

M.Sc.Tobias Pfaff © 2021

Version 0.1 – 02.03.2021

Übersicht zur Filmgestaltung

(Wer Tippfehler findet, darf sie behalten ;))

Vorwort

Diese kurze Abhandlung soll als Übersicht zur Produktion eines Films dienen. Sie beschreibt die Palette der Stilmittel des Films zur Darstellung von Inhalten sowohl für fiktionale als auch dokumentarische oder didaktische Filme. Dabei sollte beachtet werden, dass nicht so sehr eine hervorragende Technik einen „guten“ Film auszeichnet sondern wie die Stilmittel des Filmhandwerks eingesetzt wurden um den Betrachter zu interessieren. Im Idealfall sollte der Betrachter sich auch dann bei einem Film nicht langweilen, wenn er ihn zum zweiten mal ansieht. Viele Stilmittel wie z.B. die subjektive Realität sind oft nicht intuitiv. Man kann sich ihnen nur mit einiger Erfahrung nähern. Die Wirkung eines Films sowie die Vermittlung seines Inhalts dürfen nicht mit Vorträgen, Vorführungen oder Theater verwechselt werden! Durch die recht hohe Abstraktion des Films den Betrachter mittels Bildperspektiven durch die Szene zu leiten, führt beim Betrachter zu einer vollkommen anderen Rezeption. Dies muss unbedingt bei der Produktion des Films beachtet werden. Ein früher Leitsatz des Filmhandwerks lautet daher:

Die Story eines Films muss in einem Satz erzählbar sein.

Komplexere Inhalte lassen sich mit einem Film also nicht darstellen. So umfasst der beschreibende Satz „Zwei Freunde tragen einen Ring auf einen Vulkan und werfen ihn dort hinein“ einen bekannten Dreiteiler mit nahezu epischen Ausmassen.

Ebenso ist es fast unmöglich „innere Handlung“ zu visualisieren. Der Film erzählt, was man beobachten kann. Idealerweise hat das gesprochene Wort im Film eine sehr untergeordnete Bedeutung. Einzige Ausnahme ist das Interview.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2
1. Beleuchtung.....	6
1.1. Das Führungslicht.....	6
1.2. Rembrand-Beleuchtung.....	6
1.3. Loop-Lightning.....	6
1.4. Split-Light.....	6
1.4.1. Schachbrett-Licht.....	7
1.4.2. Broat-Light.....	7
1.4.3. Short-Light.....	7
1.5. Frontal-Licht (Flat-Light).....	8
1.6. Schmetterling bzw. Parmount-Beleuchtung.....	8
1.7. Aufhelllicht.....	8
1.8. Abschattung.....	8
1.9. Spitz-Licht.....	9
1.10. Dreipunkt.....	9
1.11.1. High-Key-Lightning.....	9
1.11.2. Low-Key-Lightning.....	9
1.12. Farbstimmung.....	10
1.13. Farbkontraste.....	10
1.14. Lichtquellen-Fläche.....	10
1.15. Farbtemperatur.....	11
1.16. Glanzpunkt-Licht.....	11
1.17. Lichtquellen als Ambient-Light.....	11
1.18. Natürliches Licht.....	12
2. Schnitt.....	13
2.1. Eröffnungstotale.....	13
2.2. Einführung in die Szene.....	13
2.3. Schnitt bei Aktion.....	13
2.4. Schnitt über vollem Schirm.....	13
2.5. Peitschenschnitt.....	14
2.6. Harter Schnitt.....	14
2.7. Aus-Einblende.....	14
2.8. Überblende.....	15
2.9. Animationsschnitt.....	15
2.10. Schnittgeschwindigkeit.....	15
2.11. Objektpositionen bei Schnitt beibehalten.....	16
2.12. Assotiationsschnitt.....	16
2.13. Parallelschnitt.....	16
2.14. Indirekte Kamera.....	17
2.15. Fortführung der Bewegung.....	17
3. Kameraführung.....	19
3.1. Statisch.....	19
3.2. Schwenk horizontal/vertikal.....	19
3.3. Schwenk aus dem Himmel bzw. vom Boden.....	19
3.4. Reinfahrt.....	20
3.5. Rausfahrt.....	20
3.6. Parallelfahrt.....	20
3.7. Vertikalfahrt.....	20

3.8. Folgen.....	21
3.9. Vorausgehen.....	21
3.10. Umkreisung u. Schraubfahrt.....	21
3.11. Subjektive Kamera.....	22
3.12. Freie Kameraführung.....	22
3.13. Zoom.....	22
3.14. Hitchcock-Zoom (oder Dolly-Zoom).....	23
3.15. Steady-Cam & Gimbal.....	23
4. Ton.....	24
4.1. Szenenüberschneidung.....	24
4.2. Tonüberblendung.....	24
4.3. Bewegungsgeräusche.....	24
4.4. Stereo / Souround.....	25
4.5. Tonspuren.....	25
4.6. Schnitt im Musiktakt.....	25
5. Kamera.....	26
5.1. Shutter-Speed.....	26
5.2. Brennweite.....	26
5.3. Öffnung.....	26
5.4. Bildrate.....	27
5.5. Bildausschnitt, 1/3-Regel und goldener Schnitt.....	27
5.6. Cine-Look.....	28
5.7. Bildkomposition und Kardierung.....	28
5.7.1. Perspektiven – Aufsicht/Untersicht.....	28
5.7.2. Bildwinkel von Totale zu Nah.....	28
5.7.2.1. Totale und Panoramashot.....	28
5.7.2.2. Halbtotale.....	29
5.7.2.3. Amerikanische Einstellung.....	29
5.7.2.4. Halbnah.....	29
5.7.2.5. Nah.....	30
5.7.2.6. Gross.....	30
5.7.2.7. Detailaufnahme.....	30
5.7.2.8. Italienische Aufnahme.....	30
5.8. Schärfeebenen.....	31
5.9. 180°-Regel.....	31
6. Tricks.....	32
6.1. Chroma-Key.....	32
6.2. Schwer realisierbare Effekte.....	32
6.3. Stopmotion.....	33
7. Dramaturgie.....	34
7.1. Die Story.....	34
7.2. Überraschungseffekte.....	34
7.3. Dramaturgische Verzögerung des Erwarteten.....	34
7.4. Kontraste in Handlung und Personen.....	35
7.5. Informations-Vorsprung und Mangel des Zuschauers gegenüber des Protagonisten.....	35
7.6. Subjektive Realität.....	35
7.7. Dialoge und Moderation.....	36
8. Vom Exposé zum Drehbuch.....	38
8.1. Die „Story“.....	38
8.2. Exposé.....	38

8.3. Treatment.....	38
8.4. Drehbuch.....	38
8.5. Das Storyboard.....	40
Quellenverzeichnis.....	40

1. Beleuchtung

1.1. Das Führungslicht

Beschreibung: Die Hauptbeleuchtung (grösste Beleuchtungsstärke am Objekt) ist das Führungslicht.

Umsetzung: Das Führungslicht kommt in der Regel eher aus vorderen Richtungen jedoch in der Regel nicht frontal um durch Schatten Raumtiefe zu erzeugen und ist oft recht weich. Ist es doch frontal (oft als Ringlicht um die Kamera, → Frontal-Licht) wirkt das Gesicht sehr glatt und weich. Es wirkt dann verjüngend und schmeichelhaft – oft für Beauty-Shots oder Youtube-Videos. Selten wird es dann noch mit anderen Quellen kombiniert (→ Dreipunkt).

Wirkung: Das Führungslicht stellt die Person oder das Objekt deutlich daroder setzt sie von anderen Inhalten ab. Besonders bei einer Beleuchtung von unten ist die Wirkung dann sehr gruselig.

Besonderheiten: Kann aus verschiedenen Beleuchtungstypen bestehen. Zu hohe oder zu niedrige Positionierung kann deutliche Schattenbereiche im Bereich der Augen hervorrufen. Das sollte vermieden werden, wenn es nicht explizit gewünscht ist (Gruselwirkung)

Beispiel:

1.2. Rembrandt-Beleuchtung

Beschreibung: Es bildet sich ein Lichtdreieck auf der Schattenseite des Gesichts.

Umsetzung: Die Beleuchtung kommt von vorne-seitlich leicht erhöht.

Wirkung: Stark plastisch, jedoch werden Falten betont.

Besonderheiten: Gut für Charakter-Darstellung geeignet

Beispiel:



1.3. Loop-Lighting

Beschreibung: Die Beleuchtung ist etwas spitzwinklicher zur Kamera orientiert wie bei der → Rembrandt-Beleuchtung und das Lichtdreieck nach unten geöffnet.

Umsetzung: Die Beleuchtung kommt mehr von vorne als seitlich leicht erhöht.

Wirkung: Stark plastisch, wirkt Gesichtsverlängernd.

Besonderheiten: Gut für Charakter-Darstellung geeignet

Beispiel:



1.4. Split-Light

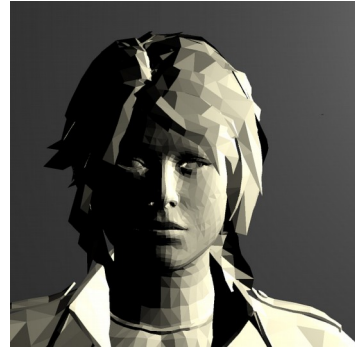
Beschreibung: Das Gesicht trennt sich streng in einen vollkommenen Schattenn- und Beleuchtungsteil.

Umsetzung: Die Beleuchtung kommt von seitlich ggf. leicht erhöht. Der Winkel zwischen optischer Achse und Beleuchtungsachse ist ca. 90°.

Wirkung: Geheimnisvoll, leicht undeutlich und maskulin.

Besonderheiten: Muss stark inhaltlich (Lichtquellen im Bild) motiviert sein. Die Beleuchtung ist im Ungleichgewicht

Beispiel:



1.4.1. Schachbrett-Licht

Beschreibung: Eine Variation des → Split-Light, wobei der hintergrund der beleuchteten Seite dunkel und der der unbeleuchteten Seite hell ist.

Umsetzung: Die Hintergrund-Helligkeitsverteilung muss separat beleuchtet werden. Und muss inhaltlich glaubwürdig sein (Fenster oder Lichtquellen im Bild etc.)

Wirkung: Wirkt etwas weniger undeutlich und rätselhaft im Vergleich zum → Split-Light. Die gesamte Lichtführung ist ausgeglichener.

Besonderheiten: Kann bei Schwenks nur schwer aufrecht erhalten werden.

Beispiel:



1.4.2. Broat-Light

Beschreibung: Kamera und Lichtquelle haben einen Winkel von 0° zueinander und schauen 45° auf den Protagonisten.

Umsetzung: Die Lichtquelle sitzt über der Kamera oder es wird ein Ringlicht verwendet

Wirkung: Das Gesicht wirkt recht flach aber auch Faltenarm wie beim → Frontal-Licht. Der Schattenbereich kann aber noch sichtbar sein.

Besonderheiten:

Beispiel:



1.4.3. Short-Light

Beschreibung: Kamera und Lichtquelle haben einen Winkel von 90° zueinander und schauen 45° auf den Protagonisten.

Umsetzung: Die Lichtquelle sitzt wie beim → Split-Light zur Kamera und diese blickt ca. 45° auf den Protagonisten

Wirkung: Das Gesicht wirkt dramatisch überzeichnet, die Konturen werden durch einen hellen Saum überbetont.

Besonderheiten:

Beispiel:



1.5. Frontal-Licht (Flat-Light)

Beschreibung: Das Licht kommt direkt von Vorne.

Umsetzung: Die Quelle ist nahe der Kamera oder sogar ein Ringlicht, durch das hindurch gefilmt wird.

