

Wort und Bild

Wort und Bild wird vom Zuschauer als Einheit erlebt. Manchmal laufen allerdings Bild und Wort asynchron (Wort-Bild-Schere); bei einer normalen Schuß-Gegenschuß- Montage wechselt das Bild allerdings meist nicht exakt mit dem Ende einer Dialogreplik, sondern üblicherweise etwas später und wirkt so realistischer.

Musik

Musik untermalt oder kommentiert die Handlung des Films, die Gefühle der Protagonisten und kann den Film strukturieren. Musik kann auch eine Klammerfunktion haben und verbindet dann disparate Bilder und schafft so einen Zusammenhang. Ortswechsel oder Zeitsprünge werden oft durch musikalische Figuren miteinander verknüpft (Leitmotivik). Auch Montagesequenzen können durch solche Klammern zusammengehalten werden. Musikalische Muster werden zur Identifizierung bestimmter Szenen genutzt. (z.B. Liebesszenen / Verfolgungsjagden).



Erkennungsmelodie für Wien: Zither

Geräusche

Geräusche dienen der Erzeugung der Realismusillusion im Film.

- O-Ton-Aufnahme direkt bei den Dreharbeiten wirkt meist authentisch.
- Nachsynchronisiert stellt hohne Anforderungen an das Können der Tontechniker und Sounddesigner, damit dieser authentisch wirkt.



FILMSPRACHE

INHALT

Shots	3	Aufmerksamkeitsrichtungen	29
Shot-Grobtypologie	3	180 Grad-Regel	29
Close-Up	4	Achsensprung	30
Long Shot	4	Passende Shots	31
Weitere Shots	4	Bewegungen	32
Überblick über die Shots	6	Feste Kamera	32
Komposition	7	Bewegliche Kamera	32
Regeln für Personen	7		
Positions- und Blickverschiebungen	8		
Look Room oder Nose Room	8		
Die 2/3-Regel	9		
Kamerawinkel	10		
Horizontale Winkel	10		
Gebräuchliche Einstellungen	11		
Vertikale Kamerawinkel	12		
Two-Shot (zwei Personen)	13		
Two-Shot in der Profilansicht	13		
Direkt Two-Shot	13		
Direkt Two-Shot - über die Schulter	14		
Indirekt Two-Shot - über die Schulter	14		
Die dritte Dimension	14		
Horizontlinie	15		
Headroom	15		
Schiefer Horizont (Dutch Angle)	16		
Diagonalen	16		
Vordergrund und Hintergrund	17		
Tiefe	18		
Die Kameraoptik	19		
Zoom	19		
Einstellungen und Zoom	19		
Tiefenschärfe	20		
Der Schärfe folgen	20		
Licht	21		
Lichtqualitäten	21		
Kontrast	21		
Beleuchtungsmethoden	23		
Licht am Set	27		
logik, Kontinuität und bewegung	27		
Kontinuität in der Handlung	27		
Kontinuität der Bildrichtungen	28		

WORT - BILD - TON BEZIEHUNGEN

Bild, Sprache und Ton werden in der Filmrezeption als Einheit erlebt.

Diegetischer / nicht-diegetischer Ton

- Diegetisch bezeichnet alles, was in der *erzählten* Welt existiert oder alles was aus ihr zu kommen scheint (Geräusche, Musik, Stimmen, die der Film zeigt).
- Nicht-diegetischer ist alles, was nicht zur filmischen Welt gehört wie etwa Kommentare oder Filmmusik.

Sprache und Ton

Meist als Dialog z.T. auch in Monologform erfährt der Zuschauer etwas über die Handlung oder die sprachliche Seite dient zur Informationsübermittlung (z.B. im Film laufendes Radio).

- On-Ton: die Tonquelle ist im Bild zu sehen. Beim On-Ton unterscheidet man zwischen Geräuschen und Atmosphäre (Hintergrundgeräusche wie z.B. Wind, Vögel oder auch Stille).



On-Schuss



Off-Schuss

- Off-Ton - die Tonquelle ist nicht zu sehen. Durch Off-Ton können räumlich außerhalb liegende Handlungselemente in die Erzählung eingebunden werden, z.B. die Geräusche und Musiken, deren Quelle im Bild nicht sichtbar ist, manchmal auch die Stimme eines Erzählers, innere Dialogformen usw.
- Wenn der On-Ton in Off-Ton übergeht - nachgezogen - (man hört zum neuen Shot noch immer den Ton des vorhergehenden Shots). Andersherum: akustische Vorausblende - vorgezogener Ton.



Kranfahrten

- Die Kamerafahrt per Kran hat einem festen Platz im modernen Film, weil sie es dem Regisseur erlaubt, nicht nur Motive aus unterschiedlichen Höhen darzustellen, sondern auch diese so zu folgen, dass sie immer die gleiche Höhe im Rahmen einnehmen können.

Zoom

- Hier handelt es sich nicht um eine echte Kamerabewegung, sondern nur um die Veränderung der Brennweite; gefilmte Motive rücken näher oder weiter weg, die Kamera selbst behält ihre feste Position.



