Erscheinung kommen.
liebepoll	4	Qualifizierung der Körpersprache als liebevollen Ausdruck, etwa bringen Gestik und Mimik die Empathie, Fürsorglichkeit oder Zärtlichkeit der Figur(en) im Bild zum Ausdruck. Typische Merkmale sind z.B. ein offener, fokussierter Blick, weiche, harmonische Bewegungen, die sich an eine andere Figur (evtl. auch ein Objekt) anpassen, Annäherungen und Berührungen, Lächeln und entspannten Blickkontakt. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten. Als Extremform lässt sich auch Lust und Begierde unter diesem Label fassen.

selbstbewusst	5	Qualifizierung der Körpersprache als selbstbewussten Ausdruck, etwa bringen Gestik und Mimik Selbstbewusstsein und Selbstsicherheit der Figur(en) im Bild zum Ausdruck. Typische Merkmale sind z.B. eine aufrechte Körperhaltung, gewölbte Brust, gehobenes Kinn, gleichmäßige tiefe Atmung, raumgreifende Bewegungen, glatte Gesichtszüge, regelmäßiges Blinzeln, Lächeln und anderen Formen der direkten Bezugnahme zu anderen Figuren. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten. Im Kern dieser Kategorie steht der oben skizzierte Modus der Beanspruchung von Platz im Bildraum und in der Figurenchoreographie.
angewidert	6	Qualifizierung der Körpersprache als angewiderten Ausdruck, etwa bringen Gestik und Mimik auf Ekel oder starke Abneigung der Figur(en) im Bild zum Ausdruck. Typische Merkmale sind z.B. abgewandte Körperhaltung, abgewandter Blick, abwehrende, sich entfernende Bewegungen, gerümpfte Nase, hochgezogene Brauen und Lippen, Kopfschütteln. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten. Als Extremform kann das Label 'angewidert' auch starke Formen der physischen Abneigung wie (Hoch-)Würgen miteinschließen.
unsicher	7	Qualifizierung der Körpersprache als unsicher, etwa bringen Gestik und Mimik die Unsicherheit der Figur(en) im Bild zum Ausdruck. Typische Merkmale sind z.B. unruhige Körperhaltung, unregelmäßige Atmung, fahriges Bewegungen, zuckende Hände, wechselhafte Gesichtszüge, Mundbewegungen ohne Sprechen, häufiges Blinzeln und viel Augenbewegung. Dabei kann sowohl die unruhige Selbstzuwendung als auch die nervöse Bezugnahme auf die Umwelt im Zentrum stehen. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
fröhlich	8	Qualifizierung der Körpersprache als fröhlich, etwa lassen Gestik und Mimik auf Ausgelassenheit, Freude oder Glück der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. Lächeln, Lachen, tiefe Atmung, große, ausgelassene Bewegungen, oder funkelnde, weit geöffnete Augen, geschwollene Brust. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten. Der Wert "Fröhlich" kann so sowohl auf stille subtile Formen bezogen werden als auch auf exzessive Formen.

entspannt	9	Qualifizierung der Körpersprache als entspannt, etwa bringen Gestik und Mimik eine entspannte Haltung der Figur(en) im Bild zum Ausdruck. Typische Merkmale sind z.B. eine ruhige und spannungsfreie Körperhaltung, gleichmäßige tiefe Atmung, harmonische, raumgreifende Bewegungen, glatte, spannungsfreie Gesichtszüge, regelmäßiges bis langsames Blinzeln, unauffällige Augenbewegungen. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten. Eine entspannte Körperhaltung bezieht sich so auf eine harmonische und spannungsfreie Einbettung einer Figur in ihre Umwelt.
traurig		Qualifizierung der Körpersprache als traurig, etwa bringen Gestik und Mimik Trauer, Schwermut oder Niedergeschlagenheit der Figur(en) im Bild zum Ausdruck. Typische Merkmale sind z.B. eine schlaffe, kraftlose Körperhaltung, hängende Schultern, wenig Bewegung, Anspannungsfalten um den Mund, zusammengezogene Augenbrauen, wenig Blinzeln und Augenbewegungen, gesenkter Blick oder Blick in die Ferne, Tränen und Schluchzen. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
verängstigt		Qualifizierung der Körpersprache als verängstigt, etwa bringen Gestik und Mimik unterschiedliche Formen der Angst der Figur(en) im Bild zum Ausdruck. Typische Merkmale sind. z.B. eine angespannte Körperhaltung (entweder zusammengekauert oder steif und aufrecht), schnelles und tiefes Atmen, entweder sehr dynamische Augenbewegungen oder leere Blicke bzw. krampfhaft verschlossene Augen. Angst kann in sehr unterschiedlichen Haltungen gegenüber der Umwelt zum Ausdruck kommen: Der Versuch von anderen nicht wahrgenommen werden zu können, die Steigerung der eigenen Wahrnehmungsfähigkeit, krampfhafte Anpassung an das Verhalten der Umwelt oder der komplette, panische Kontrollverlust. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.
leidend		Qualifizierung der Körpersprache als leidend, etwa bringen Gestik und Mimik unterschiedliche Formen des physischen oder psychischen Leids (oder Erleidens) der Figur(en) im Bild zum Ausdruck. Typische Merkmale sind eine extrem angespannte Körperhaltung (oft zusammengekauert), schwere unregelmäßige Atmung, weit aufgerissene oder krampfhaft geschlossene Augen, extreme Anspannung des Gesichts (von weit aufgerissenem Mund zu einer Kontraktion von Mund Augen und Stirnpartie), grobe Formen der Selbstberührung (z.B. das Schlagen des eigenen Kopfes) und das Klammern an Objekte oder Personen. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.

überrascht		<i>Qualifizierung der Körpersprache als überrascht, etwa bringen Gestik und Mimik Überraschung der Figur(en) im Bild zum Ausdruck. Typische Merkmale sind z.B. plötzliches Innehalten (mitunter auch ein Zucken), Wechsel der Blickrichtung und -intensität, Änderung der Bewegungsanmutung, fahrige Bewegungen, weit geöffnete Augen, offener Mund, Lachen oder Kichern. Eines oder mehrere dieser Charakteristika können in unterschiedlicher Intensität auftreten.</i>
-------------------	--	---

■ Körpersprache Intensität

Wahrgenommene Grad der Dynamik und Anspannung eines affektiven Ausdrucks bezogen auf die Körpersprache (Gestik, Haltung und Mimik) zentraler Figuren im Bild. Das kann auch eine nach innen gerichtete Form der Anspannung beinhalten wie unterdrückte Wut. Dieser Annotationstyp stellt eine Skala für die Intensität von Körpersprache bereit. Zwei konfligierenden Intensitäten (z.B. verschiedener Figuren im Bild oder einer Differenz von Gestik und Mimik) können im Sinne eines 'versus' mit [VS] verbunden werden.

- Multiple Value Annotation Type
- Ordered from **1** to **5**
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: BodExp | Body Language Emotion

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[VS]	1	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
1	2	Sehr niedrige Intensität.
2	3	Niedrige Intensität.
3	4	Mittlere Intensität.
4	5	Hohe Intensität.
5	6	Sehr hohe Intensität.

Mimik Emotion

Wahrgenommene emotionale Qualität der Mimik zentraler Figuren im Bild. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung der Stimmungen anhand einer Auswahl von Emotionswörtern bereit. Zwei konfligierende Stimmungen (z.B. verschiedener Figuren im Bild oder einer Differenz von Gestik und Mimik) können im Sinne eines 'versus' mit [VS] verbunden werden.

- Multiple Value Annotation Type
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: BodExp | Facial Expression Emotion

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[VS]	1	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
neutral	2	Die Mimik ist vergleichsweise frei von klassifizierbarer Emotion und lässt sich keiner der anderen Emotionswerte zuordnen.
wütend	3	Die Mimik lässt auf (eine) genervte, wütende oder aggressive Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. ein angespannter Kiefer, verkrampte Gesichtszüge, zusammengekniffene Augen und starrer Blick.
liebvoll	4	Die Mimik vermittelt Empathie, Fürsorglichkeit oder Zärtlichkeit der Figur(en) im Bild. Typische Merkmale sind z.B. ein offener, fokussierter Blick, Lächeln und entspannter Blickkontakt.
selbstbewusst	5	The facial expressions suggest confidence of the figure(s) in the image. Typical characteristics include a raised chin, smooth facial features, regular blinking, smiling.
angewidert	6	Die Mimik vermittelt Ekel oder starke Abneigung der Figur(en) im Bild. Typische Merkmale sind z.B. abgewandter Blick, gerümpfte Nase, hochgezogene Brauen und Lippen..
unsicher	7	Die Mimik lässt auf Unsicherheit der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. wechselhafte Gesichtszüge, Mundbewegungen ohne Sprechen, häufiges Blinzeln und viel Augenbewegung.
fröhlich	8	Die Mimik lässt auf Ausgelassenheit, Freude oder Glück der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. Lächeln, Lachen, funkelnde, weit geöffnete Augen.
entspannt	9	Die Mimik lässt auf eine entspannte Gefühlslage der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. glatte, natürlich wirkende Gesichtszüge, regelmäßiges aber nicht zu häufiges Blinzeln, der Situation angemessene Augenbewegungen.

traurig		<i>Die Mimik lässt auf Trauer oder Niedergeschlagenheit der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. Falten um den Mund, zusammengezogene Augenbrauen, wenig Blinzeln und Augenbewegungen, gesenkter Blick oder Blick ins Leere.</i>
verängstigt		<i>Die Mimik vermittelt unterschiedliche Formen der Angst der Figur(en) im Bild. Typische Merkmale sind. z.B. schnelles und tiefes Atmen, entweder sehr dynamische Augenbewegungen oder leere Blicke bzw. krampfhaft verschlossene Augen.</i>
leidend		<i>Die Mimik vermittelt unterschiedliche Formen des physischen oder psychischen Leids (oder Erleidens) der Figur(en) im Bild. Typische Merkmale sind schwere unregelmäßige Atmung, weit aufgerissene oder krampfhaft geschlossene Augen, extreme Anspannung des Gesichts (von weit aufgerissenem Mund zu einer Kontraktion von Mund Augen und Stirnpartie).</i>
überrascht		<i>Die Mimik lässt auf Überraschung der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. Wechsel der Blickrichtung und -intensität, weit geöffnete Augen, offener Mund.</i>

Gestik Emotion

Wahrgenommene emotionale Qualität der Gestik und Haltung zentraler Figuren im Bild. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung der Stimmungen anhand einer Auswahl von Emotionswörtern bereit. Zwei konfligierende Stimmungen (z.B. verschiedener Figuren im Bild) können im Sinne eines 'versus' mit [VS] verbunden werden.

