

Das Medium „FILM“

1. Film im Allgemeinen

- 1.1. Kurze Filmgeschichte – thematische Einführung
 - Literatur
 - Handout / Folie
- 1.2. Entstehung eines Films – thematische Einführung
 - Exkurs: Drehbuch
 - Literatur
 - Handout / Folie
- 1.3. Arbeitsbereiche / Berufsfelder – thematische Einführung
 - Literatur
 - Handout / Folie

2. Filmsprache

- 2.1. Filmische Einheiten – thematische Einführung
 - Literatur
 - Handout / Folie
- 2.2. Kameraeinstellungen – thematische Einführung
 - Literatur
 - Handout / Folie
- 2.3. Kamerabewegungen – thematische Einführung
 - Literatur
 - Handout / Folie
- 2.4. Bewegungsrichtungen und Handlungsachsen – thematische Einführung
 - Literatur
 - Handout / Folie
- 2.5. Bildgestaltung – thematische Einführung
 - Literatur
 - Handout / Folie
- 2.6. Beleuchtung – thematische Einführung
 - Literatur
 - Handout / Folie
- 2.7. Filmschnitt – thematische Einführung
 - Literatur
 - Handout / Folie
- 2.8. Filmton – thematische Einführung
 - Literatur
 - Handout / Folie

1. Film im Allgemeinen – thematische Einführung

Aus kultureller Sicht war das Kino das bestimmende Medium des 20. Jahrhunderts. Erst in den 50er Jahren bekam es mit dem Aufkommen des Fernsehens einen ernst zu nehmenden Konkurrenten.

Mittlerweile ist fast jeder europäische Haushalt mit mindestens einem Fernseher ausgestattet. Eine Studie in England hat ergeben, dass im Jahr 2000 in englischen Kinderzimmern eher ein Fernseher als ein Buch zu finden war.

Auf Grund der enormen Medienvielfalt, durch Satelliten- u. Kabelfernsehen oder Video und DVD, kann dem Zuschauer von heute alles von Western, Krimi, Thriller, Science-Fiction, Fantasy bis hin zum Animationsfilm geboten werden.

Das Kino konnte aber dieser großen Konkurrenz standhalten. Im Jahr 2000 fanden immerhin 152,5 Millionen Besucher ihren Weg in die deutschen Kinos.

1.1 Kurze Filmgeschichte – thematische Einführung

Wegweisend für die Erfindung des Films ist der Versuch, Bewegungen in Form von Reihen fotografieren aufzuzeichnen.

Im Jahre 1878 war der Engländer Edward Muybridge (1830 - 1904) der Erste, der von einem galoppierenden Pferd so genannte Reihenfotos machte. Das heißt, er fotografierte 12 Bewegungsschritte des galoppierenden Tieres mit 12 in Folge aufgestellten Kameras.



Zeigt man diese einzelnen Fotos von Muybridge nun ganz schnell hintereinander, so nimmt der Mensch die unterschiedlichen Bilder als eine Bewegung wahr.

Dieses Phänomen ergibt sich aus der Funktionsweise unserer Augen. Da das menschliche Auge nur punktuell scharf sehen kann, muss es, um ein Objekt in seiner Gänze scharf erkennen zu können viele kleine Bewegungen machen und das Objekt Punkt für Punkt mit kleinen Bewegungen abtasten. Diese Bewegungen nennt man „Sakkaden“. Eine dieser Bewegungen dauert in der Regel nur 1/20 Sekunde und wird halb unbewusst von uns gemacht.

INFO

i

Das menschliche Auge ist sehr träge!
Es nimmt nur 20 Bilder in der Sekunde wahr.
Zeigt man dem Auge mehr als 20 Bilder in einer Sekunde,
nimmt es die Einzelbilder als **eine** Bewegung wahr!

Ein Filmprojektor transportiert zum Beispiel in einer Sekunde 24 einzelne Bilder. Jedes einzelne Bild erscheint daher nur so kurz auf der Leinwand, dass das menschliche Auge nicht mehr die einzelnen Bilder erkennen kann, sondern all diese Bilder zu einer Bewegung vereint.

Zur Entstehung des Kinos: Vor der Erfindung des Kinos gab es viele Versuche, Filme in der Öffentlichkeit vorzuführen.

Ausschnitt der Geschichte der Medien - Ein zeitlicher Überblick

- 1839** Fotografie (Daguerreotypie)
- 1878** Reihenfotografie – Eduard Muybridge
- 1888** Fotoapparat (Eastman-Kodak)
- 1893** Kinetoscop – Guckkasten; T.A.Edison, W.K.Laurie Dickson
- 1895** Cinématographe - öffentliche Filmvorstellung; Brüder Lumière
- 1925** Fernsehtechnik
- 1952** Öffentl. Rechtl. Fernsehen in der BRD
- 1969** Videorecorder
- 1989** World Wide Web
- 1996** DVD (Digital Versatile Disc)
- 2002** Blu-ray

Einer dieser Versuche, den sich T.A. Edison und W.K.Laurie Dickson im Jahr 1893 patentieren ließen, trug den Namen „Kinetoscop“. Das „Kinetoscop“ war ein Guckkasten für eine Person, in dem man, nach Einwurf einer Münze, einen kurzen Film in Endlosschleife betrachten konnte. Zur selben Zeit, als das „Kinetoscop“ auf Jahrmärkten für Begeisterung sorgte, arbeiteten bereits zahlreiche Techniker an Möglichkeiten, wie man vor einer größeren Anzahl von Personen eine Filmvorführung möglich machen könnte.

Im Jahre 1892 bauten die französischen Brüder Louis und Auguste Lumière schließlich den ersten funktionierenden Filmapparat. Diesen nannten sie „**Cinématographe**“ (Kinematograph). Mit seiner Hilfe konnten sie sowohl einzelne Bilder nacheinander aufnehmen als auch später wieder abspielen. Das damals von ihnen entwickelte Grundprinzip der Aufnahme und Wiedergabe von bewegten Bildern hat sich bis heute kaum verändert.

Eine erste öffentliche Filmvorführung gab es jedoch erst am **28. Dezember 1895**. Der Tag an dem die Brüder Lumière vor 35 Parisern ihr mechanisches Wunder präsentierten. Sie zeigten einen Film von Arbeitern, die durch das Tor einer Fabrik eilten. Ein Film, der weder besonders unterhaltend noch kunstvoll war, aber dessen Vorführung dennoch als die Geburtsstunde des Kinos gilt.

INFO

Der Begriff „Kinematograph“ kommt aus dem **Griechischen**.
Das Wort „**kinó**“ bedeutet im Griechischen „bewegen“ und noch heute ist für uns ein „Kino“ das Gebäude, in dem bewegte Bilder gezeigt werden.



Film und Ton

Von nun an wurden zahlreiche Vorführapparate verschiedener Art gebaut. Die ersten Filme konnten in Reisekinos auf Jahrmärkten oder in Cafés bewundert werden.

Die zunächst in schwarz-weiß gezeigten Sach- und später auch Unterhaltungsfilm waren noch ohne Ton produziert. Als Untermalung begleitete man die Stummfilme musikalisch mit dem Klavier oder einem kleinen Orchester. Einer der großen Stars des Stummfilms war Charlie Chaplin.

Es dauerte ungefähr 30 Jahre bis eine synchrone Aufzeichnung und Wiedergabe der Bilder mit entsprechendem Ton möglich wurde.

Der erste Tonfilm „The Jazz Singer“ wurde im Jahr 1927 von der Firma Warner Brothers im Nadeltonverfahren herausgebracht. Der bei diesem Verfahren parallel zum Filmbild mit Schallplatte aufgezeichnete Ton, sollte dann während der Vorführung ebenso parallel abgespielt werden. Doch eben jene Synchronisation von Bild und Ton war das Schwierige an dieser Methode.

Ein besser geeignetes Verfahren, welches auch noch heute Verwendung findet, war das Lichttonverfahren. Bei dieser Variante wird der Ton als akustisches Signal in ein elektrisches und nachfolgend in ein optisches Signal umgewandelt. Diese Toninformation ist auf dem Zelluloidstreifen neben den Filmbildern als Lichtspur zu finden.

INFO

Früher wurde im Kino immer vor dem Hauptfilm die „Wochenschau“ gezeigt, eine Nachrichtensendung, in der man über die aktuellen Ereignisse der Woche informiert wurde.

i

Film und Farbe

1922 kam der erste abendfüllende, im Zweifarbenverfahren hergestellte Spielfilm in die Kinos. Der eigentliche Durchbruch zum Farbfilm erfolgte erst 1935 mit dem Film „Becky Sharp“ von Rouben Mamoulin, dieser Film wurde mit dem Drei-Streifen-Verfahren von Technicolor produziert. Das neue Verfahren konnte nur mit Spezialkameras angewendet werden. Auf voneinander getrennten Negativstreifen wurden die Lichtanteile der drei Grundfarben entsprechend der Aufnahmen aufgebracht und letztendlich in einer Art Farbdruckverfahren über einander kopiert; eine sehr komplizierte und teure Methode.

Erst mit dem Eastman-Color-Verfahren verlor der Farbfilm seine kostspielige Prestigerolle, die er bis dahin innehatte. Bei dieser neuen Methode wurden die drei Grundfarben in Schichten gleich auf dem Negativfilm aufgetragen, man benötigte somit keine speziellen Kameras mehr. Dieses bis heute angewendete Grundprinzip wurde über Jahrzehnte weiterentwickelt und verbessert.

Film und Computer

Ein großer Meilenstein in der Ästhetik des Films ist die Nutzung des Computers für die Filmproduktion. Seit dem Film „Star Wars“ aus dem Jahr 1977 hält der Computer Einzug in die Filmwelt und ist heute kaum noch wegzudenken. Aktuelle Filme wie „Der Herr der Ringe“, „Harry Potter“, „Shrek 2“ aber auch deutsche Filme wie „Bibi Blocksberg“ sind ohne den Einsatz von Computern nicht mehr denkbar.

1977 USA	„Star Wars“ ⇒ erstmals computergesteuerte Kameraführung bei Trickaufnahmen für Raumflugszenen
1982 USA	„Tron“ ⇒ erste längere rein computergenerierte Sequenz
1988 USA	„Who framed Roger Rabbit“ ⇒ computerbearbeitete Hintergrundbilder ermöglichen Synthese von Zeichentrick- und Realfilm
1990 USA	„Terminator 2“ ⇒ Morphin-Verfahren durch die von Georg Lucas gegründete Firma „Industrial Light and Magic“
1993 USA	„Jurassic Park“ ⇒ filmisch zum Leben erweckte Dinosaurier mit natürlich wirkender Integration der Schauspieler und Modelle
<i>Ab Mitte der 90er Jahre wurden neben Objekten auch Menschen computeranimiert.</i>	
1993 USA	„Last Action Hero“ ⇒ erster Stunt von computeranimiertem Schauspieler
1995 (USA)	„Toy Story“ ⇒ komplett im Rechner erzeugter Film

aus Faulstich, Werner [Hrsg]: Grundwissen Medien. 4. Aufl., München 2000, S.206

Literatur

- **Monaco**, James: Film verstehen. 5. Aufl., Hamburg 2004, S. 153-158, S. 229-409
- **Naughton**, J.; **Smith**, A.: KINO. München 1999
- **Moser**, Heinz: Einführung in die Medienpädagogik. 3. Aufl., Opladen 2000, S. 43
- **Faulstich**, Werner: Grundwissen Medien. 4. Aufl., München 2000, S. 201-220
- **Balnaves**, M.; **Donald**, J.; **Donald Hemelryk**, S.: Der Fischer Atlas Medien. Frankfurt/M. 2001, S. 42-43



Handout / Folie

Filmgeschichte

Alles begann mit ...  ... der Fotografie!

1839 Fotografie

1888 Fotoapparat (Eastman-Kodak)

1878 Reihenfotografie - Edward Muybridge

Edward Muybridge (1830 – 1904, England) schaffte es als Erster, die einzelnen Bewegungsschritte eines galoppierenden Pferdes auf mehreren Fotos festzuhalten.

⇒ Betrachtet man diese einzelnen Bilder der Bewegung ganz schnell hintereinander (z.B. wie bei einem Daumenkino), scheint es für unser träges Auge, als würde das Pferd sich tatsächlich bewegen. Es entsteht eine fließende Bewegung!

Viele versuchten nun, die Bilder zum Laufen zu bringen. Es wurden erste Arten von Filmkameras entwickelt und man suchte nach Möglichkeiten, Filme in der Öffentlichkeit vorzuführen.

1893 Kinetoscop – Guckkasten; T.A.Edison, W.K.Laurie Dickson

Das „Kinetoscop“ war ein auf Jahrmärkten vorgeführter Guckkasten für eine Person, in dem man, nach Einwurf einer Münze, einen kurzen Film in Endlosschleife betrachten konnte.