Wirkung: Es wird wenig Tiefe erzeugt, Falten verschwinden, sehr glatte schmeichelhafte Wirkung und exotische → Glanzlicher . Reduziert die Dramatik des Beildes. Feminine Wirkung.

Besonderheiten: Empfehlenswert bei Beauty-Shots oder Vlogger-Selfies.

Beispiel:



1.6. Schmetterling bzw. Paramount-Beleuchtung

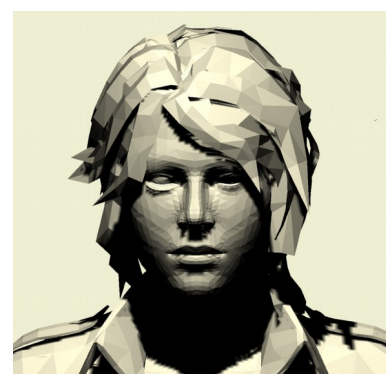
Beschreibung: Die Lichtquelle sitzt frontal höher als beim → Frontal-Licht und erzeugt einen leichten Schatten unter der Nase (entfernt erinnert der an einen Schmetterling).

Umsetzung: Die Lichtquelle ist etwas oberhalb der Kamera positioniert.

Wirkung: Es wird eine ähnlich schmeichelhafte Wirkung wie das → Frontal-Licht erzielt, jedoch mit etwas grösserer Tiefenwirkung. Wangenknochen werden etwas hervorgehoben.

Besonderheiten: Die Schattenwirkung unter der Nase (und oft dann auch untem Kinn) muss mit einem → Aufhelllicht abgeschwächt werden.

Beispiel:



1.7. Aufhelllicht

Beschreibung: Zusätzliche meist flächige Lichtquelle geringer Intensität zur Reduktion von Schatten, wobei die Schatten nicht völlig unterdrückt werden.

Umsetzung: Es kann durch eine sehr flächige Beleuchtung (Softbox oder Schirm) oder durch eine diffuse Reflexionsfläche erzeugt werden.

Wirkung: Es entsteht eine weniger harte Schattenwirkung, die räumliche Wirkung bleibt aber reduziert vorhanden.

Besonderheiten:

Beispiel: Haupt-Licht (Rembrandt) gelb, Aufhelllicht blau



1.8. Abschattung

Beschreibung: Wirken unerwünscht helle Flächen im Set wie ein → Aufhelllicht, können diese mit einer schwarzen Absorberfläche dicht am Objekt reduziert werden.

Umsetzung: Eine schwarze Fläche wird ausserhalb des Bildes dicht ans Objekt gehalten

Wirkung: Reduzierung unerwünschter Schattenaufhellung.

Besonderheiten: Alle matt-dunklen Flächen sind verwendbar.

Beispiel:

1.9. Spitz-Licht

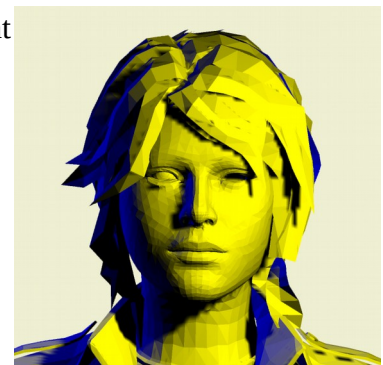
Beschreibung: Es erzeugt ein Gegenlicht.

Umsetzung: Die Lichtquelle ist gerichtet und steht dem Führungslicht oft gegenüber hinter der Person oder dem Objekt.

Wirkung: Sie erzeugt eine beleuchtete Siluettengabe und hellt den Schattenbereich auf bzw. hebt ihn vom dunklen Hintergrund ab.

Besonderheiten: Das Spitz-Licht darf sich gerne in der Farbtemperatur oder gar Farbe (Vorsicht bei → Chroma-Key) vom Führungslicht unterscheiden.

Beispiel: Haupt-Licht (Rembrandt) gelb, Spitzlicht blau



1.10. Dreipunkt

Beschreibung: Die Kombination aus Führungslicht- Fülllicht und Spitz-Licht ergibt das Dreipunkt-Licht.

Umsetzung: Die drei Beleuchtungsarten werden kombiniert.

Wirkung: Das Bild hat keine ganz extremen Kontraste und undeutliche Bildbereiche aber dennoch Tiefe.

Besonderheiten: Es ist schwer diese Beleuchtung mit einem sich bewegenden Protagonisten mitzuführen. Es eignet sich daher in der Regel für Szenen mit ortsfestem Protagonisten.

Beispiel: Haupt-Licht (Rembrandt) grün, Spitzlicht blau, Aufhelllicht rot



1.11.1. High-Key-Lightning

Beschreibung: Ist das → Fülllicht nahezu gleich hell wie das Führungslicht werden nahezu alle Schatten unterdrückt. Oft wird auch der Hintergrund noch aufgehellt.

Umsetzung: Fülllicht und Führungslicht sind nahezu gleichwertig.

Wirkung: Sehr helle und klare Szenerie mit sehr geringer Tiefenwirkung. Es ergibt sich eine sehr wenig dramatische Wirkung

Besonderheiten:

Beispiel:



1.11.2. Low-Key-Lightning

Beschreibung: Wird nur mit Führungslicht in gleichzeitig dunkler Atmosphäre gefilmt wird dies als Low-Key bezeichnet.

Umsetzung: Es wird nur ein oft wenig flächiges Führungslicht eingesetzt.

Wirkung: Sehr spannende und dramatische Wirkung. Weil es viele dunkle Bereiche im Bild gibt, wird die Spannung erhöht.

Besonderheiten:

Beispiel:



1.12. Farbstimmung

Beschreibung: Gerade bei → Parallel-Schnitt ist es sehr sinnvoll beide Orte im Farb-Setup deutlich zu unterscheiden um es dem Betrachter einfacher zu machen zu erkennen, an welchem der beiden Orte die Szene gerade spielt.

Umsetzung: Die Farbstimmung kann vor Ort durch verstimmten Weissabgleich erzeugt werden oder auch in der Nachproduktion noch in Grenzen angepasst werden.

Wirkung: Die Farbstimmung identifiziert den jeweiligen Ort bei z.B. → Parallel-Schnitt oder episodenhafter Filmstory.

Besonderheiten: Die Farbstimmung muss nicht zwingend realistisch sein. Es können in Grenzen Übertreibungen durchaus glaubwürdig sein.

Beispiel: In der Serie „The Mist“ spielen zwei parallele Handlungsstränge gleichzeitig. Einer in einer Kirche, der andere in einem Einkaufszentrum. Die Farbstimmung in der Kirche ist deutlich gelb-orange orientiert, die Farbstimmung im Einkaufszentrum ist sehr kalt bis blau, was jeweils durch das Interieur noch unterstützt wird (rote Teppiche in der Kirche gegen weisses Marmor im Einkaufszentrum)

1.13. Farbkontraste

Beschreibung: Spitz-Lichter und Aufhelllichter können kaltweiss oder gar blau sein und kontrastierend dann zu normal oder warm beleuchteten Hauttönen.

Umsetzung: Spitz-Lichter und Aufhelllichter werden blaustichig ausgeführt.

Wirkung: Der Farbkontrast unterstützt eine gesund wirkende Gesichtsfarbe. Die Wirkung kann im Extremfall surrealistisch oder sehr technisch sein.

Besonderheiten:

Beispiel: (Alien I) Das gelbe Warnlicht kontrastiert zur blauen Aufhellbeleuchtung und unterstützt die dramatische Wirkung

1.14. Lichtquellen-Fläche

Beschreibung: Je grösser die Quellenfläche ist und/oder je näher die Quelle an der Person oder dem Objekt ist um so weicher (kontinuierlicher) werden die Schattenkanten.

Umsetzung: Grossen Flächen lassen sich über eine Licht-Box oder einen Reflexionsschirm erreichen.

Wirkung: Weichere Schatten lassen die Konturen etwas weniger stark hervortreten, haben dennoch eine gute räumliche Wirkung.

Besonderheiten: Es besteht die Gefahr, dass die Lichtquelle unbemerkt ins Bild ragt.

Beispiel:

1.15. Farbtemperatur

Beschreibung: Die Farbtemperatur bestimmt die Wirkung der Szene.

Umsetzung: Die Lichtstimmung sollte schon möglichst exakt bei der Aufnahme bestimmt werden, denn starke Änderungen sind im Nachhinein nur schwer qualitativ hochwertig umzusetzen.

Wirkung: Warme Töne unterstreichen eher Vertrauter und Geborgenheit, kalte Töne bedrohliche Kälte oder wenig gemütliche Technologie.

Besonderheiten:

Beispiel: (Alien I) Die Lichtstimmung in den Mannschaftsquartieren ist hell und eher warm, im Maschinenraum dominiert Dunkelheit und blaustichige Beleuchtung.

1.16. Glanzpunkt-Licht

Beschreibung: Eine Lichtquelle, die sich in den Augen spiegelt. Ohne diesen Glanzpunkt wirken Augen nicht lebendig.

Umsetzung: Wird diese Funktion nicht schon durch das → Führungslicht erfüllt, kann hierzu eine recht schwache Lichtquelle dienen.

Wirkung: Macht das Auge lebendig – wenn es fehlt, muss dies inhaltlich motiviert sein.

Besonderheiten: Wird ein Ringlicht verwendet, ist das Glanzpunkt-Licht auch ringförmig und wirkt damit etwas unnatürlich aber auch sehr attraktiv – das passt nicht zu faltenreicheren Charaktergesichtern

Beispiel: Ringlichter sind die üblichen Lichtquellen bei Influencer-Videos.

1.17. Lichtquellen als Ambient-Light

Beschreibung: Befindet sich eine Lichtquelle ohne Beleuchtungsaufgabe sichtbar im Bild, kann sie kompositorisch z.B. als Gegengewicht zum Protagonisten eingesetzt werden. Sie kann dabei inhaltlich motiviert sein (Schreibtischlampe, Kerzen, Kaminfeuer) oder auch ohne inhaltliche Motivation (dekorativ) eingesetzt werden.

Umsetzung: Eine nicht all zu leuchtstarke Lichtquelle befindet sichtbar im Bild.

Wirkung: Sie wirkt als auflockerndes Element im Bild oder kann die Lichtstimmung inhaltlich unterstützen. Bei Reportagen werden bisweilen auch stark farbige Quellen eingesetzt, die selbst Kegelanschnitte auf Hintergrundflächen erzeugen und Farbkontraste zu den übrigen Objekten oder Personen bilden.

Besonderheiten: Es sollten in der Regel eher warme Lichtfarben eingesetzt werden.

Beispiel: Ein Raum ist in sehr warmen Licht beleuchtet und Kerzen im Bild „erklären“ die Lichtstimmung. Bei Konzerten „umspielen“ punktuelle Lichtquellen unscharf im Hintergrund den Musiker.

1.18. Natürliches Licht

Beschreibung: Zur Aufnahme wird ausschliesslich mit Tageslicht gearbeitet.

Umsetzung: Da eine hochstehende Sonne starke Gesichtsschatten erzeugt (Waschbärgen) ist es besser früh morgens oder abends zu drehen. Auch bei bedecktem Himmel können den ganzen Tag über bei zwar recht kühler Lichtstimmung dennoch sehr gute Ausleuchtungen erzielt werden. Vor Allem bei leichtem Nieselregen heben sich Grüntöne sehr gut ab. Personen sollten mit der Sonne im Rücken gefilmt werden weil sie sonst geblendet werden und ihre Mimik dann durch die Sonnenblendung stark beeinträchtigt ist (zusammengekniffene Augen). Die Sonne wirkt dabei wie ein → Spitz-Licht. Lässt sich hartes Licht nicht vermeiden kann mit einem Diffusor die Härte etwas reduziert werden.

