



<b>Inhalt</b>			
<b>Visuelle Stile und Kino</b>	<b>2</b>	Mit einer Kamera filmen	20
Die Grundfrage	2	Mit mehreren Kameras in „Normalsicht“ aufnehmen	20
Strukturen von Erzählweisen	2	Aus verschiedenen Blickwinkeln filmen	20
Elementare Kameratechnik	2	Zusammenhänge der einzelnen Blickwinkel und Filmsprache	20
<b>Modelle für Zusammenhänge</b>	<b>4</b>	<b>Kadrierung</b>	<b>22</b>
Erklärungsmodell für eine zusammenhängende Geschichte	4	<b>Schnitttempo und zeitRichtung</b>	<b>24</b>
<b>Bildliche Schemata</b>	<b>6</b>	Langsame Schnitte	24
Anordnungsschemata - die Motive werden platziert:	6	Schnelle Schnitte	24
Organisation der Bewegung im Bildraum - wandernde Motive:	6	Schnelle Schnitte aus verschiedenen Positionen	24
Auftritte und Abgänge	6	Wiederholungen	24
<b>Organisation durch Montage</b>	<b>8</b>	Zeitebene wird beibehalten	24
Montage allgemein	8	Rückblende	24
Unsichtbare Montage	8	Flashforward (Vorausdeutung)	24
Parallelmontage	8	<b>Kameratechniken + Spezialeffekte</b>	<b>26</b>
Alternierende Montagen	8	Zeitlupe + Zeitraffer	26
Analytische Montage	8	Zeichentrick-Passagen	26
Konstruktive Montage	8	Slam camera- eine Kamera, die sich schnell bewegt	26
Rhythmische Montage	8	Whamo-camera, - eine Kamera, die sich extrem schnell bewegt	26
<b>Orientierung durch Point of view</b>	<b>10</b>	Extremzoom	26
Objektive Shots	10	Steadicam	26
Subjektive Shots	10	Splitscreen	26
Gebräuchliche Aufnahmetypen in konventionelle Filmen	10	Lash-forwards	26
Shots, Räume und Blickwinkel	10	Verzerrungen und Verfärbungen	26
<b>Hervorhebungen im Raum</b>	<b>12</b>	<b>Transitionen</b>	<b>28</b>
Kamerablick und „Bühne“	12	Harter Schnitt	28
„Bühne“ und Zuschauer	12	Abblende (fade-out)	28
Vordergrund-Hintergrund - Inszenierung	12	Aufblende (fade-in)	28
Tiefeninszenierung und Personenanordnung	12	Überblendung (dissolve)	28
<b>Weitere Hervorhebungen</b>	<b>14</b>	Weitere Verfahren	28
Durch Schärfentiefe	14	<b>Edit (Schnitt) typologie</b>	<b>30</b>
Durch Statik/Bewegung	14	Action Edit	30
Durch Montage	14	Screen Edit	30
Durch kompositorische Elemente	14	Formschnitt	30
<b>KameraBewegungen</b>	<b>16</b>	Konzeptschnitt	30
Raumeerschließung allgemein	16	Kombischnitt	30
Vorwärts-Rückwärts	16		
Begleitung von Figuren	16		
Kamerabewegung und Handlungsstränge	16		
Pointierte Kamera	16		
<b>Shot-typologien &amp; Wirkungen</b>	<b>18</b>		
Lange Shots	18		
Andauernde Shots (sustained)	18		
Kurze Shots	18		
Shottypen für nahe Motive	18		
Shottypen für weiter entfernte Motive	18		
Personalisierte shots	18		
<b>Blickwinkel</b>	<b>20</b>		
Brennweiten	20		



# VISUELLER STIL





## VISUELLE STILE UND KINO

### Die Grundfrage

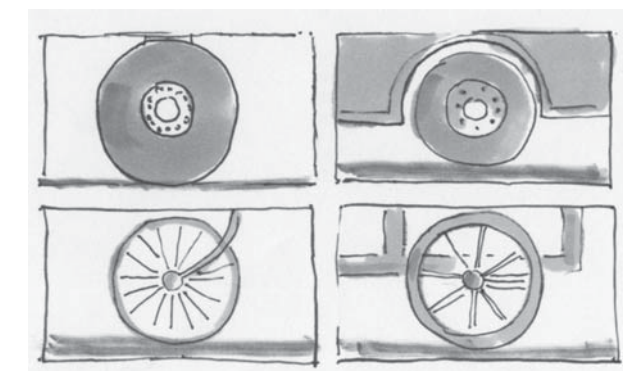
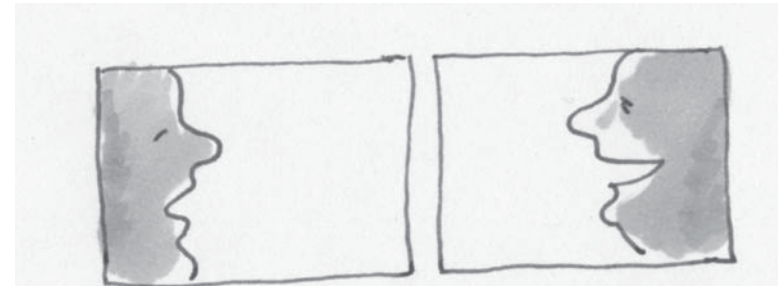
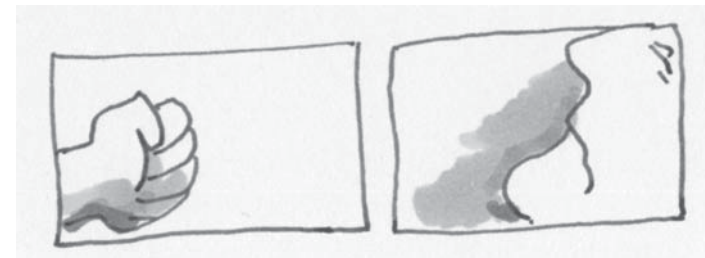
Jeder Film wurde bearbeitet - geschnitten, arrangiert, zusammengestellt und so den Ziele und Absichten des Produzenten entsprechend geformt, ähnlich wie in einem Roman. Was dem Leser oder Zuschauer an Information zugeführt oder vorenthalten wird, orientiert sich an den Regeln der visuellen Konstruktion, die eine sinnvolle Geschichte erzeugen sollen. Z.B.: Wie soll die Aufmerksamkeit des Zuschauer geweckt werden oder wie werden wichtige Informationen über die Welt vermittelt, die auf der Leinwand gezeigt wird?

### Strukturen von Erzählweisen

- Die Handlung orientiert sich an bekannten Erzählweisen oder definiert neue. Beispiel: Sie besteht aus einer Ausgangssituation, die gestört wird - etwas fehlt z.B. (Märchenschema). Ziel der Handlung ist es, den ursprünglichen Zustand wieder herzustellen (Beispiel: Canonic Story - typisch für viele Hollywood-filme). Die Kausalität steht dabei den Mittelpunkt, erklärt alle Zusammenhänge und organisiert räumliches und zeitliches Arrangement - so wird die Handlung plausibel (passende Requisiten, passendes Zeitkontinuum).

### Elementareameratechnik

- Ebene 1: Die technischen Elemente wie Lichtsetzung, Schnitt-Techniken, Filmmusik, Auflösung und Übergänge zwischen den einzelnen Schnitten stellen die Basis dar.
- Ebene 2: Die Beziehungen und Funktionen zwischen diesen technischen Elementen konfigurieren die Art und Weise, wie Szenen präsentiert werden, z.B. wie Sound und Beleuchtung aufeinander abgestimmt werden.
- Ebene 3: Wie weit dienen die Elemente der Ebene 2 den Strukturen der Erzählweise?





## EDIT (SCHNITT) TYPOLOGIE

### Actionschnitt

Fast immer ein harter Schnitt. Die Shots zeigen eine kontinuierliche Bewegung, die über Schnitte gesteuert wird, die die Bewegung als kontinuierlich erscheinen lässt.