1922 „Cinématographe“ (Kinematograph) – Ein Filmapparat der Brüder Lumière.

Mit ihm konnte man sowohl einzelne Bilder nacheinander aufnehmen als auch später wieder abspielen.

1895 Geburtsstunde des Kinos: Erste öffentliche schwarz/weiß Stummfilmvorstellung in Paris mit dem Cinématographe der Brüder Lumière

1925 Fernsehtechnik wird entwickelt

1927 Erster Tonfilm „The Jazz Singer“, Firma Warner Brothers

1935 Erster echter Farbfilm „Becky Sharp“ von Rouben Mamoulin

1952 Öffentl. rechtl. Fernsehen in der BRD

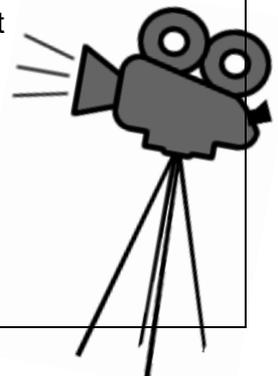
1969 Videorecorder kommen auf den Markt

1977 „Star Wars“ erste Filmproduktion mit einer computergesteuerten Kamerafahrt

1989 World Wide Web

1996 DVD (Digital Versatile Disc)

2002 Blu-ray



1.2. Entstehungsphasen eines Films – thematische Einführung

Eine Filmproduktion gliedert sich in drei wichtige Phasen:

- ⇒ die Vorproduktion (Pre-Production)
- ⇒ die Produktion
- ⇒ die Nachbereitung (Post-Production)

Vorproduktion (Pre-Production)

Die Vorproduktion wird auch als die **Planungsphase** eines Films bezeichnet. Sie beinhaltet die zeitliche und finanzielle Organisation, das Schreiben des Drehbuchs, die Besetzung der Rollen, das Produktions- und Kostümdesign, das Ausfindigmachen der Drehorte, den Kulissenbau usw..

Idee	Jede Filmproduktion, ob nun aus Hollywood oder von einer kleinen Schülergruppe, hat irgendwann einmal mit einer Idee begonnen.
Exposé	Damit man diese Idee an interessierte Produzenten verkaufen kann, muss man ein so genanntes Exposé verfassen d.h. die Idee kurz und knapp auf 3-10 Seiten zusammenfassen.
Produzent	Mit diesem Exposé geht man nun auf die Suche nach Produzenten , die man von der Filmidee überzeugen kann. Da Produzenten für die gesamten Herstellungskosten eines Films aufkommen müssen, sind sie sehr kritisch und prüfen genau, ob aus einer Idee ein erfolgreicher Film werden kann oder nicht. Denn erst wenn der fertige Film ins Kino kommt, erfolgreich ist und Geld einbringt, bekommen die Produzenten ihre Auslagen wieder zurück.
Drehbuch	Hat man einen Produzenten von seiner Idee überzeugen können, muss die Idee ausgearbeitet und in eine verfilmbare Form gebracht werden. Die Idee wird in Form eines Drehbuchs zu Papier gebracht.
Kosten Geldgeber	Nun heißt es für den Produzenten, alle notwendigen Dinge zu organisieren, die Kosten für das Filmprojekt detailliert berechnen und weitere Geldgeber finden.
Regie, Kamera	Der Produzent heuert einen guten Regisseur und Kameramann an.
Storyboard	Bei größeren Produktionen wird ein Storyboard (siehe 1.3 S.1) nach den Vorgaben des Drehbuchs und in Rücksprache mit RegisseurIn und Kameramann/frau gezeichnet
Schauspieler	Es werden Schauspieler gesucht, welche die Charaktere der Geschichte verkörpern wollen und können.
Drehorte	Passende Drehorte müssen ausfindig gemacht und bei Bedarf Kulissen gebaut werden
Ausstattung, Requisite u. Kostüm	müssen besorgt und hergestellt werden.
Drehplan, Lizenzen, Genehmigungen	Ein Drehplan muss erstellt und alle notwendigen Lizenzen und Drehgenehmigungen eingeholt werden.

Produktion

Die Produktion ist die Drehphase eines Filmprojektes.

„Kamera?“ „Läuft!“ „Und Bitte!“

Das sind die Worte, die für eine Vielzahl von Mitarbeitern das Signal sind, in voller Konzentration ihrer Arbeit nachzugehen und ihr Bestes zu leisten.

Die Produktion ist die teuerste und damit auch riskanteste Phase eines Filmprojektes, da in dieser Zeit im Vergleich zur Vor- und Nachbereitung die meisten Mitarbeiter aktiv am Projekt beteiligt sind. Von der Regie, Kamera, Ton, Licht, Maske, Requisite, Kostüm, Ausstattung, Bühne bis hin zu den Mitarbeitern, die für einen organisierten Ablauf am Set zuständig sind, wie z. B. Aufnahmeleitung, Produktionsleitung, Script und Kontinuität, Verpflegung usw.. Hohe Gagen der Schauspieler, Mietkosten für die Technik, Lizenz- und Drehgenehmigungsgebühren treiben die Kosten für die Produktion in dieser Phase immens in die Höhe.

Näheres zu den einzelnen Berufszweigen bei einer Filmproduktion ist unter dem Gliederungspunkt *1.3. Arbeitsbereiche / Berufsfelder* zu finden.

Nachbereitung (Post-Production)

In der letzten Phase der Filmproduktion, der Nachbereitung oder Post-Production, wird das gedrehte Material geschnitten, der Ton angepasst und bearbeitet, Ton- sowie Spezialeffekte und Animationen werden eingefügt und eine entsprechende Filmmusik wird ausgewählt oder eigens komponiert.

Exkurs - Drehbuch

Der Weg von der Idee bis zum Drehbuch

Jeder große Kinofilm hat einmal ganz klein angefangen – mit einer Idee!

Eine **Filmidee** entsteht aus der Phantasie eines Einzelnen oder wird gemeinschaftlich innerhalb einer Gruppe entwickelt.

Die überzeugendsten Geschichten sind im Übrigen jene, für die man aus dem eigenen Erfahrungsschatz schöpfen kann und die dadurch besonders authentisch sind. Die Geschichte sollte die Neugier des Zuschauers wecken.

Für die Geschichtsentwicklung beispielsweise mit einer Schülergruppe empfiehlt es sich, mit einem Brainstorming zu beginnen. Alle Ideen, Erfahrungen und Wünsche der Schüler sollten zusammengetragen und stichpunktartig notiert werden. Im Abstimmungsverfahren kann anschließend entschieden werden, welche der gesammelten Ideen in der Geschichte verwirklicht werden. Natürlich sollten die gewählten Ideen inhaltlich zusammenpassen und im Ganzen den Weg für eine in sich stimmige Geschichte ebnen.

Wichtig bei der Geschichtsentwicklung ist, dass die Lehrkraft nicht von vornherein den pädagogischen Zeigefinger walten lässt und die Geschichte in ihrem Sinne gestaltet. Die Schüler sollten ihren eigenen Film verwirklichen können und von der Lehrkraft hierbei unterstützt, angeleitet und motiviert werden.

Tipp

Von der Nachahmung großer Kinofilme sollten sich die Schüler möglichst schnell lösen. Den vorhandenen Möglichkeiten und Mitteln entsprechender ist es, wenn die Filmgeschichte aus den persönlichen Erfahrungen und Lebenswelten der Jugendlichen herausentwickelt wird.

Tipp

Ist sich die Gruppe über die Grundzüge der Geschichte einig, heißt es nun, den groben **Ablauf der Handlung** festzulegen. Folgende Eckpunkte bilden das Gerüst der Geschichtsentwicklung:

Dramaturgie ist die Struktur einer Geschichte. Diese Struktur hat das Ziel, den Zuschauern ein interessantes, lustvolles und spannendes Kinoerlebnis zu bieten. Hierfür sollten bei der Geschichtsentwicklung bestimmte Eckpunkte beachtet werden.

- Jede Geschichte braucht **einen Anfang und ein Ende**.
- Auf eine zu Beginn des Films gestellte Frage sollte am Ende eine Antwort gefunden werden. Zwischen **Frage und Antwort** kann nun ein Spannungsaufbau stattfinden. Die Spannung steigert sich durch in der Handlung unerwartet auftretende Komplikationen oder Wendungen.
- Wichtig ist, dass früh **Klarheit** darüber besteht, welches **Thema oder Problem** im Zentrum der Geschichte steht. Das „Verzetteln“ in Einzelheiten muss vermieden werden.
- **Erzähler-Standpunkte:** Es gibt die Möglichkeit, eine Geschichte von verschiedenen Standpunkten aus zu erzählen.

Wenn eine Geschichte von der **Sicht der Hauptperson** aus erzählt wird, ist das Publikum während der gesamten Handlung auf demselben Wissensstand wie der Protagonist.

Bei einem **neutralen Erzähler-Standpunkt** hingegen ist der Zuschauer stets über die Kenntnisse und Pläne aller handelnden Personen im Bilde. Durch das zusätzliche Wissen, das der Zuschauer im Vergleich zu den handelnden Personen hat, entwickelt sich die Spannung für ihn, zum Beispiel durch das Voraussehen von Gefahren und durch die Frage, welche Charaktere sich letztendlich durchsetzen werden.

- Ein klassisches **dramaturgisches Gerüst** aufbauend auf dem Anfang-Ende Prinzip jeder Geschichte ist das „**Vier-Akte-Schema**“

1. Exposition:

Vorstellung der handelnden Personen und Einführung des Zuschauers in Ort und Zeit der Geschichte.

2. Entwicklung:

Die Handlung der Geschichte entwickelt sich, d.h. die handelnden Personen treten in Beziehung zueinander. Es werden Konflikte oder Veränderungsmöglichkeiten deutlich.

3. Zuspitzung:

Zuspitzung des Konfliktes, für den eine Lösung gefunden werden muss.

4. Auflösung:

Eine Lösung wird gefunden und der Konflikt ist somit beendet.

Dieses Schema ist Grundgerüst eines jeden Films.

Trotz dieser Allgemeingültigkeit lässt es zahlreiche individuelle Möglichkeiten für Verspieltheiten, Irreführungen, Verzögerungen oder Rückblenden zu.

Beispiel zum „Vier-Akte-Schema“

1. **Exposition:** Als Andy aus dem Jugendknast entlassen wird, will er ein neues Leben beginnen. Zufällig trifft er auf einen früheren Kumpel (Freddy), der nach wie vor in zwielichtige Machenschaften verwickelt ist. Sylvie, dessen Freundin, ist gerade dabei, sich von ihm zu lösen. Der Kumpel will dies jedoch mit aller Macht verhindern.
2. **Entwicklung:** Sylvie fühlt sich ebenso zu Andy hingezogen wie dieser zu ihr. Sie kommen sich näher, schmieden Ausstiegspläne. Freddy entdeckt dies und versucht, Sylvie zurückzuhalten. Sie lehnt ab. Freddy sinnt nun nach Möglichkeiten, Andy auszuschalten. Er stellt Andy eine Falle, benützt dabei aber Sylvie, die davon jedoch keine Ahnung hat.
3. **Zuspitzung:** Andy, der von Sylvie zu einem bestimmten Ort gelotst wurde, sieht sich plötzlich in ein Verbrechen verwickelt. Er kommt zu der Überzeugung, dass auch Sylvie ihn hereingelegt hat. Obwohl sie das Gegenteil beteuert, richtet sich Andys Zorn und Enttäuschung gegen sie. Sie versucht, ihm zu entkommen, was ihr vorläufig gelingt. Doch das Versteck, in das sie sich geflüchtet hat, ist eine Sackgasse. Während Andy mit allen Mitteln versucht, die Tür dieses Verstecks zu öffnen, sind bereits Polizeisirenen zu hören - Freddy hat die Polizei benachrichtigt. Das Gebäude ist bald umstellt. Andy schafft es, die Tür aufzubrechen. Von sicherer Warte aus beobachtet Freddy, wie seine Rechnung aufzugehen scheint.
4. **Auflösung:** Verzweifelt redet Sylvie auf Andy ein, bis dieser plötzlich den wahren Hintergrund erkennt. Beide versuchen nun zu fliehen, obwohl die Polizei schon in das Gebäude eindringt. In abenteuerlicher Flucht über die Dächer gelingt es beiden zu entkommen. Die Polizei bleibt ihnen auf den Fersen. Beide stöbern Freddy auf. Er setzt sich zur Wehr, verletzt dabei jedoch Sylvie schwer. Nun kommt es zur Abrechnung zwischen beiden, die Andy gewinnt. Doch da trifft die Polizei ein und nimmt ihn fest. Nun existiert kein Zeuge mehr dafür, dass er unschuldig ist. Er wandert wieder ins Gefängnis.