SHOTS

Ein Shot ist die kleinste visuelle Einheit eines Films mit einer spezifischen Grammatik. Was sind die Einzelteile eines Shots?

- Shot-Grammatik: Regeln, nach denen visuelle Elemente im Film konstruiert und präsentiert werden.
- Shot: Aufnahme einer Handlung aus einem bestimmten Blickwinkel, einer bestimmten Kameraposition, einer bestimmten Optik.
- Rahmen: Grenzen des Bildes für das zweidimensionale Abbild mit bestimmten Formaten, z.B. Widescreen und TV-Format - abhängig von der benutzten Kamera (z.B. 4:3, 16:9, 1.85:1), wichtig, wenn man die geschichtliche Entwicklung des Films betrachtet.



verschiedene Rahmenformate

Shot-Grobtypologie

Medium Shot

- Für einen Zuschauer ist das die „normale“ Entfernung.



Medium Shot



Close-Up

- Hier erblickt der Zuschauer das Motiv in einer Form, als ob er es mit den Händen näher an sein Gesicht führen würde, um es besser zu erkennen.



Close Up

Long Shot

Der Long Shot bindet mehr ein, zeigt Umgebung, Aktionen, Verhältnisse.



Long shot

Weitere Shots

Natürlich gibt es aus Zwischengrößen und Erweiterungen. Übersicht:

- Extreme long shot (Weitwinkeltotale)
- Very long shot Totale
- Long shot/wide shot Halbtotale
- Medium long shot Amerikanische Einstellung
- Medium shot Hüften-Schuss
- Medium close-up Halbnah
- Close-up Naheinstellung
- Big close-up Großaufnahme
- Extreme close-up Detailaufnahme



weise folgt die Kamera einem Darsteller oder übernimmt sogar seine Sicht (häufig unterstützt durch entsprechenden Sound wie z.B. Atemgeräusche). Hier kommt häufig die Stedicam zum Einsatz, die in der regel immer einen besonders starke Life-Eindruck vermittelt.



Traumszene (Murnau)

Schwenks

- Die Kamera macht einen Schwenk aus einer festen Position heraus mit einer Drehung in der Horizontalen oder auch Vertikalen. Meist beginnen diese Bewegungen mit einen statischen Rahmen, zeigen eine Bewegung, und enden in einem durchkomponierten Endrahmen.



„Statische“ begleitende Bewegung

- Die wichtigste Kamerabewegung ist die Fahrt, Überschneidungen mit „dem Darsteller folgend“ sind möglich:
- Ranfahrt - die Kamera nähert sich dem Motiv, um es deutlicher zu zeigen,
- Parallelfahrt - die Kamera läuft parallel zu den Darstellern, z.B. bei einer Autofahrt.
- Verfolgungsfahrt - die Kamera folgt einem Motiv oder Darsteller.



BEWEGUNGEN

Hier verlässt der Film am deutlichsten die Bühnenkonzeption des Theaters, denn nun erlaubt es die Kamerabewegung dem Zuschauer, sich im Filmraum zu bewegen, in ihn unmittelbar einzutauchen.

Feste Kamera

Diese Bewegungsrichtung ist noch ein wenig theatertypisch - die Darsteller bewegen sich im Filmraum, entweder im gleichen Rahmen (z.B. von vorne nach hinten oder horizontal, das sog. Blocking) oder sie bewegen sich aus dem ursprünglichen Rahmen heraus und die Kamera folgt ihnen (so vermeidet man unerwünschte Kompositionen).



Bewegliche Kamera

Dem Darsteller folgend

- Mit dieser Kamerabewegung soll dem Zuschauer durch eine bewegliche Kamera eine Unmittelbarkeit des Dabeiseins vermittelt werden. Beispiels-

Extreme Long Shot

- Für Außenaufnahmen, mit viel Umgebung, oft als Anfangssequenz, vor allem bei Szenen in der Wüste, im Gebirge. Typische Szene: einsamer Fremder reitet über die Prärie, Massenszenen. Personen kaum erkennbar.

Very Long Shot

- Auch für Außenaufnahmen mit Umgebung, z.B. einzelne Häuser, einige Details sind sichtbar, auch bei Personen. Typische Szene: ungefähr erkennbare Figur reitet auf die Kamera zu.

Long Shot/Wide Shot

- Für Außenaufnahmen / Innenaufnahmen. Ganzkörperdarstellung mit Teilen der Umgebung; Person ist im Detail bereits erkennbar und ist Hauptaugenmerk. Typische Szene: Einführung einer Person; man kann Geschlecht und Alter, Gestik, generellen Gesichtsausdruck erkennen.

Medium Long Shot

- Hier werden bereits Körperteile abgeschnitten; traditionell kurz über dem Knie. Die Person ist dominierend, Kleidung, Mimik, Details sind erkennbar. Typische Szene: Cowboy.

Medium Shot (Waist-Shot)

- Die Person ist nur bis zur Hüfte sichtbar; die Figur ist deutlich sichtbar: Augen, Haare usw. Bewegungen und Gestik können nicht mehr komplett dargestellt werden. Typische Szene: im Geschäft bei einem Gespräch.