- Multiple Value Annotation Type
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: BodExp | Gestures Emotion

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[VS]	1	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
neutral	2	Die Gestik ist vergleichsweise frei von klassifizierbarer Emotion und lässt sich keiner der anderen Emotionswerte zuordnen.
wütend	3	Die Gestik lässt auf (eine) genervte, wütende oder aggressive Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. verkrampfte Hände, schnelle, große oder scharfe Bewegungen.
liebvoll	4	Die Gestik vermittelt Empathie, Fürsorglichkeit oder Zärtlichkeit der Figur(en) im Bild. Typische Merkmale sind z.B. weiche, harmonische Bewegungen, die sich an eine andere Figur (evtl. auch ein Objekt) anpassen, Annäherungen und Berührungen.
selbstbewusst	5	Die Gestik vermittelt Selbstbewusstsein der Figur(en) im Bild. Typische Merkmale sind z.B. eine aufrechte Körperhaltung, gewölbte Brust, raumfüllende Bewegungen.
angewidert	6	Die Gestik vermittelt Ekel oder starke Abneigung der Figur(en) im Bild. Typische Merkmale sind z.B. abgewandte Körperhaltung und abwehrende, sich entfernende Bewegungen. Als Extremform kann das Label 'angewidert' auch starke Formen der physischen Abneigung miteinschließen.
unsicher	7	Die Gestik lässt auf Unsicherheit der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. unruhige Körperhaltung, Posen, unregelmäßige Atmung, fahrige Bewegungen, zuckende Hände, Selbstberührung.
fröhlich	8	Die Gestik lässt auf Ausgelassenheit, Freude oder Glück der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. tiefe Atmung, große, ausgelassene Bewegungen, aufrechte Haltung, geringe Körperspannung.
entspannt	9	Die Gestik lässt auf eine entspannte Gefühlslage der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. eine ruhige Körperhaltung, harmonische, raumfüllende Bewegungen.

traurig		<i>Die Gestik lässt auf Trauer oder Niedergeschlagenheit der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. eine schlaffe, kraftlose Körperhaltung, hängende Schultern, wenig Bewegung.</i>
verängstigt		<i>Die Gestik vermittelt unterschiedliche Formen der Angst der Figur(en) im Bild. Typische Merkmale sind. z.B. eine angespannte Körperhaltung (entweder zusammengekauert oder steif und aufrecht) oder hektische Ausweichbewegungen. Angst kann in sehr unterschiedlichen Haltungen gegenüber der Umwelt zum Ausdruck kommen: Der Versuch von anderen nicht wahrgenommen werden zu können, die Steigerung der eigenen Wahrnehmungsfähigkeit, krampfhaft Anpassung an das Verhalten der Umwelt oder der komplette, panische Kontrollverlust.</i>
leidend		<i>Die Gestik vermittelt unterschiedliche Formen des physischen oder psychischen Leids (oder Erleidens) der Figur(en) im Bild. Typische Merkmale sind eine extrem angespannte Körperhaltung (oft zusammengekauert), grobe Formen der Selbstberührung (z.B. das Schlagen des eigenen Kopfes) und das Klammern an Objekte oder Personen.</i>
überrascht		<i>Die Gestik lässt auf Überraschung der Figur(en) im Bild schließen. Typische Merkmale sind z.B. plötzliches Innehalten (mitunter auch ein Zucken), Änderung der Bewegungsanmutung, fahrig Bewegungen.</i>

Mimik Intensität

Wahrgenommener Grad der Dynamik und Anspannung eines affektiven Ausdrucks bezogen auf die Mimik zentraler Figuren im Bild. Das kann auch eine nach innen gerichtete Form der Anspannung beinhalten wie unterdrückte Wut. Dieser Annotationstyp stellt eine Skala für die Intensität der Mimik bereit. Zwei konfligierende Intensitäten (z.B. verschiedener Figuren im Bild oder einer Differenz von Gestik und Mimik) können im Sinne eines 'versus' mit [VS] verbunden werden.

- Multiple Value Annotation Type
- Ordered from **1** to **5**
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: BodExp | Facial Expressions Intensity

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[VS]	1	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
1	2	Sehr niedrige Intensität.
2	3	Niedrige Intensität.
3	4	Mittlere Intensität.
4	5	Hohe Intensität.
5	6	Sehr hohe Intensität.

Gestik Intensität

Wahrgenommener Grad der Dynamik und Anspannung eines affektiven Ausdrucks bezogen auf die Gestik und Haltung zentraler Figuren im Bild. Das kann auch eine nach innen gerichtete Form der Anspannung beinhalten wie unterdrückte Wut. Dieser Annotationstyp stellt eine Skala für die Intensität der Gestik bereit. Zwei konfligierende Intensitäten (z.B. verschiedener Figuren im Bild) können im Sinne eines 'versus' mit [VS] verbunden werden.

- Multiple Value Annotation Type
- Ordered from **1** to **5**
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: BodExp | Gesture Intensity

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[VS]	1	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
1	2	Sehr niedrige Intensität.
2	3	Niedrige Intensität.
3	4	Mittlere Intensität.
4	5	Hohe Intensität.
5	6	Sehr hohe Intensität.

Kamera

*Visuelle Eigenschaften, die sich direkt auf den Kamerablick als sensorische Erweiterung mit eigener Körperlichkeit beziehen: von Interaktionen der Kamera in ihrer Umgebung (z.B. Kamerabewegungen) bis zu Bildmerkmalen, die sich direkt auf das mechanische Auge beziehen (z.B. Fokusverschiebungen oder Zeitrafferaufnahmen). Entscheidend ist dabei der Zuschauer*inneneindruck und nicht die Produktionsverfahren, daher beinhaltet diese Kategorie auch die (digitale oder analoge) Simulation von Kamerablicken.*

Annotationstypen:

- [Aufnahme/Wiedergabegeschwindigkeit](#)
 - [Schärfentiefe](#)
 - [Unschärfen](#)
 - [Kamerabewegung Einheit](#)
- [Kamerabewegung Typ](#)
 - [Kamerabewegung Tempo](#)
 - [Kamerabewegung Richtung](#)
- [Kameraperspektive](#)
 - [Kameraperspektive Schräge](#)
 - [Kameraperspektive Vertikale Positionierung](#)
 - [Kameraobjektiv](#)

■ Aufnahme/Wiedergabegeschwindigkeit

Für den Zuschauer deutlich wahrnehmbare Zeitmodulationen, die (potentiell) aus einer Differenz von Aufnahme- und Wiedergabegeschwindigkeit resultieren. Basale Unterscheidung anhand einer Auswahl dieser Phänomene.

- Multiple Value Annotation Type
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: Cam | Recording/Playback Speed

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.
Zeitlupe	2	Bemerkbare Verlangsamung der Zeitwahrnehmung der Zuschauer*innen. Bewegungen erscheinen in Zeitlupeneffekten unnatürlich verlangsamt im Vergleich zur Alltagswahrnehmung.
Zeitraffer	3	Bemerkbare Beschleunigung der Zeitwahrnehmung der Zuschauer*innen. Bewegungen erscheinen in Zeitraffereffekten unnatürlich beschleunigt im Vergleich zur Alltagswahrnehmung.
Standbild	4	Anhaltende Stillstellung der Zeitwahrnehmung der Zuschauer*innen. Das gleiche unbewegte Bild wird über eine wahrnehmbare Dauer gezeigt.
Einfrieren	5	Bemerkbares Einfrieren der Zeitwahrnehmung der Zuschauer*innen. Der bewegte Film wird plötzlich angehalten und das stillgestellte Bild über eine wahrnehmbare Dauer gezeigt. 'Einfrieren' kann auch für ein Standbild verwendet werden, das in Bewegung gesetzt wird.
rückwärts	6	Bemerkbare Umkehrung der Zeitwahrnehmung der Zuschauer*innen. Bewegungsabläufe von Objekten und Figuren (z.B. fallender Regen) scheinen verkehrtherum abzulaufen und verhalten sich entgegen der alltäglichen Erwartung.
normal	7	Die Zeitwahrnehmung der Zuschauer*innen ist nicht bemerkbar verändert. Die Wiedergabegeschwindigkeit weist keine Auffälligkeiten auf. Objekte und Figuren bewegen sich in einer ‚normalen‘ Geschwindigkeit, d.h. entsprechend alltäglicher Erwartungen.

Schärfentiefe

Tiefeneindruck des Schärfebereichs, d.h. der Tiefe jenes Bildbereiches, in dem Dinge im Bild scharfgestellt sind. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung des Grads der Schärfentiefe bereit.

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: **Cam | Depth of Field**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
hoch	1	<i>Vorder- bis Hintergrund, d.h. alle Ebenen des Bildes, sind auffallend scharf, die Umrisse klar erkennbar.</i>
niedrig	2	<i>Nur eine auffallend flache Ebene des Bildes ist scharf, nähere/fernere Ebenen sind unscharf, die Umrisse verschwimmen.</i>
kein Fokus	3	<i>Alle Ebenen des Bildes sind unscharf, die Umrisse verschwimmen, können aber zumindest erahnt werden.</i>
keine	4	<i>Die Bildgestaltung lässt keine Rückschlüsse über den Fokus der Kamera zu, z.B. durch ein Schwarzbild oder eine Animation.</i>

Unschärfen

Wahrgenommene Dynamik von (Un-)Schärfe. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung unterschiedlicher Formen der Unschärfe bzw. Schärfeverlagerung bereit. Dies kann entweder aus der Kameraaufnahme resultieren oder nachträglich in der Post-Produktion hergestellt sein.

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: **Cam | Defocus**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Bewegungsunschärfe	1	<i>Aufgrund von Bewegung sind die Umrise eines Bildelements verschwommen, obwohl der Fokus der Kamera auf ihnen liegt. Häufig geschieht das, wenn innerhalb der Blendenöffnungszeit der Kamera Licht von wechselnden Positionen des Objekts ankommt. Bewegungsunschärfe kann aber auch nachträglich als Effekt hinzugefügt werden.</i>
Schärfenverlagerung	2	<i>Die Schärfeebene des Bildes wird während der Einstellung verschoben. Dies ist vor allem dann auffällig, wenn sich dabei das fokussierte Objekt ändert, wenn z.B. erst der Vordergrund, dann der Hintergrund fokussiert ist.</i>
Scharf-Werden	3	<i>Das Bild ist zunächst unscharf, alle Umrise verschwimmen, dann wird der Fokus auf ein Objekt im Bild gelegt, das dadurch plötzlich scharf und klar erkennbar wird.</i>
Unscharf-Werden	4	<i>Mindestens ein Teil des Bildes ist zunächst scharf, dann wird der Fokus so verschoben, dass alle Ebenen des Bildes außerhalb der Schärfeebene liegen und alle Umrise verschwimmen.</i>

Kamerabewegung Einheit

Freie Beschreibung einer als zusammenhängend wahrgenommenen Kamerabewegung, d.h. eine kurze Benennung ihrer Charakteristika etwa die Bewegungsqualität, Orientierung im Raum und an Figuren. Es kann sich auch um eine Kamerabewegung über Einstellungsgrenzen hinweg handeln, z.B. einen fortgesetzten Schwenk.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: **Cam | Camera Movement Unit**

Kamerabewegung Typ

Wahrnehmung des Bildkaders als mobiles Sehen, d.h. der Eindruck einer physischen oder virtuellen Kamerabewegung. Verschiedene Kamerabewegungstypen können gleichzeitig auftreten, z.B. Zoom-In während eines Kameraschwenks. Dieser Annotationstyp stellt eine Unterscheidung verschiedener Typen von Kamerabewegung bereit.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: **Cam | Camera Movement Type**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Schwenk horizontal	1	Die Kamera schwenkt um ihre vertikale Achse (ohne ihre Position im Raum zu verlassen, kann aber auch mit anderen Bewegungen kombiniert werden) und verschiebt dadurch das Blickfeld nach rechts oder links.
Schwenk vertikal	2	Die Kamera schwenkt um ihre horizontale Achse (ohne ihre Position im Raum zu verlassen, kann aber auch mit anderen Bewegungen kombiniert werden). Dadurch verschiebt sich das Blickfeld nach oben oder unten.
Kamerafahrt	3	Die Kamera bewegt sich linear, meist auf einer horizontalen Ebene. Oft wird dabei ein sich bewegendes Objekt im Bild verfolgt.
Zoom	4	Beim Zoom bleibt die Kamera eigentlich unbewegt, bloß ihr Blickfeld wird weiter oder schmäler durch die Veränderung der Brennweite des Objektivs. Dadurch "näht" oder "entfernt" sich der Kamerablick, wobei aber die relativen Abstände im Bild unverändert bleiben, was bei einem tatsächlichen Positionswechsel anders wäre.
wackeln	5	Die Kameraführung zeichnet sich durch eine Grundbewegtheit aus, eine Vielzahl an Mikrobewegungen in unterschiedliche Richtungen. Dadurch erscheint der Kamerablick in einer greifbaren Art und Weise in die ihn umgebende Welt eingebettet zu sein. Es kann zum Beispiel die Aufmerksamkeit auf den Träger des Blicks gelenkt werden und dabei der Eindruck eines subjektiven Figurenblicks entstehen.
entfesselte Kamera	6	Die Kamera bewegt sich frei, d.h. sowohl ihre Position im Raum als auch ihre eigene Achse können in Bewegung sein. Typischerweise ist die Bewegung fließend und weich.
minimal	7	Die Kamera bewegt sich minimal, die Bewegung ist kaum wahrnehmbar, z.B. durch minimale Rezentrierungen.
statisch	8	Die Kamera ist absolut unbewegt.

Kamerabewegung Tempo

Wahrgenommener Grad der (relativen) Bewegungsgeschwindigkeit der Kamera. Dieser Annotationstyp stellt eine Skala der wahrgenommenen Kamerageschwindigkeit von langsam bis schnell bereit.