G.Anfang, M.Bloech, R.Hültner „Vom Plot zur Premiere“, S.9

- Hilfreich für weiteres Arbeiten ist in dieser Phase der Geschichtsentwicklung die Erweiterung des **Exposés** zu einem **Treatment**.

Das Treatment gibt in der Beschreibung einzelner Bilder einen Überblick über alle Stationen der Filmgeschichte und verdeutlicht den dramaturgischen Ablauf des Films.

TREATMENT (Ausriss)

Beispiel: Handlungsaufbau eines Krimis

1. Bild

Das Gefängnisgebäude. Starker Verkehr auf der Straße davor. Die Eingangstür öffnet sich. Ein junger Mann (Andy) tritt zögernd heraus.

2. Bild

Eine Bushaltestelle. Andy steigt ein. Die Leute sehen ihn an. Ihre Blicke sind ihm unangenehm.

3. Bild

Ein Hinterhof (Blick durch Hausgang zur Haustür). Die Tür wird geöffnet. Andy tritt durch den Gang auf den Hinterhof. Er sieht nach oben, geht weiter zur Tür des Hinterhofhauses. Er sucht am Klingelschild, klingelt. Die Tür öffnet sich.

4. Bild

In der Wohnküche. Andy und sein Vater sitzen am Tisch. Der Vater hat ein Bier vor sich. Er ist fertig. Beide reden nichts. Dann verlässt Andy den Raum.

5. Bild

Andy überquert den Hof, hört ein Geräusch, sieht nach oben. Ein Fenster wird geschlossen.

6. Bild

Eine Kneipe. An der Theke steht ein Mädchen (Silvie), neben ihr ein Junge (Freddy).

Bei der Ausarbeitung des Treatments zu einem **Drehbuch** sollten folgende Punkte beachtet werden:

- Ein Drehbuch ist eine genaue **Arbeitsvorlage** für die eigentliche Filmproduktion, aus der alle Mitarbeiter des Produktionsstabs wichtige Informationen erhalten.
Schauspieler/Kamera ⇒ Text und Handlungsanweisungen
Licht ⇒ Drehort und Lichtsituation d.h. ob es Tag oder Nacht ist
Ausstattung/Requisite ⇒ Infos zu notwendigen Drehorten und Utensilien
- Nicht in einem Drehbuch zu finden sind Informationen zu den Szenenlängen, Einstellungsgrößen, Regieanweisungen usw...

Tipps zur **Dialoggestaltung**:

- Um Doppelungen zu vermeiden, sollte der Dialog keine Informationen enthalten, die bereits durch den Bildinhalt vermittelt werden z.B. ein vor Kälte schlotternder Mann in einer Schneelandschaft sollte nicht zusätzlich noch sagen, dass ihm kalt ist.
- Aufgabe des Dialoges ist es, dem Zuschauer bildlich nicht Darzustellendes zu erklären sowie ihm wichtige Informationen für die weitere Handlung zu geben.
- Bei einigen Gruppenarbeiten hat es sich bewährt, die Dialoge nicht konkret auszuformulieren, sondern den Schülern lediglich den Inhalt ihres Textes grob vorzugeben. Damit können gekünstelte Dialoge verhindert und Freiräume für die natürliche und spontane Ausdrucksweise der Schüler gegeben werden.

Literatur

- **Anfang**, G.; Bloech, M.; Hültner, R.: Vom Plot zur Premiere. München 1994, S. 4-13
- **Kandorfer**, P.: DuMont's Lehrbuch der Filmgestaltung. Köln 1984, S. 210-220
- **Katz**, S.: Die richtige Einstellung. Frankfurt 1998, S. 133-165
- **Manthey**, D.; Bär, W.; Altendorf, J. [Hrsg]: Wie ein Film entsteht. Hamburg 1989
- **Monaco**, James: Film verstehen. 5. Aufl., Hamburg 2004, S. 127-134
- www.mediamanual.at

Handout / Folie

Die 3 Entstehungsphasen eines Films

ERSTE PHASE

Vorproduktion / Pre-Production

Alles beginnt mit einer Idee für einen Film.
Ein Exposé/Treatment fasst diese Idee auf ein paar Seiten zusammen.
Auf Grundlage des Exposés muss ein Produzent gefunden werden.

Der Produzent engagiert einen Drehbuchautor,
wählt einen Regisseur und einen Kameramann aus.
Bei großen Produktionen wird nun ein Storyboard gezeichnet.

Es werden passende Schauspieler und Drehorte gesucht
und bei Bedarf spezielle Kulissen für den Film gebaut.
Einige Mitarbeiter kümmern sich um die notwendigen Kostüme und Requisiten.
Wenn alle Lizenzen und Drehgenehmigungen eingeholt und der Drehplan erstellt wurde,
kann die nächste Phase beginnen.

ZWEITE PHASE

Drehphase / Production

Fast alle Stabmitarbeiter der Filmproduktion sind an dieser Phase beteiligt.
Daher ist diese Phase die teuerste von allen drei Entwicklungsphasen.

Von der Regie, Kamera, Ton, Licht, Maske, Requisite,
Kostüm, Ausstattung, Bühne bis hin zu den Mitarbeitern,
die für einen organisierten Ablauf am Set zuständig sind wie z. B. Aufnahmeleitung,
Produktionsleitung, Script und Kontinuität oder Verpflegung ...

... alle haben viel zu tun während der Drehtage!

DRITTE PHASE

Nachbearbeitung / Post-Production

Das in der zweiten Phase gedrehte Filmmaterial
wird erst einmal entwickelt und dann auf Video konvertiert (nur bei analogem Filmmaterial).

Danach kommen die Schnittmeister (Cutter/Editor) ins Spiel.
Das Material wird in den Computer eindigitalisiert, geschnitten,
mit passender Musik unterlegt, es werden Ton- und Spezialeffekte eingefügt,
bei Bedarf werden bestimmte Stellen noch einmal nachsynchronisiert usw.

Das Ziel der Nachbearbeitung ist es, aus dem Filmmaterial
ein harmonisches Gesamtwerk zu machen.

1.3. Arbeitsbereiche / Berufsfelder – thematische Einführung

Die Mitarbeiter einer Filmproduktion gehören alle zum so genannten Produktionsstab. Im Folgenden soll ein Überblick über die bestehenden Berufsfelder gegeben und diese näher erläutert werden. Der Einfachheit halber werden ausschließlich die männlichen Berufsbezeichnungen verwendet. Abschließend finden Sie eine ausführliche Liste von wichtigen Adressen und Anlaufstellen zu den einzelnen Berufszweigen.



Die wichtigsten Arbeitsbereiche einer Filmproduktion sind:

Produzent: Der Produzent ist verantwortlich für die Finanzierung des Filmprojektes. Er schätzt ein, wie teuer das Projekt wird und kümmert sich dann um entsprechende Geldgeber und Sponsoren. Der Produzent trägt die volle finanzielle Verantwortung für das Filmprojekt!

Produktionsleitung: Sie hat die Aufgabe zusammen mit dem Regisseur die geplanten Dreharbeiten zu organisieren. Es muss festgelegt werden, wo, an was für einem Tag mit welchen Schauspielern gedreht werden kann und wer von den Mitarbeitern des Produktionsstabes für diesen Tag zur Verfügung stehen müssen.

Außerdem hat die Produktionsleitung immer die Finanzen im Blick und kontrolliert, ob sich das Projekt noch im geplanten Budgetrahmen befindet.

Drehbuchautor: Drehbuchautoren machen aus einer Filmidee ein verfilmbares Buch. Ihre Aufgabe ist es, die Handlung, die Charaktere als auch die Dialoge für den Film auszuarbeiten.

Storyboardzeichner: Mit einem Storyboard werden die Vorstellungen des Regisseurs zum ersten Mal in Bilder umgesetzt. Das Zeichnen eines Storyboards ist eine einfache und billige Art, den Ablauf eines Films im Überblick darzustellen.

Aufnahmeleitung: Das Aufgabengebiet der Aufnahmeleitung ist es, anhand der Vorgaben der Produktionsleitung, die täglichen Dreharbeiten zu organisieren und die Erfüllung des Drehplans zu kontrollieren.

Regisseur: Der Regisseur ist verantwortlich für die Umsetzung des Drehbuchs. Er stellt das kreative Zentrum einer Filmproduktion dar, d.h. er übernimmt die Koordination des Zusammenwirkens aller künstlerischen Mitarbeiter vom Kameramann bis zum Schnittmeister. Wie beim Theater erarbeitet er auch die Szenen und Dialoge mit den Schauspielern.

Regieassistent: Die Regieassistenten unterstützen den Regisseur bei der Bewältigung seiner Aufgaben.

Script und Kontinuität: Script und Kontinuität ist ein recht unbekannter, aber für die Qualität eines Filmes unabdingbarer Arbeitsbereich. Die Mitarbeiter dieses Bereichs haben die Aufgabe, sich alle Details einer Aufnahme zu merken. Angefangen bei Einstellungsgrößen, Lichtstimmungen, der Füllhöhe eines Wasserglases, der Position einer Kaffeetasse auf dem Tisch, mit welcher Hand eine Tür geöffnet wurde oder ob der Schauspieler eine Haarsträhne ins Gesicht hing. All diese Informationen sind sehr wichtig, um so genannte Kontinuitäts- oder auch Anschlussfehler zwischen den Einstellungen zu vermeiden. Da es sehr schwer, ja fast unmöglich ist, sich jedes hierfür notwendige Detail einer Einstellung zu merken, behelfen sich die Mitarbeiter in der Regel mit Polaroidaufnahmen der einzelnen Details.

Schauspieler: Filmschauspieler haben im Gegensatz zu Schauspielern im Theater das

Problem, dass es beim Film viel schwieriger ist, sich in eine Rolle zu versetzen und Gefühle aufzubauen. Beim Film wird die Geschichte nicht wie beim Theater chronologisch durchgespielt, sondern sie wird zu Gunsten einer besseren Organisation des Drehablaufs in viele Einzelteile zerlegt. So kann es passieren, dass die letzte Szene des Films gleich am ersten Drehtag aufgenommen werden muss, da einer der Schauspieler nur an diesem Tag Zeit hat.

Andererseits kann man beim Film einzelne Details des Schauspiels mit der Kamera besonders hervorheben und auf diese Weise Emotionen sehr intensiv darstellen.

Statisten und Kleindarsteller sorgen für Leben im Film. Sie tummeln sich im Hintergrund, damit Szenen wie beispielsweise eine belebte Einkaufsstraße überzeugend wirken.

Für besondere Fälle gibt es **Doubles und Stuntleute**. Ein Double wird eingesetzt, wenn z.B. in der Großaufnahme ein Körperteil des Hauptdarstellers nicht dem Ideal entspricht. Stuntleute haben hingegen die Aufgabe, gefährliche Actionszenen für die Schauspieler zu übernehmen

Filmarchitekten, Bühnenarbeiter, Maler, Dekoratuere usw.: Sie alle haben die Aufgabe, Schauplätze entsprechend den Anforderungen der Filmgeschichte zu gestalten und ganze Straßenzüge oder Fantasiewelten zu errichten.

Ausstattung: Zu jedem Film gehören, entsprechend der Geschichte, Gegenstände (vom Telefon bis zum Bett), die zu Ort und Zeit der Handlung passen. Aufgabe der Ausstattung ist es, all jene Gegenstände ausfindig zu machen, die für die Glaubwürdigkeit des Films notwendig sind.

Kostümbildner: Für die Charakterisierung einer Person ist dessen Kleidung von besonderer Wichtigkeit. Der Job der Kostümbildner beim Film (wie auch beim Theater) ist es, Modelle für die Kostüme der Schauspieler zu entwerfen und deren Fertigung zu überwachen. Wenn aktuelle Modestücke benötigt werden, kümmern sich die Kostümbildner um deren Beschaffung.

Maskenbildner, Friseure: Die Arbeit der Maskenbildner und Friseure wird in der Regel vom Publikum kaum bemerkt. Ihr alltägliches Geschäft ist es, Schweißperlen abzutupfen, glänzende Gesichtspartien abzupudern und darauf zu achten, dass die Frisuren der Schauspieler immer richtig sitzen und zwischen den Aufnahmen wieder in Form gebracht werden.

Kameramann: In der Regel führt der Kameramann die Kamera selbst. Ihm stehen zur Unterstützung, je nach Größe der Produktion, ein oder mehrere **Kamera- und Materialassistenten** zur Verfügung.

Beleuchter: Die Beleuchter sorgen für die gewünschte Ausleuchtung der Bühne, also für das nötige Verhältnis von Licht und Schatten.