Medium Close-Up (two-button)

- Man sieht bei Personen nur noch zwei Hemdknöpfe; oberhalb der Ellenbögen abgeschnitten. Die Gesichtszüge werden deutlich, auch die Emotionen, Make-Up usw. Man erlebt deutlich den Charakter, die Umgebung spielt keine Rolle mehr. Typische Szene: Gespräch.

Close-Up (Head-Shot)

- Man sieht direkt in das Gesicht einer Person, Kinn ist noch sichtbar; Haare z.T. schon im Anschnitt. Ein intimer Blick in ein Gesicht mit Konzentration auf Augen und Mund, Emotionen und feine Detail wie Falten sind voll sichtbar. Typische Szene: emotionale Aufgewühltheit.

Big Close-Up

- Das Gesicht nimmt fast das gesamte Bild ein, Augen, Nase, Mund sind sichtbar. Es sind kaum Kopfbewegungen möglich; der Gesichtsausdruck dominiert. Typische Szene: Darstellung von Angst.

Extreme Close-Up

- Nur ein Teil des Gesichts ist sichtbar - Mund, Augen, Ohr. Der Kontext zur Umgebung geht vollkommen verloren; der Ausschnitt erscheint vergrößert und abstrakt. Typische Szene: Im Anschluss an einen größeren Ausschnitt. Typische Szene: Ausschnittvergrößerung in Künstlerfilmen.

Überblick über die Shots



Extreme long shot



Medium shot



Very long shot



Medium close-up



Long shot



Close-up



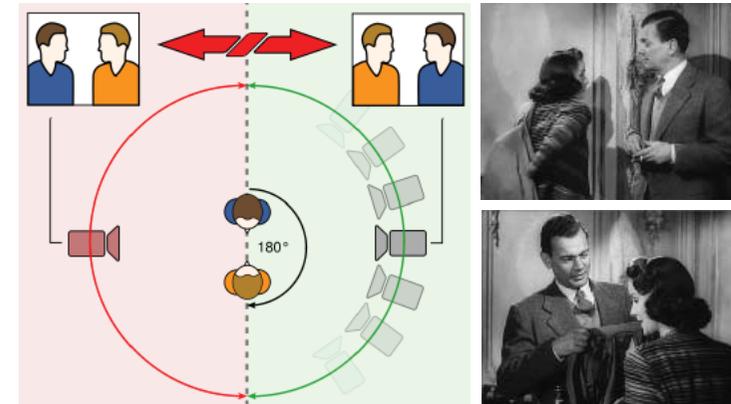
Medium long shot



Big close-up



Extreme close-up



Passende Shots

Bei einem Wechsel von einem Shot zum anderen müssen auch weiterhin Konsistenzen beachtet werden:

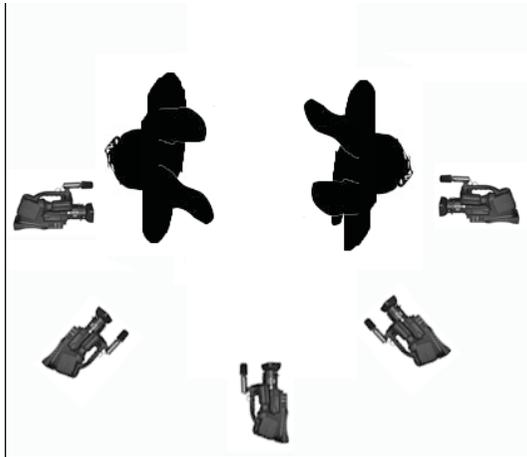
Einstellungsgrößen müssen zueinander passen



Schärfe, Beleuchtung usw. müssen passen



Blickwinkel usw. müssen logisch aufeinander folgen

*Drehung um 180 Grad***Achsensprung**

Wenn die Kamera sprunghaft im nächsten Umschnitt auf die andere Seite wechselt, also über die Achse springt, stimmen die Blickrichtungen der Darsteller zueinander nicht mehr, jedenfalls nach der 180 Grad Regel. Bei Dialogen mit Schuss-Gegenschuss schauen die Protagonisten im späteren Film in entgegengesetzte Richtungen. Man umgeht dieses Problem, indem man dem Auge des Betrachters wieder eine neue räumliche Orientierung gibt, zum Beispiel mit laufender Kamera über die Achse fährt oder eine Aufnahme anbietet, bei der alle Personen im Bild zu sehen sind.

Beispiel Achsensprung

KOMPOSITION

Komposition umfasst viele Bereiche wie Balance, Gestaltung, Form, Wachstum, Raum, Licht, usw. Beim Film sind zwei Elemente wichtig: die Begrenzungen, die der Bildrahmen setzt, und die Bildkomposition innerhalb dieses Kaderns, das Arrangement der Motive und nach Gestaltungsvorstellungen - einfacher ausgedrückt: Wie arrangiert man die Bildelemente innerhalb des Bildrahmens? Wie zum Beispiel platziert man einen Kopf bei einem Close-Up, einen hohen Baum bei einem Long Shot? Und wie ist das Arrangement der anderen Bildelemente?