- Multiple Value Annotation Type
- Ordered from **slow** to **fast + alternating**
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: **Cam | Camera Movement Speed**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.
langsam	2	Die Kamera bewegt sich verhältnismäßig langsam.
mittel	3	Die Kamerabewegung zeichnet sich im Verhältnis zu anderen Kamerabewegungen durch einen mittleren Grad an Geschwindigkeit aus, d.h. ist weder signifikant langsam oder schnell.
schnell	4	Die Kamera bewegt sich verhältnismäßig schnell.
wechselnd	5	Die Geschwindigkeit der Kamerabewegung variiert signifikant.

■ Kamerabewegung Richtung

Wahrgenommene Bewegungsrichtung der Kamera. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung möglicher Bewegungsrichtungen bereit. Die Reihenfolge der eingetragenen Werte spiegelt den zeitlichen Verlauf der Kamerabewegung wider. Die Richtungsangaben beziehen sich immer auf die Zuschauerposition vor Leinwand oder Display.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: **Cam | Camera Movement Direction**

Wert	Kurzbehl	Beschreibung
links	1	Die Kamera bewegt sich markant nach links.
rechts	2	Die Kamera bewegt sich markant nach rechts.
hoch	3	Die Kamera bewegt sich markant nach oben.
runter	4	Die Kamera bewegt sich markant nach unten.
vor	5	Die Kamera bewegt sich markant vor, d.h. in die Bildtiefe.
zurück	6	Die Kamera bewegt sich markant zurück.
kreisend	7	Die Kamera kreist um ein Zentrum, oft ein Objekt oder eine Figur im Bild.
kippend	8	Die Kamera kippt markant entlang der Blickachse nach links oder rechts.
ungerichtet	9	Die Kamera bewegt sich in einer komplexen oder subtilen Art und Weise, die keine klare Richtungszuweisung zulässt.

■ Kameraperspektive

Wahrgenommene Bewegungsrichtung der Kamera. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung möglicher Bewegungsrichtungen bereit. Die Reihenfolge der eingetragenen Werte spiegelt den zeitlichen Verlauf der Kamerabewegung wider. Die Richtungsangaben beziehen sich immer auf die Zuschauerposition vor Leinwand oder Display.

- Single Value Annotation Type
- Ordered from **extreme high-angle** to **extreme low-angle** + **neither**
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: Cam | Camera Angle

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.
extreme Aufsicht	2	Der Kamerablick richtet sich stark nach unten, z.B. in einer sog. Vogelperspektive.
Aufsicht	3	Der Kamerablick ist leicht nach unten geneigt.
Normalsicht	4	Der Kamerablick ist eben gerichtet, d.h. parallel zum Untergrund.
Untersicht	5	Der Kamerablick ist leicht nach oben geneigt.
extreme Untersicht	6	Der Kamerablick richtet sich stark nach oben, weg vom Untergrund, z.B. in einer sog. Froschperspektive.
weder noch	7	Es gibt keinen Referenzpunkt, durch den ein Winkel zum Untergrund festgestellt werden könnte.

Kameraperspektive Schräge

Wahrgenommene Neigung des Bildes entlang der Rollachse des Blicks, d.h. dass der Horizont nicht parallel zum unteren Bildrand erscheint. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung der Kameraschräge bereit.

- Single Value Annotation Type
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: **Cam | Camera Angle Canted**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	<i>Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.</i>
Neigung links	2	<i>Die Kamera ist nach links geneigt.</i>
Neigung rechts	3	<i>Die Kamera ist nach rechts geneigt.</i>
eben	4	<i>Die Kamera ist parallel zum Untergrund.</i>
umgekehrt	5	<i>Die Kamera ist um 180° gedreht. Unten und oben sind so invertiert.</i>

Kameraperspektive Vertikale Positionierung

Wahrgenommene Höhe des Kamerablicks. Dieser Annotationstyp bietet eine Skala der vertikalen Positionierung der Kamera – in Referenz zur Augenhöhe spezifischer Referenzfiguren in einer jeweiligen Einstellung.

- Single Value Annotation Type
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: **Cam | Camera Angle Vertical Position**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	<i>Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.</i>
niedrig	2	<i>Die Kameraposition (bezogen auf eine vertikale Achse) liegt deutlich unter der Augenhöhe einer Referenzfigur.</i>
mittel	3	<i>Die Kameraposition (bezogen auf eine vertikale Achse) befindet sich ungefähr auf Augenhöhe einer Referenzfigur. Filme, aber auch einzelne Szenen, können unterschiedliche Mittelwerte der Höhe der Kameraposition etablieren.</i>
hoch	4	<i>Die Kameraposition (auf einer vertikalen Achse) liegt deutlich über der Augenhöhe einer Referenzfigur.</i>
indifferent	5	<i>Die vertikale Positionierung der Kamera im Verhältnis zu den Figuren lässt sich nicht ausmachen, da Referenzpunkte fehlen.</i>

Kameraobjektiv

Eindruck eines bestimmten Kameraobjektivs in einer jeweiligen Einstellung. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung unterschiedlicher Kameraobjektivtypen bereit.

- Single Value Annotation Type
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: Cam | Lens

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	<i>Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.</i>
Weitwinkelobjektiv	2	<i>Das Bild umfasst ein im Vergleich zum menschlichen Auge deutlich breiteres Blickfeld, dadurch werden die Abstände auf der Breite des Bildes gestreckt, Objekte entlang der x-Achse gedehnt.</i>
Teleobjektiv	3	<i>Das Bild umfasst ein im Vergleich zum menschlichen Auge deutlich engeres Blickfeld, dadurch werden die Abstände in der Tiefe des Bildes verkürzt, Objekte entlang der z-Achse gestaucht.</i>
Fischauge	4	<i>Das Bild umfasst ein im Vergleich zum menschlichen Auge extrem viel breiteres und höheres Blickfeld, Objekte entlang der x- und y-Achse werden gestaucht, aber nicht proportional, sondern zum Bildrand zunehmend, wobei die Linien wie in einem kugelförmig gewölbten Spiegel verzerrt werden.</i>

Bildkomposition

Ästhetische Parameter, die einzelne (und Gruppen von) Einstellungen als grafische Oberflächen beschreiben, also als Anordnung und Verbindung formaler Elemente. Von visuellen Mustern und Farbgestaltung bis zu den Bewegungen der Objekte innerhalb des Bildkaders. Alle visuellen Effekte, die sich direkt auf die Kamera als Blickträgerin und Agentin beziehen, werden in 'Kamera' annotiert.

Annotationstypen:

- [Einstellungsgröße](#)
- [Bild Helligkeit](#)
 - [Licht Kontrast](#)
 - [Farbgestaltung](#)
 - [Farbkomposition](#)
 - [Farbsättigung](#)
- [Farbpalette](#)
 - [Farbakzente](#)
 - [Textur](#)
 - [Animation](#)
 - [Grafische Muster](#)
 - [Format](#)
- [Bildintrinsische Bewegung](#)
- [Dominante Bewegungsrichtung](#)
 - [Bewegungsanmutung](#)
 - [Splitscreen Anzahl](#)
 - [Splitscreen Form](#)
 - [Splitscreen Dynamiken](#)
 - [Frame im Frame](#)
 - [Räumliche Anordnung](#)

■ Einstellungsgröße

Die 'Einstellungsgröße' beschreibt das Größenverhältnis des zentralen Referenzobjekts zur Kadrage. Dieses Verhältnis kann als wahrgenommene Distanz zu einem Referenzobjekt empfunden werden bzw. was von diesem und seiner Umgebung zu sehen ist, wodurch die Nähe/Distanz der Zuschauer zum Geschehen etabliert wird. Neben menschlichen Körpern können auch andere Figuren (Tiere, Maschinen etc.) das zentrale Referenzobjekt sein. Die Einteilung erfolgt in 8 Einstellungsgrößen von ganz weit zu ganz nah in Übereinstimmung mit Faulstich: Grundkurs Filmanalyse, 2002, Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, 2001, Mikos: Film- und Fernsehanalyse, 2003. Zusätzlich gibt es eine Kategorie für Fälle ohne eindeutiges Referenzobjekt.

- Multiple Value Annotation Type
- Ordered from **far** to **close + neither**
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: **ImCo | Field Size**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.
Panorama	2	In dieser Einstellungsgröße ist oder wäre das Referenzobjekt (meistens ein aufrechter menschlicher Körper) bestenfalls verschwindend klein zu erkennen. Durch diese Einstellungsgröße werden z.B. weit ausgedehnte Landschaften oder Skylines gezeigt.
Totale	3	In dieser Einstellungsgröße ist oder wäre das Referenzobjekt (meistens ein aufrechter menschlicher Körper) ausgestreckt in seiner Gänze zu sehen (eine stehende Person von Kopf bis Fuß). Diese Einstellungsgröße zeigt das gesamte Referenzobjekt in seiner Umgebung.
Halbtotale	4	In dieser Einstellungsgröße ist oder wäre das Referenzobjekt (meistens ein aufrechter menschlicher Körper) ausgestreckt fast komplett zu sehen (eine stehende Person vom Kopf bis zu den Schienbeinen).
Amerikanische	5	In dieser Einstellungsgröße ist oder wäre das Referenzobjekt (meistens ein aufrechter menschlicher Körper) ausgestreckt halb zu sehen (eine stehende Person vom Kopf bis zur Hüfte/den Oberschenkeln). Die deutsche Bezeichnung 'Amerikanische' verweist darauf, dass im Western darauf geachtet wurde, dass der Colt noch zu sehen ist.
Halbnahe	6	In dieser Einstellungsgröße ist oder wäre das Referenzobjekt (meistens ein aufrechter menschlicher Körper) ausgestreckt zu einem Drittel zu sehen (eine stehende Person vom Kopf bis etwa zur Brust).

Nahe	7	<i>In dieser Einstellungsgröße ist oder wäre das Referenzobjekt (meistens ein aufrechter menschlicher Körper) ausgestreckt zu einem Viertel zu sehen (eine stehende Person vom Kopf bis etwa zur Schulter).</i>
Großaufnahme	8	<i>In dieser Einstellungsgröße ist oder wäre das Referenzobjekt (meistens ein aufrechter menschlicher Körper) nur teilweise zu sehen (z.B. nur das Gesicht einer Person). Die Großaufnahme hat einen besonderen Bezug zum Gesicht und zeigt auch Details gesichtsartig in Gänze.</i>
Detailaufnahme	9	<i>In dieser Einstellungsgröße ist oder wäre das Referenzobjekt (meistens ein aufrechter menschlicher Körper) nur minimal, d.h. ein kleines Detail, zu sehen (z.B. etwa nur das Auge einer Person).</i>
Weder noch		<i>In dieser Einstellungsgröße ist das Referenzobjekt unklar oder nicht vorhanden (z.B. die Aufnahme eines bildfüllenden wolkenverhangenen Himmels könnte sowohl eine Nahaufnahme einer Wolke als auch eine Totale des Himmels darstellen) oder es handelt sich um eine abstrakte Bildkomposition oder um eine Einstellung, die keinen Bildraum erzeugt (z.B. der Abspann eines Filmes).</i>

■ Bild Helligkeit

Wahrgenommene Lichtstärke einer Einstellung. Dieser Annotationstyp stellt ein Skala zur Einstufung der Bildhelligkeit bereit, die auf filmintrinsische Variationen bezogen wird und nicht auf absolute Werte.

- Single Value Annotation Type
- Ordered from **dark** to **bright**
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: **ImCo | Image Brightness**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.
dunkel	2	Es gibt wenig Licht, der Gesamteindruck ist ein dunkles Bild.
mittel	3	Die Lichtverhältnisse sind weder auffallend hell noch auffallend dunkel.
hell	4	Es gibt viel Licht, der Gesamteindruck ist ein hell erleuchtetes Bild.
hell-dunkel	5	Es gibt sehr helle und sehr dunkle Bereiche im Bild.

Licht Kontrast

'Licht Kontrast' bezieht sich auf den wahrgenommenen Unterschied zwischen den dunkelsten und den hellsten Bereichen des Bildes. Dieser Annotationstyp erlaubt die Einteilung auf einer Skala von hohem bis niedrigem Kontrast.