Es kann hilfreich sein, die Farbkontraste von Himmel und Pflanzen mittels Pol-Filter zu verstärken.

Wirkung: Das Licht vor Sonnenaufgang und nach Sonnenuntergang ist sehr blaustichig und flach aber auch etwas diffus gerichtet. Es wirkt kühl aber recht weich. Nach Sonnenaufgang und vor Sonnenuntergang ist das Licht extrem warm und wirkt dadurch weich und vor Allem bei Sonnenuntergang sehr romantisch. Wird mit der Sonne schräg hinter der Kamera gefilmt erreicht man starke Kontraste. Gegen die Sonne erzeugt man Silhouetten und bei geeigneten Objektiven dekorative Linsen-Spiegelungen.

Besonderheiten: Da der verfügbare Zeitraum nicht all zu gross ist und sich die Lichtverhältnisse schnell ändern – vor Allem im Sommer – muss der Dreh gut geplant und stringent durchgeführt werden.

Beispiel: Typische Schlusszenen klassischer Western spielen in der Regel kurz vor Sonnenuntergang.

2. Schnitt

2.1. Eröffnungstotale

Beschreibung: Die Eröffnungstotale führt in den Film oder eine neue Szene ein.

Umsetzung: Das Bild sollte einen vollständigen Überblick über den Ort der Handlung geben – meist wird mit sehr kurzen Brennweiten gearbeitet.

Wirkung: Sie dient dazu, dem Zuschauer den Ort der Handlung klar zu machen

Besonderheiten: Zwei Totale hintereinander sollte vermieden werden

Beispiel: Eine Landschaft wird ultraweitwinklig aufgenommen. Die Protagonisten sind nur sehr klein im Bild

2.2. Einführung in die Szene

Beschreibung: Ähnlich der Eröffnungstotalen zeigt die Szeneneinführung einen besonderen Ort meist in einer näheren Totalen

Umsetzung: Wird meist als Schwenk ausgeführt

Wirkung: Orientierung für weitere Szenen in der Halbtotale

Besonderheiten:

Beispiel: Schwenk über eine Hausfront bevor die Protagonisten das Gebäude betreten.

2.3. Schnitt bei Aktion

Beschreibung: Der Schnitt folgt der Handlung des Protagonisten.

Umsetzung: Der Protagonist schaut auf einen Gegenstand, im nächsten Schnitt wird die Sicht auf den Gegenstand gezeigt. Wichtig ist, dass der Schnitt kurz nach der Handlung erfolgt und nicht gleichzeitig mit ihr!

Wirkung: Der Betrachter nimmt durch den Schnitt die Position des Protagonisten ein.

Besonderheiten: Es kommt zu einem Wechsel der Rolle des Betrachters vom Beobachter zur Identifikation mit dem Protagonisten.

Beispiel: Der Protagonist schaut auf ein Messgerät, im nächsten Bild sieht die Kamera selbst auf das Gerät.

2.4. Schnitt über vollem Schirm

Beschreibung: Die Kamera bewegt sich auf ein wenig strukturiertes vorzugsweise sehr helles oder dunkles Objekt zu bis dies im Unschärfereich das gesamte Bild ausfüllt. Aus einem gleichartigen aber anderen Objekt bewegt sich die Kamera in den neue Szene. Dadurch kann eine andere Perspektive oder sogar ein andere Ort eingeführt werden.

Umsetzung: Zwei gleichartig gefärbte Objekte müssen in beiden Szenen vorhanden sein.

Wirkung: Es ergibt sich eine leicht surrealistische Wirkung, vor Allem, wenn durch diesen Schnitt eine Ortswechsel statt findet. Da der Schnitt nicht auffällt ist der Betrachter mehr oder weniger überrascht.

Besonderheiten: Der Schnitt selbst wird nicht bemerkt.

Beispiel: Die Kamera bewegt sich in einer Szene auf einen Baum zu bis er das Bild ausfüllt. In der nächsten Szene bewegt sich von einem anderen Format füllenden Baum weg.

2.5. Peitschenschnitt

Beschreibung: Die Kamera folgt einem schnellen Objekt. Wenn es sich beginnt aus dem Bild zu bewegen wird die Kamera in der Verfolgungsbewegung plötzlich sehr schnell weiter bewegt. Im Anschlussschnitt wird aus einer sehr schnellen Bewegung dann langsamer geschwenkt und das Objekt kommt von der Seite aus der es vorher verschwunden ist wieder ins Bild und die Kamera folgt dann langsam entsprechend der Bildkomposition.

Umsetzung: Die Vorbeibewegungsszene muss dann zwingend zwei mal gespielt werden. Hat man keinen Einfluss auf das Objekt, lässt sich dieser Schnitt nicht umsetzen. Der Schnitt erfolgt dabei in der Bewegungsunschärfe.

Wirkung: Der Schnitt in der Bewegungsunschärfe ist kaum erkennbar, die Wirkung ist sehr dynamisch. Der Übergangsbereich kann auch bei der Nachbereitung noch durch Zeitraffer verstärkt werden.

Besonderheiten: Versteckter Schnitt, Shutter auf 180° sehr wichtig.

Beispiel: Verfolgung eines Fahrzeugs.

2.6. Harter Schnitt

Beschreibung: Ein harter Schnitt erfolgt ohne einen verbindenden Effekt zwischen den Szenen, es muss jedoch eine starke inhaltliche Verbindung existieren. Er ist der Normalfall.

Umsetzung: Harte Schnitte benötigen zusätzliches Schnittmaterial zu Beginn und am Ende um → Fortführung der Bewegung glaubwürdig umzusetzen.

Wirkung: Mit konsistenter Szenengestaltung ist der Szenenwechsel glaubwürdig.

Besonderheiten: Konsistenz ist von höchster Wichtigkeit. Wichtige Objekte müssen sich in zwei aufeinander folgenden Szenen am selben Ort im Bild befinden auch wenn die Objekte nichts miteinander zu tun haben.

Beispiel: Dialoge im 180°-Gegenschnitt werden hart geschnitten.

2.7. Aus-Einblende

Beschreibung: Einblenden beginnen eine Szene, Ausblenden beenden sie – in der Regel auch am Beginn oder Ende des Films.

Umsetzung: Ein- und Ausblenden sollten erst in der Nachproduktion erfolgen, auch wenn viele Kameras diese Option anbieten, denn sonst kann es zu Anschlussproblemen kommen.

Wirkung: Wird bei einer Aus- und folgender Einblende der Ort nicht gewechselt, wird eine grosse Zeitspanne zwischen den beiden Szenen symbolisiert. Eine Ausblende mit folgender Einblende bei Orts- oder deutlich sichtbarem Zeit-Wechsel symbolisiert eine Kapiteltrennung.

Besonderheiten: Muss stark motiviert sein sonst wirkt es befremdlich. Es muss am Ende der ersten und zu Beginn der zweiten Szene ausreichend Filmmaterial aber mit glaubwürdig wenig Aktion vorhanden sein. Protagonisten dürfen nicht „eingefroren“ werden.

Beispiel: Eine Handlung erfordert eine Wartezeit. Diese wurde durch Aus- und Einblende deutlich gemacht.

2.8. Überblende

Beschreibung: Der Wechsel von einer Szene zur anderen erfolgt in einer Überblendung beider Szenen.

Umsetzung: Die Szenen werden kontinuierlich überlagernd gestaltet.

Wirkung: Die Überblendung überbrückt einen Zeitabschnitt oder einen Ortswechsel mit geringer zeitlicher Lücke und direktem Handlungszusammenhang. Beide Szenen werden dabei sehr weich verbunden. Kleine Wartezeiten werden assoziiert.

Besonderheiten: Es muss am Ende der ersten und zu Beginn der zweiten Szene ausreichend Filmmaterial aber mit glaubwürdig wenig Aktion vorhanden sein. Protagonisten dürfen nicht „eingefroren“ werden. Überblendungen sollten sparsam angewendet werden. Sie machen den Schnitt zwar weich und fast unmerklich, sind aber schnell langweilig und nehmen Spannung aus dem Film.

Beispiel: Ein Arbeitsschritt wird im Detail gezeigt. Danach wird er einige Male wiederholt. Durch die Überblendung können dann bekannte Schritte übersprungen und damit die Redundanz im Film verringert werden.

2.9. Animationsschnitt

Beschreibung: Die Technik des Animationsschnitts ist sehr alt. Sie zeigt eine Reihe von unbewegten Szenerien schnell hintereinander, so dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Eine Unterform des Animationsschnitts ist → Stopmotion.

Umsetzung: Eine Reihe von Gegenständen, deren Formunterschied oder aber deren Ort in der Reihe auch das Ergebnis einer Bewegung sein kann werden hintereinander geschnitten.

Wirkung: Es entsteht der Eindruck einer Bewegung. Dennoch wird die statische Ausprägung der Gegenstände vom Betrachter verstanden, so dass der Effekt surrealistisch oder überraschend ist.

Besonderheiten:

Beispiel: Im Film Panzerkreuzer Potjemkin werden Löwenstatuen kurz hintereinander gezeigt. Die

Löwenstatuen haben unterschiedliche Körperhaltungen, so dass der Eindruck entsteht, als würde eine Löwenstatue aufstehen. Im Film wurde damit der Aufstand des Volkes gegen die Obrigkeit symbolisiert.

2.10. Schnittgeschwindigkeit

Beschreibung: Die Schnittfolge ist kurz oder verkürzt sich.

Umsetzung: Schnellere Schnittfolgen müssen inhaltlich motiviert sein. Sehr wichtig sind dabei die Bewegungsanschlüsse, wobei in der Regel im kontinuierlichen Verlauf einer Bewegung ein Bild fehlen muss.

Wirkung: Die Spannung und Dynamik wird erhöht.

Besonderheiten: Eine → Fortführung der Bewegung muss exakt beachtet werden.

Beispiel: Ein Protagonist bewegt sich zunächst ruhig, entdeckt plötzlich einen Verfolger. Ab da wird schneller geschnitten und ggf. mit → Parallelschnitt kombiniert (nur wenn der Verfolger bekannt sein soll).

2.11. Objektpositionen bei Schnitt beibehalten

Beschreibung: Ein wichtiges Objekt oder eine Person befindet sich an einer Stelle im Bild. In der nächsten Szene wird ein anderes Objekt oder eine andere Person gezeigt, wobei beide Szenen nicht direkt in Verbindung stehen. Dann sollten die wichtigen Objekte oder Personen in beiden Szenen an der selben Bildposition liegen.

Umsetzung: Die Bildposition muss im Drehbuch genau angegeben sein.

Wirkung: Der Betrachter muss den Betrachtungsbereich im Bild nicht ändern und kann besser folgen.

Besonderheiten:

Beispiel: Ein Moderator spricht über ein Produkt. In der nächsten Szene wird das Objekt gezeigt. Es befindet sich an der Stelle im Bild, an der zuvor der Moderator war.

2.12. Assoziationsschnitt

Beschreibung: Zwei parallele Handlungsstränge die nicht unbedingt miteinander in Verbindung stehen werden hintereinander gezeigt. Die Verbindung liegt dann auf einer abstrakten Ebene, z.B. in ähnlichen Gegenständen, ähnlichen Handlungen oder ironischen Brechungen.

Umsetzung: Die Parallelität der Szenen muss erkennbar sein, was entweder durch den Inhalt, Handlungsablauf oder aber Struktur oder Farbe erfüllt wird.

Wirkung: Oft wird eine ironische Assoziation erreicht oder aber eine verdeckte Verbindung zwischen räumlich oder zeitlich getrennten Inhalten erreicht.

Besonderheiten:

Beispiel: In einer erotischen Szene wird eine Frau entkleidet, eine andere Person schält eine Banane

2.13. Parallelschnitt

Beschreibung: Es wird abwechselnd zwischen zwei räumlich getrennten Szenen gewechselt, wobei beide Szenen eine inhaltliche Verbindung haben.