### Bildschirmschnitt

Hier wird so geschnitten, dass der Betrachter des Films mit seinen Augen den Bewegungen im Bildrahmen folgen muss. Dieser Schnittform findet man häufig in Dialogszenen (links eine Person - Schnitt - Dialogpartner rechts).

### Formschnitt

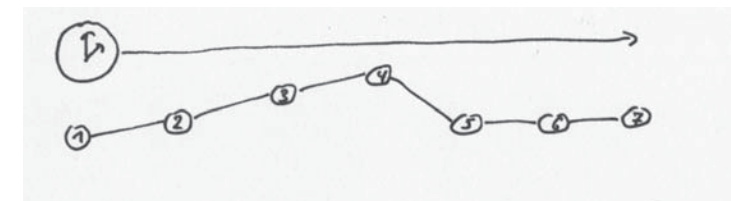
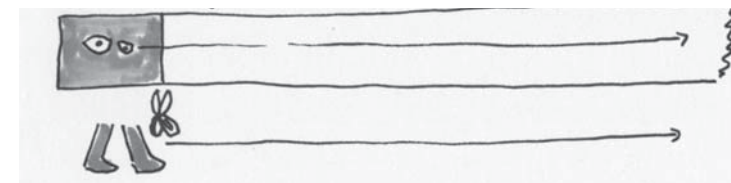
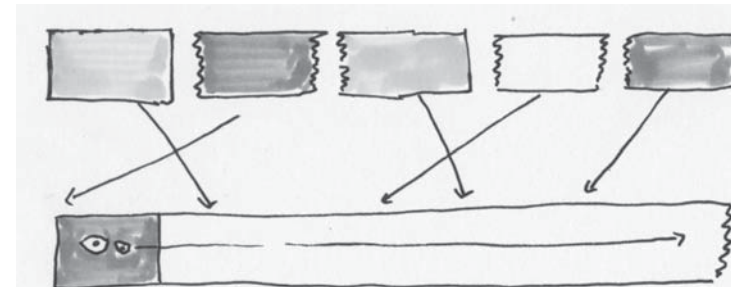
Hier erfolgt der Schnitt über optisch ähnliche Elemente, z.B. werden die Stationen einer Reise über einander ähnelnde Räder vermittelt.

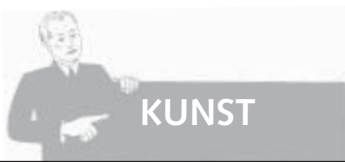
### Konzeptschnitt

Zwei oder mehrere möglicherweise sehr unterschiedliche Shots werden über ein Konzept miteinander verbunden, z.B. um eine Stimmung, Gefühle usw. sichtbar zu machen. Wird häufig benutzt, um z.B. Passagen aus anderen Filmen einzublenden.

### Kombischnitt

Meist tauchen diese Schnittformen nicht in „Reinkultur“ auf, sondern in kombinierter Form. Beispielsweise Action Edit mit Schreen Edit.



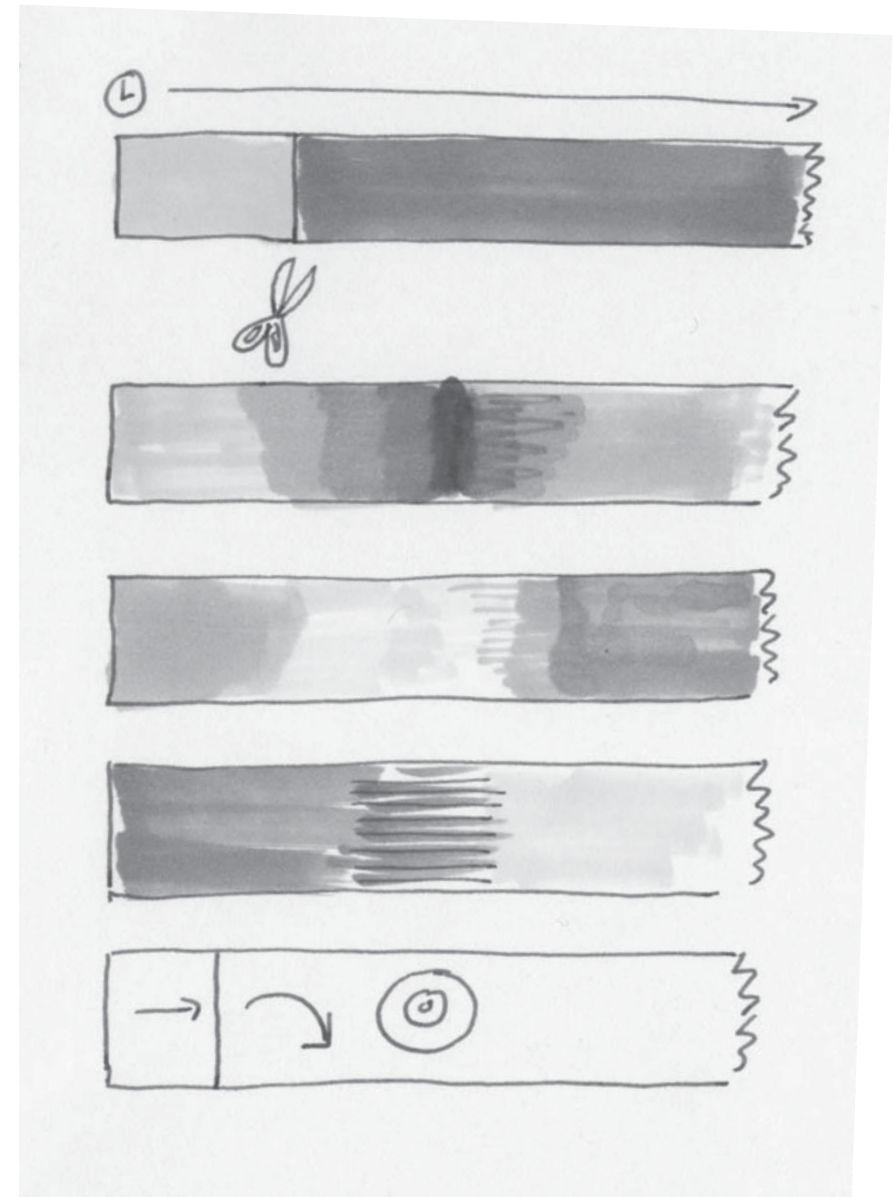


## MODELLE FÜR ZUSAMMENHÄNGE

### Erklärungsmodell für eine zusammenhängende Geschichte

Zuschauer eines Films habe meist den Eindruck, dass der Inhalt des Films zeitlich und räumlich ununterbrochen zusammenhängt, obwohl dieser erkennbar auseinander geschnittenen Fragmenten besteht.

- **Kontinuität des Raumes:** Das beruht auf der Vorstellung einer imaginären Achse, die durch das Bild läuft. Meist verläuft sie zwischen zwei Personen. An diese Achse laufen die Bewegungen und Blickrichtungen der Charaktere entlang. Idealerweise überquert die Kamera die Achse nicht.
- **Betrachter Blickrichtung:** Alle Bilder auf einer Seite der Achse können problemlos zusammengeschnitten werden ohne dass der Eindruck von Kontinuität verloren geht (z.B. beim Shot-Gegenshot). Diese Blickwinkel-Änderungen entsprechen denen eines Theaterbesuchers entsprechen und erscheinen realistisch.
- **Bewegung:** Bewegungsrichtungen werden im Sinne von Kontinuität beibehalten (Personen gehen entweder nach links oder nach rechts, bei beiden Richtungen treffen sie sich oder gehen auseinander). Bei einem Achsensprung erscheint die Bewegung unlogisch - die gleiche Person kommt von rechts und links (so als würde man auf einer Bühne auf die andere Seite springen).
- **Kausalzusammenhänge:** Eine Handlung pflanzt sich scheinbar nach den üblichen Kausalzusammenhängen von Raum und Zeit fort – aus einer objektive oder unbeteiligten Perspektive und visualisiert durch ritualisierte Abfolge von Einstellungen (Totale („Establishing shot“), Halbtotale, Halbnah, Nah, Detail.)
- **Vermeidung eines Schnitts:** Aus verschiedenen Einstellungstypen wie Nah-, Halb-, Totalnahaufnahme, Totale, Unter- und Obersicht werden innerhalb einer Einstellung aufgeführt.
- **Anschlusschnitte:** Schnitte werden der „normalen“ Raum-Zeit-Wahrnehmung angepasst.