- Single Value Annotation Type
- Ordered from **low** to **high**
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: **ImCo | Light Contrast**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.
kontrastarm	2	Alle Bereiche des Bildes sind gleich hell bzw. gleich dunkel, es gibt kaum Unterschiede in der Helligkeit.
mittel	3	Verschiedene Bereiche des Bildes sind leicht unterschiedlich stark beleuchtet, es gibt unauffällige Unterschiede in der Helligkeit des Bildes.
kontrastreich	4	Es gibt einen auffälligen, starken Kontrast zwischen sehr hellen und sehr dunklen Bereichen im Bild.

Farbgestaltung

Wahrgenommene Beschaffenheit des Farbraums einer Sequenz. Dieser Annotationstyp bietet eine basale Unterscheidung von Mustern, Formen und Qualitäten des Colour Designs, die in einem bestimmten Segment dominant sind.

- Multiple Value Annotation Type
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: ImCo | Colour Design

Wert	Kurzbehl	Beschreibung
[VS]	1	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
Pastellfarben	2	Das Bild ist dominiert von hellen, blassen Farben.
Neonfarben	3	Das Bild ist dominiert von grellen, bunten Farben mit hoher Leuchtkraft.
Primärfarben	4	Das Bild ist dominiert von den Primärfarben Rot, Gelb, Grün und Blau. Diese Farben werden sehr klar und leuchtkräftig eingesetzt. Typischerweise klar begrenzte einfarbige Farbflächen.
Zwischentöne	5	Das Bild ist dominiert von Mischfarben, die durch ihre fehlende Reinheit sowie ihre geringere Leuchtkraft eher gedeckt und zurückhaltend wirken. Zu den Zwischentönen zählen z.B. verschiedenste Braun- und Olivtöne.
monochrom	6	Es werden nur Farbabstufungen einer einzelnen Farbe verwendet, die in ihrer Helligkeit und/oder Sättigung variieren. Beim Einsatz von Farbfiltern kann dies auch noch schwarz und weiß umfassen.
bunt	7	Das Bild ist dominiert von verschiedenen, meist leuchtkräftigen Farben. Die Helligkeit und Sättigung der Farben/der Farbtöne kann variieren.
eine Farbe dominiert	8	Das Bild ist dominiert von einer Farbe/einem Farbton. Andere Farbtöne können im Bild auftauchen, aber die bezeichnete Farbauswahl sticht besonders deutlich hervor.
weites Farbspektrum	9	Das Bild ist dominiert von vielen verschiedenen Farben, die unterschiedlichen Bereichen des Farbspektrums entstammen, z.B. von Blau-, Gelb- und Rottönen.
enges Farbspektrum		Das Bild ist dominiert von nur wenigen verschiedenen Farben, die einem kleinen Bereich des Farbspektrums entstammen, z.B. nur von Lila- und Blautönen.
flächig		Das Bild ist dominiert von großen, zusammenhängenden Farbflächen, die je von einer Farbe/einem Farbton bestimmt sind.

Muster		<i>Die Farben bilden ein auffälliges Muster, z.B. ein schwarz-weiß, schachbrettartig gefliester Boden oder eine bunt gestreifte Tapete. Das Farbmuster kann auch rein abstrakt sein, d.h. ohne (Repräsentations-)Verhältnis zu Dargestelltem.</i>
Kombination von		<i>Das Bild wird von zwei (oder mehr) Farben / Farbtönen dominiert, die miteinander zusammenspielen, z.B. harmonisieren oder sich gegenseitig kontrastieren.</i>
warm		<i>Das Bild ist dominiert von roten bis gelben Farbtönen (inklusive Braun). Warme Farben vermitteln oft einen angenehmen, wohligen und einladenden Eindruck.</i>
kalt		<i>Das Bild ist dominiert von Blautönen zu bläulichen Grüntönen. Kalte Farben vermitteln oft einen kühlen, abweisenden und distanzierten Eindruck.</i>
kräftig		<i>Das Bild ist dominiert von klaren Farben, die eine hohe Leuchtkraft besitzen und daher sehr präsent wirken. Eine hohe Sättigung kann den Eindruck kräftiger Farben verstärken.</i>
gedeckt		<i>Das Bild ist dominiert von Mischfarben, die wenig Leuchtkraft besitzen und daher eher matt und zurückhaltend wirken. Beige, Braun und Olive sind Beispiele für gedeckte Farben.</i>
Stich		<i>Ein Bild hat einen Farbstich, wenn alle dargestellten Farben in Richtung einer Farbe verschoben sind (Grad der Einfärbung kann variieren). Das kann sowohl dadurch entstehen, dass das Bild oder Teile dessen nachträglich eingefärbt werden als auch durch Kameraarbeit (z.B. wenn der Weißabgleich der Kamera nicht der Farbtemperatur des aufgenommenen Lichts entspricht. Das Bild hat dann einen Blau- bzw. einen Gelb-Orange-Stich).</i>

Farbkomposition

Wahrgenommene räumliche Farbverteilung innerhalb des Bildes, als auch das basale Farbmuster einer Einstellung und dessen möglichen Transformation über ihren Verlauf hinweg. Dieser Annotationstyp operiert mit einer freien Textbeschreibung.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: ImCo | Colour Composition

Farbsättigung

Farbeindruck (im Verhältnis zur Helligkeit) in der Spanne von unbunten zu bunten Farben. Dieser Annotationstyp erlaubt die Einteilung der Farbsättigung des Bildes auf einer Skala.

- Single Value Annotation Type
- Ordered from **low** to **high**
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Advene Label: **ImCo | Saturation**

















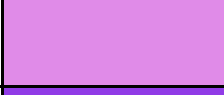



Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	<i>Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.</i>
desaturiert	2	<i>Schwacher Farbauftrag, unbunter Eindruck.</i>
mittel	3	<i>Mittlerer Grad des Farbauftrags, weder starke noch schwache Sättigung.</i>
stark saturiert	4	<i>Starker Farbauftrag, bunter Eindruck.</i>

■ Farbpalette

Die wahrgenommenen Palette von (Haupt-)Farben einer Sequenz. Im Sinne der Vergleichbarkeit wird in diesem Annotationstypen dabei auf ein reduziertes Farbvokabular zurückgegriffen. Eine Benennung des Farbeindrucks wird kombiniert mit einem Hexcode des entsprechenden Farbwerts als Referenz.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: `ImCo | Colour Range`

Wert	Kurzbehl	Beschreibung	Colour
red	1	Kräftiges, klares (leuchtendes) Rot. #ff0000	
darkred	2	Dunkles, kräftiges Rot. #8b0000	
tomato	3	Helles, blasses Rot. #ff6347	
firebrick	4	Dunkles, blasses Rot. #b22222	
crimson	5	Kräftiges Rot mit einem Stich ins Blau. #DC143C	
blue	6	Kräftiges, klares (leuchtendes) Blau. #0000ff	
skyblue	7	Helles, blasses Blau. #87ceeb	
royalblue	8	Dunkles, blasses Blau. #4169e1	
darkblue	9	Dunkles, kräftiges Blau. #00008b	
steelblue		Blasses Blau mit einem Stich ins Grau. #4682b4	
cyan		Kräftiges, klares (leuchtendes) Türkis. #00ffff	
darkcyan		dunkles, kräftiges Türkis. #008b8b	
aquamarine		Helles Türkis mit einem Stich ins Grün. #7FFFD4	
green		Kräftiges, klares (leuchtendes) Grün. #7FFFD4	
darkgreen		Dunkles, kräftiges Grün. #006400	

greenyellow		Kräftiges Grün mit einem Stich ins Gelb. #adff2f	
olivedrab		Gedecktes Olivgrün. #6b8e23	
darkolivegreen		Dunkles, gedecktes Olivgrün. #556b2f	
khaki		Helles, blasses Khaki. #f0e68c	
darkkhaki		dunkles, blasses Khaki. #bdb76b	
saddlebrown		Dunkles, kräftiges Braun. #8b4513	
sandybrown		Helles, kräftiges Braun. #f4a460	
gold		Kräftiges, klares Gold. #ffd700	
goldenrod		Dunkles, kräftiges Gold. #daa520	
yellow		Kräftiges, klares (leuchtendes) Gelb. #ffff00	
orange		Kräftiges, klares (leuchtendes) Gelb. #ffa500	
darkorange		Kräftiges, klares Orange. #ff8c00	
coral		Kräftiges Orange mit einem Stich ins Pink. #ff7f50	
salmon		Kräftiges Orange mit einem Stich ins Pink. #fa8072	
pink		Helles, blasses Pink. #ffc0cb	
deeppink		Kräftiges, klares (leuchtendes) Pink. #ff1493	
violet		Helles, kräftiges Lila. #ee82ee	
purple		Kräftiges, klares Lila. #a020f0	
purple4		Dunkles, kräftiges Lila. #551a8b	
magenta		Kräftiges, klares (leuchtendes) Magenta. #ff00ff	

wheat1		Dunkles, gedecktes Beige. #F5DEB3	
antiquewhite		Helles, gedecktes Beige. #FAEBD7	
ivory		Gedecktes Weiß mit einem Stich ins Beige. #ffff0	
white		Reines Weiß. #ffffff	
grey		Kräftiges, klares Grau. #bebebe	
lightgrey		Helles, blasses Grau #d3d3d3	
dimgrey		Dunkles, kräftiges Grau. #696969	
silver		Kräftiges, klares Silber. #d0d0d0	
black		Absolutes Schwarz. #000000	

Farbakzente

Farbe(n), die trotz geringer Fläche markant aus der vorherrschenden Farbpalette hervorsticht/hervorstechen und so Aufmerksamkeit auf sich lenkt/lenken.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: ImCo | Colour Accent

Die Werte entsprechen denen der Farbpalette. Siehe Tabelle oben.

Textur

'Textur' als die wahrgenommene materielle Qualität wird als Oberflächenattribut des filmischen Bildes selbst verstanden und nicht der dargestellten Oberflächen. Die Texturen können auf die technische Grundlage der Medialität des Bildes verweisen. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung von verschiedenen Bildtexturen bereit.

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: **ImCo | Texture**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
körnig	1	Die Textur des Bildes ist körnig, d.h. sichtbar durchzogen von kleinsten Strukturen. Das sogenannte Filmkorn ist typisch für analoges Filmmaterial.
verschwommen	2	Die Textur des Bildes ist verschwommen, d.h. Konturen und Linien erscheinen verwaschen. Dies kann z.B. von einem Weichzeichner-Effekt herrühren.
klar	3	Die Textur des Bildes ist unauffällig, die Materialität des Bildes sticht nicht ins Auge.
Projektionsspuren	4	Das Bild wird immer wieder von Kratzern, Schleifspuren und anderen Störungen überlagert. Diese (Abnutzungs- und) Projektionsspuren werden integraler Bestandteil der Materialität des Bildes und können z.B. die Aufmerksamkeit darauf lenken.
verpixelt	5	Die Textur des Bildes ist verpixelt, d.h. Pixel als Grundbestandteile des Bildes treten in Erscheinung. Dies geschieht häufig durch eine niedrige Auflösung oder Kompressionsartefakte. Die Aufmerksamkeit wird so auf die Digitalität des Bildes gelenkt.
anderes	6	Die Textur des Bildes kann durch keinen der anderen Werte klassifiziert werden.

Animation

Eindruck, dass eine Sequenz animiert wurde (in Abgrenzung zum 'Realfilm'). Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung von verschiedenen Animationsformen bereit.

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: ImCo | Animation

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
3d-animation	1	<i>Eine digitale Animation, die räumliche Tiefe darstellt.</i>
2d-animation digital	2	<i>Eine digitale Animation, die keine räumliche Tiefe darstellt.</i>
2d-animation drawing	3	<i>Diese klassische Art der Animation – Zeichentrick – besteht aus einzelnen gezeichneten Frames (oder erweckt den Eindruck davon).</i>
stop motion	4	<i>Eine Animation, die auf der Serie von einzelbildweisen Aufnahmen unbewegten Gegenstände beruht, welche (im kontinuierlichen Abspielen) den Eindruck einer zusammenhängender Bewegung entstehen lässt. Häufig verwendet werden Puppen oder bewegliches Material wie Knete.</i>
composite	5	<i>Verschiedene Animationsweisen werden miteinander kombiniert.</i>

Grafische Muster

Abstrakte Muster von visuellen, grafischen Formen und Strukturen im Bild. Das umfasst prominente Gestalten und Linienführungen wie Bildaufteilungen. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung der grafischen Muster bereit, die das Bild in einem spezifischen Segment prägen.