Umsetzung: Es erfordert eine genaue Planung der Szenen um sie tatsächlich parallel und zudem in sich stimmig zu gestalten.

Wirkung: Bildet eine Verbindung zwischen zwei Handlungssträngen, die inhaltlich, zeitlich oder räumlich getrennt sind. Bei Verfolgungen kann die Spannung deutlich gesteigert werden.

Besonderheiten: Schneller Schnittwechsel erzeugt zusätzliche Dynamik.

Beispiel: Ein Dieb ist auf der Flucht. Ein Polizist verfolgt ihn wobei er die selben Orte passiert. Es wird ständig zwischen beiden Szenen gewechselt.

2.14. Indirekte Kamera

Beschreibung: Eine Aktion wird in einer Szene begonnen, in der nächsten aber nicht direkt weitergeführt sondern nur eine Auswirkung der weiteren Bewegung wird gezeigt.

Umsetzung: Man benötigt einen symbolischen Gegenstand, der die Verbindung zwischen den Szenen schafft.

Wirkung: Wesentlich stärkere emotionale Identifikation als das direkte Zeigen der Handlung, weil die eigentliche Handlungsfortführung vom Betrachter in Gedanken weiter geführt wird.

Besonderheiten: Erspart oft aufwändige Effektechnik (simulierte Schläge, aufschlagende Puppen etc.)

Beispiel: (Via Mala) Der herrschsüchtige Patriarch droht eine Frau zu schlagen, die eine gefüllte Wasserschüssel trägt. In der nächsten Szene hört man den Schlag und sieht aber lediglich, wie das Wasser verschüttet wird.

(Männer aus Stahl) Ein Bauarbeiter stürzt vom Gerüst des Hochhausbaus. Man sieht jedoch nur, wie sein Helm aufschlägt und die entsetzten Gesichter der Kollegen vor dem Haus.

Jemand nimmt Anlauf um ins Wasser zu springen, in der Folgeszene wird ein anderer vom Spritzwasser getroffen

2.15. Fortführung der Bewegung

Beschreibung: Bei Bewegung der Kamera sollte im nächsten Schnitt die Bewegungsrichtung nicht umgekehrt werden. Ebenso gilt das für die Bewegung des Protagonisten (als gesamtes oder aber auch Schritte oder Armbewegungen).

Umsetzung: Die Bewegung muss vorgeplant werden, damit auch bei nicht chronologischer Szenenaufnahme der Überblick über die Bewegung erhalten bleibt. Bei stringenter Bewegungsfortführung muss im Schnitt ein Bild bei logischer Bewegungsfortführung übersprungen werden.

Wirkung: Eine gegensätzliche oder nicht logisch fortgeführte Bewegung wäre unerwartet und verwirrt den Betrachter.

Besonderheiten: Eine Umkehrung lässt sich erzielen, wenn in einer Zwischenszene die Bewegung stoppt oder umkehrt.

Beispiel: Der Protagonist läuft. Schnitte zeigen ihn in halbtotale und nah auf die Beine – dabei ist die Bewegungsfortführung konsistent mit einem Bildverlust.

3. Kameraführung

3.1. Statisch

Beschreibung: Der Bildausschnitt bleibt gleich, nur die Protagonisten bewegen sich im Bild.

Umsetzung: Die Kamera steht auf dem Stativ und wird nicht verändert.

Wirkung: Die Wirkung ist sehr statisch. Da sich die Kamera nicht bewegt muss im Bild Bewegung sein. Hierzu genügt schon fließendes Wasser, sich im Wind bewegende Blätter oder Zeitrafferaufnahmen von Wolken.

Besonderheiten: Es besteht die Gefahr des zu statischen und langweiligen Eindrucks. Wenn keine oder kaum Aktion im Bild ist sollte die Einstellung nur sehr kurz sein.

Beispiel: → Eröffnungstotale auf einen Handlungsort.

3.2. Schwenk horizontal/vertikal

Beschreibung: Mit horizontalen und/oder vertikalen Schwenks folgt die Kamera einem Protagonisten oder einem bewegten Objekt oder aber bietet einen erweiterten Blick über eine Szenerie.

Umsetzung: Die Kamera schwenkt von einem gut komponierten Bildausschnitt zu einem anderen, der wieder eine gute Bildkomposition besitzt. Dies muss einige mal im jeweiligen Fall geübt werden.

Wirkung: Die Kamera nimmt in der Regel die Position eines unbeteiligten Beobachters oder aber eines versteckten Protagonisten ein. Es wird eine gewisse Übersicht aber auch Spannung geschaffen.

Besonderheiten: Schwenks müssen inhaltlich stark motiviert und dann nur sehr langsam und möglichst gleichmässig sein. Hin- und Herschwenken muss vermieden werden.

Beispiel:

3.3. Schwenk aus dem Himmel bzw. vom Boden

Beschreibung: Der Schwenk aus einem Blick in den Himmel oder vom Boden hoch leitet eine Szene ein und läuft dann weiter in ein → Folgen oder → Vorausgehen.

Umsetzung: Die Kamera befindet sich auf einem Kran oder Steadycam um nach dem Schwenk eine glatte Bewegung durchzuführen.

Wirkung: Diese Einleitung wirkt überraschend, definiert aber auch recht gut den Ort der Handlung, je nach dem was vor dem Schwenk im Bild ist (Bäume, Strassenpflaster etc.)

Besonderheiten:

Beispiel: Die Kamera blickt in den Himmel, am Bildrand sind ringsum Bäume zu sehen. Die

Kamera schwenkt in die Horizontale und folgt einem Protagonisten, der durch den Wald geht.

3.4. Reinfahrt

Beschreibung: Die Kamera bewegt sich auf die Szenerie oder den Protagonisten zu.

Umsetzung: Dies kann mit → Steadycam oder Kamerawagen gefilmt werden.

Wirkung: Der unbeteiligte Beobachter nähert sich der Handlung oder dem Protagonisten und erkennt dessen Ausdruck deutlicher. Es wird eine gesteigerte Konzentration und Spannungserhöhung erzeugt. Sie kann auch eine → Spannungsdehnung erzeugen.

Besonderheiten: Eine ruhige Kamerabewegung ist zentral wichtig.

Beispiel: Ein Protagonist beobachtet eine Szene ausserhalb des Bildes, die ihn plötzlich stark fesselt. Die Kamera fährt auf ihn zu um die Emotionalität durch die grössere Nähe zu unterstützen.

3.5. Rausfahrt

Beschreibung: Die Kamera bewegt sich von der Szenerie rückwärts weg.

Umsetzung: Dies kann mit → Steadycam oder Kamerawagen gefilmt werden.

Wirkung: Der unbeteiligte Beobachter entfernt sich von der Szenerie am Ende eines Handlungsstrangs.

Besonderheiten: Dies wird in der Regel nur für ausleitende Szenen verwendet.

Beispiel: Eine Festnahme eines Delinquenten durch die Polizei ist erfolgt und er wurde abgeführt. Die verbliebenen Personen räumen auf und rücken ab. Die Kamera fährt von der Szene weg bis in die Totale. Es folgt die → Ausblende.

3.6. Parallelfahrt

Beschreibung: Die Kamera bewegt sich mit seitlicher Sicht auf den Protagonisten parallel zu ihm.

Umsetzung: Dies kann mit → Steadycam oder Kamerawagen gefilmt werden. Mit einer sehr langen Brennweite und gleichzeitig kurzer Einstellung kann auch ein → Schwenk mit weit entfernter Kameraposition erfolgen.

Wirkung: Der unbeteiligte Beobachter folgt dem Protagonisten, sieht aber nicht, wohin er läuft, was dem Protagonisten einen Wissensvorsprung gibt und somit die Spannung erhöht.

Besonderheiten: Eine ruhige Kamerabewegung ist zentral wichtig.

Beispiel: Ein Protagonist geht eine Strasse entlang, die Kamera schaut seitlich auf ihn und folgt ihm.

3.7. Vertikalfahrt

Beschreibung: Die Kameraperspektive ändert sich von → Untersicht zu → Aufsicht oder umgekehrt.

Umsetzung: Dies kann mit → Steadycam oder Kamerakran gefilmt werden, in Ausnahmen geht

dies auch in → freier Kameraführung.

Wirkung: Die Sicht und damit der Überlegenheits- oder Unterlegenheitsausdruck des Protagonist ändert sich. In Grenzen kann eine interne Motivationsänderung des Protagonisten von einer unterdrückten zum überlegenen Figur ausgedrückt werden.

Besonderheiten:

Beispiel: Der Verfolgte beschliesst den Verfolger aktiv anzugreifen während die Kamera von Aufsicht zu Untersicht wechselt.

3.8. Folgen

Beschreibung: Die Kamera folgt dem Protagonisten.

Umsetzung: Dies kann mit → Steadycam oder Kamerawagen gefilmt werden.

Wirkung: Die Kamera nimmt die Perspektive eines unbeteiligten Beobachters ein und sieht wohin der Protagonist geht.

Besonderheiten: Eine ruhige Kamerabewegung ist zentral wichtig.

Beispiel:

3.9. Vorausgehen

Beschreibung: Die Kamera geht rückwärts dem Protagonisten voraus.

Umsetzung: Dies kann mit → Steadycam oder Kamerawagen gefilmt werden.

Wirkung: Die Kamera nimmt die Perspektive eines unbeteiligten Beobachters ein und sieht woher der Protagonist kommt.

Besonderheiten: Eine ruhige Kamerabewegung ist zentral wichtig. Am besten wird der rückwärts schreitende Kameramann von einem Assistenten geführt.

Beispiel:

3.10. Umkreisung u. Schraubfahrt

Beschreibung: Die Kamera umkreist den Protagonisten. Dies kann ggf. mit einer Auf- oder Abwärts-Bewegung erfolgen (Schraubfahrt).

Umsetzung: Dies kann mit → Steadycam oder Kamerawagen auf rund verlegten Schienen gefilmt werden.

Wirkung: Durch die Umkreisung wird der Protagonist im wahrsten Sinn des Wortes ins Zentrum gestellt. Er ist für diesen Moment der Mittelpunkt der Handlung. In Kombination mit einer vertikalen Bewegung kann eine Änderung der Motivationslage erfolgen (→ Vertikalfahrt).

Besonderheiten: Eine ruhige Kamerabewegung ist zentral wichtig.

Beispiel: Zwei Revolverhelden stehen sich gegenüber, die Kamera umkreist deinen von beiden und

geht dabei in einer Schraubbewegung von leichter Aufsicht zur Untersicht, was zeigt, dass er der dominantere ist.

3.11. Subjektive Kamera

Beschreibung: Der Protagonist ist nicht im Bild. Stattdessen nimmt die Kamera seine Perspektive ein.

Umsetzung: Die Kamera blickt an Stelle des Protagonisten auf die Szenerie. Dabei ist wichtig, dass in der vorhergehenden Szene der Protagonist an seiner Position gezeigt wird. Meist wird ein Weitwinkel-Objektiv verwendet. Soll mittels Teleobjektiv gefilmt werden muss das durch die Handlung motiviert sein, indem der Protagonist zuvor mit Fernglas oder Fernrohr gezeigt wurde. Oft wird in der Vordergrund mit ins Bild eingebunden.

Wirkung: Der Betrachter hat die Perspektive des Protagonisten. Er identifiziert sich mit ihm und hat seine ggf. beschränkte Sicht auf die Szenerie. Dadurch bekommt der Betrachter den selben ggf. nicht vollständigen Wissensstand wie der Protagonist.

Besonderheiten: Subjektive Kamera wird oft in → freier Kameraführung gefilmt.