Regeln für Personen*Close-up***FRAGESTELLUNGEN:**

Wo sitzt der Kopf der Person?

- Wird der Raum oberhalb des Kopfs richtig genutzt? (Was hat dieser für eine Funktion?).

Wohin blickt die Person?

- Soll die Person den Zuschauer direkt anschauen, soll der Blick abwehrend sein oder soll sie eine bestimmte Blickrichtung einnehmen oder signalisieren, dass sie einen inneren Dialog führt?
- Ist der Shot mehr als „Objective Shooting“ gemacht (d.h. der Zuschauer wird nicht direkt adressiert) oder als „Subjective Shooting“ (d.h. der Zuschauer wird direkt angesprochen) ?

Was kann man an der Person erkennen?

- Kann man entsprechend der Absicht den Zustand der Person erkennen (Gesundheit, Alter, Emotion)?

Positions- und Blickverschiebungen



nach rechts: Augen blicken aus der Mittelachse.



Körperdrehung 1/4 und veränderter Blick

Look Room oder Nose Room

Wie aber ist das Gesicht innerhalb des Rahmens platziert? Das wird beschrieben mit dem „Look Room“, dem negativen Raum zwischen den Augen des Darstellers und dem Rahmenrand gegenüber und der Balance des Motivs innerhalb dieses Rahmens. Gleichzeitig spielt der „leere Raum“ natürlich eine Rolle (als Arrangement, als Möglichkeit, den Blick auszurichten).

Anordnungsstrategien

Welche ästhetische und erzählerische Funktion kommt dem leeren Raum zu? Beispiel A: Der Look Room ist rechts groß und kann mit Motiven gefüllt werden.



Aufmerksamkeitsrichtungen

Im Filmhandlungen geht es darum, die Strukturen der Filmerzählung zu visualisieren. Das geschieht häufig, indem Motive in einer bestimmten Form ausgerichtet sind; z.B. schauen sich zwei Personen während eines Dialogs an, jemand zeigt mit seiner Hand auf irgend etwas oder eine Person bewegt sich in eine bestimmte Richtung - reale und gedachte Linien.

180 Grad-Regel

Die Beziehung, in welche der Ausschnitt die Darsteller zum Raum stellt orientiert sich stark am Theater orientierte, nämlich an der Situation Bühne und Publikum. Die Kamera nimmt hier die Position des Zuschauers im Theater ein, die Darsteller befinden sich gewissermaßen auf der Bühne.

Bei dieser 180 Grad Regel bleibt entsprechend die Kamera stets auf einer Seite (die vierte Wand), auf einer gedachten Verbindungslinie zwischen den Darstellern und gibt dem Zuschauer so die richtige Orientierung.

- Räumliche Anschlüsse: Wir schneiden von einer größeren Einstellung, die ein Motiv zeigt, auf ein erkennbares Detail des Motivs in einer engeren Einstellung - oder andersherum.



- Logische Anschlüsse: Wir schneiden von einer einer größeren Einstellung, die ein Motiv zeigt, auf eine Einstellung, die einen inhaltlichen Aspekt des Motivs zeigt. Hier ist weder eine zeitliche noch eine räumliche Verbindung notwendig. Der Betrachter stellt die logische Verknüpfung her, obgleich es keine Information gibt, die ihm sagt, dass die Motive tatsächlich etwas miteinander zu tun haben.



Kontinuität der Bildrichtungen

In Produktionen machen Kameramänner meist mehrere Aufnahmen einer Szene - aus verschiedenen Blickwinkeln, mit verschiedenen Einstellungen (shooting coverage). Dann werden diese Szenen geschnitten und aneinander gesetzt. Aber: Auch hier muss sich eine Anschlusslogik zeigen, nicht nur in den dialogen, sondern auch in den Gesten, den Bewegungsrichtungen usw. Eine Person, die einen Shot links nach links verlässt, muss sich auch im nächsten Shot nach links bewegen.

Beispiel B: Der Look Room ist ziemlich klein; der Raum links schreit geradezu danach, gefüllt zu werden. Die Person wirkt eher passiv.



Beispiel C: Der Look Room ist ziemlich groß, man wartet förmlich auf eine Bewegung nach rechts.

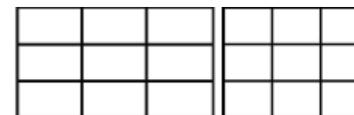


Beispiel D: Es gibt keinen eigentlichen Look Room; der Schauspieler adressiert direkt den Betrachter.



Die 2/3-Regel

Eine der gängigsten Regeln für die Platzierung ist die 2/3-Regel: Platziere das Hauptmotiv so im Bild, dass es die innen liegenden Schnittpunkte eines imaginären Rasters berührt.