## TRANSITIONEN

Die Transitionen bezeichnen die Übergänge zwischen zwei Shots.

### Harter Schnitt

Wechsel ohne Übergang

### Ablende (fade-out)

Eine Ablende ist eine allmähliche Verringerung der Blendenöffnung, bis das Bildschwarz (aber nicht unbedingt schwarz) wird.

### Aufblende (fade-in)

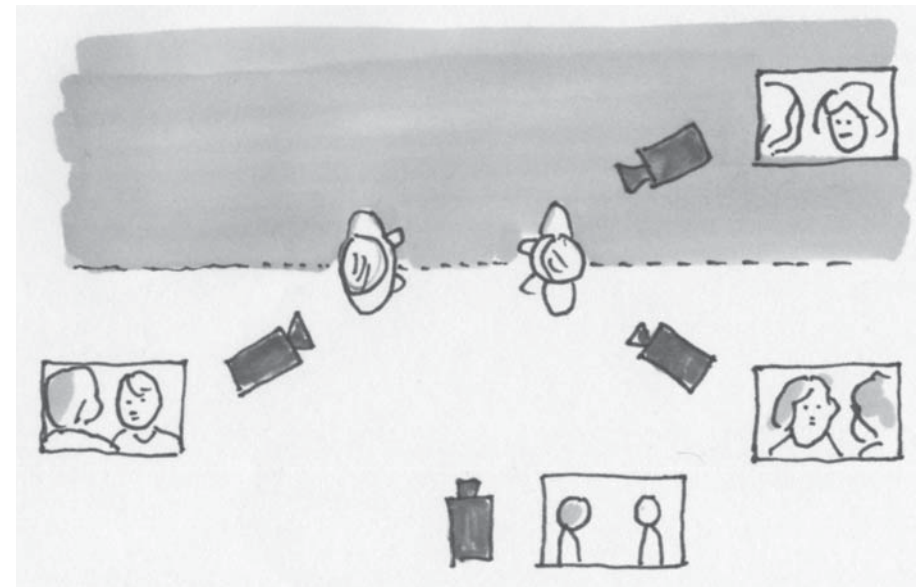
Eine Aufblende ist das genaue Gegenteil – die sich langsam öffnende Blende manifestiert sich als langsam aus Schwarz aufscheinendes Projektionsbild.

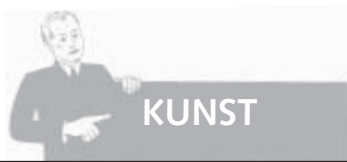
### Überblendung (dissolve)

Eine Überblendung ist eine Kombination aus beiden: Das erste Bild wird ab-, das zweite aufgeblendet.

### Weitere Verfahren

Schiebe-, Wisch-, Fett-, Rauch-, Iris- und andere Blenden.





## BILDICHE SCHEMATA

Das Kino steht vor der Schwierigkeit, dem Zuschauer von nur einem einzigen Blickpunkt aus alles Notwendige zu zeigen.

Vorlage: Das Kino hat eine ganze Reihe bildlicher Schemata aus der Geschichte der bildenden Künste und aus der Theatertradition und aus der Literatur übernommen.

### Anordnungsschemata - die Motive werden platziert:

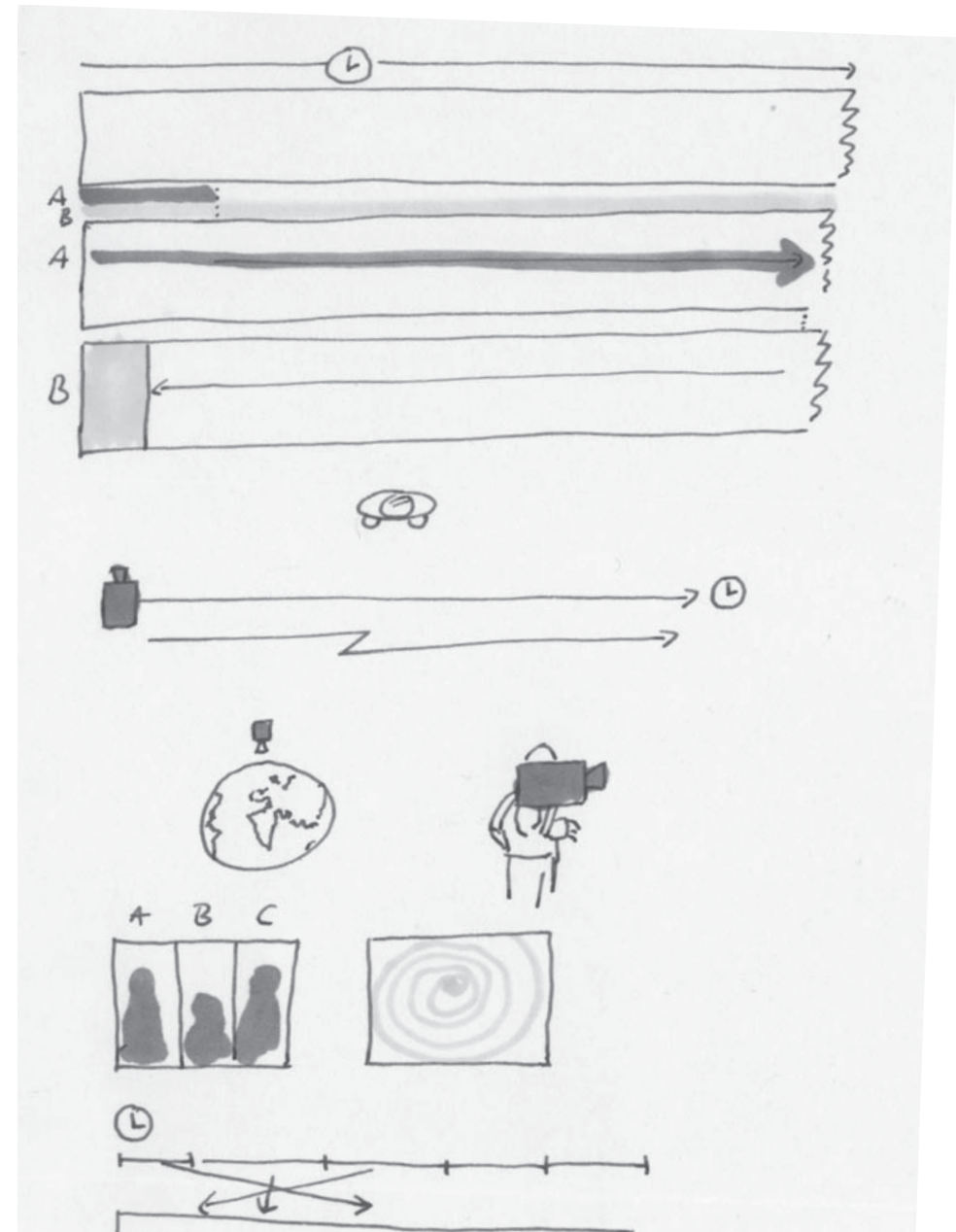
- in einem tiefen Raum, in dem die Motive tiefengestaffelt angeordnet sind (entsprechend der Abbildungsoptik des Films);
- in einer bildparallelen Inszenierung - dem Zuschauer wird von einem einzigen Blickpunkt aus alles gezeigt, was von Bedeutung ist (Motive nebeneinander).