Beispiel: Ein versteckter Polizist sitzt hinter einer Hecke und betrachtet eine Verbrecher-Gruppe bei einer illegalen Transaktion. Die Kamera zeigt die Verbrecher aus seinem Versteck, wobei die Äste der Hecke zum Teil im Bild sind.

3.12. Freie Kameraführung

Beschreibung: Die Kamera wird frei tragend geführt, wobei ein → Folgen, → Vorausgehen, → Parallelfahrt oder sogar in der Regel eine → subjektive Kamera verwendet wird. Durch die subjektive Kamera nimmt der Betrachter die Position des Protagonisten ein.

Umsetzung: Die Kamera wird zumeist mittels Schulterstativ oder frei gestützt getragen, was zur Folge hat, dass die Aufnahmen je nach Bewegungsintensität mehr oder weniger verwackeln.

Wirkung: Verwackelte Aufnahmen sind in der Regel unerwünscht, gerade als subjektive Kamera kann aber eben der subjektive Eindruck dadurch verstärkt werden, wenn das Wackeln nicht Überhand nimmt. Daher wird hier meist ein Weitwinkelobjektiv gewählt.

Besonderheiten: Das Stilmittel muss sehr sparsam eingesetzt werden.

Beispiel: Ein Protagonist geht nachts durch die Gänge eines verlassen Hauses, wobei die Kamera in einigen Zwischenschnitten seine Perspektive zeigt.

3.13. Zoom

Beschreibung: Veränderung der Brennweite während des Dreht mittels Vario-Objektiv

Umsetzung: Drehen am Zoom-Ring

Wirkung: Die Wirkung ist sehr künstlich, sollte fast immer vermieden und durch eine Kamerafahrt ersetzt werden. Zoom auf eine Person wirkt aufdringlich und bedrückend, die Raumwirkung ändert

sich und wirkt unnatürlich.

Besonderheiten: Der Zoom muss sehr gleichmässig begonnen und beendet werden.

Beispiel:

3.14. Hitchcock-Zoom (oder Dolly-Zoom)

Beschreibung: Der Hitchcock-Zoom hat eine äusserst surrealistische Wirkung dadurch, dass der Protagonist immer in etwa gleich gross abgebildet wird, der Hintergrund mit steigender Brennweite aber verkürzt wird.

Umsetzung: Kombination aus Heraus-Zoomen mit gleichzeitiger Kamerafahrt auf das Subjekt

Wirkung: Die Wirkung ist extrem surrealistisch. Sie zeigt eine bedrohliche Fokussierung auf den Protagonisten und kann sogar eine innere Handlung andeuten.

Besonderheiten: Schwer umzusetzen, kann bei 4k-Kameras auch durch eine Bildausschnitt-Zoom mit Festbrennweiten umgesetzt werden, wenn das endgültige Video eine normale HD-Auflösung haben soll.

Beispiel: (Psycho) Der Protagonist schaut von oben i.n ein Treppenhaus hinab. Durch den Hitchcock-Zoom wird das Treppenhaus nun in seiner Tiefe extrem gestreckt, wobei der Protagonist und der Vordergrund gleich gross bleiben.

3.15. Steady-Cam & Gimbal

Beschreibung: Die Kamera sitzt auf einem kardanisch gelagertem Stativ.

Umsetzung: Die vertikale Stabilisierung kann dabei aktiv durch Servomotoren oder passiv durch Tieferlegung des Schwerpunkts mittels Gewichten an einem Ausleger nach unten erfolgen.

Wirkung: Die Kamerafahrten werden dabei extrem ruhig und fliessend. Der Betrachter scheint in der Szene zu schweben. Es kommen in der Regel nur stark abgeblendete Weitwinkelobjektive mit grosser Tiefenschärfe in Frage da nicht fokussiert werden kann.

Besonderheiten: Die Führung einer Steadycam erfordert mehr Übung als ein aktiv geregeltes Gimbal, dafür ist die Technik deutlich billiger und benötigt keine Hilfsenergie. Mit etwas Übung kann man ein Steadycam schnell gut bedienen. Wichtig ist jedoch eine hohe Gesamtmasse sowie eine Eigenfrequenz des gesamten Aufbaus von 0,5-1Hz. Die Dämpfung und Drehung der Kamera findet durch leichtes Berühren der Stativstange mit zwei Fingern statt. Auf die gleiche Weise kann die Kamera auch gedreht oder leicht gekippt werden. Ein Fokussieren ist währenddessen nicht möglich.

Beispiel: Die Kamera folgt zwei Protagonisten, die im Gespräch sind.

4. Ton

4.1. Szenenüberschneidung

Beschreibung: Die harte Änderung der Audiokulisse erfolgt nicht exakt mit einem harten Schnitt sondern ca. 1s zeitversetzt, so dass die Audiospur der neuen Szene vor dem Schnitt kommt.

Umsetzung: Die Audiospur der neuen Szene muss um den Überschneidungsbetrag früher anfangen, d.h. die Szene muss früher als im Schnittplan nötig aufgenommen werden.

Wirkung: Ein gleichzeitige Schnitt von Ton und Bild lässt sich vom Betrachter kaum verarbeiten und wirkt als Bruch im Film.

Besonderheiten: Die neue Szene muss entsprechend geplant werden. Die Wirkung ist leicht verfremdend aber glaubwürdiger als ein gleichzeitig harter Schnitt in Bild und Ton.

Beispiel: In einer neuen Szene läuft ein Dialog. Dieser ist 1s vor dem Schnitt schon zu hören.

4.2. Tonüberblendung

Beschreibung: Eine durchgehende Audiokulisse kann bei einem perspektivwechslenden Schnitt leicht anders sein. Der Übergang von einer Perspektive zur anderen wird mit einer Audio-Überblendung begleitet.

Umsetzung: Der Audiokanal wird nicht hart geschnitten sondern überblendet.

Wirkung: Auch wenn eine Änderung der Audiokulisse plausibel ist, wirkt ein harter Audioschnitt oder aber auch ein Versatz unglaublich. Eine Überblendung wird indes nicht bemerkt.

Besonderheiten:

Beispiel: Ein Brenner wird in Halbnah gezeigt. Man hört das Rauschen. Der nächste Schnitt geht auf nah, das Audiosignal ist dann lauter. In Überblendung wird der Übergang nicht wahrgenommen und das im zweiten Schnitt lautere Signal dennoch als plausibel akzeptiert.

4.3. Bewegungsgeräusche

Beschreibung: Der dynamische Übergang zweiter Szenen kann, wenn das plausibel ist mit einem Bewegungsgeräusch (Wusch) unterlegt werden.

Umsetzung: Ein gerne auch recht künstliches Wusch-Geräusch oder ein entsprechendes Musikstück untermalt den Schnitt.

Wirkung: Eine dynamische Szene (z.B. → Peitschenschnitt) wird etwas geglättet ohne die Wirkung zu verlieren.

Besonderheiten: Wirkt etwas künstlich und ist in Spielfilmen weniger geeignet. In dynamischen Reportagen oder Imagefilmen aber gut angebracht.

Beispiel:

4.4. Stereo / Souround

Beschreibung: Mit zwei oder mehr Mikrofonen wird eine mehrkanalige Tonspur aufgenommen

Umsetzung: Bei Richtmikrofonen bedient jedes Mikrofon eine Tonspur. Bei Mikrofonen mit Kugelcharakteristik wird die Signaltrennung aus dem Phasensignal zweier Mikrophone mittels DSP berechnet.

Wirkung: Es entsteht eine deutliche Raumklang-Wirkung.

Besonderheiten:

Beispiel:

4.5. Tonspuren

Beschreibung: Es können mehr als die für den Raumklang nötige Tonspuren verwendet werden um zusätzliche Sounds, Geräusche und Musik einzufügen.

Umsetzung: Die übliche Tonverarbeitungssoftware unterstützt oft bis 255 Tonspuren oder mehr.

Wirkung:

Besonderheiten:

Beispiel:

4.6. Schnitt im Musiktakt

Beschreibung: Bei Filmen mit starkem Gewicht auf die Musik und schnellen Schnitten (Musikvideo, Konzertfilm, Imagefilm) sollten harte Schnitte im Musiktakt erfolgen – wobei nicht zwingend jeder Takt einen neuen Schnitt erfordert.

Umsetzung: Die Umsetzung ist bei Szenen mit Bewegungsübergang nicht leicht umsetzbar, daher sollten hier häufige Perspektiv- und Objektwechsel erfolgen um die Bewegungsübergänge zu reduzieren.

Wirkung: Sind Bild und Musik nicht im Takt, wirkt das störend, da bei dominanter Musik der Betrachter Taktsynchronität erwartet.

Besonderheiten:

Beispiel:

5. Kamera

5.1. Shutter-Speed

Beschreibung: Die Belichtungszeit einer Kamera hat nicht die selbe Flexibilität wie in der Fotografie. Je kürzer die Belichtungszeit ist um so geringer wird die Bewegungsunschärfe und um so stockender sieht eine Bewegung selbst bei 25 fps aus.

Umsetzung: Die Belichtungszeit sollte das Doppelte der Bildrate betragen.

Wirkung: Es gibt das gerade richtige Mass an Bewegungsunschärfe um Bewegungen flüssig erscheinen zu lassen.

Besonderheiten: manche Videokameras verwenden die Angabe des Sektorblendenwinkels aus der analogen Filmtechnik. Dann sollte dieser Wert mit 180° oder 180d gewählt werden.

Beispiel:

5.2. Brennweite

Beschreibung: Brennweiten beeinflussen die Tiefenstaffelung von hintereinander liegenden Objekten.

Umsetzung: Kurze Brennweiten dehnen den Raum über die Sehgewohnheiten, lange Brennweiten stauchen ihn. Entspricht die Brennweite in etwa dem Durchmesser des Sensors, entspricht der perspektivische Eindruck dem des menschlichen Auges.

Wirkung: Räume und Landschaften lassen sich in weitwinkligen (kurzbrennweitigen) Objektiven besser darstellen – die Raumtiefe wird betont. Portraits und Szenen mit mehreren Protagonisten werden besser mit teleobjektive (lange Brennweiten) gefilmt. Die Schärfentiefe ist bei Teleobjektiven und bei grossen Bildsensorformaten geringer. Sie lassen sich gestalterisch besser zur Schärfenebenen-Führung einsetzen.

Besonderheiten: Portraits wirken mit weitwinkligen Objektiven oft unproportioniert und Körperproportionen verzerrt – daher sind hier mässige Teleobjektive (ca. doppelte bis vielfache der Sensordiagonalen) am besten geeignet.

Beispiel: Die meisten Kino-Filme werden mehrheitlich mit sehr langen Brennweiten gefilmt um eine dichtere Perspektive zu erreichen. Bei 3D-Filmen hingegen dominieren weitwinklige Aufnahmen um eine grössere Schärfentiefe zu erzeugen, denn Unschärfen wirken bei 3D sehr störend (→ Öffnung).

5.3. Öffnung

Beschreibung: Beim Filmen ist eine grosse Öffnung des Objektivs gewünscht um möglichst schmale → Schärfenebenen zu erreichen. Hierzu müssen die Objektive einen möglichst geringen

Öffnungsfehler aufweisen um im Fokus dann ein kontrastreiches Bild zu gewährleisten. Zudem sind Unschärfekreise dann am homogensten und die unscharfen Bildbereiche dann besonders ansehnlich (schönes Bouquet).

Umsetzung: Viele der heutigen Objektive weisen einen geringen Öffnungsfehler auf. Er lässt sich über die Homogenität eines Unschärfekreises vor und hinter dem Fokus leicht beurteilen.

Wirkung: Man erhält homogene Unschärfebereiche und kann mit dem Schärfebereich die Aufmerksamkeit des Betrachters lenken.