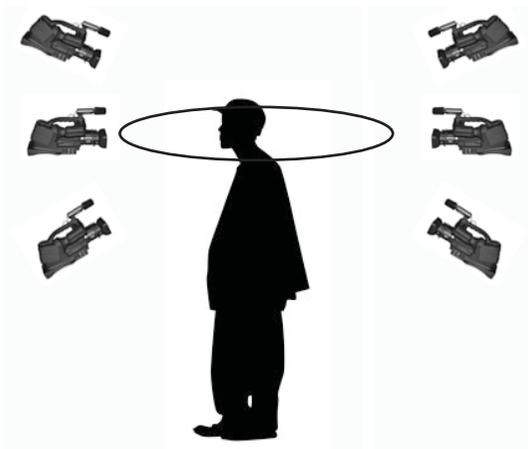




Platzierung im Raster

Kamerawinkel

Viele Aufnahmen zeigen aber nicht nur eine Person mehr oder weniger frontal, sondern in unterschiedlichen Aufnahmewinkeln - einmal gewissermaßen in horizontaler Richtung um 360 Grad und in vertikaler um 180 Grad.



Seitenansicht mit horizontalen/vertikalen

Blickwinkeln

Horizontale Winkel

Die Kamera kann sich um 360 Grad um die Person bewegen. Wenn wir von einem vollen frontalen Shot ausgehen, kommen wir - jeweils mit Zwischenschritten zu einer 3/4-Ansicht, zum Profil, zum verlorenen Profil und zur Rückansicht.



- Underlighting: von unten, Dinge erscheinen eher furchteinflößend.



Licht am Set

Natürlich muss nicht nur das Hauptmotiv ausgeleuchtet werden; auch die verschiedenen Ebenen müssen bis zu einem gewissen Grad erkennbar sein und eine geschickte Beleuchtung hilft, die Tiefe des Raumes sichtbar zu machen. Auch hier sind die generellen Bedingungen für Beleuchtung zu beachten, vor allem, was die „Natürlichkeit“ der Szene anbelangt (z.B. blaues Licht bei Mondschein).

LOGIK, KONTINUITÄT UND BEWEGUNG

Kontinuität in der Handlung

Bei einer „normalen Handlung“ ergibt sich die Logik der fortschreitenden Handlung von selbst; im Film steuert man sie über eine Aneinanderreihung von Szenen. Das will natürlich gekonnt sein, denn die Szenen müssen jeweils logisch aneinander anknüpfen: Kontinuitäts-Montagen.

- Zeitliche Anschlüsse: Wir schneiden von einer Handlung die erste Phase und in die zweite Einstellung die zweite Phase und verbinden diese so mit einem Schnitt.





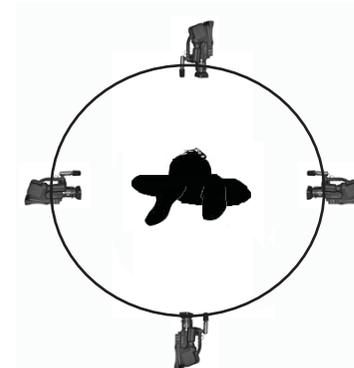
- Streifenlicht: Licht 90° quer zur optischen Achse; macht selbst feine Strukturen bei flachen Objekten sichtbar Licht sichtbar.



- Gegenlicht: Zeigt das Motiv als Silhouette, das Belichten ist wegen extremer Helligkeitsunterschiede schwierig. Nur die Silhouette bleibt sichtbar, der Hintergrund bleibt dunkel, alles bleibt eher geheimnisvoll.



- Top lighting: Das Licht fällt von oben und erzeugt seltsame Schatten; bei Menschen liegen z.B. die Augen im Dunklen.



Kamera dreht sich

Gebräuchliche Einstellungen

Frontaler Shot:

- z.B. bei Reportagen, Talks, Protagonist fährt Auto (Blick durch die Windschutzscheibe); das Gesicht wirkt eher flach.

3/4-Ansicht:

- sehr häufig in Spielfilmen; das Gesicht und Gesten sind gut sichtbar; die räumliche Modellierung ist gut zu erkennen, ebenso wie die Konturen und die Ausformung der Gesichtsstrukturen (Nase, Augen usw.)

Profil:

- häufig z.B. bei Entscheidungssituationen oder Repräsentationen; der volle Gesichtsausdruck und damit die Emotionen sind nicht ganz deutlich zu erkennen; man kann aber das Geschlecht usw. erkennen.

Verlorenes Profil:

- häufig beim Shot über die Schulter. Man kann so den Gegenüber genau erkennen oder das, was der Darsteller sieht. Man erkennt nicht, was er denkt oder empfindet, kann aber dessen Reaktion ahnen (weil man ja genau seinen Blick nachempfinden kann).

Rückansicht:

- eine seltene Einstellung, manchmal bei Verfolgungen oder in Straßenszenen benutzt (der Zuschauer übernimmt die Rolle des Verfolgers). Die Kamera übernimmt dann manchmal unmittelbar in die Sicht des Protagonisten, dessen Gefühle usw. versteckt sind.

Vertikale Kamerawinkel



Meist ist die Kamera in der Augenhöhe des Filmers und damit der des Betrachters positioniert, kann aber natürlich auch andere Positionen annehmen; eine solche Einstellung wirkt „natürlich“. Es gibt aber natürlich auch noch Einstellungen wie „über Kopf“, Vogelperspektive und Froschperspektive und die ganzen Zwischenbereiche.