- Multiple Value Annotation Type
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: ImCo | Visual Pattern

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.
[VS]	2	Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.
diagonal	3	Diagonale Linien strukturieren das Bild, d.h. Linien, die ungefähr von links unten nach rechts oben, oder von links oben nach rechts unten laufen.
vertical	4	Vertikale Linien strukturieren das Bild, das heißt Linien, die von oben nach unten verlaufen.
horizontals	5	Horizontale Linien strukturieren das Bild, d.h. Linien, die von links nach rechts verlaufen.
circular	6	Kreise, runde oder ovale Formen prägen das Bild.
rectangular	7	Vier- oder mehreckige Formen prägen das Bild.
triangle	8	Dreieckige Formen prägen das Bild.
grid	9	Sich gitterartig überschneidende Linien prägen das Bild.
chaos		Viele unterschiedliche Formen und Linien prägen das Bild.
vanishing point		Die in die Bildtiefe gerichteten Linien laufen auf einen Fluchtpunkt zu.
symmetry		Die Bildhälften wirken ungefähr in der Mitte gespiegelt.
Centre figure		Eine Figur oder ein Objekt steht im Mittelpunkt des Bildes.
2-division		Das Bild ist in 2 Bildbereiche geteilt, dies kann z.B. durch eine diegetische Rahmung passieren, wie eine Wand.
3-division		Das Bild ist in 3 Bildbereiche geteilt, dies kann z.B. durch eine diegetische Rahmung passieren, wie Wände oder Fenster.

4-division		<i>Das Bild ist in 4 Bildbereiche geteilt, dies kann z.B. durch eine diegetische Rahmung passieren, wie Wände oder Fenster.</i>
frame		<i>Das Bild ist gerahmt, z.B. durch einen Fernseher, ein Fenster, einen Spiegel oder einen Türrahmen.</i>

Format

Proportionales Verhältnis von Bildbreite und -höhe. Bei Split-Screen-Sequenzen können mehrere Formate gleichzeitig auftreten. Dieser Annotationstyp stellt eine Skala unterschiedlicher Bildformate bereit.

- Single Value Annotation Type
- Ordered from **>21:9** to **<9:16**
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: **ImCo | Aspect Ratio**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	<i>Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.</i>
[VS]	2	<i>Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.</i>
>21:9	3	<i>Bildformat breiter als 21:9.</i>
21:9	4	<i>Bildformat ist ungefähr 21:9.</i>
16:9	5	<i>Bildformat ist ungefähr 16:9.</i>
4:3	6	<i>Bildformat ist ungefähr 4:3.</i>
1:1	7	<i>Bildformat ist ungefähr 1:1.</i>
9:16	8	<i>Bildformat ist ungefähr 9:16.</i>
<9:16	9	<i>Bildformat ist schmaler als 9:16.</i>

■ Bildintrinsische Bewegung

Wahrgenommener übergreifender Bewegtheitsgrad von allen Dingen innerhalb des Bildkaders. Dieser Annotationstyp erlaubt eine Bewertung der bildintrinsischen Bewegung auf einer Skala von statisch zu sehr bewegt.

- Single Value Annotation Type
- Ordered from **0** to **3**
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: ImCo | Image Intrinsic Movement

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
<i>[TO]</i>	1	<i>Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.</i>
<i>[VS]</i>	2	<i>Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.</i>
<i>0</i>	3	<i>Keine Bewegung im Bild.</i>
<i>1</i>	4	<i>Wenig Bewegung im Bild.</i>
<i>2</i>	5	<i>Etwas Bewegung im Bild.</i>
<i>3</i>	6	<i>Viel Bewegung im Bild.</i>

■ Dominante Bewegungsrichtung

Dominanter Eindruck der Richtung von Bewegungen im Bild, z.B. Objekte oder Figuren. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung von Bewegungsrichtungen bereit.

- Multiple Value Annotation Type
- Evolving Annotation Type → [TO]
- Contrasting Annotation Type → [VS]
- Advene Label: ImCo | Dominant Movement Direction

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
[TO]	1	<i>Syntaxelement, das eine kontinuierliche Entwicklung zwischen zwei Werten anzeigt.</i>
[VS]	2	<i>Syntaxelement, das zwei kontrastierende Werte verbindet.</i>
links	3	<i>Bildelemente bewegen sich überwiegend nach links.</i>
rechts	4	<i>Bildelemente bewegen sich überwiegend nach rechts.</i>
hoch	5	<i>Bildelemente bewegen sich überwiegend nach oben.</i>
runter	6	<i>Bildelemente bewegen sich überwiegend nach unten.</i>
zur Kamera	7	<i>Bildelemente bewegen sich überwiegend zur Kamera.</i>
weg von der Kamera	8	<i>Bildelemente bewegen sich überwiegend von der Kamera weg.</i>
ungerichtet	9	<i>Bildelemente bewegen sich ohne eine klare Bewegungsrichtung.</i>
innen		<i>Bildelemente bewegen sich überwiegend aus verschiedenen Richtungen hin zu einem Zentrum.</i>
aussen		<i>Bildelemente bewegen sich überwiegend aus verschiedenen Richtungen weg von einem Zentrum.</i>
Drehung		<i>Bildelemente drehen sich überwiegend um die eigene Achse.</i>

Bewegungsanmutung

Eindruck der Interaktion von Bewegungsformen im Bild. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung verschiedener Interaktionsmodi bereit.

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: **ImCo | Movement Impression**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
gerichtet	1	<i>Die Bewegungsform(en) im Bild scheinen gerichtet, wie auf ein Ziel zustrebend, d.h. tendenziell in geraden Linien verlaufend, stetig und fokussiert, nicht schlingernd.</i>
harmonisch	2	<i>Die Bewegungsform(en) im Bild scheinen harmonisch, d.h. tendenziell weich, gefühlvoll und aufeinander eingehend, sich an ihr Umfeld anpassend.</i>
konfrontativ	3	<i>Die Bewegungsform(en) im Bild scheinen konfrontativ, d.h. tendenziell hart, unharmonisch, antagonistisch zueinander, von etwas abprallend oder sich gegenseitig abstoßend.</i>
chaotisch	4	<i>Die Bewegungsform(en) im Bild scheinen chaotisch, d.h. tendenziell ungerichtet, die Richtung wechselnd, schlingernd oder wackelig.</i>

Splitscreen Anzahl

Die Anzahl von Splitscreens im Bild in einem bestimmten zeitlichen Segment. Dieser Annotationstyp stellt eine Skala für die Bezifferung der Anzahl von Splitscreens bereit.

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: ImCo | Splitscreen Number

Wert	Kurzbehl	Beschreibung
1	1	Die Anzahl der Splitscreens beträgt 1, d.h. ein Screen, der nicht das komplette Bild ausfüllt, das restliche Bild kann z.B. eine monochrome Farbe haben, meist schwarz.
2	2	Die Anzahl der Splitscreens beträgt 2.
3	3	Die Anzahl der Splitscreens beträgt 3.
4	4	Die Anzahl der Splitscreens beträgt 4.
5	5	Die Anzahl der Splitscreens beträgt 5.
6	6	Die Anzahl der Splitscreens beträgt 6.
7	7	Die Anzahl der Splitscreens beträgt 7.
8	8	Die Anzahl der Splitscreens beträgt 8.
9	9	Die Anzahl der Splitscreens beträgt 9.
10		Die Anzahl der Splitscreens beträgt 10.
11		Die Anzahl der Splitscreens beträgt 11.
12		Die Anzahl der Splitscreens beträgt 12.
more		Die Anzahl der Splitscreens beträgt mehr als 12.

Splitscreen Form

Die Form von Splitscreens im Bild, wobei mehrere unterschiedliche Formen gleichzeitig vertreten sein können. Dieser Annotationstyp stellt eine Auswahl von Formen bereit.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: **ImCo | Splitscreen Shape**

Wert	Kurzbehl	Beschreibung
rechteckig	1	<i>Die Form eines oder mehrerer Splitscreens ist rechteckig.</i>
rund	2	<i>Die Form eines oder mehrerer Splitscreens ist rund.</i>
dreieckig	3	<i>Die Form eines oder mehrerer Splitscreens ist dreieckig.</i>
organisch	4	<i>Die Form eines oder mehrerer Splitscreens ist organisch.</i>
anderes	5	<i>Die Form eines oder mehrerer Splitscreens kann nicht den anderen Werten zugeordnet werden. Die spezifische Qualität oder Eigenschaft der Form kann in Klammern angegeben werden.</i>

Splitscreen Dynamiken

Dynamik von Splitscreens im Bild, d.h. etwa Bewegungen oder Größenveränderungen. Unterschiedliche Eindrücke können gleichzeitig vertreten sein z.B. ein Splitscreen bewegt sich und ein anderer bleibt statisch. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung zwischen statisch und dynamisch bereit.

- SingleValue Annotation Type
- Advene Label: **ImCo | Splitscreen Dynamics**

Wert	Kurzbehl	Beschreibung
statisch	1	<i>Die Form eines oder mehrerer Splitscreens kann nicht den anderen Werten zugeordnet werden. Die spezifische Qualität oder Eigenschaft der Form kann in Klammern angegeben werden.</i>
dynamisch	2	<i>Einer oder mehrere Splitscreens sind statisch, d.h. der/die Screens bewegen sich nicht oder ändern nicht ihre Form.</i>

Frame im Frame

Freie Beschreibung der Frame in Frame-Gestaltungen, z.B. das Verhältnis der Frames zueinander, etwa im Falle von Bildschirmen, Fotografien oder anderen Bildtypen im Bild.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: **ImCo | Frame In Frame**

Räumliche Anordnung

'Räumliche Anordnung' meint hier die wahrgenommene Gestaltung des Bildraums. Unterschiedliche Inszenierungsstrategien heben unterschiedliche Aspekte dieses Raums hervor, z.B. wird der Vordergrund hervorgehoben oder eine dominante links-rechts Achse wird etabliert. Dieser Annotationstyp stellt eine basale Unterscheidung der räumlichen Bereiche oder Raumachsen bereit, welche die räumliche Anordnung eines gewählten Segments prägen.

- SingleValue Annotation Type
- Advene Label: **ImCo | Spatial Arrangement**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Vordergrund	1	<i>Der Vordergrund ist in der räumlichen Anordnung betont und/oder in der Inszenierung bespielt.</i>
Hintergrund	2	<i>Der Hintergrund ist in der räumlichen Anordnung betont und/oder in der Inszenierung bespielt.</i>
Vorder- /Hintergrund	3	<i>Die Achse Vorder-/Hintergrund ist in der räumlichen Anordnung betont und/oder in der Inszenierung bespielt.</i>
links	4	<i>Die linke Bildhälfte (oder ein Bereich darin) ist in der räumlichen Anordnung betont und/oder in der Inszenierung bespielt.</i>
rechts	5	<i>Die rechte Bildhälfte (oder ein Bereich darin) ist in der räumlichen Anordnung betont und/oder in der Inszenierung bespielt.</i>
links-rechts	6	<i>Die Achse "links-rechts" ist in der räumlichen Anordnung betont und/oder in der Inszenierung bespielt.</i>
oben	7	<i>Die obere Bildhälfte (oder ein Bereich darin) ist in der räumlichen Anordnung betont und/oder in der Inszenierung bespielt.</i>
unten	8	<i>Die untere Bildhälfte (oder ein Bereich darin) ist in der räumlichen Anordnung betont und/oder in der Inszenierung bespielt.</i>
oben-unten	9	<i>Die Achse "oben-unten" ist in der räumlichen Anordnung betont und/oder in der Inszenierung bespielt.</i>

Sprache

Semantische Dimension des Sprachgebrauchs: Transkriptionen aller signifikanten Fälle von geschriebenem oder gesprochenem Wort. Hintergrundgeräusche und zu komplexe oder kleine schriftliche Texte sind ausgeschlossen.