Spezialeffekte: Ob Explosion oder Feuersbrünste, die Mitarbeiter der Spezialeffekt-Abteilung lassen es richtig krachen. Aber auch in der Nachbearbeitung im Kopierwerk oder im digitalen Studio lassen sich mittlerweile enorme Tricks realisieren von der Farbverfremdung bis hin zur Ergänzung ganzer Fantasiewelten. Wichtigstes Werkzeug bei den Spezialeffekten ist heutzutage selbstverständlich der Computer.

Tonmeister: Am Drehort haben die Tonmeister die Aufgabe, sich während des Drehs um die optimale Aufnahme der Sprache und Geräusche (Atmosphäre, Originaltöne) des Films zu kümmern. Ihnen zur Seite stehen **Ton-/Mikrofonassistenten**, die mit der so genannten „Tonangel“ oder auch dem „Tongalgen“ den Ton möglichst nah am Geschehen einfangen.

Manchmal kommt es vor, dass zum Beispiel Störgeräusche den Originalton der Aufnahme unbrauchbar machen. In solchen Fällen müssen die Schauspieler nach der Drehphase ins Tonstudio kommen und ihr Spiel im Nachhinein noch einmal nachsynchronisieren d.h. ihren Text synchron zum Bild in ein Mikrofon sprechen.

Schnittmeister: Die Aufgabe der Schnittmeister ist es, nicht nur unbrauchbares Filmmaterial aus dem Film herauszuschneiden wie beispielsweise Versprecher der Schauspieler. Die Schnittmeister (engl. „cutter“ oder „editor“) haben vielmehr die wichtige Aufgabe, alle gemachten Einstellungen des Films zu einem harmonischen Ganzen zusammenzufügen. Sie gestalten meist in Zusammenarbeit mit dem Regisseur den Rhythmus der Bildwechsel, die Art und Weise der Übergänge und kreieren so für jeden Film dessen ganz eigenen Charakter.

Natürlich gibt es auch in diesem Arbeitsbereich wieder Assistenten, die dem Schnittmeister zur Hand gehen.

Vor einigen Jahren hat der Schnitt noch ausschließlich direkt am entwickelten Filmmaterial am Schneidetisch stattgefunden. Heutzutage wird fast

ausschließlich digital geschnitten. Das bedeutet, das Filmmaterial wird nach der Entwicklung in den Schnittcomputer eindigitalisiert. Mit diesem digitalen Filmmaterial kann der Schnittmeister nun non-linear schneiden d.h. er kann, wenn er will, mit dem Ende des Films anfangen und muss sich nicht an die chronologische Reihenfolge halten.

Je nach Größe der einzelnen Filmprojekte, gibt es zu all diesen Arbeitsfeldern zahlreiche Ausdifferenzierungen in Spezialgebiete, weitere Assistentenstellen, Praktikantenjobs usw.

Adressen, Anlaufstellen und Informationen

Die Wege in die Medien sind vielfältig!

Für den Einstieg ins Filmgeschäft gilt ganz nach Dewey das Prinzip „*learning by doing*“.

Will man sich in der Filmbranche ein- und hocharbeiten, empfiehlt sich ein Praktikum, um die hierfür notwendigen Erfahrungen und Kenntnisse sammeln zu können. Zusätzliche Ausbildungen, Fortbildungen oder Studien werden zur theoretischen Grundlagenvermittlung zahlreich angeboten.

Folgende Adresslisten stammen aus dem zu diesem Thema passenden Buch von Uta Glaubitz und Andrea Dornseif „Jobs für Filmfreaks“ (erschienen im Campus Verlag Frankfurt/Main, 2001). Dort gibt es auch weitere Einblicke und ausführlichere Adresslisten zu den jeweiligen Berufsfeldern.

Filmhochschulen sowie staatliche Schauspielschulen bieten bereits eine breite Palette an Studiengängen wie Regie, Schauspiel usw. an.

Filmhochschulen

Deutsche Film- und Fernseh-Akademie Berlin (dfffb) Potsdamer Str. 2 10785 Berlin Tel.: (030) 257 59-0 Fax: (030) 257 59-161 www.dffb.de	Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf Marlene-Dietrich-Allee 11 14482 Potsdam Tel.: (0331) 6202-0 Fax: (0331) 6202-199 www.hff-potsdam.de	Hochschule für Fernsehen und Film München Bernd-Eichinger-Platz 1 80333 München Tel.: (089) 68957-0 Fax: (089) 68957-9900 www.hff-muc.de
Universität Hamburg Institut für Theater Musiktheater und Film Friedensallee 9 22765 Hamburg Tel.: (040) 42838 4143 Fax: (040) 42838 4186 www.uni-hamburg.de	Filmakademie Baden-Württemberg Akademiehof 10 71638 Ludwigsburg Tel.: (07141) 969 0 Fax: (7141) 969 82299 www.filmakademie.de	Kunsthochschule für Medien Köln Peter-Welter-Platz 2 50676 Köln Tel.: (0221) 20189 0 Fax: (0221) 20189 17 www.khm.de

Staatliche Schauspielschulen

<p>Hochschule für Musik und Theater Felix Mendelssohn Bartholdy Grassistraße 8 04107 Leipzig Tel.: (0341) 2144 55 Fax: (0341) 2144 503 www.hmt-leipzig.de</p>	<p>Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf Marlene-Dietrich-Allee 11 14482 Potsdam-Babelsberg Tel.: (0331) 6202-0 Fax: (0331) 6202-199 www.hff-potsdam.de</p>	<p>Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Fachbereich Darstellende Kunst Eschersheimer Landstr. 29-39 60322 Frankfurt/Main Tel.: (069) 154.007-0 Fax: (069) 154007 108 www.hfmdk-frankfurt.info</p>
<p>Hochschule f. Schauspielkunst Ernst Busch Berlin Abteilung Schauspiel Zinnowitzer Str. 11 10115 Berlin Tel.: (030) 755 417 - 0 Fax: (030) 755 417 - 175 alt.hfs-berlin.de</p>	<p>Hochschule der Künste Berlin Fachbereich Darstellende Kunst Einsteinufer 43 D-10587 Berlin Tel.: (030) 3185-0 www.udk-berlin.de</p>	<p>Folkwang-Hochschule Essen Fachbereich 3: Darstellende Künste Klemensborn 39 45239 Essen Tel.: (0201) 4903 0 Fax: (0201) 4903 288 www.folkwang-uni.de</p>
<p>Otto-Falckenberg-Schule Fachakademie für Darstellende Kunst der Landeshauptstadt München Falckenbergstraße 2 80539 München Tel.: (089) 233-37083 Fax: (089) 233-37084 www.otto-falckenberg-schule.de</p>	<p>Schauspiel Interessensgemeinschaft Deutscher Schauspieler Bavariafilmplatz 7 Geb. 49 82031 Grünwald-Geiseltal Tel.: (089) 223595 Fax: (089) 226823 www.ids-ev.eu</p>	<p>Regie Bundesverband der Fernseh- u. Filmregisseure in Deutschland e.V. Augsburger Straße 33 10789 Berlin Tel.: (030) 21005-159 Fax: (030) 21005-162</p>

Produzenten:

<p>Arbeitsgemeinschaft Neuer Deutscher Spielfilmproduzenten Agnesstr. 14 80801 München Tel.: (089) 2717430 Fax: (089) 2719728</p>	<p>Bundesverband Deutscher Fernsehproduzenten e.V. Widenmayerstr. 32 80538 München Tel.: (089) 21214710 Fax: (089) 2285562</p>	<p>Verband Deutscher Spielfilmproduzenten e.V. Beichstr. 8 80802 München Tel.: (089) 348602 Fax: (089) 337432</p>
---	--	---

Drehbuchautoren

<p>Verband deutscher Drehbuch-Autoren Charlottenstrasse 95 10969 Berlin Tel.: (030) 2576 2973 www.drehbuchautoren.de</p>	<p>Autorenschule Hamburg Friedensalle 7 22765 Hamburg Tel.: (040) 39909931 Fax: (040) 3909500 www.medienundkultur.hamburg.de</p>	<p>Drehbuch-Akademie (dffb) Potsdamer Str. 2 10785 Berlin Tel.: (030) 257590 Fax: (030) 25759-161 www.dffb.de</p>
--	--	--

<p>Drehbuchwerkstatt München Bernd-Eichinger-Platz 1 80333 München Tel.: (089) 689578920 Fax: (089) 689579902 www.drehbuchwerkstatt.de</p>	<p>Autoren-Werkstatt „Talente“ Kath. Medienakademie Frankenthaler Str. 229 67059 Ludwigshafen Tel.: (0621) 591720 Fax: (0621) 516809</p>	<p>Script for Sale Projektdevelopment Elke Brand Stormsweg 3 22085 Hamburg Tel.: (040) 43 19 03 80 scriptsforsale.de</p>
---	---	---

- Filmarchitekten** ⇒ Studiengänge der Szenografie an Filmhochschulen
- Kostümbildner** ⇒ Schneiderlehre als Grundlage, Studiengänge für Bühnen- und Kostümbild an (Kunst)Hochschulen
- Maskenbildner** ⇒ Grundlage meist Friseurlehre, Weiterbildungen an entsprechenden Maskenbildnerschulen und teilweise auch Kunsthochschulen
- Kameramann u. Tonmeister** ⇒ Studiengänge an (Film)Hochschulen
- Schnittmeister** ⇒ Ausbildungsberuf, teilweise auch Studiengang an Filmhochschulen
- Mediengestalter Bild u. Ton** ⇒ vielseitiger Ausbildungsberuf im Filmbereich mit Prüfung der IHK

Literatur

- **Glaubitz, U.;** Dornseif, A.: Jobs für Filmfreaks. Frankfurt/M. 2001
- www.mediamanual.at

Überblick über den Mitarbeiterstab einer Filmproduktion

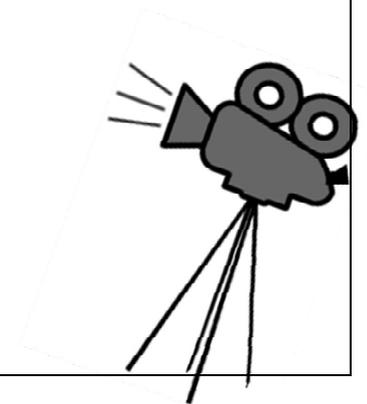


In der Filmbranche gibt es eine Vielzahl von Berufen.

Diese hier aufgelisteten Berufsfelder sind nur ein kleiner Ausschnitt der bestimmt über 80 verschiedenen Möglichkeiten, sich beruflich beim Film zu engagieren.

Filmarbeit heisst Teamarbeit!

Jeder Job beim Film ist wichtig für die Qualität des Gesamtwerks, für den fertigen Film!



2. Filmsprache – thematische Einführung

„Film hat keine Grammatik“

Dies sind die einleitenden Worte von James Monaco
zum Thema Syntax des Films aus seinem Buch „Film verstehen“.

Film ist ein Medium, das seinen Produzenten eine enorme Vielfalt an Möglichkeiten bietet. Doch obwohl es beim Film keine feste Grammatik gibt, der es unbedingt zu folgen gilt, lassen sich dennoch einige Regeln für den Gebrauch der Filmsprache definieren.

Die Syntax eines Films hat die Aufgabe, diese vagen Regeln systematisch zu ordnen und ihre Beziehungen zueinander aufzuzeigen.

Die Syntax der gesprochenen oder geschriebenen Sprache beschäftigt sich nur mit den linearen Aspekten des Sprachaufbaus, d.h. mit der Art, wie Worte zum Satzbau aneinandergereiht werden. Die Filmsyntax geht darüber hinaus und umfasst auch räumliche Kompositionen. Das bedeutet: Im Gegensatz zur geschriebenen oder gesprochenen Sprache kann der Film mehrere Dinge gleichzeitig sagen, indem er sowohl die Entwicklung in der Zeit (Montage) als auch die im Raum (mise en scène) behandelt.

(mise en scène= franz.: in Szene setzen; Montage= franz.: Zusammensetzen)

Sowohl die Montage als auch die mise en scène sind Organisationsprinzipien und die „Montage macht nur das in der Zeit, was die Mise en Scène im Raum macht“ (Jean-Luc Godard). Beider Ziel ist es, die dargestellte Realität zu überschreiten und dem Film eine weiterführende psychologische Komponente hinzuzufügen. Der dabei entstehende Film ist mehr als die Summe seiner Teile.

2.1. Filmische Einheiten

Ebenso wie ein Roman in Kapitel, Absätze, Sätze und einzelne Worte aufgeteilt werden kann, kann auch ein Film in seine Bestandteile zerlegt werden. Diese Erzähleinheiten des Films nennt man „filmische Einheiten“.