Über-Kopf-Perspektive

- Wird eher selten genutzt; dann aber bei Stürzen in den Abgrund, Beobachtungen vom Flugzeug aus. Die Darsteller erscheinen winzig und verzerrt, ohnmächtig.

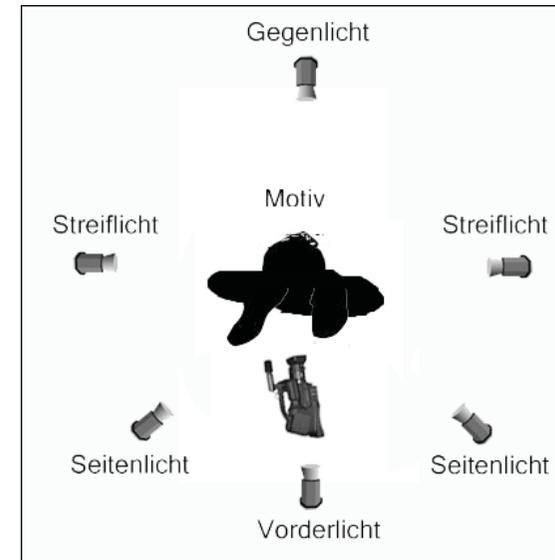
Vogelperspektive

- Häufig bei einem Shot-Wechsel - der eine Darsteller blickt auf den anderen hinunter: Könige, Giganten, Aliens. Hier werden die Darsteller kleiner, schwächer haben weniger Kraft - die Figuren werden auch rein physisch kleiner und erscheinen auch verzerrt.

Froschperspektive

- Häufig, um Überlegenheit oder Macht darzustellen. Der Darsteller erscheint größer, mächtiger, wichtiger und vor allem größer und überlegener.

In der Filmwelt ist aber noch ein weiterer Faktor entscheidend. Gemäß der Betrachtungslogik muss das Licht zumindest ungefähr dem Licht entsprechen, das die natürliche Lichtquelle in dem Shot aussendet - es muss zumindest so aussehen. Das bedeutet auch, dass der Winkel, in dem das Licht auffällt, ungefähr dem Winkel entsprechen muss, in dem es von seiner „natürlichen“ Lichtquelle auftrifft:



- Frontlicht: Licht, das aus Kamerarichtung zum Hauptmotiv fällt - lässt das Hauptmotiv oft flach und leblos erscheinen, weil kaum Schatten entstehen.



- Seitenlicht: Licht von der Seite (von links oder rechts, schräg von vorn) - Betont durch die Schattenbildung Formen und Strukturen, Seitenlicht ist ideal zur Modellierung.



Daneben spielt auch das Verhältnis von Hintergrund und ausgeleuchtetem Vordergrund eine wichtige Rolle - hier verschiedene Beispiele.



TWO-SHOT (ZWEI PERSONEN)

Hier gelten im Prinzip die gleichen Regeln wie beim Single-Shot (Look Room, Head Room usw.), die nun allerdings mit zwei Personen.

Two-Shot in der Profilsicht



- Wird meist bei Dialogen benutzt, meist in Form eines Log Shot, der die Aktion der beiden Personen (z.B. Gestik) und auch Teile der Umgebung zeigen kann. Nutzt man eine nähere Einstellung, sind die Darsteller deutlicher sichtbar; in Filmen meist für Konfrontationen, intimere Situationen usw. benutzt.

Direkt Two-Shot



- Häufig genutzt bei Moderationen, wenn zwei Darsteller gleichzeitig mit dem Publikum kommunizieren aber auch in Szenen, wenn Darsteller gemeinsam auf die Kamera spazieren gehen und in ein Gespräch vertieft sind (ähnlich bei Autofahrten) und nicht mit dem Zuschauer direkt kommunizieren. Meist sind die Schultern sichtbar; geht man näher heran, stehen die Darsteller meist hintereinander, häufig, um Gefühlsreaktionen des vorne stehenden zu zeigen.

Direkt Two-Shot - über die Schulter



Meist wird diese Shot-Form - die Darsteller stehen einander gegenüber - genutzt, um Dialoge darzustellen und es so dem Zuschauer zu ermöglichen, eine der beiden Personen genau zu betrachten (von Long Shot bis Close Up). Diese Form erlaubt viele und interessante Kompositionsmöglichkeiten und auch den direkten Blick der Protagonisten.

Indirekt Two-Shot - über die Schulter



Diese seltene Shot-Form wird genutzt, um Dialoge im Hinblick auf ein sichtbares Motiv darzustellen.

DIE DRITTE DIMENSION

Mit welchen Mittel kann man die Illusion eines dreidimensionalen Raumes erzeugen? Hier gibt es zunächst die der traditionellen Kunst: divergierende Linien, Diagonalen, Überschneidungen, Vordergrund/Hintergrund, Größenkonstanz Einbeziehung von Atmosphäre usw.

Beleuchtungsmethoden

Es gibt natürlich unzählige Methoden, ein Motiv zu beleuchten. Standards ist die Drei- und Vierpunktbeleuchtung. Diese besteht aus:

Führungslicht

- Dieses Licht kommt aus Richtung oder Nähe der Kamera und erscheint später als eigentliche Lichtquelle, ist häufig gerichtet.