Annotationstypen:

- [Dialogtext](#)
- [Schrift Diegetisch](#)
- [Schrift Nondiegetisch](#)

■ Dialogtext

'Dialogtext' bezieht sich auf verständliche, gesprochene Sprachäußerungen auf der Tonspur des Films. Üblicherweise ist das der Dialog von Figuren oder Off-Kommentare, aber auch chorische Ausrufe. Dieser Annotationstyp besteht aus einem Transkript dieser Äußerungen. Sprecherwechsel und Pausen markieren neue Transkriptionseinheiten.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: Lg | Dialogue Text

Schrift Diegetisch

'Schrift Diegetisch' bezieht sich auf geschriebene Sprache, die im Bildkader zu sehen, durch die Inszenierung hervorgehoben und Teil der vom Film erzeugten Welt ist. Zum Beispiel Schrift auf Bildschirmen oder Firmenlogos auf Gebäuden – sowohl in fiktionalen als auch in dokumentarischen Filmen. In diesem Annotationstyp werden Transkription diegetischer Schrift festgehalten.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: Lg | Text Diegetic

Schrift Nondiegetisch

'Schrift Nondiegetisch' bezieht sich auf geschriebene Sprache, die im Bildkader zu sehen und nicht Teil der vom Film erzeugten Welt ist. Beispiele sind feste Untertitel, Bauchbinden oder Zwischentitel. In diesem Annotationstyp werden Transkriptionen nondiegetischer Schrift festgehalten.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: Lg | Text Diegetic

Schrift Ästhetik

Ästhetische Gestaltung von diegetischer und nondiegetischer Schrift im Bild. Dies kann z.B. Farben, Formen umfassen, aber auch prägnante Bewegungseindrücke oder andere (zeitliche und räumliche) Transformationen. Dieser Annotationstyp operiert mit Freitextbeschreibungen. Beispiel: "Untertitel verfärben sich von weiß zu rot und lösen sich auf als ob sie flüssig wären".

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: Lg | Text Aesthetics

Montage

Inszenierungsstrategien, die nur aus der Wechselbeziehung von zwei oder mehr Aufnahmen resultieren. Montage bezieht sich hier sowohl auf das Schneiden aufeinanderfolgender oder gleichzeitiger Einstellungen als auch auf die Anordnung von Elementen zu Sequenzen als temporale Gestalten. Der Schwerpunkt liegt auf dem visuellen Schnitt, der Tonschnitt wird in erster Linie unter „Akustik“ annotiert.

Annotationstypen:

- [Einstellung](#)
- [Einstellungslänge](#)
- [Montagefigur Makro](#)
- [Montagefigur Mikro](#)
- [Rhythmus/Tempo](#)
- [Einstellungsübergang](#)
- [Bildaufteilung](#)
- [Raumdynamik](#)
- [Found Footage](#)

■ Einstellung

Die Einstellung eines Films wird als Eindruck eines visuell kontinuierlichen Bildes verstanden und wird durch eine "visuelle Diskontinuität im gesamten Bildaufbau" begrenzt. (Fuxjäger: Wenn Filmwissenschaftler versuchen, sich Maschinen verständlich zu machen, 2009). In diesem Annotationstyp werden alle Einstellungen eines Films sequentiell nummeriert.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: **Montg | Shot**

■ Einstellungslänge

Die zeitliche Dauer einer Einstellung. Die Einstellung eines Films wird als Eindruck eines visuell kontinuierlichen Bildes verstanden und wird durch eine "visuelle Diskontinuität im gesamten Bildaufbau" begrenzt. (Fuxjäger: Wenn Filmwissenschaftler versuchen, sich Maschinen verständlich zu machen, 2009). In diesem Annotationstyp wird die Dauer in Sekunden festgehalten.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: **Montg | Shot Duration**

■ Montagefigur Makro

Übergeordnete Einstellungsanordnungen, d.h. Zusammenhänge von mehreren Einstellungen, können in grafischer, rhythmischer, räumlicher und zeitlicher Beziehung zueinander stehen. Dieser Annotationstyp stellt eine Auswahl von Makro-Montagetypen bereit, d.h. eine Unterscheidung übergeordneter Beziehungen zwischen Einstellungsfolgen zueinander bzw. einzelner Einstellungen bezogen auf ein größeres Segment von Einstellungen.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: Montg | Figure Macro

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Parallelmontage	1	Zwei oder mehr getrennte Handlungen, die z.B. oft in einem Bedeutungszusammenhang stehen und/oder gleichzeitig geschehen sind, durch Kreuzschnitt ineinander montiert, oftmals bis hin zur rhythmischen Kulmination, wie z.B. in einer Verfolgungsjagd, bei der zwischen Jäger und Gejagtem hin- und her gesprungen wird.
Schuss-Gegenschuss	2	In einer Gesprächssituation werden abwechselnd mindestens zwei Figuren gezeigt, meist in einer recht nahen Einstellung unter ungefährrer Beibehaltung der jeweiligen Kameraperspektive.
Continuity	3	Zeit- und Raumanschlüsse werden gemäß den Regeln des 'Continuity-Editing' inszeniert.
Montagesequenz	4	Serie relativ kurzer Einstellungen, die Zeit und/oder Raum in der Zuschauer*innenwahrnehmung verdichten, häufig durch eine starke Rhythmisierung oder eine verbindende Musikuntermalung zusammengehalten. Manchmal auch thematische Zusammenstellung ohne raumzeitliche Verbindung.
Kreisfiguren	5	Wiederkehrendes Muster in der direkten Abfolge von Einstellungen, das nicht nur zwei Einstellungstypen kontrastiert (ABABA...) sondern komplexere Wiederholungsmuster erzeugt. Z.B. ABCDABCDA...
Klammern	6	Wiederkehrende, ähnliche oder sich aufeinander beziehende Einstellungen, die eine oder mehrere andere Einstellung(en) umschließen.
Plansequenz	7	Einzelne, relativ lange Einstellung, die eine größere Sinneinheit bildet, oft in Verbindung mit komplexen Figurenchoreographien und Kamerabewegungen.

Montagefigur Mikro

Aufeinanderfolgende Einstellungen können in grafischer, rhythmischer, räumlicher und zeitlicher Beziehung zueinander stehen. Dieser Annotationstyp stellt eine Auswahl von Mikro-Montagetypen bereit, d.h. eine Unterscheidung unterschiedlicher Verhältnisse zweier konsekutiver Einstellungen.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: **Montg | Figure Micro**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Bewegungskontinuität	1	Die Einstellung nimmt die Bewegung der vorhergehenden Einstellung auf und führt sie weiter.
pov	2	Die Einstellung suggeriert den subjektiven Blick einer Figur, die in der vorhergehenden Einstellung als Subjekt des Blicks markiert wurde oder in der folgenden Einstellung markiert werden wird.
Match Cut	3	Zwei aufeinander folgende Einstellungen haben eine deutlich bemerkbare Ähnlichkeit zueinander. Diese Ähnlichkeit kann z.B. Bildkomposition und Bewegungsrichtungen betreffen, sie kann aber auch auf der Tonspur, durch einen Audio-Match-Cut erfolgen.
Heransprung	4	Zwei aufeinander folgende Einstellungen sind aus ungefähr der gleichen Perspektive aufgenommen, bloß scheint die zweite deutlich näher.
Wegsprung	5	Zwei aufeinander folgende Einstellungen sind aus ungefähr der gleichen Perspektive aufgenommen, bloß scheint die zweite deutlich weiter entfernt .
Eyelinematch	6	Die erste Einstellung zeigt ein Subjekt eines Blicks, wie eine ins Off des Bildes schauende Figur, die darauf folgende Einstellung zeigt das Objekt dieses Blicks, also das, was die Figur sieht.
Match on Action	7	Zwei aufeinander folgende Einstellungen werden über einen ungefähr gleichen Moment einer Bewegung zusammengeführt, sodass der Eindruck einer fortgesetzten, durchgehenden Bewegung entsteht.
Achsensprung		Der Achsensprung beruht auf der Konvention einer Handlungsachse, d.h. der Achse etwa zwischen zwei Figuren. Wird diese Achse zwischen zwei Einstellungen überschritten, wechselt die Kamera also auf die gegenüberliegende Seite des Geschehens, wechseln die Objekte im Bild ihre Seite, von links nach rechts und umgekehrt. Etwa im klassischen Hollywood-Kino wird von einer Handlungsachse ausgegangen, die für den Erhalt des Eindrucks von Kontinuität und einen

		<i>möglichst unsichtbaren Schnitt nicht überschritten werden soll.</i>
Jump Cut		<i>Schnitt zwischen zwei Einstellungen, die hinsichtlich Kameradistanz und Bildausschnitt (nahezu) identisch sind, aber einen Sprung in der dargestellten Bewegung vollziehen, häufig ein (zeitlicher) Sprung in der Handlung.</i>
Insert		<i>Einstellung(en), die aus dem etablierten raumzeitlichen Gefüge fällt bzw fallen, d.h. wie eingefügt wirkt in ein zusammenhängendes Segment z.B. eine Detailaufnahme, ein Wegschnitt innerhalb eines Raumes oder zu einem anderem Raum, einer anderen Zeit.</i>

Rhythmus/Tempo

'Rhythmus/Tempo' bezieht sich auf den wahrgenommenen Montagerhythmus, der im Wandel der aufeinanderfolgenden Einstellungslängen gründet. Dieser Annotationstyp zielt auf eine basale Unterscheidung der rhythmischen Profile von Segmenten.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: **Montg | Rhythm**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Beschleunigung	1	<i>In einer Reihe von aufeinanderfolgenden Einstellungen wird die Dauer der Einstellungen zunehmend kürzer.</i>
Entschleunigung	2	<i>In einer Reihe von aufeinanderfolgenden Einstellungen wird die Dauer der Einstellungen zunehmend länger.</i>
metrisch	3	<i>In einer Reihe von aufeinanderfolgenden Einstellungen bleibt die Dauer der Einstellungen auffällig gleichbleibend.</i>
abwechselnd	4	<i>Die Dauer einer Reihe von Einstellungen weist ein sich wiederholendes Muster auf, wie z.B. lang-kurz-lang-kurz oder kurz-kurz-lang-kurz-kurz-lang.</i>

Einstellungsübergang

Zeitliches Segment eines grafischen Übergangs zwischen zwei aufeinanderfolgenden Einstellungen. Dieser Annotationstyp bezieht sich auf eine Unterscheidung verschiedener Typen dieses Übergangs. Das kann Überlappungen von Einstellungen, aber auch Auf- und Abblenden umfassen.

- Single Value Annotation Type
- Advene Label: **Montg | Shot Transition**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Ausblenden	1	<i>Eine Einstellung verschwindet kontinuierlich über eine merkliche zeitliche Dauer hinweg. Sie wird blasser und durchsichtig bis nur eine Farbe das Bild füllt, meist Schwarz oder Weiß.</i>
Einblenden	2	<i>Eine Einstellung erscheint kontinuierlich über eine merkliche zeitliche Dauer hinweg. Aus einem einfarbigen Bild heraus, meist Schwarz oder Weiß, wird die Einstellung langsam sichtbar.</i>
Überblendung	3	<i>Eine Einstellung verschwindet, während eine andere sichtbar wird. Dabei überlappen sich beide Bilder temporär und werden transparent – das erste verblasst, während das zweite erscheint.</i>
Wischblende	4	<i>Einstellung A wird von Einstellung B scheinbar aus dem Bild geschoben. Für die Dauer des Übergangs sind beide Einstellungen in unterschiedlichen Anteilen gleichzeitig zu sehen.</i>
Iris	5	<i>Eine Einstellung wird kreisförmig ein- oder ausgeblendet.</i>

Bildaufteilung

'Bildaufteilung' bezieht sich auf die Kopräsenz distinkter Bildbereiche innerhalb einer Einstellung. Der Annotationstyp zielt auf eine freie Beschreibung von Bildaufteilungen etwa durch Splitscreens aber auch Rahmungen von etwa Türen und Fenstern im Bild.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: **Montg | Image Split**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Splitscreen	1	<i>Mehrfachbilder, bei denen gleichzeitig zwei oder mehr Teilbilder visuell voneinander getrennt im filmischen Bild in Erscheinung treten.</i>
Frame-in-Frame	2	<i>Zusammensetzung des Bildes aus Teilbildern bzw. Erscheinen von Bildern innerhalb eines übergeordneten Bildes. Beispiele sind Fotografien im Bild, Screens wie Fernseher oder Computer, aber auch virtuelle Multiscreens in Form (digitaler) Überlagerung unterschiedlicher Bildebenen.</i>
verkleinert	3	<i>Das Bild ist verkleinert, das heißt kleiner als vorhergehende Bilder bzw. nachfolgende, und lässt dabei den Bildrand leer, also füllt nicht den gesamten Bereich des jeweiligen Bildformats aus, z.B. Einstellungen mit einem anderen Bildformat.</i>

Raumdynamik

Die 'Raumdynamik' beschreibt Engungen und Weitungen des Bildraums (Kappelhoff: Der Bildraum des Kinos, 2005). Dieser Annotationstyp zielt auf die Unterscheidung verschiedener basaler Grunddynamiken.