Einzelbild

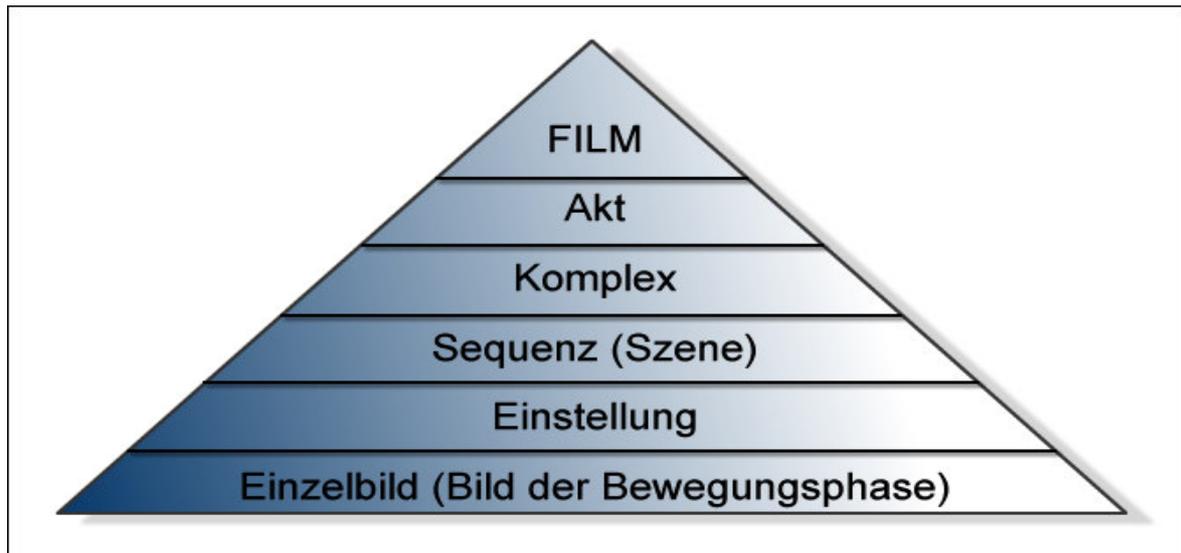
Die kleinste Einheit eines Films ist das Einzelbild, d.h. ein einzelnes Bild (ein Frame) der dargestellten Bewegungsphase.

Einstellung

Eine Einstellung ist eine ohne Unterbrechung aufgenommene Folge von Einzelbildern.

Das heißt, jedes gedrehte Material vom Ein- bis zum Ausschalten der Kamera zählt dazu.

Beim fertigen Film sind die Einstellungen zusätzlich durch die Schnitte definiert. Aus einer Einstellung beim Dreh können später durch das Zerteilen dieses Filmstückes mehrere Einstellungen innerhalb des fertigen Films werden.



Paul: Grundlagen der Bildgestaltung. Bildgestaltung MGBT/FVE, srt-Schule für Rundfunktechnik, S.12

Sequenz (Szene)

Nächst größere Erzähleinheit des Films ist die Sequenz. Eine Sequenz besteht aus mehreren Einstellungen.

Vorsicht: Der Begriff „Sequenz“ ist nicht gleichzusetzen mit dem der „Szene“!

Eine Szene ist eine Sonderform einer Sequenz, bei der die Einstellungen keine Unterbrechungen in der Handlung, dem Zeitablauf oder dem Schauplatz haben.

Komplex, Akt und Film

Ein Komplex fasst mehrere Sequenzen zusammen. Ein Akt wiederum besteht aus mehreren Komplexen und ein Film gliedert sich in der Regel in drei bis fünf Akte.

Die „Klappe“

Da einzelne Einstellungen in der Praxis oft mehrmals gedreht werden müssen, weil sich beispielsweise die Schauspieler versprochen haben oder der Regisseur etwas Neues ausprobieren möchte, verwendet man zusätzlich den englischen Begriff „**Take**“.

Man dreht zum Beispiel die „Einstellung 6, Take 3“ d.h. die Einstellung 6 wird zum dritten Mal gedreht. Diese Informationen werden später zur besseren Orientierung beim Schnitt auf der berühmten „Klappe“ festgehalten.

Die Klappe wird bei großen Filmproduktionen zu Beginn jeder Aufnahme mit den jeweiligen Angaben bezüglich Einstellungs- und Takenummer vor die Kamera gehalten.

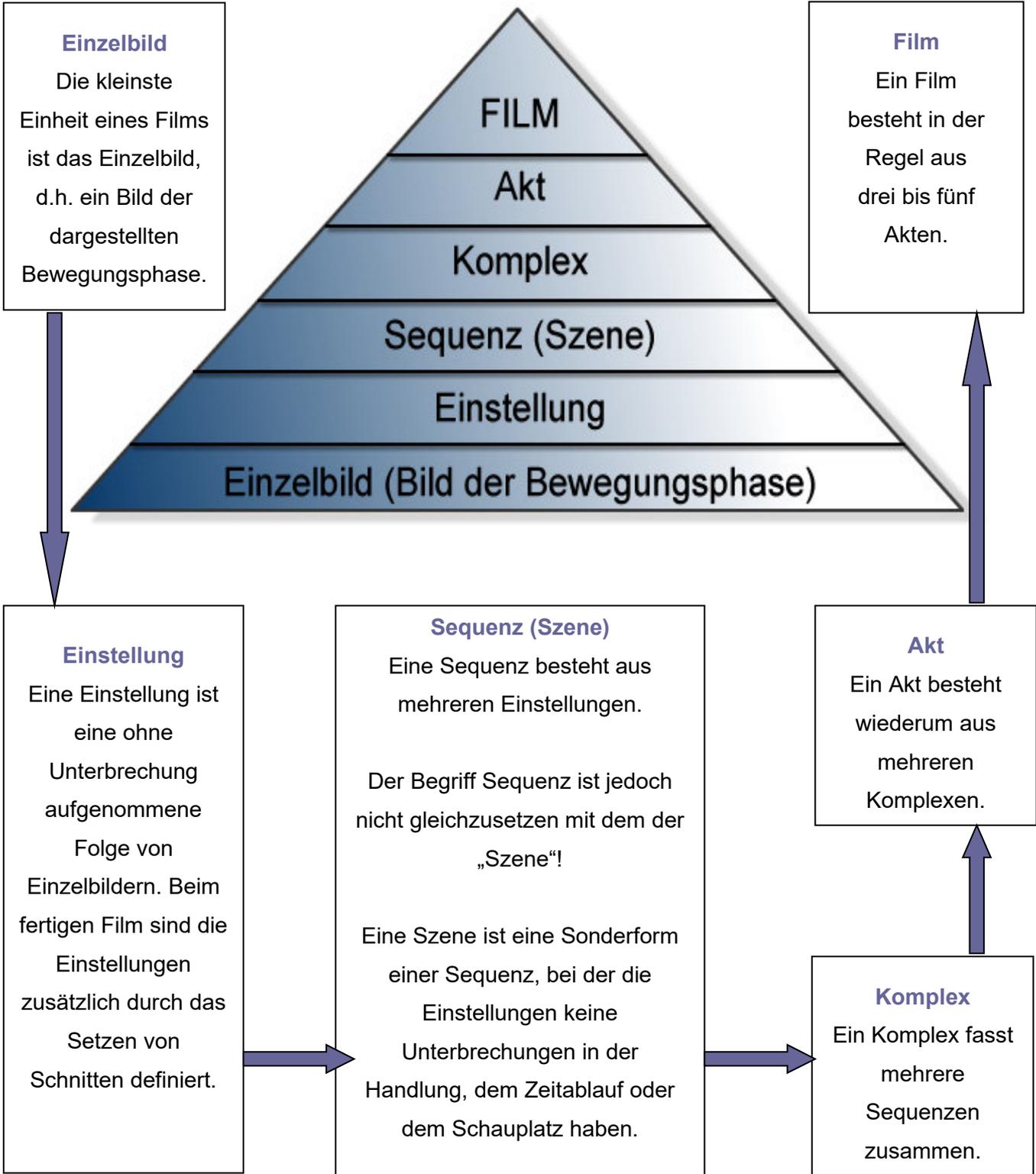


Literatur

- **Monaco**, James: Film verstehen. 5. Aufl., Hamburg 2004, S. 176-214
- **Paul**: Grundlagen der Bildgestaltung. Bildgestaltung MGBT/FVE, Unterrichtsmaterial, srt-Schule für Rundfunktechnik 2002, S. 12
- www.mediamanual.at

Handout / Folie

FILM
Filmische Einheiten



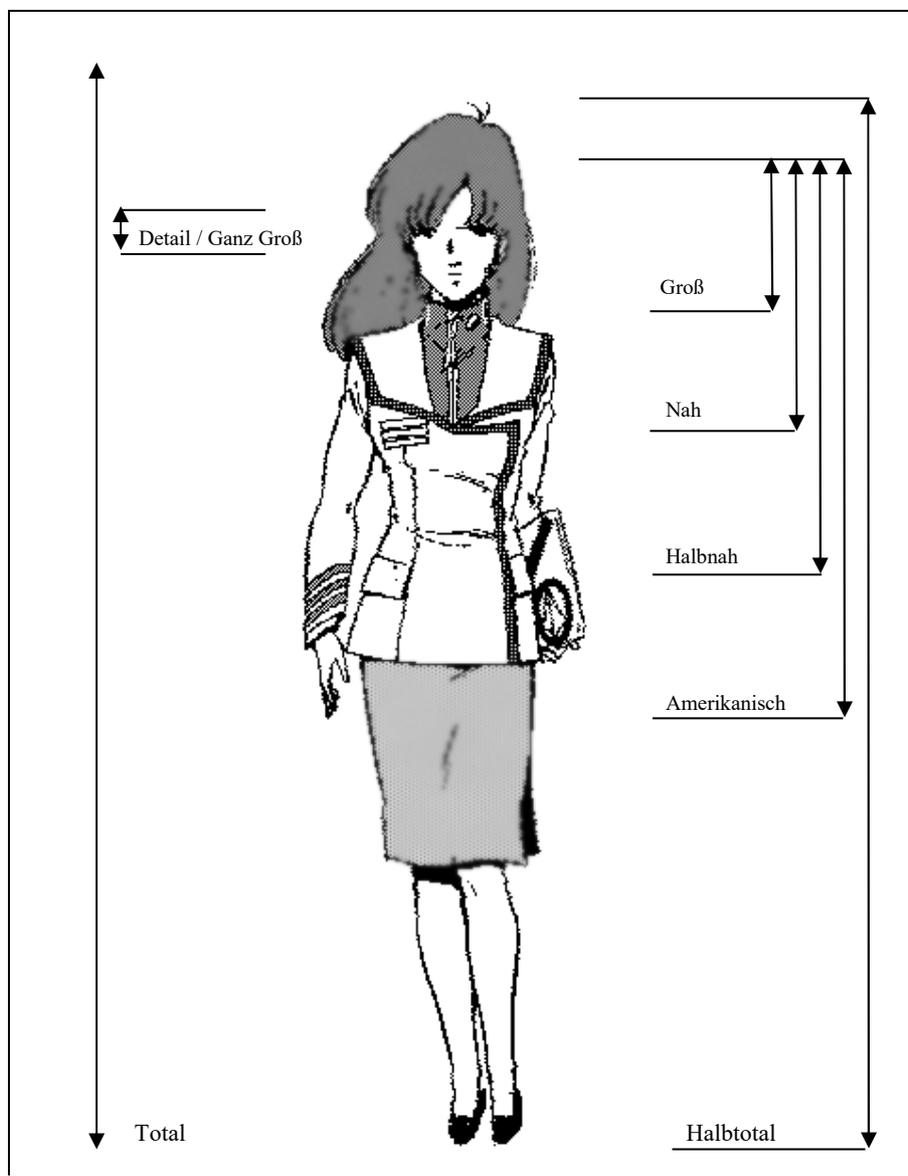
2.2. Kameraeinstellungen – thematische Einführung

Einstellungsgrößen

Die Einstellungsgröße ist ein Hinweis für die Wichtigkeit der im Bild dargestellten Personen und Objekte. Sie gibt zudem Aufschluss über die Nähe bzw. Distanz zum Geschehen.

Zur besseren Verständigung innerhalb von Drehteams hat man versucht, für die unterschiedlichen Einstellungstypen Bezeichnungen zu finden, die das Arbeiten im Rahmen einer Filmproduktion erleichtern. Bis heute gibt es noch keine einheitlichen Definitionen der verschiedenen Einstellungsgrößen, jedoch einige weit verbreitete Begrifflichkeiten.