Aufhellung

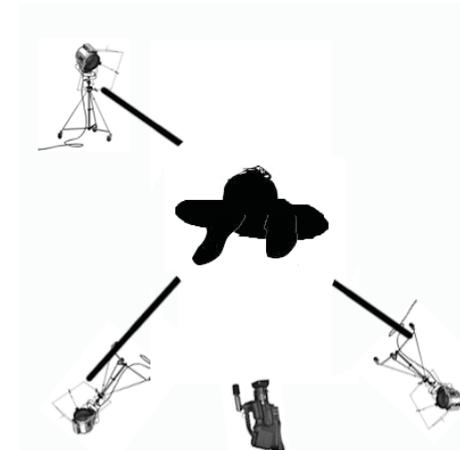
- Dieses Licht sorgt für die Aufhellung der dunkleren Partien und ist häufig diffus.

Kante, Effektlicht

- Dieses Licht hebt das Motiv plastisch vom Hintergrund ab, indem eine Kante aus Licht gesetzt wird.



Das genaue Positionieren, Filtern, Steuern und das Verhältnis der einzelnen Helligkeiten zueinander eine Kunst für sich sind; auch ist natürlich der Winkel, in dem das Licht ausgerichtet wird, ein entscheidender Faktor.





Je nach Helligkeitsverteilungen ergeben sich so unterschiedliche Erscheinungsformen:

Low-Key:

- Bei den Low-Key-Shots erscheint der schwarze Hintergrund leicht grau, es gibt im Bild viele dunkle und völlig schwarze Bereiche. Oft ist nur eine Lichtquelle mit stark gerichtetem Licht vorhanden. So wird das Motiv mit Licht und Schatten aus einem dunklen Umfeld herausmodelliert.



High-Key

- Bei High-Key-Shots herrschen helle Farbtöne vor, Schwarz kommt gar nicht oder nur in geringen Mengen vor. Die Motive bestehen in allen Teilen aus hellen bis weißen Farbtönen.



Plastizität

- Der deutliche Kontrast zwischen Lichtseite und Schattenseite eines Motivs zeigt, dass man es mit einer harten Lichtquelle zu tun hat; weiches Licht erzeugt deutlich weniger „Plastizität“.



Horizontlinie

Die Horizontlinie bietet zunächst einen klaren Anhaltspunkt für den Betrachter - wo sind oben, unten, rechts und links.



Die Positionierung des Horizonts spielt einen entscheidenden Moment bei der „Formulierung“ der Landschaft oder eines Raumes durch die Kamera: je höher sie liegt, desto ornamentaler wirkt diese, je mehr er in der Mitte liegt, desto „normaler“ wirkt er und je tiefer er liegt, desto isolierter wirken die Motive.

Headroom

Ein großer „Headroom“ eignet sich gut für die Einbeziehung atmosphärischer Dinge wie Wolken, Sonne usw.; auch von Bergen und Hügeln.



Sind diese Elemente im Anschnitt, spielen sie keine mehr so große Rolle.



Wirkung mehr ornamental

Der Vordergrund gewinnt eine immer größere Bedeutung und mit ihm seine Elemente.



Schiefer Horizont (Dutch Angle)

Kippt man die Horizontlinie, stehen alle Motive in einem „unnatürlichen“ Winkel zum Horizont und somit zu den Bildrahmen, üblicherweise eingesetzt bei „seltsamen“ Situationen (jemand ist krank, betrunken usw. oder die Situation ist seltsam, bedrohlich oder verrückt - das erlebt man quasi durch die Horizontwinklung).



Diagonalen

Die Einbeziehung von Diagonalen erzeugt in der Regel eine gute Illusion räumlicher Tiefe: aufeinander zulaufende Linien, Fluchtpunkt, vielleicht sogar Linien im Zickzack verlaufend. Das müssen nicht immer Straßen oder Wege sein; auch unregelmäßig aufeinander zulaufende Linien erzeugen räumliche Tiefe.



Normalerweise kann man beim Filmen immer Diagonalen finden: Häuserwände, Felder, Wälder usw.; man muss diese nur in seine Komposition mit einbeziehen. Tut man das nicht, wirkt das Bild eher flach und der Darsteller hat weniger Bewegungsmöglichkeiten (was man natürlich auch wollen kann).



LICHT

Lichtqualitäten

Neben der Farbtemperatur und der verfügbaren Lichtmenge spielen folgende Faktoren eine besondere Rolle:

Hartes Licht

- Das schwierig zu erzeugende harte Licht bedeutet in der Regel starke Kontraste also helle Bereiche und sehr dunkle Schatten; kann auch glänzende Spitzlichter erzeugen, harsche, eher gefährlich oder mysteriös wirken und bei Darstellern das Gesicht eher unvorteilhaft erscheinen lassen.



Weiches Licht

- Dieses Licht liefert relativ gleichmäßige Helligkeit ohne Akzente und ist einfach zu erzeugen (Diffusoren). Durch die aufgehellten Schatten ist es für Darsteller eher vorteilhaft und wirkt freundlich, denn eine gleichmäßige Ausleuchtung ist möglich.