- Multiple Value Annotation Type
- Ordered from **widening** to **narrowing + alternating**
- Advene Label: **Montg | Dynamics Of Space**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Weitung	1	Die Raumwahrnehmung wird als Weitung erfahren, z.B. wenn aus einem räumlich engen Setting in ein großräumiges gewechselt wird, oder auf auffällige Weise von einer nahen Einstellung in eine weite übergegangen wird, oder von einem Teleobjektiv zu einem Weitwinkel.
Statisch	2	Die Raumwahrnehmung bleibt über eine Reihe von Einstellungen hinweg gleich, Entfernungen, Setting-Ausmaße und Einstellungsgrößen erfahren keine merklichen Veränderungen ihrer Dimensionen.
Engung	3	Die Raumwahrnehmung wird als Engung erfahren, z.B. wenn aus einem großräumigen Setting in ein enges gewechselt wird, oder auf auffällige Weise von einer weiten Einstellung in eine nahe übergegangen wird, oder von einem Weitwinkel zu einem Teleobjektiv.
Wechselnd	4	Die Raumwahrnehmung wechselt mehrfach hintereinander zwischen Engung und Weitung, z.B. wenn mehrmals zwischen einem weiträumigen Setting und einem engen gewechselt wird, oder wiederholt auf auffällige Weise zwischen weiten und nahen Einstellung oder zwischen Weitwinkel- und Teleobjektiv alterniert wird.

■ Found Footage

'Found Footage' bezieht sich auf Einstellungen, die wahrnehmbar aus einem anderen (medialen) Kontext stammen. Der Annotationstyp zielt auf eine basale Unterscheidung verschiedener Found-Footage-Arten.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: Montg | Found Footage

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
historisch	1	<i>Bildmaterial, das aus einem vergangenen „Dann“ zu stammen scheint und damit einer anderen Zeit als das restliche audiovisuelle Gefüge, in das es eingebettet ist. Wiederkehrende aber nicht notwendige Marker, die darauf hinweisen, sind die Färbung des Bildes oder seine Textur.</i>
zeitgenössisch	2	<i>Bildmaterial, das sich auf das historische "Jetzt" des Filmes zu beziehen scheint, zeitgenössisch bezogen auf das audiovisuelle Gefüge, in das es eingebettet ist, aber dennoch als Fremdmaterial herausfällt z.B. durch die Herkunft und das damit verbundene Nutzungsszenario des Materials.</i>
Cartoon	3	<i>Bildmaterial, das scheinbar aus einem Cartoon entliehen wurde und dadurch aus dem audiovisuellen Gefüge herausfällt, in das es eingebettet ist.</i>
Nachrichten	4	<i>Bildmaterial, das aus Fernsehnachrichten zu stammen scheint und dadurch aus dem audiovisuellen Gefüge herausfällt, in das es eingebettet ist.</i>
Sitzungsaufzeichnung	5	<i>Bildmaterial, das aus einer Aufzeichnung einer Sitzung zu stammen scheint (z.B. eine Anhörung im Parlament, eine Anhörung, Gerichtsverfahren) und dadurch aus dem audiovisuellen Gefüge herausfällt, in das es eingebettet ist.</i>
Heimvideo	6	<i>Bildmaterial, das von Amateurfilmer*innen aufgenommen worden scheint, Stil und Bildqualität können die ursprüngliche Intention des privaten Verwendungszwecks vermuten lassen.</i>
Stock Footage	7	<i>Bildmaterial, das nicht für ein konkretes audiovisuelles Gefüge produziert zu sein scheint, sondern vielmehr in Hinblick auf das Potential zur Anwendung in verschiedenen Kontexten. Diese Material hat häufig einen (kommerziellen) generisch-professionellen Look.</i>

Überwachungsaufnahmen	8	<i>Bildmaterial, das wirkt, also ob es den Zweck der Überwachung erfüllen soll. Häufig ist es von minderer Qualität, schwarz-weiß und hat eine geringe Frame-Rate. Das Setting ist oft ein öffentlicher Ort. Der Kamerawinkel ist oft hoch und das Blickfeld tendenziell weit.</i>
Unternehmensfilm	9	<i>Bildmaterial, das von einem Unternehmen in Auftrag gegeben zu sein scheint, z.B. als Imagefilm, zur Vermittlung der "corporate identity" oder als Darstellung/Schulung von Betriebsabläufen.</i>
Spielfilm		<i>Bildmaterial, das aus einem Spielfilm zu stammen scheint, aber nicht dem audiovisuellen Gefüge, in das es eingebettet ist.</i>
Unterrichtsfilm		<i>Bildmaterial, das wirkt, also ob es einen pädagogischen Zweck erfüllen soll. Z.B. zeichnet sich der Unterrichtsfilm meist durch eine didaktische Adressierung aus (häufig durch den Tonfall des Voice-Overs), erklärt den Zuschauenden Zusammenhänge oft in einer auf fakten-orientierten Art.</i>
Werbung		<i>Bildmaterial, das aus (audiovisueller) Werbung zu stammen scheint.</i>
Musikvideo		<i>Bildmaterial, das aus einem Musikvideo zu stammen scheint.</i>
Videospiel		<i>Bildmaterial, das aus einem Videospiel zu stammen scheint.</i>
wissenschaftliche Aufnahme		<i>Bildmaterial, das einem wissenschaftlichen (epistemologischen) Zweck dient, z.B. die Dokumentation eines Experiments, aber auch bildgebende Verfahren wie sie in der Medizin und Psychologie eingesetzt werden.</i>
Webformat		<i>Bildmaterial, das aus einem Webformat bzw. dem Kontext der Webpräsentation zu stammen scheint. Z.B. ein für Web-Plattformen produzierter Videoclip der spezifische Stilstiken des Formats aufgreift.</i>
Sport		<i>Bildmaterial, das aus einer Sportübertragung zu stammen scheint.</i>

<p>Zeugenschaft</p>		<p><i>Bildmaterial, das vornehmlich durch einen dokumentarischen Akt der Zeugenschaft bestimmt zu sein scheint, und dadurch aus dem audiovisuellen Gefüge herausfällt, in das es eingebettet ist. Häufig handelt es sich dabei um Aufnahmen, die in der Kameraführung den subjektiven Standpunkt markieren und auf eine spezifische Situation gerichtet. Beispiele sind Aufnahmen von Polizeigewalt oder Verstößen gegen Umweltauflagen.</i></p>
<p>Archivfotografie</p>		<p><i>Fotografien, die aus einem anderen Kontext (d.h. einem Archiv) zu stammen scheinen und in das audiovisuelle Gefüge eingebettet wurden, entweder statisch oder visuell animiert.</i></p>
<p>unspezierte Archivaufnahmen</p>		<p><i>Bildmaterial, das aus einem anderen audiovisuellen Gefüge zu stammen scheint, aber nicht einem der anderen Werte zugeordnet werden kann. Weitere Bestimmungen können in Klammern angegeben werden.</i></p>

Motivik

Grundlegende Kategorisierung von Dargestelltem, z.B. Objekten, Figuren und Orten, innerhalb eines Films. Von allgemeinen Motivklassen (Person, Gruppe, Masse, etc.) bis zu erkennbaren Personen, die von Interesse sind (z.B. George W. Bush, Michael Moore, Judith Rakers), sowie von der Forschungsfrage abhängigen visuellen und akustischen Leitmotiven (wiederkehrende Motive innerhalb eines Korpusses).

Annotastionstypen:

- [Handlungsort](#)
- [Bildinhalt](#)
- [Wichtige Personen](#)
- [Schlagworte](#)

■ Handlungsort

Ort des (narrativen) Handlungsgeschehen. Dieser Annotationstyp zielt auf eine basale Charakterisierung von Handlungsorten entlang der Kriterien von Tageszeit, einer Unterscheidung von drinnen und draußen, einer Unterscheidung basaler Landschaftstypen. Für die Bezeichnung des Ortes kann zusätzlich ein freigewählter Name vergeben werden, z.B. (Mos Eisley Cantina).

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: Motf | Setting

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Innenraum	1	<i>Das Geschehen ist in einem Innenraum angesiedelt.</i>
Außenraum	2	<i>Das Geschehen ist in einem Außenraum angesiedelt.</i>
Tag	3	<i>Das Geschehen findet tagsüber statt.</i>
Nacht	4	<i>Das Geschehen findet nachts statt.</i>
Dämmerung	5	<i>Das Geschehen findet während der Dämmerung statt.</i>
Natur	6	<i>Das Geschehen ist in einem Handlungsraum angesiedelt, der den Eindruck von unberührter Natur erweckt. Neben z.B. Wald, Meer oder Wüste kann dies aber auch kultivierte Formen wie Landschaftsparks umfassen.</i>
ländlich	7	<i>Ein Handlungsraum, geprägt von Natur, landwirtschaftlich genutzter Fläche und nur vereinzelt Häusern oder kleinen Dörfern steht im Fokus des Bildes.</i>
Vorstadt	8	<i>Ein Handlungsraum wird als Wohngegend charakterisiert und ist geprägt von freistehenden Einfamilienhäusern mit Gärten und deutlich voneinander abgegrenzten Grundstücken. Der Eindruck einer ruhigen Nachbarschaft kann durch wenig Bewegung im Bild verstärkt werden.</i>
Stadt	9	<i>Ein städtischer Raum, geprägt von dichter Bebauung (z.B. Wolkenkratzern), ausgeprägter (Verkehrs-)Infrastruktur und vornehmlich gewerblich genutzter Fläche steht im Fokus des Bildes.</i>

■ Bildinhalt

'Bildinhalt' meint die dargestellten Elemente (Figuren, Objekte, Orte) einer Einstellung. Der Annotationstyp zielt auf eine grundlegende Klassifizierung des als zentral empfundenen, repräsentierten Bildinhalts.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: **Motf | Image Content**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Person	1	Das Bild ist auf eine einzelne Person fokussiert.
Gruppe	2	Das Bild zeigt zwei oder mehr Personen, die durch Interaktion, Nähe oder ihre räumliche Anordnung den Eindruck von Zusammengehörigkeit vermitteln. Die Anzahl der Personen ist dabei überschaubar.
Masse	3	Das Bild zeigt eine große Menge von Menschen, die unüberschaubar scheint aufgrund der großen Anzahl von Personen und/oder ihrer Bewegungsmuster sowie räumlichen Anordnung.
Objekt	4	Ein einzelner Gegenstand oder nur ein Teil eines Objekts steht im Fokus des Bildes, z.B. eine Uhr oder ein Autoreifen.
nichtmenschliches Wesen	5	Ein nichtmenschliches Wesen steht im Fokus des Bildes. Z.B. ein Roboter oder ein Hund.
Schrift	6	Schrift (diegetisch und nondiegetisch) steht im Fokus des Bildes, das so die Zuschauer*innen dazu einlädt diesen zu lesen.
Ort	7	Der Ort des Geschehens steht im Fokus des Bildes (entweder als Teil des Geschehens selbst, wenn z.B. ein Ort wahrgenommen, bestaunt wird oder in der Abwesenheit des Fokus auf spezifisches Geschehen oder Einzelhandlungen). Aufmerksamkeit wird in diesen Fällen auf den Handlungsort selbst gelenkt.
Grafik	8	Eine graphische Darstellung, wie z.B. ein Diagramm, ein Schaubild steht im Fokus des Bildes.