Besonderheiten:

Beispiel: Ein Protagonist ist scharf im Bild. Er nimmt einen Gegenstand auf und betrachtet ihn. Die Fokusebene verlagert sich auf den Gegenstand. Der Protagonist wird unscharf dargestellt. Bei 3D-Filemen ist hingegen eine grosse Schärfentiefe nötig weil der Betrachter unscharfe Objekte in der dritten Dimension als sehr ungewohnt empfindet. Daher ist es nur schwer möglich sowohl für 2D als auch 3D optimal zu filmen (→ Brennweite)

5.4. Bildrate

Beschreibung: Die normale TV-Bildrate ist für PAL 25fps, für Kino 24fps. Viele Kameras bieten die Möglichkeit bis 60fps in voller Auflösung zu filmen.

Umsetzung: Bei ausreichend Speicher und Licht kann zur Sicherheit mit der doppelten Bildrate gefilmt werden um später die Möglichkeit zu haben eine Szene zu verlangsamen.

Wirkung: ab 24fps wirkt eine Bildreihe völlig flüssig. Der Unterschied zu 50fps kann kaum wahrgenommen werden.

Besonderheiten:

Beispiel:

5.5. Bildausschnitt, 1/3-Regel und goldener Schnitt

Beschreibung: Wird das Bild virtuell horizontal und vertikal durch zwei Linien in drei Teile unterteilt, so sind die Kreuzungspunkte die s.g. bildwichtigen Punkte

Umsetzung: Viele Kameras können ein solches 1/3-Raster einblenden, mit etwas Übung kann man Objekte aber auch „nach Gefühl“ in die bildwichtigen Punkte legen

Wirkung: Der Betrachter schaut in der Regel nicht zuerst in die Bildmitte sondern an die Positionen der Schnittpunkte der 1/3-Linien. Der rechte obere Quadrant ist dabei der in der Regel zuerst betrachtete, danach der links untere, dann links oben und zuletzt rechts unten. Objekte, die so im Bild positioniert werden werden betont und die Gesamtkomposition (→ Bildkomposition und Kardierung) wirkt stimmig und harmonisch, aber wenig statisch. Ein Objekt im Bildzentrum hingegen wirkt eher wenig spannend, dafür aber sehr statisch.

Besonderheiten: Bei Interviews werden Personen etwas mehr zur Bild Mitte hin positioniert. Die optimale Position ist dann durch den „goldenen Schnitt“ bestimmt. Dadurch wird das Bild etwas

weniger dynamisch und ruhiger, was es dem Zuschauer ermöglicht dem Inhalt besser zu folgen da er vom Bild weniger abgelenkt wird.

Beispiel:

5.6. Cine-Look

Beschreibung: Die typische Kino-Wirkung eines Films ist eher Legende. Doch es gibt einige stilprägende Eigenschaften.

Umsetzung:

- breites Bildformat (meist über 2:1) – das kann mit Letter-Box Balken leicht auf 16:9-Formaten abgebildet werden
- hohe Kontraste in Helligkeit und Farbe
- geringe Schärfentiefe
- kontrastreiche Beleuchtung oft mit starken gegenlichtanteilen

Wirkung: Doch die beste Stilumsetzung bringt nichts wenn die filmischen Stilmittel nicht sicher angewendet werden können und die Story nicht gut ist.

Besonderheiten:

Beispiel:

5.7. Bildkomposition und Kardierung

5.7.1. Perspektiven – Aufsicht/Untersicht

Beschreibung: Die Kamera blickt von oben oder unten auf den Protagonisten.

Umsetzung: Die Kamera wird über oder unterhalb der Augenlinie des Protagonisten positioniert.

Wirkung: Bei Aufsicht wirkt der Protagonist schwach und unsicher. Er ist nicht Herr der Handlung. Bei Untersicht wirkt er hingegen überlegen, bei starker Untersicht auch arrogant oder gar herrisch.

Besonderheiten:

Beispiel: Darth Vader wird in Star Wars in der Regel in Untersicht gezeigt bis er schliesslich besiegt wird. Erst dann wechselt die Kamera zur leichten Aufsicht. Die nur leichte Aufsicht erhebt den Betrachter nicht völlig über den besiegten Vader sondern lässt Raum für Mitleid.



5.7.2. Bildwinkel von Totale zu Nah

5.7.2.1. Totale und Panoramashot

Beschreibung: Es ist ein Überblick über das gesamte Setup zu sehen.

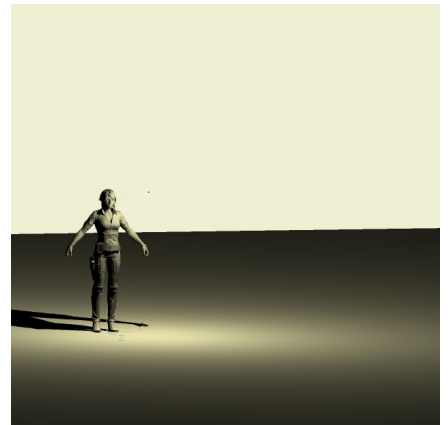
Umsetzung: Die Aufnahme wird oft von einem erhöhten Standpunkt mit starkem Weitwinkel gemacht. Die Totale sollte immer am Anfang eines Handlungsstrangs stehen.

Wirkung: Der Betrachter erhält einen Überblick über den Ort der Handlung und kann sich dadurch in den weiteren Szenen besser orientieren.

Besonderheiten: In neueren Filmen wird bisweilen nicht mit der Totalen sondern mit → Nah- und → Detailaufnahmen eingeführt. Dadurch wird der Betrachter über den Ort der Handlung im Unklaren gelassen. Dies muss durch die Handlung motiviert sein, z.B. wenn bei → subjektiver Kamera der Protagonist über seinen Aufenthaltsort nicht orientiert ist.

Die Totale wird am Beginn eines Films oft in den Vorspann mit eingearbeitet. Immer öfter werden auch bewegte Totalen mittels Multikopter aufgenommen. Dies wirkt dann besonders dynamisch.

Beispiel:



5.7.2.2. Halbtotale

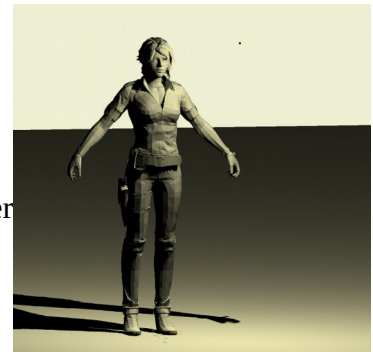
Beschreibung: Der Protagonist ist vollständig im Bild.

Umsetzung: Gefilmt wird mit leichtem Weitwinkel oder mit weit geöffnetem Tele aus sehr grosser Entfernung, was den Protagonisten durch Unschärfe besser vor dem Hintergrund freistellt.

Wirkung: Slapstick-Szenen oder solche, bei denen der gesamte Körper des Protagonisten den Handlung bestimmt, oder auch bei aufgenommen Gruppen ist eine Halbtotale angebracht.

Besonderheiten:

Beispiel:

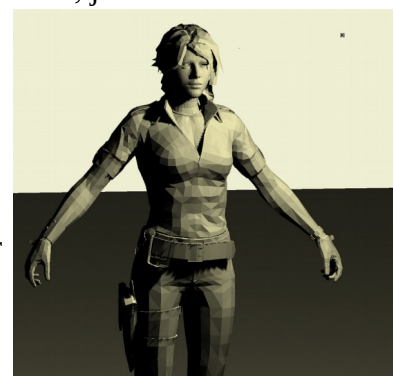


5.7.2.3. Amerikanische Einstellung

Beschreibung: Die Unterschenkel des Protagonisten ist nicht mehr im Bild, jedoch sieht man die Ausrüstung am Gürtel die handlungswichtig ist.

Umsetzung: Gefilmt wird mit leichtem Weitwinkel oder leichtem Tele.

Wirkung: Die Einstellung findet sich vor Allem in Western und wurde eingeführt um sowohl das Gesicht wie aber auch die Revolver



des Protagonisten gleichzeitig zu zeigen. Durch die grössere Darstellung des Protagonisten kann man seinen Gesichtsausdruck besser erkennen als bei der → Halbtotale.

Besonderheiten:

Beispiel: Westernhelden stehen sich im Duell gegenüber. In Gegenschüssen werden beide jeweils in dieser Einstellung gezeigt.

5.7.2.4. Halbnah

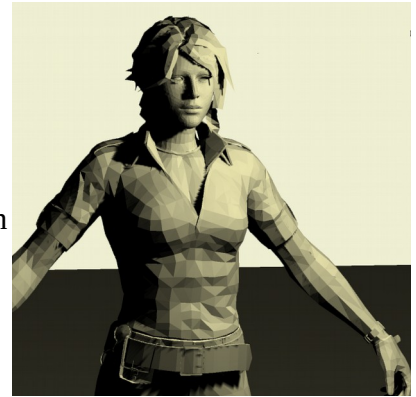
Beschreibung: Der Protagonist ist ab Hüfte im Bild.

Umsetzung: Gefilmt wird mit leichtem Tele oft hochgeöffnet.

Wirkung: Diese Einstellung eignet sich für Monologe oder Dialoge im Gegenschuss. Man kann den Gesichtsausdruck des Protagonisten gut erkennen. Er ist vor dem Hintergrund durch Unschärfe gut freigestellt.

Besonderheiten:

Beispiel:



5.7.2.5. Nah

Beschreibung: Der Oberkörper und das Gesicht des Protagonisten ist gut erkennbar. Die Hände sind nur erkennbar, wenn sie der Höhe des Oberkörpers gehalten werden.

Umsetzung: Gefilmt wird mit Tele in der Regel hoch geöffnet.

Wirkung: Man erkennt das Gesicht des Protagonisten sehr deutlich und kann leicht seine Motivation oder Stimmung erahnen. Zudem sind auch seine Gesten erkennbar.

Besonderheiten: Es muss grossen Wert auf die Ausleuchtung und die Schärfenebene gelegt werden. Wird der Protagonist schräg von Vorne gefilmt und ist die Tiefenschärfe sehr gering muss der Fokus auf dem Auge, das der Kamera am nächsten ist liegen.

Beispiel:



5.7.2.6. Gross

Beschreibung: Der Protagonist ist ab der Schulter sichtbar.

Umsetzung: Gefilmt wird mit Tele in der Regel hoch geöffnet.

Wirkung: Der Gesichtsausdruck des Protagonisten ist von grosser Bedeutung. Die Hände sind kaum noch sichtbar und daher nicht so wichtig. Diese Einstellung wirkt sehr emotional.



Besonderheiten: In Grossaufnahme können auch andere Körperteile aufgenommen werden.

Beispiel:

5.7.2.7. Detailaufnahme

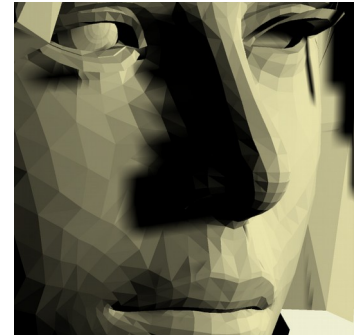
Beschreibung: Es wird nur ein Ausschnitt des Gesichts gezeigt – in der Regel der Bereich der Augen. Aber Auch Hände können als Detailaufnahme gezeigt werden

Umsetzung: Gefilmt wird mit Tele oder Makro in der Regel hoch geöffnet.

Wirkung: Man erkennt nur ein Detail der Mimik. Dadurch bleibt der Gesamtausdruck verdeckt. Die Spannung wird gesteigert.