Als Orientierungsmaßstab für die Definition der einzelnen Einstellungsgrößen dient immer ein stehender, erwachsener Mensch.



vgl. Steven Katz: *Die richtige Einstellung*. Frankfurt 1998, S.170

Einstellungsgrößen

Die Einstellungen werden definiert durch das, was im Bild vom Objekt zu sehen ist. Je mehr in den Einstellungen sichtbar ist, umso größer ist die Orientierung und Übersicht über die Handlung. Einzelne Details können hingegen mit enger gefassten Einstellungsgrößen hervorgehoben werden.

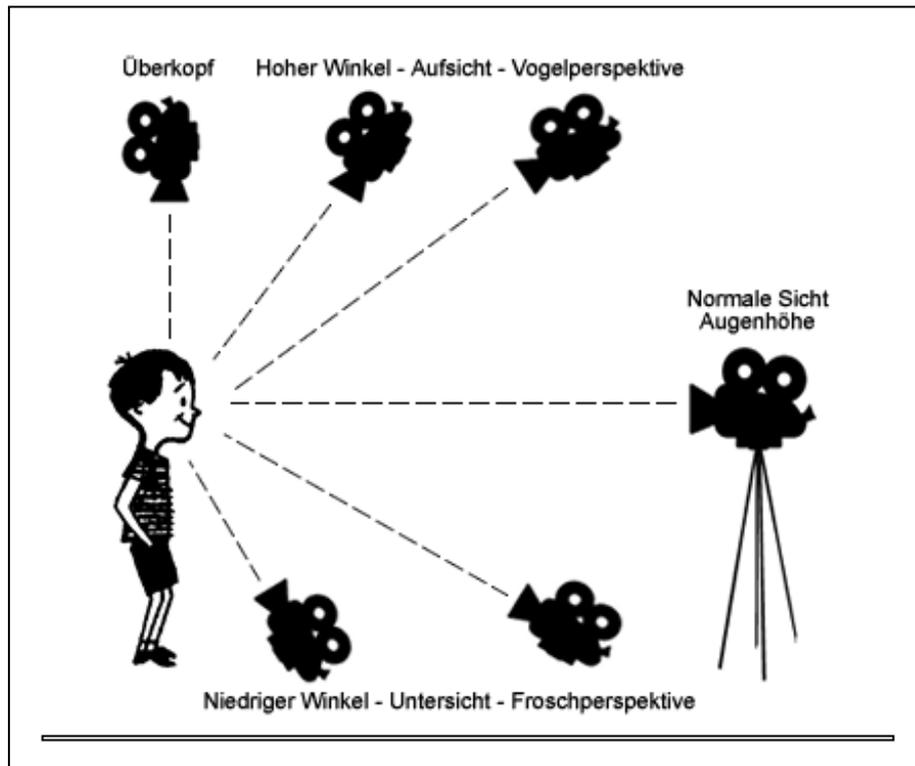
Man unterscheidet im Allgemeinen 8 Einstellungsgrößen:

	<p>Ganz Groß/Detail</p> <p>Große, bildfüllende Aufnahme z.B. eines Teils des Gesichts wie Mund oder Augen. Der Bildausschnitt bekommt dadurch eine besonders starke Aussagekraft.</p>
	<p>Groß</p> <p>Hier wird beispielsweise der Kopf eines Menschen bildfüllend dargestellt. Bei dieser Einstellung fehlt der Hintergrund, dafür werden Gestik und Mimik hervorgehoben. Die Gefühle der Schauspieler werden hier besonders deutlich und können vom Zuschauer nicht übersehen werden.</p>
	<p>Nah</p> <p>Eine Person ist von Kopf bis Brust im Bildausschnitt. Die Konzentration liegt auf dieser Person und weniger auf dem Hintergrund. Auch bei dieser Einstellung können die Gefühle der Darsteller gut nachvollzogen werden</p>
	<p>Halbnah</p> <p>Die Personen werden von Kopf bis zur Gürtellinie gezeigt und stehen eindeutig noch im Vordergrund des Geschehens. Der Hintergrund ist nur bedingt erkennbar.</p>

	<p>Amerikanisch</p> <p>Darstellung eines Menschen von oberhalb des Kopfes bis oberhalb der Knie. Die Umgebung ist bereits deutlich erkennbar, aber der Focus liegt noch auf der dargestellten Person.</p>
	<p>Halbtotale</p> <p>Die handelnde Person ist vollständig im Bild und der sie umgebende Hintergrund wird wichtiger.</p>
	<p>Total</p> <p>Bei dieser Einstellung ist der ganze Mensch im Bild mit deutlich sichtbarem Hintergrund. Der Zuschauer bekommt so eine bessere Orientierung vom Umfeld.</p>
	<p>Weite Totale</p> <p>Der Raum dominiert die Einstellung. Der Zuschauer erhält Informationen über die Umgebung und die aktuellen Bedingungen. Menschen sind im Bild nur sehr klein vorhanden</p>

Kameraperspektiven

Der Standpunkt und die Perspektive der Kamera sind besonders wichtig für den räumlichen Bezug zu den Objekten und zum Handlungsgeschehen. Die Kameraperspektive entspricht immer dem gedachten Standpunkt des Zuschauers (seinem Blickwinkel). In Verbindung mit den verschiedenen Einstellungsgrößen wird so die Beziehung zwischen dem Zuschauer und dem dargestellten Objekt definiert.



Die meist verwendete Kameraperspektive ist jene, die der normalen Sehweise einer stehenden Person entspricht, die Perspektive aus **Augenhöhe**.

Kameraeinstellungen aus der **Vogelperspektive** ermöglichen einen guten Überblick über den Schauplatz. In Kombination mit der Einstellungsgröße „Weite Totale“ wird diese Kameraperspektive gerne bei Landschaftsdarstellungen verwendet.

Die Aufsicht kann die Wichtigkeit des gezeigten Objektes verringern.

Als Kontrast hierzu gilt die **Froschperspektive**, welche durch ihren ungewöhnlichen Blickwinkel die dargestellten Objekte sehr groß und wuchtig erscheinen lässt. Diese Untersicht betont in der Regel die Bedeutung des Objektes.

Augenhöhe – Normale Sicht



Vogelperspektive - Aufsicht



Froschperspektive - Untersicht

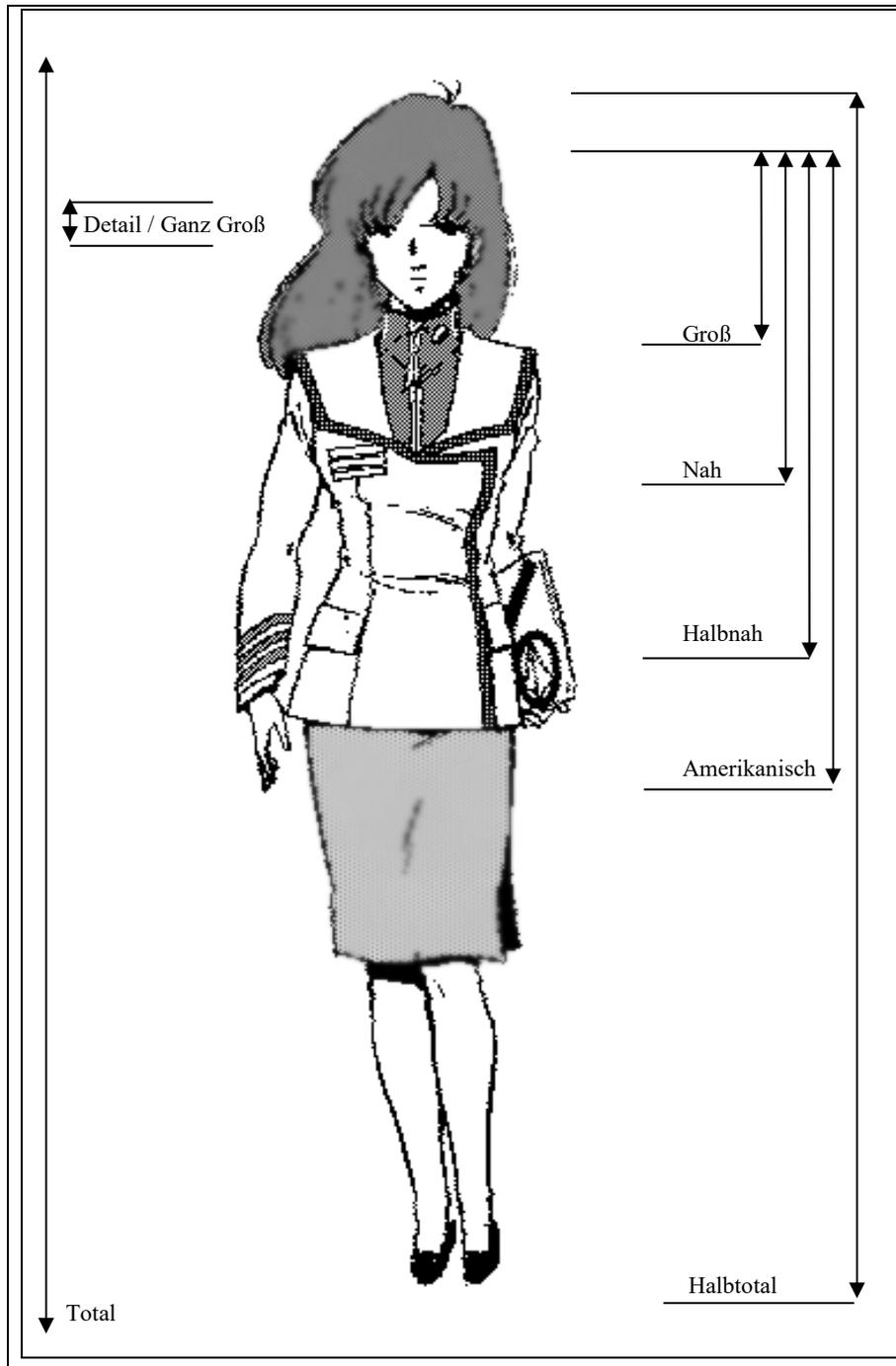


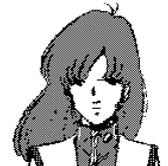
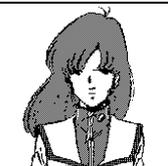
Literatur

- **Anfang**, G.; Bloech, M.; Hültner, R.: Vom Plot zur Premiere. München 1994, S. 14 ff, S. 18
- **Katz**, S.: Die richtige Einstellung. Frankfurt 1998, S. 169-180, S. 321 ff,
- www.mediamanual.at

Handout / Folie
Einstellungsgrößen

Einstellungen werden definiert durch das, was im Bild vom Objekt oder der Person zu sehen ist.