Wichtige Personen

'Wichtige Personen' meint wiederkehrende und bemerkenswerte Figuren, die zentral für den gewählten Filmkorpus sind. Unterschiedliche Forschungsfragen können dabei zu unterschiedlichen Auswahlkriterien führen. Der Annotationstyp zielt auf die freie Benennung von wichtigen Personen im Rahmen des Films, d.h. sowohl historischer Persönlichkeiten als auch (fiktive) Filmfiguren. Ggf. weiterführende Beschreibungen wie Aussehen oder ausgeführte Handlungen.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: **Motf | Important Persons**

Name	Company/Institution	Position
Applegarth, Adam J.	Northern Rock	CEO (ehemalig)
Bernanke, Ben	Federal Reserve Board	Chairman (2006-2014)
Blankfein, Lloyd C.	Goldman Sachs	CEO, Chairman (2006-heute)

Schlagworte

'Schlagworte' meinen hier Konzepte, die zur Überprüfung von Hypothesen dienen und durch den Film verfolgt werden. Dieser Annotationstyp bietet eine basale Unterscheidung von Key Visuals (aber auch akustischen Phänomenen), die als zentral für die Forschungsfrage von AdA nach der audiovisuellen Rhetorik von Finanzkrisenfilmen (2007-) sind.

- Multiple Value Annotation Type
- Advene Label: **Motf | Important Persons**

Wert	Kurzbefehl	Beschreibung
Bildschirm	1	Computer und Fernschirmdisplays, Leinwände an Gebäuden, Bildrauschen.
Ticker	2	Börsenticker und -graphen (auch in Zeitungen und Animationen).
Skyline	3	Wolkenkratzer, Skylines, Hochhäuser als Landschaften.
Türen	4	Prominent inszenierte Türen, die im Fokus der Einstellung stehen.
Uhren	5	Uhren, Stoppuhren, Countdowns, Ticken und Piepen von Weckern.
Protest	6	Öffentliche Proteste, Menschenansammlungen mit gemeinsamen (politischen Zielen, Protestslogans & -gesänge).

Logos	7	Logos von Firmen und Institutionen, z.B. EZB, Bank of America, Lehmann Brothers, Bayerische Landesbank, Sparkasse.
Kamera	8	Foto- und Videokameras, aber auch Mikrofone und indirekte Anzeichen wie Blitzlicht oder das Klicken der Auslöser.
Straßenschilder	9	Straßenschilder als Markierung von spezifischen Orten oder als symbolisches Bild, z.B. Wall Street / Main Street.
Geld		Verschiedenste Formen des Geldes: unterschiedliche Währungen, z.B. Dollar, Euro, Pfund, Bitcoin, aber auch Goldbarren. Scheine und Münzen ebenso wie Kreditkarten.
Fahnen		Fahnen von Ländern, Organisationen und Firmen (spezifische Referenz in Klammern angeben).
Drehtüre		Drehtüren als Motiv.
White House		Verschiedene Orte die in direkter Verbindung zum weißen Haus in Washington stehen (spezifischen Ort in Klammern angeben. Z.B. rose garden, press room, facade).
Wall-Street-Gebäude		Gebäude der Wall Street in Manhattan.
Freiheitsstatue		Die Freiheitsstatue selbst sowie diverse Formen ihrer Abbildung (z.B. Zeichnungen, Schneekugeln).
Flugzeug		Diverse Formen des Lufttransports (öffentlich und privat), z.B. Flugzeuge, Jets, Hubschrauber.
Auto		Autos als hervorgehobener Bildinhalt, d.h. nicht jedes sichtbare Auto, sondern nur jene, die von zentraler Bedeutung für die Inszenierung sind (z.B. wenn sie vom Kamerablick verfolgt werden oder wenn der/die Protagonist*in der Einstellung ein Auto betritt).
Zug		Öffentliche Verkehrsmittel und Güterzüge, die von der Inszenierung hervorgehoben werden.
Verkaufsschilder		Verkaufsschilder der Immobilienbranche.
Lehmann-Gebäude		Der ehemalige Firmensitz von Lehmann Brothers in Manhattan.
Natur		Parks, Landschaften und prominent inszenierte Pflanzen.
Dokumente		Prominent inszenierte Dokumente, Ordner, z.B. Verträge.

Monument		<i>Statuen und Kunst im öffentlichen Raum.</i>
Globus		<i>Darstellungen der ganzen Welt, z.B. Globen und Landkarten.</i>
Fabrik		<i>Herstellende Unternehmen, Fertigungshallen, Schwerindustrie etc.</i>
Kinder		<i>Kinder, Kinderspielplätze, Schulen, metonymische Geräusche.</i>
Parlament		<i>Sitzungssäle der wichtigen politischen Organe.</i>
Fassaden		<i>Prominent inszenierte Glasfassaden von Gebäuden, hervorgehoben etwa durch Reflektionen, Menschen hinter Glas, Blicke von außen in ein Gebäude.</i>
Wolkenkratzer		<i>Fokus auf einen einzelnen Wolkenkratzer.</i>
Handelsparkett		<i>Internationale Börsenparketts (spezifischer Ort in Klammern: z.B. DAX, NYSE, TSE).</i>
Wind		<i>Prominent inszenierte Windstöße und Stürme (Insbesondere wenn Objekte durch diese unsichtbaren Kräfte bewegt werden).</i>
Nebel		<i>Prominent inszenierter Nebel oder niedrig hängende Wolken (Besonders von Interesse, wenn dadurch der Blick verstellt wird oder Verwirrung zum Ausdruck gebracht wird).</i>
Nachrichten		<i>Fernsehstudios, Tonspur von Nachrichten, Überschriften in Printformaten und online (spezifische Quelle in Klammern: z.B. BBC tv studio).</i>
Polizei		<i>Polizisten, Polizeifahrzeuge, Symbole, Sirenen.</i>
Räumung		<i>Geräumte oder in Räumung befindliche Häuser, die aufgrund der Finanzkrise verlassen werden müssen oder die als Symbol dafür dienen. Auch Räumungs- und Pfändungsbescheide in Nahaufnahme.</i>
Regierungsgebäude		<i>Gebäude politischer Institutionen (spezifische Angabe in Klammern anfügen: z.B. Kanzleramt, Downing Street, FED).</i>
Brücke		<i>Prominent inszenierte Brücken (spezifische Angabe in Klammern anfügen: z.B. Manhattan Bridge, Brooklyn Bridge).</i>
Jingle		<i>Kurze Tonfolgen, die mit Firmen oder Organisationen in Verbindung gebracht werden, z.B. in Werbung als akustische Gegenstück zu einem Logo (Spezifische Angaben in Klammern).</i>

Lied		<i>Berühmte Lieder, die auf einen Wiedererkennungseffekt zielen, z.B. Jay-Z feat. Alicia Keys "Empire State of Mind".</i>
Rotlicht		<i>Rotlicht-Motive umfassen Personen (z.B. Prostituierte, Call Girls/Boys, Freier) wie Orte (z.B. Rotlichtbezirke, Strip Clubs).</i>
Wahrzeichen		<i>Berühmte Wahrzeichen als prominente Motive (spezifischen Ort in Klammern, z.B. Brandenburger Tor, Tour d'Eiffel, Grand Canyon).</i>
Drogen		<i>Drogen als Objekte oder das Motiv des Drogenkonsums. Illegale Drogen wie Kokain, ebenso wie der exzessive Gebrauch von Alkohol.</i>
Luxus		<i>Exzessives Ausstellen von Statussymbolen (z.B. Swimmingpools, Yachten).</i>
Fracht		<i>Orte des Warenumschlags (z.B. Häfen).</i>
Menschen auf der Straße		<i>Menschengruppe oder -masse von Fußgängern auf der Straße oder in Fußgängerzonen als zentrales Motiv einer Einstellung.</i>
Talking Head		<i>Bildform eines sprechenden Kopfes, d.h. häufig eine Situation der Befragung, z.B. ein Interview, Experten Erläuterung, Zeugenbericht. Meist gebunden an eine nahe Kameraeinstellung. 'Talking Head' ist so eine Kombination aus Bildkomposition und Einbettung in den Kontext.</i>
Öffentliche Stellungnahme		<i>Verschiedene Formen der öffentlichen Rede oder Stellungnahme, z.B. von Politikern, dies kann etwa Presse-Statements, Anhörungen oder Reden umfassen. Die adressierte Öffentlichkeit ist nicht diejenige des Films.</i>
Armut		<i>Explizite Darstellung von Armut, z.B. Obdachlose, Essensmarken, heruntergekommene Nachbarschaften.</i>
Baustelle		<i>Verschiedene Formen von Baustelle.</i>
Umzug		<i>Umzugssituationen (Entlassungen, Umzüge), und damit verbundene Objekte (Umzugskartons).</i>
Wohngegend		<i>Privathäuser in suburbanen Wohngegenden als spezifisches Setting.</i>
Party		<i>Nachtclubs, exzessives Tanzen, Partys (z.B. auch Feiern in Büros).</i>
Ironie		<i>Prominenter Einsatz von Ironie. Sowohl diegetisch als auch nondiegetisch.</i>

Kostüm

Freie Beschreibung von Kostümen (bzw. einer Auswahl) in einem Segment, z.B. Kleidung, aber auch Accessoires und Requisiten. Dies kann Benennungen von Gegenstände als auch eine Beschreibung ihrer Erscheinungsweise (Farbe, Form, etc.) umfassen. Z.B. "braun-beige melierte Hose (hohe Taille, schmales Bein, vgl. Hosen um 1910)".

- Multiple Value Annotation Type
- Free Text Annotation Type
- Advene Label: Motf | Costume

Segmentierung

Wahrgenommene Einheiten, die den Fluss des Filmerlebnisses strukturieren. Mit 'wahrgenommen' sind gerade nicht intendierte strukturelle Einheiten von Paratexten (DVD-Kapitel, Drehbücher) gemeint, sondern erfahrene Figurationen. Diese Einheiten können sowohl auf der Mesoebene (Szenen) als auch auf der Mikroebene (filmische Ausdrucksbewegungen, vgl. Kappelhoff: Matrix der Gefühle, 2004, Kappelhoff: Kognition und Reflexion, 2018) auftreten.

Annotationstypen:

[Ausdrucksbewegung](#)
[Argumentationseinheit](#)
[Szene](#)

Ausdrucksbewegung

*'Ausdrucksbewegung' ist ein phänomenologisches Konzept (Plessner: Die Deutung des mimischen Ausdrucks, 1982, Bühler: Ausdruckstheorie, 1933, Wundt: Völkerpsychologie, 1900–1920) das für die Beschreibung von affektiven Dynamiken in audiovisuellen Bildern adaptiert wurde (Kappelhoff/Bakels: Zuschauergefühl, 2011). In dieser Perspektive werden Filme als Bewegungsmuster verstanden, die unterschiedliche Inszenierungsebenen (Sounddesign, Montagerhythmus, Kamerabewegungen, Schauspiel) als gemeinsame temporale Gestalt beschreiben. Diese Muster strukturieren die Wahrnehmungsprozesse der Zuschauer*innen über den Verlauf des Filme-Sehens (Vgl. Müller/Kappelhoff: Cinematic Metaphor, 2018, 132). Dieser Annotationstyp bietet freie Beschreibung von Ausdrucksbewegungseinheiten.*

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: Seg | Expressive Movement

Argumentationseinheit

Als 'Argumentationseinheit' werden thematische, semantische Abschnitte eines Films bezeichnet. Diese Einteilung bezieht sich vorwiegend auf verbalisierte Themenbereiche, sowie Dargestelltem in Ton und Bild. Argumentationseinheiten können mit Szenen übereinstimmen, müssen aber nicht notwendigerweise.

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: Seg | Argumentation Unit

Szene

*Strukturelle Gliederungseinheit in der Zuschauer*innenwahrnehmung, die durch ästhetische und narrative Marker gesetzt wird: Beispielsweise durch Handlungs- und Figurenkonstellationen (über eine einfache Einheit von Handlung, Ort und Zeit hinaus) für den Spielfilm sowie mit argumentativen u.a. Sinneinheiten für nicht-fiktionale Formate. Die gekennzeichneten Szenen werden mit einem beliebigen Arbeitstitel versehen und fortlaufend nummeriert.*

- Free Text Annotation Type
- Advene Label: Seg | Scene