### Organisation der Bewegung im Bildraum - wandernde Motive:

- Bewegung aus dem Hintergrund in den Vordergrund - das symbolisiert in der Regel die Erwartung eines Ereignisses (Nutzung von Diagonalen und Parallelbewegungen)
- Bewegung aus dem Vordergrund in den Hintergrund - symbolisiert in der Regel den Abschluss eines Ereignisses
- Bewegungen innerhalb des gefilmten Raumes: z.B. eine Bewegung hin zur Kamera, ein Handlungsmoment im Vordergrund, dann eine Bewegung weg von der Kamera (die Aktion wird in den Aufmerksamkeitsbereich des Zuschauers gerückt).

### Auftritte und Abgänge

- Aus der Theatertradition werden die Abgänge von links und rechts in den Bildrahmen übernommen, eingeleitet entweder durch den Eintritt oder Austritt der Person in den bzw. aus einem festen Bildrahmen (in den Raum eines eher unpersonellen Erzählers) oder durch einen Schwenk, der eine „neue“ Person erfasst (in den „Erzählraum“ eines eher personellen Erzählers, kann z.B. einer Person folgen).





## KAMERATECHNIKEN + SPEZIALEFFEKTE

### Zeitlupe + Zeitraffer

- Zeitlupe bedeutet, dass sich die Bildmotive ganz langsam bewegen; beim Zeitraffer ist es umgekehrt.

### Zeichentrick-Passagen

- Derartige Passagen haben gewissermaßen epischen Charakter.

### Slam camera- eine Kamera, die sich schnell bewegt

- Das erhöht die Bilddramatik.

### Whamo-camera, - eine Kamera, die sich extrem schnell bewegt

- Gesteigerte Bilddramatik und Vermittlung von extremer Schnelligkeit.

### Extremzoom

- Z.B. aus den Wolken herab in die Stadt in ein Haus, auf einen Tisch, meist mit hoher Geschwindigkeit.

### Steadicam

- Die Steadicam, auch Schwebestativ oder (nicht-lizenziert) Steadycam genannt, ist ein komplexes Halterungssystem für tragbare Film- und Fernsehkameras, das verwacklungsarme Bilder von einem frei beweglichen Kameramann ermöglicht, ermöglicht das „Nachfühlen“ von Bewegung.

### Splitscreen

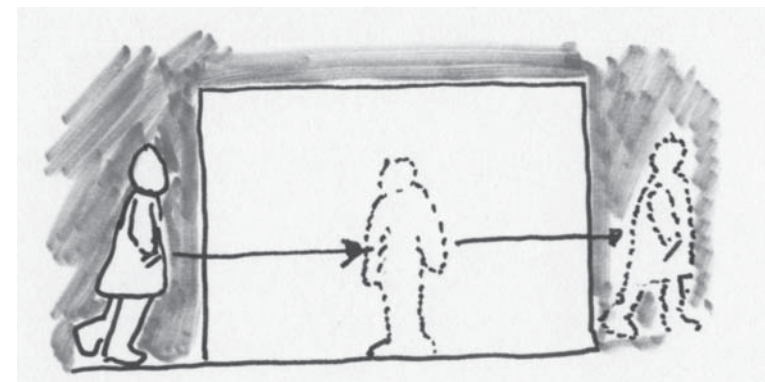
- Split Screen oder Bildschirmaufteilung (wörtlich geteilter Bildschirm) ist eine in visuellen Medien verwendete Technik, die das Bild in zwei (oder mehr) Bereiche aufteilt, um zwei Handlungen oder Bilder gleichzeitig zu zeigen

### Lash-forwards

- In der Literatur und im Film bezeichnet Vorausblende (auch Prolepse oder Prospektive) eine nicht-lineare, nicht-chronologische Erzähltechnik.

### Verzerrungen und Verfärbungen

- Durch Glas und Zerrlinsen vor der Kamera (ersetzt komplizierte Szenen)



## ORGANISATION DURCH MONTAGE

### Montage allgemein

Durch die Montage kann man die Performance der Schauspieler aus kleinen Teilen zusammenfügen, und es ist möglich, in der Postproduktion noch Änderungen vorzunehmen. Auch beschleunigt die Montage das Tempo eines Films.

### Unsichtbare Montage

Aufgabe des Schnitts ist hier eine möglichst flüssige, sinnfällige und nicht spürbare Montage der Einstellungen, ein unsichtbarer Schnitt.

### Parallelmontage

Eine gleichzeitig an verschiedenen Orten stattfindenden Handlungen wird gezeigt. Das erlaubt verschachtelte Erzählstränge.

### Alternierende Montagen

Es wird von einer Szene auf eine andere in Nahaufnahme und dann wieder zurück auf die ursprüngliche Szene geschnitten - die Verkettung der benachbarten Räume und das Zeigen gleichzeitiger Handlungen im Vorder- wie tieferen Hintergrund (einfachste Form: jump cut)

### Analytische Montage

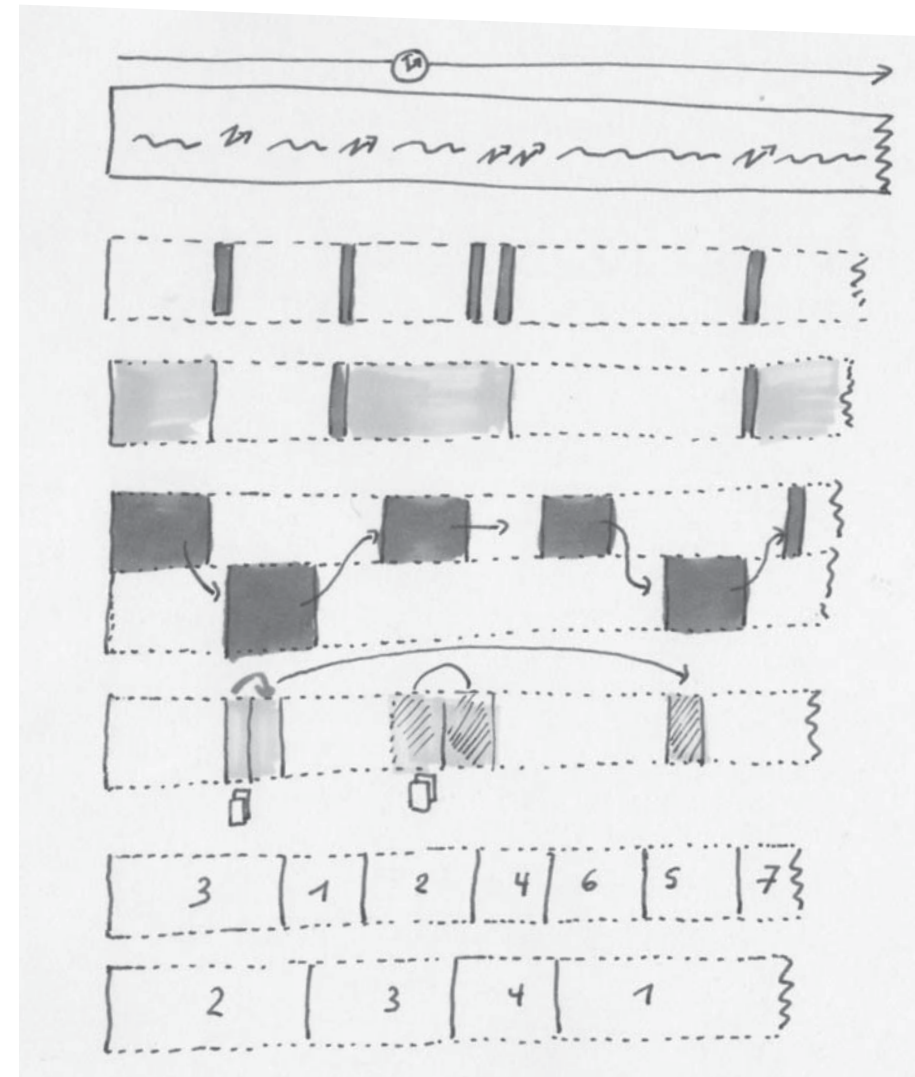
Mit den Schnitten werden stückweise Details eingeschoben. Wird von einer näheren zu einer weiteren Einstellung oder umgekehrt geschnitten, spricht man von einer analytischen Montage (Kamera bleibt auf einer Linie)

### Konstruktive Montage

Das sind Sequenzen, die die Handlung unterbrechen und mit möglichen Assoziationen unterfüttern.