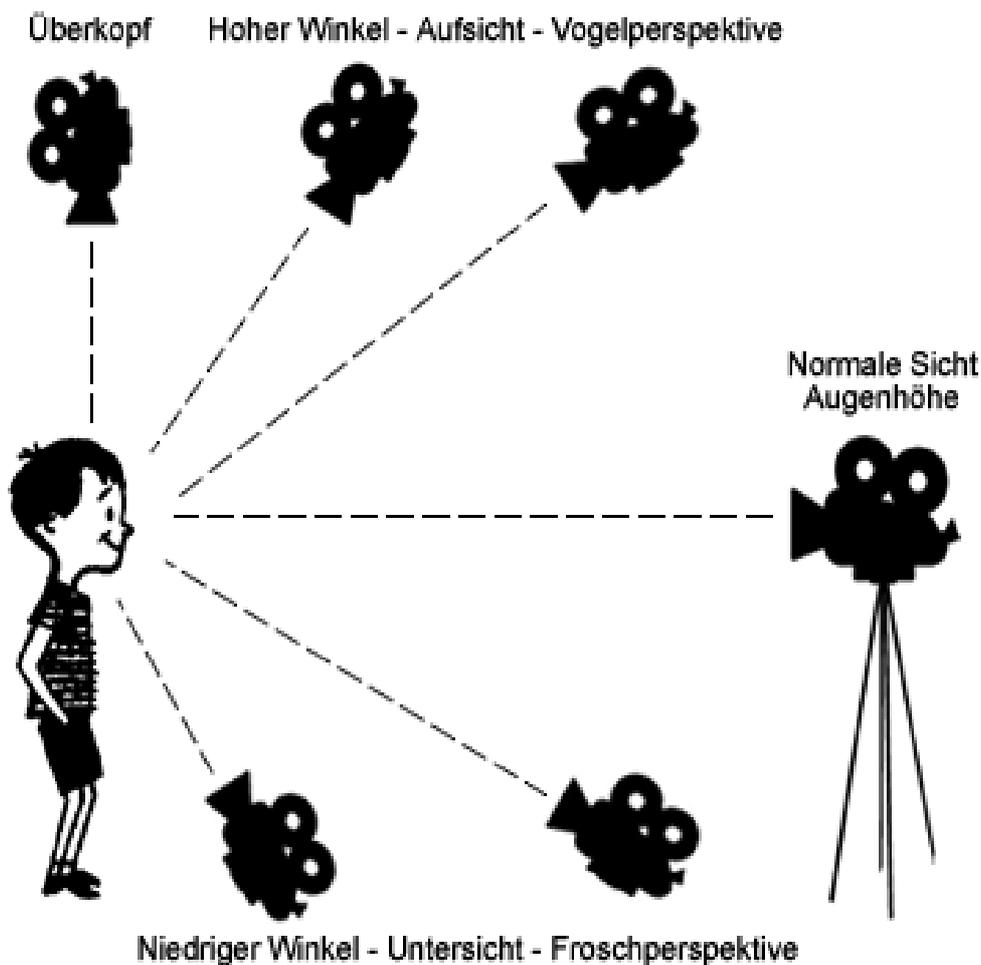
	<p>Detail / Ganz Groß Große, bildfüllende Aufnahme z.B. eines Teils des Gesichts wie Mund oder Augen. Der Bildausschnitt bekommt dadurch eine besonders starke Aussagekraft.</p>
	<p>Groß Hier wird beispielsweise der Kopf eines Menschen bildfüllend dargestellt. Bei dieser Einstellung fehlt der Hintergrund, dafür werden Gestik und Mimik hervorgehoben. Die Gefühle der Schauspieler werden hier besonders deutlich und können vom Zuschauer nicht übersehen werden.</p>
	<p>Nah Eine Person ist von Kopf bis Brust im Bildausschnitt. Die Konzentration liegt auf dieser Person und weniger auf dem Hintergrund. Auch bei dieser Einstellung können die Gefühle der Darsteller gut nachvollzogen werden.</p>
	<p>Halbnah Die Personen werden von Kopf bis zur Gürtellinie gezeigt und stehen eindeutig noch im Vordergrund des Geschehens. Der Hintergrund ist nur bedingt erkennbar.</p>
	<p>Amerikanisch Darstellung eines Menschen von oberhalb des Kopfes bis oberhalb der Knie. Die Umgebung ist bereits deutlich erkennbar aber der Focus liegt noch auf der dargestellten Person.</p>
	<p>Halbtotale Die handelnde Person ist vollständig im Bild und der sie umgebende Hintergrund wird wichtiger.</p>
	<p>Total Bei dieser Einstellung ist der ganze Mensch im Bild mit viel sichtbarem Hintergrund. Der Zuschauer bekommt so eine besser Orientierung vom Umfeld.</p>
	<p>Weite/Super Total Der Raum dominiert die Einstellung. Der Zuschauer erhält Informationen über die Umgebung und aktuellen Bedingungen. Menschen sind im Bild nur sehr klein vorhanden.</p>

Die wichtigsten Kameraperspektiven

Kameraperspektiven

Eine Kameraperspektive zeigt das Geschehen auf dem Bildschirm immer aus dem gedachten Standpunkt / Blickwinkel des Zuschauers.

- **Augenhöhe od. normale Sicht**
Wenn sich z.B. zwei Personen gegenüber stehen und in die Augen sehen.
- **Vogelperspektive od. Aufsicht**
Wenn man von oben auf die Dinge sehen kann z.B. bei dem Blick von einem Kirchturm auf die Stadt oder wenn ein Kind runterschaut zu einer Katze.
- **Froschperspektive od. Untersicht**
Wenn man z.B. hinaufsieht zu einer Turmspitze oder aus der Sicht der Katze hoch sieht zu einem Kind.



Die wichtigsten Kameraperspektiven im Überblick

Augenhöhe – Normale Sicht



Vogelperspektive - Aufsicht



Froschperspektive - Untersicht



Augenhöhe Normale Sicht

Die meist verwendete Kameraperspektive ist jene, die der normalen Sehweise einer stehenden Person entspricht, die Perspektive aus **Augenhöhe**.

Vogelperspektive Aufsicht

Kameraeinstellungen aus der **Vogelperspektive** ermöglichen einen guten Überblick über den Schauplatz. Die Aufsicht kann die Wichtigkeit des gezeigten Objektes verringern.

Froschperspektive Untersicht

Als Kontrast hierzu gilt die **Froschperspektive**, welche durch ihren ungewöhnlichen Blickwinkel die dargestellten Objekte sehr groß und wichtig erscheinen lässt. Diese Untersicht betont in der Regel die Bedeutung des Objektes.

2.3. Kamerabewegungen – thematische Einführung

Die Bewegung ist ein wichtiges Charakteristikum des Films. Durch Bewegungen entstehen Handlungen, es wird ein Gefühl für Zeit geschaffen und der bespielte Raum wird gestaltet.

Man kann auf drei verschiedene Arten Bewegung in einen Film bringen:

Erstens durch die Bewegungen der Objekte, also von Schauspielern oder Gegenständen; zweitens durch die Bewegung der Kamera und drittens durch trickreiche Montagevarianten.

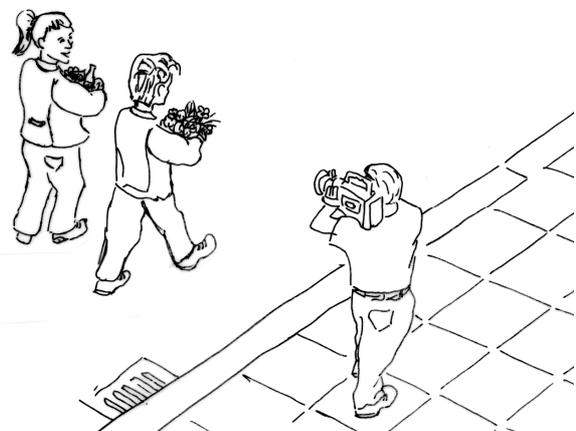
Die Möglichkeiten der Kamerabewegungen sind sehr zahlreich und werden oft miteinander kombiniert. Im Vergleich zu den Bewegungen der Objekte im Bild haben Kamerabewegungen jedoch eine geringere Wirkungskraft.

Im Folgenden werden einige wichtige Kamerabewegungen näher erläutert.

Kamerafahrt

Bei Fahrten und Gängen der Kamera verändert sich der Kamerastandpunkt d.h. die Kamera bewegt sich von einem Ort zum nächsten.

- Die **Zu- und Wegfahrt** der Kamera verlegt den Fokus von einer Totalen auf ein für die Handlung wichtiges Detail oder umgekehrt. Neben der Abbildungsgröße des Objektes wird hierbei auch die Perspektive des Hintergrundes und der Umgebung verändert. Dies verstärkt besonders den Eindruck der Bildtiefe der Einstellung.
- Eine wesentlich einfachere und billigere Variante hierfür ist die **Zoomfahrt**, bei der sich die Distanz zum Objekt durch andere Brennweiten verändert. Eine perspektivische Veränderung des Hintergrundes findet bei dieser vermeintlichen Kamerabewegung jedoch nicht statt.
- Eine **Parallelfahrt** begleitet beispielsweise das sich fortbewegende Objekt. Dies kann per Auto, Kamerawagen oder zu Fuß geschehen. Da die Kamera immer auf gleicher Höhe mit dem Geschehen ist, bleibt der Abstand zum Objekt als auch dessen Abbildungsgröße in der Regel immer gleich.



Kameraschwenk

Bei einem Schwenk wird der Standpunkt der Kamera beibehalten und ein neuer Bildinhalt fokussiert. Die Kamera "schwenkt" also dem sich fortbewegenden Objekt hinterher. Dies ist ähnlich wie die Bewegung unseres Kopfes, wenn wir jemandem hinterher sehen.

Ein Schwenk hat informierenden oder auch suchenden Charakter. Er vermittelt den Eindruck eines intensiven Beobachtens und Schauens. Dementsprechend sollte die Schwenkgeschwindigkeit an die Menge der zu erfassenden Bildinhalte angepasst sein. Wichtig beim Schwenken ist eine ruhige Kameraführung möglichst mit einem Stativ mit gutem Schwenkkopf.

Die verschiedenen Arten von Schwenks unterscheiden sich vor allem durch ihre Geschwindigkeit.

- Der **Begleitschwenk** zum Beispiel folgt dem sich bewegenden Objekt exakt in dessen Tempo. Die Aufmerksamkeit der Zuschauer wird somit auf das Objekt gelenkt. Der Hintergrund erscheint bei dieser Einstellung unruhig und unklar. Da die Kamera an einem Punkt stehen bleibt und nur mit dem Objekt mitschwenkt, verändert sich sowohl der Abstand zum Objekt als auch dessen Abbildungsgröße.
- Beim **Reißschwenk** hingegen wird die Kamera so schnell herumgerissen, dass die Bildinhalte zwischen der Anfangs- und EndEinstellung nicht zu erkennen sind. Diese Sonderform des Schwenks zielt darauf ab, Einstellungen einen hektischen und nervösen Charakter zu verleihen.

Sonderfall „subjektive Kamera“

Die Verwendung einer subjektiven Kamera zieht den Zuschauer in die Sicht der handelnden Person. Es scheint so, als sei der Zuschauer unmittelbar am Geschehen beteiligt.

Der Kameramann läuft beispielsweise mit der Kamera in der Hand durch den Wald, als hätte er keine vor Augen. Ohne auf Bildausschnitte und Einstellungen zu achten nimmt er ungefiltert genau das auf, worauf sein Blick beim Gehen fällt.

Die Einstellungen werden hektisch und sind daher besonders geeignet für spannende Szenen oder Einstellungen mit vielen Menschen (Demonstration).

Bei professionellen Filmproduktionen setzt man in der Regel zahlreiche **Hilfsmittel** zur Erreichung optimaler Kamerabewegungen eingesetzt.

Mit einem **Kamerawagen** (auch mit Schienen zu verwenden) können beispielsweise ruhige Fahrten ermöglicht und die Kamerapositionen dank eines Auslegearms zur Seite und in der Höhe reguliert werden.

Kamerakräne in verschiedenen Größen ermöglichen ruhige Aufsichten auf den Schauplatz. Durch einen mit einem Kabel zur Kamera verbundenen Monitor kann die Regie genau sehen, welcher Bildausschnitt von der vorne am Kranende befestigten Kamera aufgenommen wird.

Für eine ruhigere Handkamera gibt es die Möglichkeit, dass sich der Kameramann eine so genannte **Steadycam** um die Hüfte schnallt und damit die Kamera bei allen Bewegungen schön ruhig hält.

TIPP

Tipp

- **Machen Sie vor der Aufnahme einen Probelauf und definieren Sie Anfangs- und Endbild der Kamerabewegung!**
Wird das Endbild eines Schwenks nicht im Vorfeld bestimmt kommt es oft zu einem ruckartigen, hektischen Suchen einer geeigneten Endposition.
Die Aufnahme ist dann meist unbrauchbar!
- **Anfang und Ende eines Schwenks sollten mit dem Standbild eines interessanten Punktes beginnen und enden.** Bei der Nachbearbeitung ist es später schwierig, von einer bewegten in eine feste Einstellung des gezeigten Objektes zu schneiden.
- **Wichtig ist, dass jede Kamerabewegung ihren Sinn hat** d.h. sie muss neue Informationen für den Zuschauer bringen. Generell gilt, dass ruhige Kameraeinstellungen, die mit Stativ gedreht wurden, zu bevorzugen sind. Der Zuschauer kann sich hierbei gut zurechtfinden.

Literatur

- **Anfang**, G.; Bloech, M.; Hültner, R.: Vom Plot zur Premiere. München 1994, S. 16-17
- **Katz**, S.: Die richtige Einstellung. Frankfurt 1998, S. 391-406
- **Monaco**, James: Film verstehen. 5. Aufl., Hamburg 2004, S. 205-211
- www.mediamanual.at

Handout / Folie

Kamerabewegungen

Die Möglichkeiten der Kamerabewegungen sind zahlreich und werden in der Praxis oft miteinander kombiniert.

Fahrt

Bei Fahrten verändert sich der Kamerastandpunkt d.h. die Kamera bewegt sich von Ort zu Ort.

Auf den Menschen bezogen ist das vergleichbar mit einer Bewegung des kompletten Körpers.

Es gibt viele Arten von Kamerafahrten z.B.:

- Zufahrt = eine Bewegung auf etwas zu
- Rückfahrt = eine Rückwärtsbewegung von etwas weg
- Parallelfahrt = parallel auf gleicher Höhe mit den sich bewegenden Objekten bleiben

Schwenk

Bei einem Schwenk bleibt die Kamera an einem Ort stehen und schwenkt dem sich bewegenden Objekt hinterher.