Besonderheiten:

Beispiel:

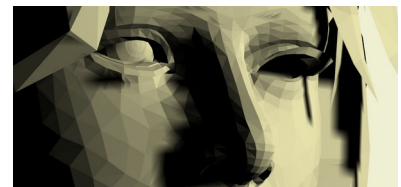


5.7.2.8. Italienische Aufnahme

Beschreibung: Es wird nur die Augenpartie des Protagonisten oft in → Untersicht gezeigt.

Umsetzung: Gefilmt wird mit Tele oder Makro in der Regel hoch geöffnet.

Wirkung: Sehr dramatische und emotionale Wirkung, der Protagonist wirkt aufs höchste angespannt. Man findet sie oft bei Italo-Western.



Besonderheiten: Diese Einstellung funktioniert nur in sehr breiten Filmformaten >2:1

Beispiel:

5.8. Schärfeebenen

Beschreibung: Es wird mit einem hoch geöffneten Objektiv gefilmt.

Umsetzung: Die Schärfeebene liegt dabei auf dem gerade wichtigen Objekt

Wirkung: Der Blick des Zuschauers wird geführt

Besonderheiten: Bei stereoskopischen Aufnahmen eher störend, bei 2D ein sehr wichtiges Mittel

Beispiel:

5.9. 180°-Regel

Beschreibung: Bei Dialogen zweier Protagonisten wird jeweils z.B. über die Schulter der einen Person auf die andere geschnitten, wenn sie spricht. Dabei bleibt die Kamera immer auf einer Seite einer gedachten Linie zwischen den Personen

Umsetzung: Die Kamera bleibt auf einer Seite der Personen.

Wirkung: Die Kamera nimmt die Position eines stillen Betrachters zwischen den Personen ein

Besonderheiten:

Beispiel:

6. Tricks

6.1. Chroma-Key

Beschreibung: Es wird der Hintergrund einer Szene gegen ein anderes Video oder ein Foto ausgetauscht.

Umsetzung: Die Handlung der Protagonisten wird vor blauem oder grünem Hintergrund, der sehr gleichmässig ausgeleuchtet werden muss aufgenommen. Unter dem Begriff „Chroma-Key“ kann Schnittsoftware alle grünen Bereiche gegen die anderen Bildinhalte ersetzen. Dabei muss sehr gut darauf geachtet werden, dass keine blauen oder grünen Reflexionen auf den Protagonisten oder Gegenständen erscheinen. Vor Allem die äusseren Konturen der Personen und Gegenständen vor der Farbfläche sind hier besonders gefährdet. Ggf. kann es nötig sein ein Spitzlich in der Komplementärfarbe einzusetzen (bei Grün ist dies Magenta, bei Blau Orange). Bei Perspektivwechseln muss der Ausschnitt des Hintergrundvideos- oder Bilds nach der Parallaxe und Unschärfe angepasst werden. Schwenks und Kamerafahrten sowie Zoomen ist nur mit grosser Mühe umsetzbar, da die Parallaxe und ggf. Schärfe synchron zur Kamerabewegung des Vordergrundvideos angepasst werden muss. Auch dürfen Personen und Gegenstände keine Farbe ähnlich der gewählten Hintergrundfarbe aufweisen. In Grenzen können Schattenwürfe auf dem Boden mit umgesetzt werden. Schatten auf der Rückwand sind gänzlich zu vermeiden.

Wirkung: Wird Parallaxe, Unschärfe sowie Beleuchtung gut umgesetzt, bemerkt man den Einsatz des Chroma-Keys nicht. Dies kann vor Allem bei surrealistischen Hintergründen überraschende visuelle Effekte erreichen.

Besonderheiten: Werden bei der Chroma-Key-Methode auch nur kleine Fehler gemacht, wirkt die Aufnahme sofort vollkommen unglaubwürdig und muss verworfen werden.

Beispiel: In Sciencefiction werden Szenen in futuristischen Gebäudelandchaft oder im freien Weltraum – teilweise sogar der gesamte Film – mittels Chroma-Key umgesetzt.

6.2. Schwer realisierbare Effekte

Beschreibung: Einige Effekte – vor Allem Explosionen, Unfälle, Einschüsse, landende oder startende Fluggeräte etc. - sind mit akzeptablen Kosten kaum realisierbar.

Umsetzung: Vor Allem das Stilmittel der → indirekten Kamera oder auch Mehlstaub können aufwändige Pyrotechnik oder Material intensive Szenen ersetzen.

Wirkung: Die emotionale Wirkung von indirekten Darstellungen kann sogar höher sein als bei direkt sichtbaren Effekten, vor Allem dann, wenn diese nicht perfekt umsetzbar wären.

Besonderheiten:

Beispiel: Eine Explosion kann ersetzt werden durch einen Protagonisten, der sich in einiger Nähe aufhält und auf den plötzlich starkes Licht fällt unterstrichen von Wind und entsprechendem Sound. Spielt der Darsteller dann auch noch das Erschrecken und das selbst Schützen gut ist es sogar oft die bessere Alternative. Einschüsse in Wände können mit Mehl aus einem Trichter in den ein Assistent über einen Schlauch hineinpustet ersetzt werden. Landenden Raumschiffe können durch einen abwärts gleitenden Lichtstrahl auf den Protagonisten und Wind ersetzt werden. Unfälle lassen sich durch eine in den Graben fliegende Radkappe mit entsprechendem Sound darstellen.

6.3. Stopmotion

Beschreibung: Ein Modell oder eine bewegliche Figur wird in kleinen Schritten bewegt und jeweils ein Bild aufgenommen. Sind die einzelnen Zustände gut koordiniert entsteht beim hintereinander abspielen der Einzelbildern der Eindruck einer Bewegung.

Umsetzung: Eine veränderliche Szenerie oder Figur wird in kleinen Schritten bewegt und je ein Bild aufgenommen. Werden alle Bilder als Film ablaufen lassen, entsteht der Eindruck einer Bewegung.

Wirkung: Die Wirkung ist sehr künstlich weil keine Bewegungsunschärfe auftritt (→ Shutter-Speed). Der Bildeindruck ist daher eher ruckelig. Wird der gesamte Film in Stopmotion gedreht, wird das vom Betrachter akzeptiert. Dabei muss jedoch auch eine leicht kontinuierliche Bewegung (z.B. ein Fahrzeug) auch in Stopmotion oder in sehr kurzer Belichtungszeit aufgenommen werden, sonst ist der Gesamteindruck wieder unglaublich. Szenenmischungen mit realen Darstellern wirken völlig unglaublich. Dennoch wurde dies vor der Möglichkeit computeranimierter Szenen oft so umgesetzt, weil es bei Totalen oder Halbtotale kaum eine andere Möglichkeit gab nicht existierende Figuren oder Gegenstände bewegt darzustellen.

Besonderheiten:

Beispiel: Die ATAT-Kampfmaschinen in „Das Imperium schlägt zurück“ waren mittels Stopmotion animiert. Raumschiffe davor und dahinter wurden mittels Chroma-Key mit eingefügt. Die Mischung aus Bewegungsunschärfe der Snowspeeder und die vollkommen scharfen Bewegungen der Roboter wirkten sehr unglaublich.

7. Dramaturgie

7.1. Die Story

Beschreibung: Mit dem Medium Film lassen sich keine komplexen Inhalte transportieren, da der Zuschauer in der Regel mit der Aufnahme des Bilddatenstroms völlig ausgelastet ist. Komplexe Zusammenhänge im Inhalt können dann entweder nicht verstanden werden oder aber man bemerkt gar nicht, dass man sie nicht verstanden hat. Dennoch muss selbst bei dokumentarischen oder didaktischen sowie Image-Filmen eine „Story“ vorhanden sein.

Umsetzung: Der Handlungsverlauf untergliedert sich in eine Spanne steigender Spannung, einem Höhepunkt und einem Ausklang.

Wirkung: Wann immer selbst eine einfache Story vorhanden ist – d.h. ein gewisser logischer Handlungsablauf – wird ein Film als kurzweilig empfunden. Werden nur Bilder aneinander geschnitten, geht das Interesse des Betrachters schnell verloren.

Besonderheiten: Eine Film-Story muss vorhanden, darf aber nicht kompliziert sein. Sie muss in einem Satz erzählbar sein.

Beispiel: Zwei Freunde tragen einen Ring auf einen Vulkan und werfen ihn da rein (Herr der Ringe).

7.2. Überraschungseffekte

Beschreibung: Überraschungseffekte dienen dazu eine ruhige Phase aufzubrechen oder aber während einer spannenden Phase dramaturgische Punkte zu setzen. In früheren Filmen wurden Überraschungseffekte auch an durch die Handlung wenig motivierten Stellen eingebaut um Pärchen im Kino Anlass zu geben sich näher zu kommen.

Umsetzung: Ein unvorhergesehenes Ereignis geschieht ohne aber den Handlungsablauf merklich zu stören.

Wirkung: Überraschungseffekte erhöhen kurzzeitig die Aufmerksamkeit des Zuschauers.

Besonderheiten:

Beispiel:

7.3. Dramaturgische Verzögerung des Erwarteten

Beschreibung: Eine Handlung bewegt sich auf den Höhepunkt zu. Doch die Handlung wird entweder durch eine parallele Szene unterbrochen oder durch ein zusätzliches Ereignis in der laufenden Szene verzögert.

Umsetzung: Eine Verzögerung kann durch → Parallelschnitt oder in der selben Szene durch eine Nebenhandlung hervorgerufen werden.

Wirkung: Die Aufmerksamkeit des Zuschauers wird deutlich erhöht und auf hohem Niveau

gehalten.

Besonderheiten:

Beispiel:

7.4. Kontraste in Handlung und Personen

Beschreibung: Da beim Film wenig bis gar keine in neue Handlung gezeigt werden kann, müssen sich die Protagonisten in Aussehen und Habitus deutlich unterscheiden. Auch kann ein Handlungskontrast durch eine erwartete und dann anders ausfallende Handlung des Protagonisten entstehen.

Umsetzung: Zum Einen ist es wichtig, dass sich die Protagonisten in Aussehen und aber auch in ihrer Sprache und/oder Handlung unterscheiden. Änderungen der Erscheinung des Protagonisten nach längeren Zeitperioden müssen entweder offensichtlich sein oder erklärt werden.

Wirkung: Um die Verwechslung von Protagonisten zu gewährleisten müssen diese leicht unterscheidbar sein.

Besonderheiten: Es kann nötig sein Protagonisten durch individuelle Assesioirs eindeutig zu gestalten.

Beispiel: Ein Protagonist mit negativem Charakter beginnt mit positivem Verhalten.

7.5. Informations-Vorsprung und Mangel des Zuschauers gegenüber des Protagonisten

Beschreibung: Der Zuschauer hat einen Wissensvorsprung gegenüber dem Protagonisten weil er entweder Zusätzliche Informationen in anderen Szenen erhalten hat, durch Rück- oder Vorblenden weitere Handlungsstränge kennen gelernt hat oder auf Grund der Kameraperspektive weiter blicken kann als der Protagonist.

Umsetzung: Zur Erzeugung eines Wissensvorsprung für den Betrachter muss → subjektive Kamera weitestgehend vermieden werden. Es kann jedoch in Zwischenschnitten zur → subjektiven Kamera kurzzeitig wechseln.

Wirkung: Es wird Spannung erzeugt, indem der Betrachter darüber nachdenkt, wie der Protagonist mit dem Informationsmangel umgeht und wann und ob er den Wissensmangel aufholen kann, besonders wenn sich der Protagonist in Gefahr befindet.

Besonderheiten:

Beispiel: Zu Beginn eines Krimis wird der Betrachter Zeuge des Verbrechens und kennt ggf. sogar den Täter. Der Kommissar jedoch hat das Wissen nicht und muss es sich während des Krimis mühsam erarbeiten.