### Rhythmische Montage

Es handelt sich hier im Allgemeinen um Einzelbildeinstellungen (oneFrame-shots), das heißt, jede Einstellung hat nur die Dauer eines Filmbildkaders, und das intensiviert die rhythmische Dynamik des Films ungeheuer.





## SCHNITTTEMPO UND ZEITRICHTUNG

### Langsame Schnitte

- Jeder Film (oder auch Schauspiele) baut Spannung auf, indem ruhige und aktive Passagen einander abwechseln; mit langsamen Schnitten versuchen Regisseure möglichst viel von dieser ursprünglichen Spannung zu erhalten.

### Schnelle Schnitte

- Viele Regisseure verzichten auf die ruhigen (stationary) Einstellungen mit Kamera- und Figurenbewegung und arbeiten statt dessen mit schnellen Schnitten - durchschnittliche Einstellungsdauer zwischen 6 und 8 Sekunden.

### Schnelle Schnitte aus verschiedenen Positionen

- Durch den Schnitt aus einer Reihe verschiedener Kamerapositionen aus drei oder vier verschiedenen Winkeln werden meist Actionelemente akzentuiert - die durchschnittliche Einstellungsdauer beträgt weniger als eine Sekunde.

### Wiederholungen

- Dieselbe Information wird wiederholt, z.B. in zwei Einstellungen; das dient meist der Beschleunigung des Spieltempos.

### Zeitebene wird beibehalten

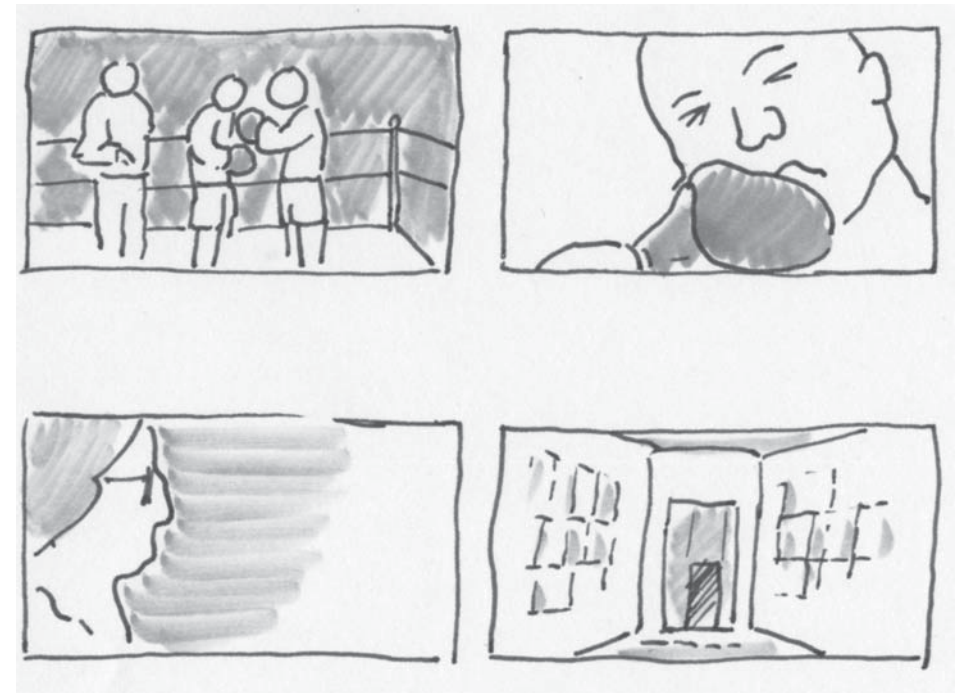
- Der Film läuft entsprechend der vergehenden Zeit; es gibt keine Zeitsprünge.

### Rückblende

- Das ist Methode des narrativen Films, ein Wechsel in der Zeitebene zurück, oft per Trickblende (Überblendungen, Wischblenden, Unschärfenblenden) deutlich gemacht.

### Flashforward (Vorausdeutung)

- Vorwegnahme von Zukünftigem, funktioniert formal wie der Flashback, ist meist nur durch zusätzliche Zeitangaben zu vermitteln



## ORIENTIERUNG DURCH POINT OF VIEW

Hier ist der Wahrnehmungstandpunkt des von der Kamera Gezeigten gemeint. Dieser kann objektiv sein (an keine Figur des Films gebunden) oder subjektiv, (an die Wahrnehmungsperspektive einer Person gebunden).

### Objektive Shots

- Establishing Shots: Film oder Szenen beginnen häufig mit einem establishing shot z.B. eines Raumes, in dem die Handlung stattfindet.
- Reestablishing Shots: Film oder Szenen enden häufig mit einem reestablishing shot z.B. eines Raums, in dem die Handlung stattfand.

### Subjektive Shots

- Der Kamerastandort ist der Standort einer Figur, deren Blick die Kamera simuliert (z.B. der Blick durch ein Schlüsselloch).
- Die Kamera macht scheinbar die gleichen Bewegungen wie der Protagonist.
- Bei der Point-of-View-Shot Einstellung wird eine Figur gezeigt, die ihren Blick auf etwas außerhalb des Kadrs richtet. In der nächsten Einstellung zeigt die Kamera, worauf der Blick gerichtet war.

### Gebräuchliche Aufnahmetypen in konventionelle Filmen

- Von einem establishing shot aus in eine Naheinstellung.
- Schuss/Gegenschuss-Aufnahme,
- Von einer Naheinstellung in eine Totale (mastershot)
- Von einem establishing shot aus in eine Naheinstellung, dann zurück in eine Totale (analytische Montage).

### Shots, Räume und Blickwinkel

Über den gezielten Umgang mit dem Blickwinkel besteht die Möglichkeiten, Handlung und Wissen der Figuren miteinander zu koordinieren. Die Shots können:

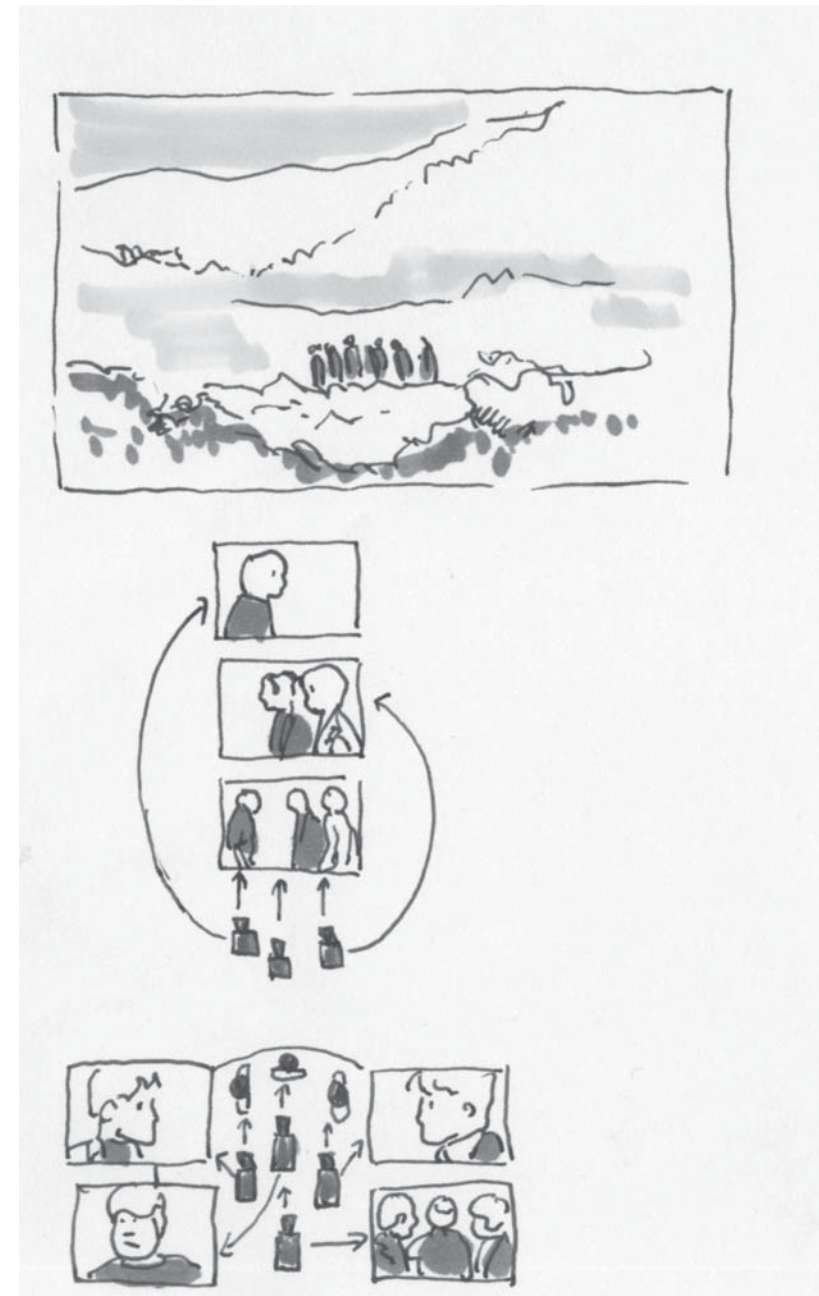
- den Blickraum einer Person erfassen (endet z.B. im Bild),
- den talking room einer Person erfassen (z.B. mit Dialogpartner),
- den walking room einer Person erfassen (Bewegung ohne Schwenk),
- die Konstellationen der Filmfiguren zueinander über Blickziele definieren,
- den Blickwinkel der Figuren übernehmen (z.B. häufig bei einer Kameraführung mit Steadicam).