Kontrast

Kontrast bezeichnet den relativen Unterschied zwischen hell und dunkel; ein kontrastreiches Bild enthält größere helle und dunkle Anteile als ein kontrastarmes Bild.



Telezoom

- Eine Teleaufnahme rückt die Motive enger zusammen, verzerrt weniger, lässt Motive flächiger erscheinen und erzeugt so einen deutlich weniger Tiefenillusion.



Tiefenschärfe

Im Gegensatz zu Kameras können sich menschliche Augen sich so auf Entfernungen einstellen, dass man normalerweise nichts als unscharf wahrnimmt. Schärfe und Unschärfe können aber auch ein gestalterisches Mittel sein. Eigentlich geht es bei diesem Mittel nur um den Bereich, den man durch Schärfe hervorheben und den, den man durch Unschärfe „vernachlässigen“ will. Einem Darsteller vor einem unscharfen Hintergrund kommt mehr Aufmerksamkeit zu wenn der Hintergrund nicht in direkte Konkurrenz zu ihm tritt. Beauty-Shots arbeiten daher größtenteils mit Unschärfe, um die Gesichter besser hervorzuheben.



Der Schärfe folgen

Im Gegensatz zur Fotografie eröffnet sich mit dem Zoom aber noch eine weitere Gestaltungsmöglichkeit im Film; der Schärfebereich kann nämlich dynamisch genutzt werden - die Schärfe kann einem Motiv folgen (wenn es sich z.B. nach hinten bewegt) oder der Schärfebereich kann sich dynamisch erweitern oder verkleinern, sich z.B. von einem Motiv zum anderen bewegen (pulling focus), dem Protagonisten folgen (following focus).



ohne & mit

Vordergrund und Hintergrund

Raumwirkungen kann man auch erzeugen oder verstärken durch den gezielten Einsatz von Vorder-, Mittel- und Hintergrund und so Höhe, Breite und Tiefe erzeugen.

Vordergrund

- Hier finden in der Regel die interessantesten und vor allem die beeindruckendsten Aktionen eines Films statt. Häufig reicht es jedoch nicht aus, nur die Protagonisten auf diese Ebene zu stellen, sondern man kann auch Motive in den Anschnitt stellen oder klare „Vordergrundsignale“ setzen.



Mittelgrund

- Hier spielt sich die meiste Handlung ab (alle Long Shots). Im Mittelgrund kann man in der Regel sehr gut mit weitwinkligen Shots arbeiten.

Hintergrund

- Häufig findet man bei Filmszenen keinen Hintergrund im räumlichen Sinne - es handelt sich um Innenaufnahmen. Dennoch gibt es bei solchen Szenen häufig einen erzählenden Hintergrund - laufende Personen, Tapeten, Dekor. Darin genau besteht auch das Problem, Hintergründe einzubinden - sie dürfen nicht dominieren.



Tiefe

- Überlagerungen: Die Kombination der verschiedenen Gründe erzeugt die räumliche Illusion des Shots. Das kann man sich am besten als Konstruktion eines Trickfilms vorstellen: Die Schichten des Films werden auf verschiedene Layer gezeichnet, wobei die jeweils vorne liegenden die hinten liegenden überlappen; die wesentliche Handlung spielt sich im Mittelgrund und Vordergrund ab und überlagert ständig Elemente des Hintergrundes.



Überlagerungen

- Über Luftperspektive kann man ebenfalls Tiefenillusionen erzeugen: Dinge im Hintergrund erscheinen unscharf, hellgrau oder hellblau (z.T. durch Nebelmaschinen oder entsprechende Matte-Pantings erzeugt).



Hintergrund im Nebel



DIE KAMERAOPTIK

Neben der Qualität der Linsen spielt vor allem der Linsentyp eine wichtige Rolle.

Zoom

Die meisten Kameras verfügen heute über Zoom-Linsensysteme. Diese unterscheiden sich natürlich nach Qualität und den Grenzen der Brennweiten (Weitwinkel bis Tele). Im Prinzip unterscheiden sie sich nicht von statischen Objektiven, nur dass man mit ihnen zusätzlich weg- und heranzoomen kann.

Einstellungen und Zoom

Hier gibt es einen kleinen aber entscheidenden Unterschied. Im Prinzip kann man natürlich eigentlich alle unterschiedlichen Einstellungsgrößen nutzen, indem man lediglich ein Zoom benutzt (als die physische Entfernung zum Motiv nicht verändert), aber die Abbildungsoptik der jeweiligen Zoomstufen unterscheiden sich deutlich voneinander.

Normaloptik

- So bildet ein „Normalobjektiv“ in etwa die Optik eines Menschen nach, während Weitwinkel und Zoom diese deutlich verzerren.



Weitwinkelaufnahmen

- Eine solche Aufnahme verändert die Perspektive ziemlich deutlich und erweitert und vertieft den räumlichen Eindruck, besonders deutlich bei einer Fischaugen-Linse (wird gerne bei „geheimnisvollen“ Einstellungen benutzt).