7.6. Subjektive Realität

Beschreibung: Wird ein Set aus verschiedenen Perspektiven gezeigt, kann vor Allem bei Änderung der Brennweiten die räumliche Orientierung beim Schnitt unstimmig wirken und muss

entsprechend angepasst werden. Ebenso kann ein Handlungsablauf von dem üblichen abweichen um überhaupt eine geeignete Kameraperspektive zu ermöglichen. Ebenso können übertriebene Gestik, Dialoge oder andere Verhaltensweisen von realen abweichen um glaubwürdig zu sein. Bei dokumentarischen Filmen kann es nötig sein Versuche oder Funktionsabläufe mehrmals aus unterschiedlichen Einstellungen zu filmen und diese zu einem einzigen Handlungsstrang zusammen zu schneiden. Solange der reale Vorgang grundsätzlich so wie gezeigt ablaufen kann ist dies akzeptabel.

Umsetzung: Während des Drehs muss durch den Kameramann geprüft werden, dass der Anschluss-Bildeindruck stimmig ist. Da dies einfacher wird, wenn Szenen chronologisch gedreht werden, sollte dies nach Möglichkeit so umgesetzt werden.

Wirkung: Da eine realistische Darstellung bisweilen unstimmig wirkt oder unklar bleibt muss eine entsprechende Anpassung erfolgen.

Besonderheiten: Bei dokumentarischen Aufnahmen darf der gezeigte Inhalt in keinem Fall von der Realität abweichen. Bei didaktischen Filmen nur, wenn der transportierte Inhalt real bleibt, bei fiktionalen Filmen ist dies bisweilen sogar explizit gewünscht.

Beispiel: Der Protagonist überlegt und kommt auf eine Idee. Dies begleitet der Darsteller mit deutlicher Gestik und formuliert seinen Gedankengang ggf. sogar laut.

7.7. Dialoge und Moderation

Beschreibung: Texte sei es als Dialoge oder aber auch Kommentare aus dem Off stehen nicht im Vordergrund. Der Betrachter kann sich in der Regel entweder auf einen komplexen Text oder aber auf die Bildinhalte konzentrieren. Es gilt, dass bei gezeigten Zusammenhängen die Bilder auch ohne Ton verstanden werden müssen. Da beim Film ganz offensichtlich das Bild im Vordergrund steht, muss der Text bezüglich Komplexität zurücktreten. Wendet sich der Protagonist oder Moderator an den Betrachter (→ subjektive Kamera) so muss er dabei still stehen. Eine Bewegung wird vom Betrachter als unstimmig wahrgenommen. Dialoge zwischen mehreren Protagonisten können jedoch auch in Bewegung statt finden.

Umsetzung: Kommentare aus dem Off haben wenn wichtige Bildinhalte gleichzeitig zu sehen sind nur beschreibende Funktion. Inhalte die über das gezeigte Bild hinausgehen können effektiv nicht vermittelt werden. Etwas anders sieht es bei Dialogen oder Moderationen aus. In einer Dialogszene stockt die Handlung. Wird ein reizarmes Bild verwendet, kann die Komplexität des Textes etwas höher werden, doch sollte dies sehr moderat eingesetzt werden. Ähnliches gilt für Moderationen. Hier muss der Moderator in sehr reizarmer Umgebung eingebunden werden oder aber er muss sehr langbrennweitig mit starker Hintergrundunschärfe (→ Schärfestufen) freigestellt werden.

Wirkung: Der Betrachter soll sich nur auf Bild oder Text konzentrieren müssen um den gezeigten Inhalt im vollen Umfang auffassen zu können.

Besonderheiten: Filmtexte sind in der Regel extrem einfach.

Beispiel: Die YouTube-Serie „Frag den Lesch“ findet in einem Studio-Set statt, dass in extremen

High Key nahezu ohne Bildinhalte auskommt um dem Vortrag des Moderators folgen zu können.

8. Vom Exposé zum Drehbuch

8.1. Die „Story“

Ein roter Handlungsfaden ist für jede geschlossene filmische Darstellung wichtig. Eine einfache Aneinanderreihung selbst mit raffinierten → Assoziationsschnitten wird vom Betrachter als langweilig empfunden. Bei Lehrfilmen kann z.B. die Versuchsdurchführung eine „Story“ sein. Bei Reportagen wird ebenfalls ein Handlungsstrang benötigt. Z.B. kann bei Reisereportagen die Vorbereitung, Durchführung der Reise und das Erreichens des Ziels einen solchen Handlungsstrang darstellen.

8.2. Exposé

Das Exposé ist die kurze Beschreibung des geplanten Inhalts eines Films. Es wird noch nicht auf einzelne Szenen, Drehorte oder Darsteller eingegangen. Es ist gleichsam die „Skizze“ der zu erzählenden Geschichte. Das Exposé dient in der Hauptsache dazu, Investoren von dem Projekt zu überzeugen bzw. Beteiligte über den geplanten Inhalt zu informieren. Bei selbst produzierten Filmen kann darauf verzichtet werden.

8.3. Treatment

Das Treatment ist die Vorstufe zum Drehbuch. In ihm werden die einzelnen Szenen, wichtige Drehorte und das genaue Aussehen der Protagonisten beschrieben. Es dient dem Drehbuchautor als Leitfaden für die Erstellung des Drehbuchs und anderen Beteiligten als Grundlage, die Organisation des Projekts zu planen.

8.4. Drehbuch

Das Drehbuch listet eindeutig durchnummeriert alle zu drehenden Szenen und Takes auf. Jede Szene beginnt mit einer Liste der Personen, die vor und ggf. hinter der Kamera tätig sind, der genauen Beschreibung des Drehorts und einer Auflistung der nötigen Materials und der verwendeten Ausrüstung. Die einzelnen Takes werden tabellarisch in zwei bis vier Spalten aufgelistet. Die Spalten umfassen

1. Die Bildspalte mit allen Informationen zum Bildausschnitt, Bildgestaltung und Lichtstimmung sowie der sichtbaren Handlung der Personen
2. Die Tonspalte. Sie kann in drei Spalten unterteilt sein:
 1. Die Sprachspalte. Sie umfasst den von den handelnden Personen gesprochenen Text.
 2. Die Geräuschspalte. Sie umfasst alle Geräusche, Töne, die nicht Musik oder gesprochener Text umfasst. Sie wird häufig mit der Sprachspalte zusammengefügt
 3. Die Musikspalte. Sie umfasst alle Angaben zur Musik des jeweiligen Takes.

Beispiel:

1. Stellen des Diebs

Protagonisten: Polizist in zivil, Dieb in schwarzer Kleidung maskiert

Requisiten: Pistole, Tasche des Diebs

Drehort: Ein Strassenzug mit einsehbarer Hausecke, vereinzelt geparkte Fahrzeuge

Equipment: Kamera, Weitwinkel, Tele, Kameradrohne, Stativ, Richtmikro, Ambient-Mikro

Bild	Text	Geräusche	Musik
1.1 Halbtotale auf den Strassenzug. An einer Hausecke steht der Polizist mit erhobener Waffe. Er schaut um die Hausecke. Aus einer Nebenstrasse tritt der Dieb hervor und blickt sich vorsichtig um. Er hält eine Tasche in der Hand			Es ist nur ein Ton eines gezupften Bass zu hören im Rhythmus des Herzschlags
1.2 Halbnah auf den Polizisten in leichter Untersicht. Er zieht sich schnell zurück um nicht gesehen zu werden. Die Waffe hält er noch nach oben, lädt sie aber durch		Die Waffe klickt beim Durchladen	Der Rhythmus des Bass beschleunigt sich
1.3 Halbtotale leichte Aufsicht auf den Dieb. Er entscheidet sich für eine Richtung auf die Kamera zu, schaut sich aber ständig nach allen Seiten um		Seine Schritte sind lauter werdend zu hören	Der Rhythmus des Bass beschleunigt sich, sonstige Streicher setzen im selben Rhythmus mit ein
1.4 Halbtotale Untersicht entlang des Strassenzugs. Im Vordergrund steht der Polizist an der Hausecke mit erhobener Waffe. Er zieht seine Fuss etwas an - bereit zum Sprung. Der Dieb kommt auf die Ecke zu. Als er auf wenige Meter heran gekommen ist, springt der Polizist hinter der Mauerecke hervor und nimmt die Waffe in den Anschlag	Polizist (laut): Halt! Stehen bleiben, Sie sind verhaftet!	Seine Schritte sind deutlich zu hören Man hört das Kratzen der Sohle auf dem Boden	Weiter des sich beschleunigende Rhythmus Die Musik setzt aus Tutti des gesamten Orchesters im sehr schnellen Rhythmus

<p>1.5 Starke Aufsicht halbtotale auf Polizist und Dieb. Die Kamera schwenkt leicht auf die Seite. Die Häuserfront ist nun zu sehen. Polizist und Dieb verharren regungslos</p> <p>Der Dieb dreht sich um und rennt weg</p>	<p>Polizist (laut): Los runter auf die Knie Hände über Kopf Dieb (leise): Leck mich</p>	<p>Die Schritte des Diebs sind zu hören</p>	<p>Tutti anhaltender Ton</p>
<p>1.6 Nah Untersicht auf den Polizisten. Er hat die Waffe im Anschlag und spannt den Hahn – er blickt über die Kamera. Die Kamera wechselt auf leichte Aufsicht</p> <p>kurze Pause Er drückt ab</p>	<p>Polizist(laut): Halt oder ich schiesse!</p>	<p>Der Hahn der Waffe klickt</p> <p>kurze Pause Der Schuss ertönt laut</p>	<p>Tutti anhaltender Ton dissonant</p> <p>Die Musik setzt aus kurze Pause</p>
<p>1.7 Nah Aufsicht auf die Strasse, die Tasche des Diebs wird ins Bild geworfen</p>		<p>Man hört das Aufschlagen der Tasche auf dem Boden mit metallischem Klirren ihres Inhalts Stille</p>	
<p>1.8 Totale von oben auf die Strasse. Der Polizist steht noch im Anschlag, der Dieb liegt regungslos auf dem Bauch, in kurzer Entfernung vor ihm die Tasche. Die Kamera fährt weiter zurück. Der Polizist lässt die Waffe sinken.</p> <p>Ausblende</p>	<p>Polizist: Oh, Scheisse!</p>		<p>Die Dissonanz setzt wieder im Tutti ein und löst sich in einem Moll-Akord auf Ausblende</p>

8.5. Das Storyboard

Das Storyboard skizziert die einzelnen Takes graphisch in Form eines Comics. Es dient dem Kameramann als Orientierung für die geplanten Bildausschnitte. Storyboards werden nur selten bei sehr komplizierten Sets benötigt. Ein erfahrener Kameramann kann ansonsten die für die jeweiligen Szenen mit Hilfe der Drehbuchangaben die Bildgestaltung selbst entscheiden. Bei Animations- oder Stopmotion-Filmen wird oft das gesamte Drehbuch als Storyboard verfasst.

Hinweis:

In einigen Darstellungen vor allem im Internet werden die in 8.1. bis 8.5. genannten Bezeichnungen anders verwendet. So benennen einige das Drehbuch Storyboard und das Treatment Drehbuch. Diese Benennungen sind jedoch unüblich.

Quellenverzeichnis

DuMont`s Lehrbuch der Filmgestaltung: Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde, Köln, DuMont 1990, ISBN-13: 9783770115495

Wolf Films – Rainer Wolf (https://www.youtube.com/c/wolffilms_de/videos)

10 Grundbegriffe für dramaturgische Filmgestaltung, fvk Tips und Tricks – Alexander Rauch
(https://www.fvk.at/wp-content/uploads/2011/06/10_Grundbegriffe_dramaturgische_Bildgestaltung.pdf)

CAMERA CAVE – Martin Flindt (<https://www.youtube.com/c/CAMERACAVE/videos>)