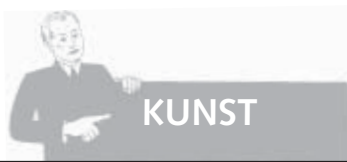


## KADRIERUNG

Das Ziel einer Kadrierung ist es, ein strukturiertes und klar geordnetes Bild zu schaffen. Hauptmotive sollten meist klar voneinander getrennt werden und über genügend Bildraum verfügen; es wird auch festgelegt, was im Anschnitt ist. Durch die Anordnung der Motive wird die Wirkung der Shots bestimmt. Die Protagonisten bewegen sich innerhalb der Kadrierung und die Kamerabewegung ist auf sie abgestimmt (so fährt z.B. die Kamera parallel zur Handlung, um alles in die Kadrierung einzuschließen).

- Typ 1: lange Einstellung mit Kamerabewegungen.
- Typ 2: Zoom-Objektive und fließende Kamera- und Figurenbewegung
- Typ 3: Zusätzlich Betonungen durch eine plötzliche Schärfenebenenverlagerung. Die Kamera pendelt zwischen Orten hin- und her, für den Betrachter ohne Schnitte).





## HERVORHEBUNGEN IM RAUM

### Kamerablick und „Bühne“

- Durch das Objektiv sieht man den Raum in Form einer visuellen Pyramide, die sich mit zunehmender Tiefe sowohl der Breite als auch der Höhe nach erweitert. Hierin spielt sich die Handlung des Films ab.

### „Bühne“ und Zuschauer

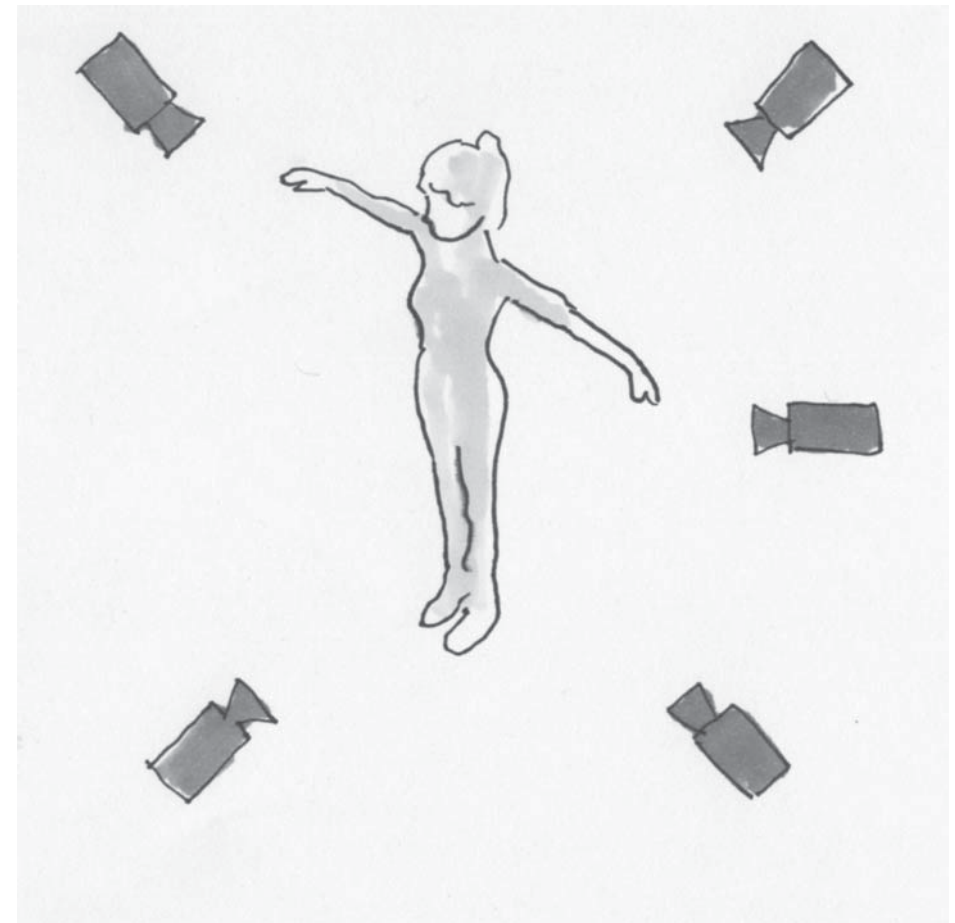
- Das Kameraauge kann einen Gegenstand ab einer bestimmten Nähe zum Objektiv nicht mehr deutlich genug erfassen. Die Schauspieler können also nur bis zu einem gewissen Punkt an die Kamera herankommen, wenn das Bild nicht ungenau werden soll und müssen sich bewegen, um im Raum der visuellen Pyramide füreinander Platz zu machen.

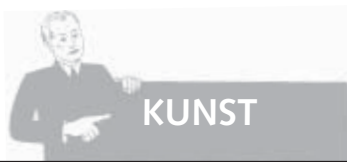
### Vordergrund-Hintergrund - Inszenierung

- Vorder-Hintergrund-Interaktion: Personen laufen aus der Ferne in den Vordergrund. Häufig werden Szenen in der Tiefe inszeniert, man sieht die „Szene“ nach vorne kommen. Die Grundregel ist, je näher der Kamera, desto wichtiger sind die Elemente - je weiter entfernt, desto weniger wichtig. Das Ereignis beginnt häufig in der Tiefe und rückt dann in den Vordergrund, zieht so die Aufmerksamkeit auf sich.

### Tiefeninszenierung und Personenanordnung

- Anders als im Theater kann man beim Film die Figuren im Raum präzise anordnen. Wenn man z.B. zwei Figuren etwa schräg hintereinander stellt, bedarf es nur eines kleinen Schritts der einen, um die andere zu verdecken.





## BLICKWINKEL

### Brennweiten

- Durch Objektiven unterschiedlicher Brennweite kann man unterschiedlich große Bildräume erfassen (Weitwinkel: einen ganzen Raum, Teleobjektive stellen Details vergrößert dar).

### Mit einer Kamera filmen

- Man kann mit einer einzigen Kamera filmen und bekommt dadurch ein sehr geschmeidiges, flüssiges Produkt.

### Mit mehreren Kameras in „Normalsicht“ aufnehmen

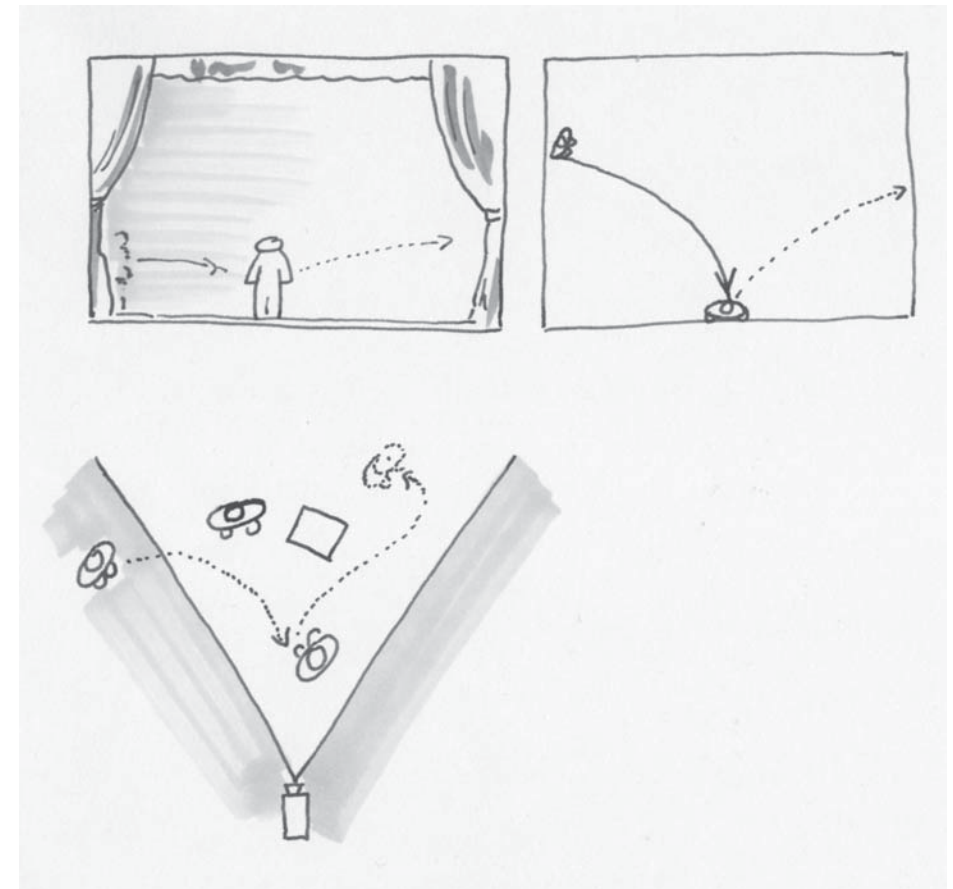
- Man positioniert mehrere Kameras, um mit ihnen die Handlung einzufangen. Die Schnitte müssen nur auf den Tonstreifen abgestimmt werden - häufige Rekadrierungen und kleine Kameabewegungen sind vorherrschend.

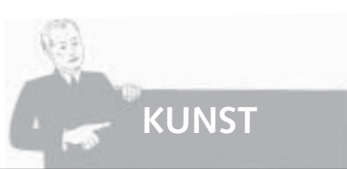
### Aus verschiedenen Blickwinkeln filmen

- Die Beziehung der Figuren oder Requisiten zueinander oder zum Raum z.B. ihr Aussehen aus verschiedenen Blickwinkeln können für visuelle Dynamik genutzt, vor allem, wenn sie sich bewegen. Die Kamera kann praktisch überall sein und z.B. auch die Perspektiven einzelner Darsteller auf das gleiche Phänomen zeigen.

### Zusammenhänge der einzelnen Blickwinkel und Filmsprache

- Aus der Mischung von Montage, Kamerabewegung, Tiefeninszenierung, Bewegung der Personen hat sich eine Art Filmsprache entwickelt.





## WEITERE HERVORHEBUNGEN

### Durch Schärfentiefe

- Durch statische Schärfentiefe: der Tiefe nach gestaffelt werden einzelne Objekte hervorgehoben (Vorder-, Mittel- und Hintergrund - z.B. eine Person im Vordergrund scharf, der Hintergrund unscharf),
- Durch dynamische Schärfentiefe wird diese auf unterschiedliche Motive verlagert, z.B. vom Vorder- auf den Hintergrund;

### Durch Statik/Bewegung

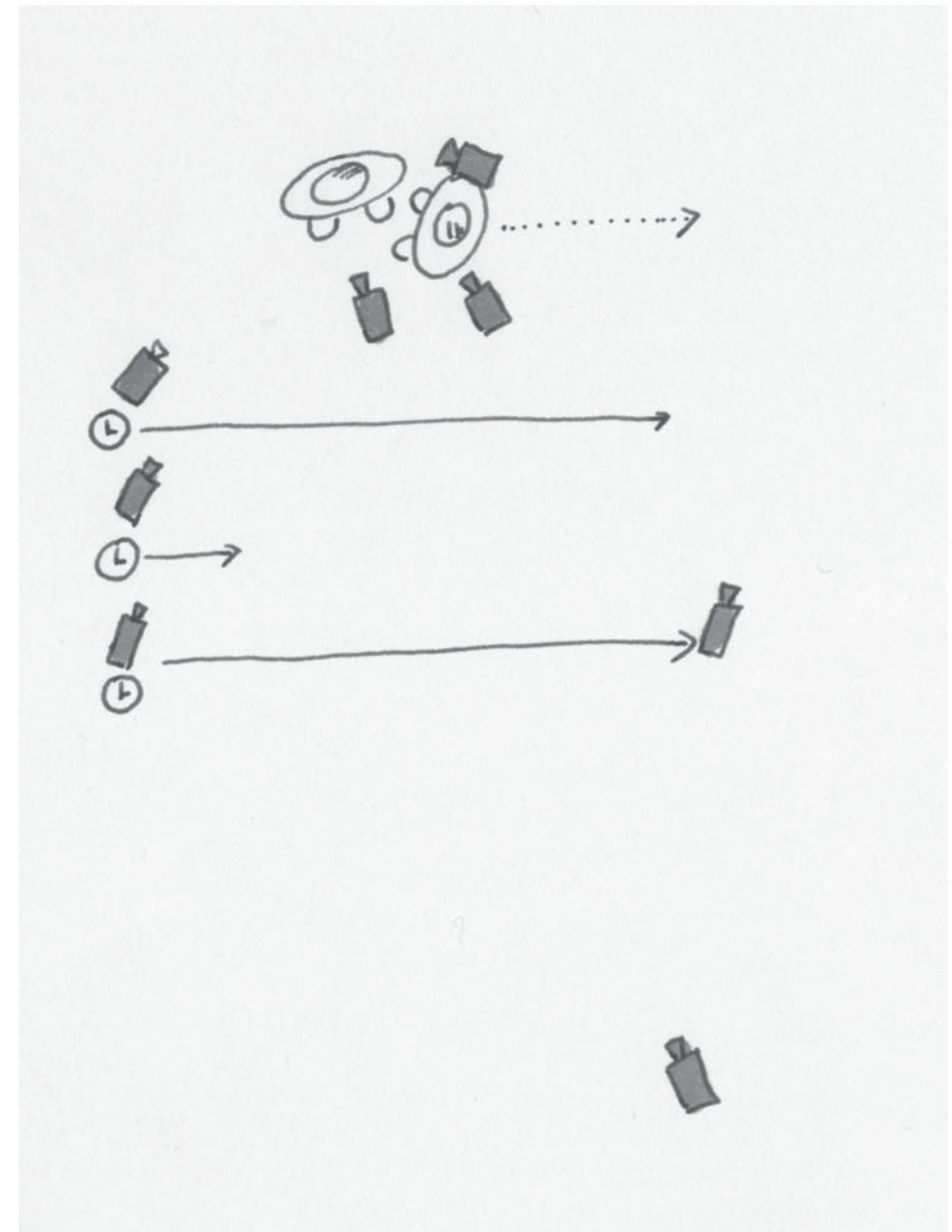
- Einzelne Elemente bleiben statisch, andere dynamisch (z.B. bewegt sich eine Person durch eine „statische“ Menge).

### Durch Montage

- Die Montage wird zu einem Mittel, etwas hervorzuheben. Wenn z.B. von einer halbnahen Einstellung auf eine Naheinstellung umgeschnitten wird, kann so die Reaktion eines Zuhörenden gezeigt werden. Schlüssel-momente einer Handlung oder eines Dialogs können so betont werden.

### Durch kompositorische Elemente

- Insbesondere bei schnellen Schnitten oder bei vielen ähnlichen Motiven muss eine Einstellung relativ einfach und leicht lesbar sein. Der Blick des Zuschauers kann gesteuert werden, beispielsweise durch farbige Hervorhebungen, zentrale Anordnungen, dramatischen Schlüsselbereiche durch Naheinstellungen. Weitere Elemente sind Licht, Linien usw.





## SHOT-TYOLOGIEN & WIRKUNGEN

### Lange Shots

- Bei langen Einstellungen und wenig Kamerabewegungen steht die Kontinuität erster Stelle.

### Andauernde Shots (sustained)

- Bei lang andauernde Einstellungen, die Naheinstellungen umgehen und stattdessen auf Bewegungen ausweichen geht es häufig um den Ausdruck innerer Zustände.

### Kurze Shots

- Durch die Möglichkeit, kurze Einstellungen mit synchronem Ton zu drehen, ergeben sich neue Möglichkeiten, hier kann vor allem Dynamik und auch Rhythmus visualisiert werden.

### Shottypen für nahe Motive

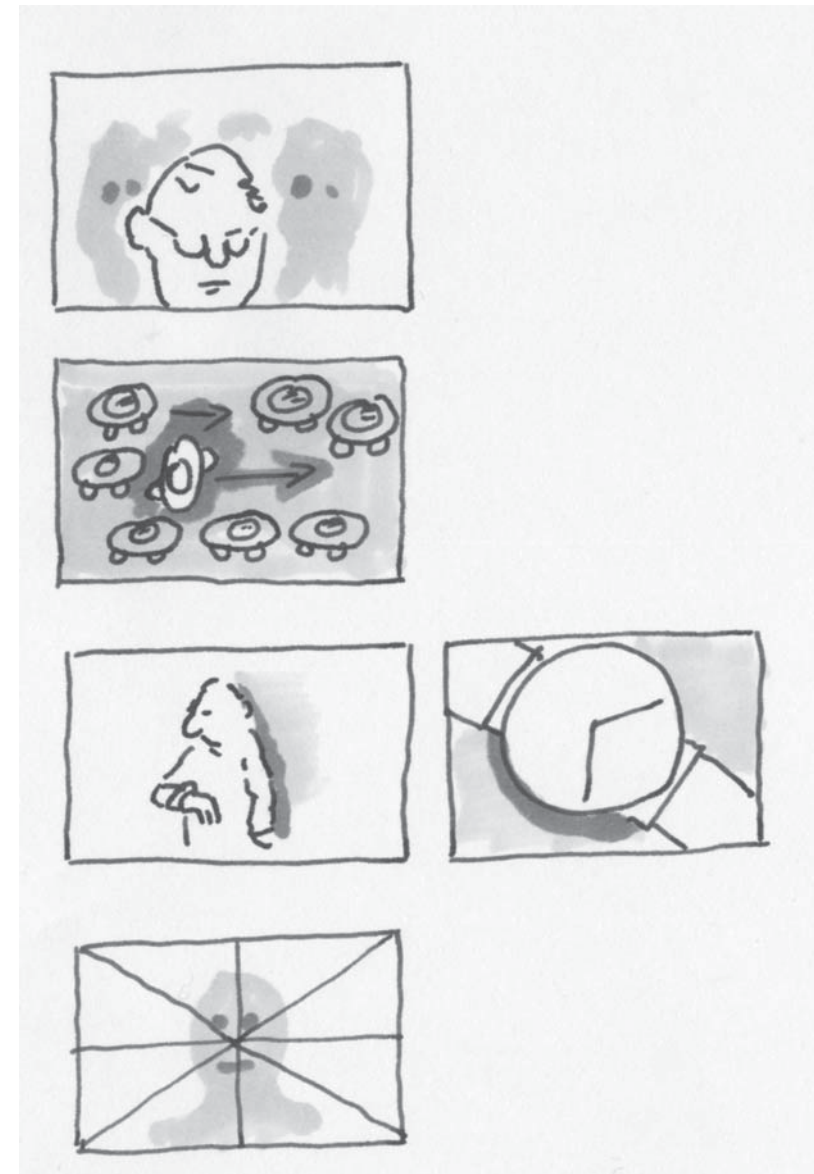
- Single shot bis Group-Shot (eine oder mehrere Personen) - wird meist für Dialoge benutzt. Hierzu gehören alle Arten von Nahaufnahmen.
- Der „reaction shot“ ist eine Aufnahme eines oder mehrerer Schauspieler, die zeigt, wie diese auf eine vorherig gezeigte Aktion reagieren.
- In der Ausformung Schuss-Gegenschuss werden die Darsteller während ihres Dialoges abwechselnd gezeigt.

### Shottypen für weiter entfernte Motive

- Ein establishing shot (master shot) ist häufig eine Totale. Der Ort der Handlung soll vorgestellt werden. Das dient der räumlichen und zeitlichen Orientierung des Zuschauers.
- Im Verlauf einer Szene kann auf diese Raumsicht zurückgegangen werden: ein re-establishing shot. Nun kann ein Wechsel der Position der Akteure vorgenommen werden.

### Personalisierte shots

- Untersicht und Top Shot vermitteln persönliche Sichtweisen (z.B. Bedrohung)
- Ein Point-of-View-Shot (subjektive Kamera) ermöglicht den Zuschauern einen Blick durch die Augen einer Figur; eine sehr subjektive Einstellung.





## KAMERABEWEGUNGEN

### Raumeerschließung allgemein

- Die Kamerabewegung gestattet uns, verschiedene Aspekte desselben Motivs zu sehen, das heißt, mit der Bewegung der Kamera können wir es von der Seite, von vorn, von hinten sehen - eine dreidimensionale Qualität.
- Wenn die Kamera im Kreis bewegt wird, gestattet dies in der Regel einen umfassenderen Blick auf das Motiv.

### Vorwärts-Rückwärts

- Vorwärts- und Rückwärtsbewegung der Kamera wird häufig zur Einrahmung benutzt (z.B. rein in den Raum - establishing shots - , weitere Shots, raus aus dem Raum - reestablishing shots). Die Kamera bewegt sich so in den Raum, wo sich die Handlung entwickeln wird, wo die dramatischen Ereignisse stattfinden und zieht sich wieder aus ihm zurück.

### Begleitung von Figuren

- Die Kamera kann eine Figur von Handlungsort zu Handlungsort begleiten; dies muss nicht nur fließend und fortlaufend sein, die Kamera kann auch mit der Person anhalten, verweilen und dann die Bewegung zu einem anderen Punkt fortsetzen.

### Kamerabewegung und Handlungsstränge

- Die Kamerabewegungen kann sich an verschiedene Handlungsstränge anheften und so verschiedene Figuren miteinander verknüpfen; sie ermöglicht es so auch, Figuren in verschiedenen Räumen miteinander zu verbinden.
- Die Bewegungsmuster können unterstrichen werden, indem die Kamera bestimmte Ausschnitte einfängt und betont. Der Zuschauer kann so die Entwicklung von Ereignissen verfolgen (z.B. Schnelligkeit oder Trunkenheit als subjektive Kamera).

### Pointierte Kamera

- Die Kamera betrachtet den Raum und zieht etwas heraus (z.B. über Zoom), und setzt es anders wieder zusammen; das ist auch innerhalb einer einzigen Kadrierung möglich.