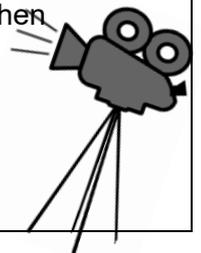
Dies ist ähnlich wie die Bewegung unseres Kopfes, wenn wir jemanden hinterher sehen.

Die verschiedenen Arten von Schwenks unterscheiden sich zum Beispiel durch ihre Geschwindigkeit.

- Der Begleitschwenk folgt dem Objekt exakt in dessen Tempo.
- Beim Reißschwenk hingegen wird die Kamera schnell herumgerissen, ohne dass die Bildinhalte zwischen der Anfangs- und EndEinstellung erkennbar sind.

Sonderfall „subjektive Kamera“

Die subjektive Kamera übernimmt den Blickwinkel der handelnden Personen. Ohne auf Bildausschnitte und Einstellungen zu achten nimmt der Kameramann mit einer Handkamera auf den Schultern ungefiltert genau das auf, worauf sein Blick (z.B. beim Gehen durch einen Wald) gerade fällt. Die Einstellungen werden hektisch und unklar und vermitteln dem Zuschauer das Gefühl unmittelbar am Geschehen beteiligt zu sein.



2.4. Bewegungsrichtungen und Handlungsachsen – thematische Einführung

Bewegt sich nun das Objekt im Bild und nicht mehr die Kamera, gibt es einiges zu beachten.

Bei der Filmarbeit werden Szenen bzw. Handlungen für die Dreharbeiten in der Regel immer in einzelne Einstellungen zerlegt bzw. aufgelöst. All diese Einstellungen werden später beim Schneiden zusammengesetzt und lassen ein ganz neues Gefühl für Raum und Zeit im Film entstehen.

Die tatsächliche Bewegung, wie sie für die Dreharbeiten stattgefunden hat, kann im Film durch die abwechselnden Kameraperspektiven, die Einstellungen und den Schnitt völlig neu und anders wirken. Da der Zuschauer die Geschichte des Films nicht kennt, ist es für das Verständnis der Handlung sehr wichtig, dass die Kontinuität der Bewegungen und Handlungen in allen Einstellungen übereinstimmt. Das heißt, wenn sich eine Bewegung von einer Einstellung in die andere fortsetzt, so ist es unabdingbar, die Bewegungsrichtung dieser Person in beiden Einstellungen beizubehalten. Ansonsten verliert der Zuschauer die Orientierung und die Handlung wird unverständlich!

Beispiel:

1. **Einstellung:** Eine laufende Person von vorne
2. **Einstellung:** Dieselbe Person immer noch laufend, von der Seite

Man spricht in diesem Fall von der **Beachtung der Kontinuität der Bewegungen!**

TIPP

- **Damit Sie optimales Schnittmaterial für die Darstellung einer Bewegung zur Verfügung haben, sollten Sie folgendes beachten:**
Es empfiehlt sich, beim Drehen von Bewegungen (z.B. laufende Person von links nach rechts) darauf zu achten, dass sich die Aufnahmen der einzelnen Einstellungen von ein und derselben Bewegung überlappen d.h. bei jeder Einstellung kommt und geht die Person aus dem Bild.

Tipp

Bewegungs- und Handlungsachse

Wenn man die Bewegungsrichtung in jeder Einstellung beibehalten möchte, muss man sich unbedingt an der **Bewegungs- bzw. Handlungsachse orientieren**.

Diese Achse ist die gedachte Linie/Richtung der Bewegung des Objektes!

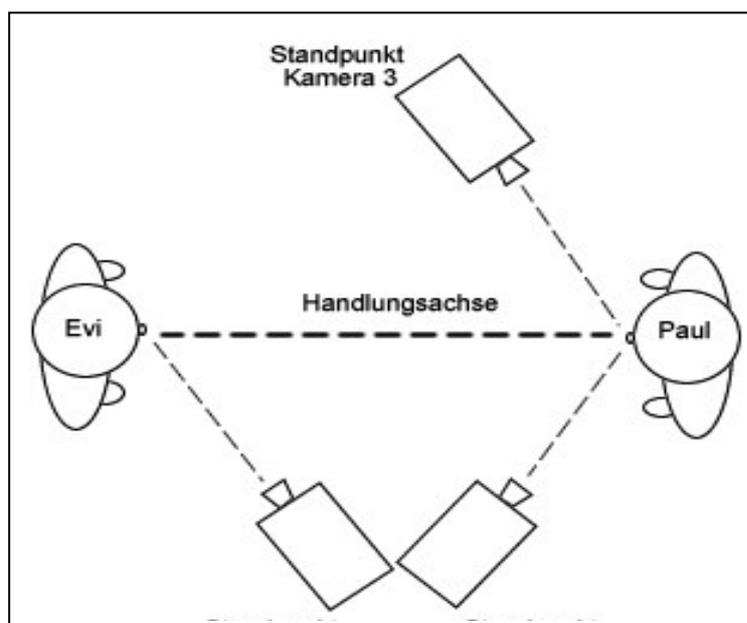
Die Achse trennt den Handlungsort in zwei Hälften. Wichtig ist nun, dass alle Einstellungen einer Bewegung konstant von einer Seite der Achse aus, gedreht werden. Welche Seite als Orientierungspunkt gewählt wird, hängt von der ersten Kameraeinstellung der Bewegung ab.

TIPP

- Um die Handlungsachse besser definieren zu können ist es hilfreich, wenn man sich, wie in untenstehender Grafik, eine Linie zwischen den zwei Gesprächspartnern denkt.
- **WICHTIG:** Diese Linie ist die Achse, an der sich die Kamera frei bewegen kann, die sie aber normalerweise nicht überspringen darf.

Tip

Mit der ersten Kameraeinstellung ist der Blickpunkt des Zuschauers auf das Geschehen festgelegt d.h. wenn die Handlung verständlich und logisch sein soll, muss man sich auch in den folgenden Einstellungen an dieser Achsenseite/Position des Zuschauers orientieren und die Geschichte von dort aus weitererzählen!



Handlungsachse

Die Handlungsachse zwischen Evi und Paul teilt den Raum in zwei Hälften (Oben und Unten).

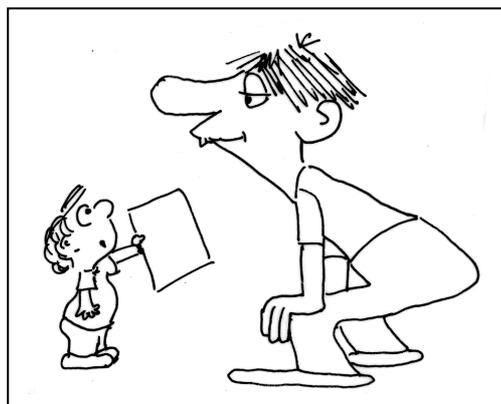
Von **Kamera 1** wurde beispielsweise die erste Einstellung gemacht ⇒ alle weiteren Einstellungen sollten nun von derselben Seite der Achse aus, gedreht werden d.h. von Kamera 1 u. Kamera 2.

Kamera 3 steht auf der anderen Seite der Achse (Oben). Würde man eine Einstellung von ihr zwischen die Einstellungen von Kamera 1 u. 2 schneiden, gäbe es einen Achsensprung!

Von einem so genannten **Achsensprung** spricht man, wenn die Kamera die gedachte Linie also die Bewegungs- und Handlungsachse überspringt und dieselbe Handlung von der anderen Seite erzählt. Die Handlung wird für den Betrachter unverständlich, er verliert die Orientierung!

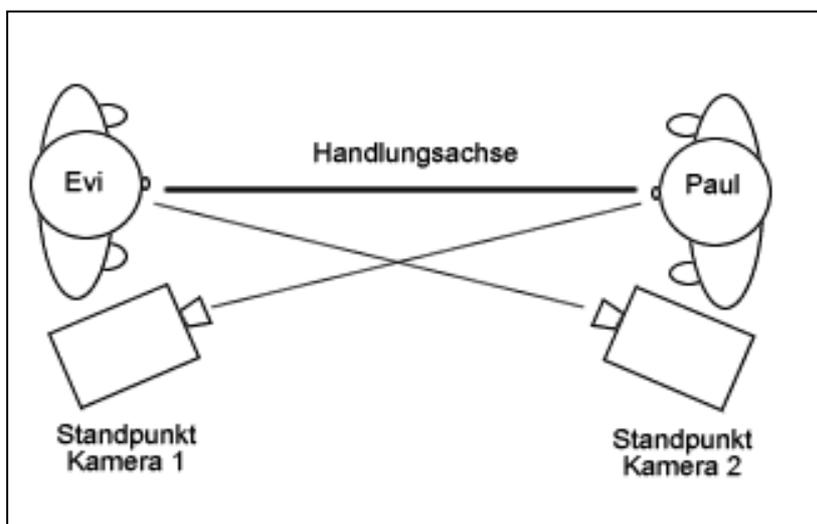
Durch Blickrichtungen können Handlungsachsen entstehen - Verdeutlichung der Wichtigkeit der Blickrichtung an einem Beispiel.

Zwei Personen sprechen miteinander und sind beide im Bildausschnitt sichtbar. Mit dieser Einstellung ist der filmische Raum für diese Handlung festgelegt. Die Personen blicken sich beim Sprechen an. Die eine Person steht links und die andere rechts im Bild.



Zwischen den zwei Gesprächspartnern ergibt sich eine Blickachse d.h. eine gedachte Augenlinie. Mit der ersten Kameraeinstellung wird entschieden, von welcher Seite dieser Achse das Geschehen weiterhin verfolgt wird.

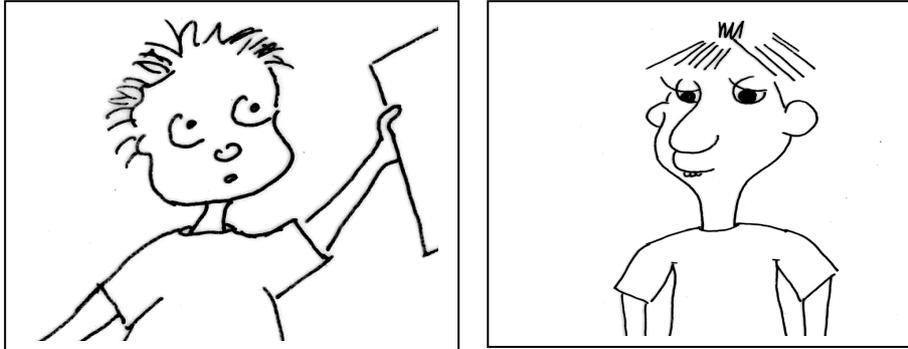
Klassische Darstellungsweise für diese Dialogsituation ist die **Schuß-Gegenschuß-Methode**. Das heißt die Kamera sieht abwechselnd der einen und dann wieder der anderen Person ins Gesicht.



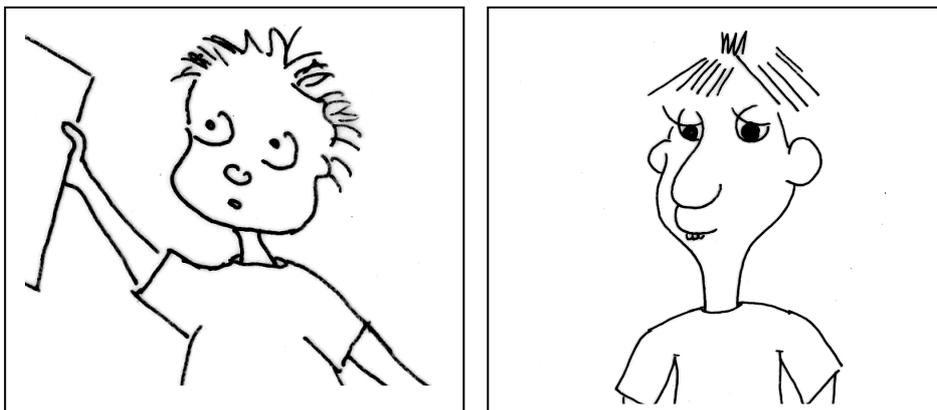
Schuß - Gegenschuß

Kamera 1 zeigt das Gesicht von Paul. Paul stellt Evi gerade eine Frage. Evis Antwort wird wiederum von Kamera 2 gezeigt.

Für eine korrekte filmische Darstellungsweise dieser Gesprächssituation muss die linksstehende Person in ihrer Einstellung nach rechts und die rechtsstehende Person nach links blicken, wie im folgenden Beispiel dargestellt.



Die Achsenverhältnisse wurden hier korrekt beachtet!
Diese zwei Personen sehen sich an.



In diesem Fall wurde die **Achse übersprungen** und es scheint nicht so, als wenn sich diese Personen ansehen. Sie scheinen viel eher beide etwas auf der rechten Seite zu betrachten.

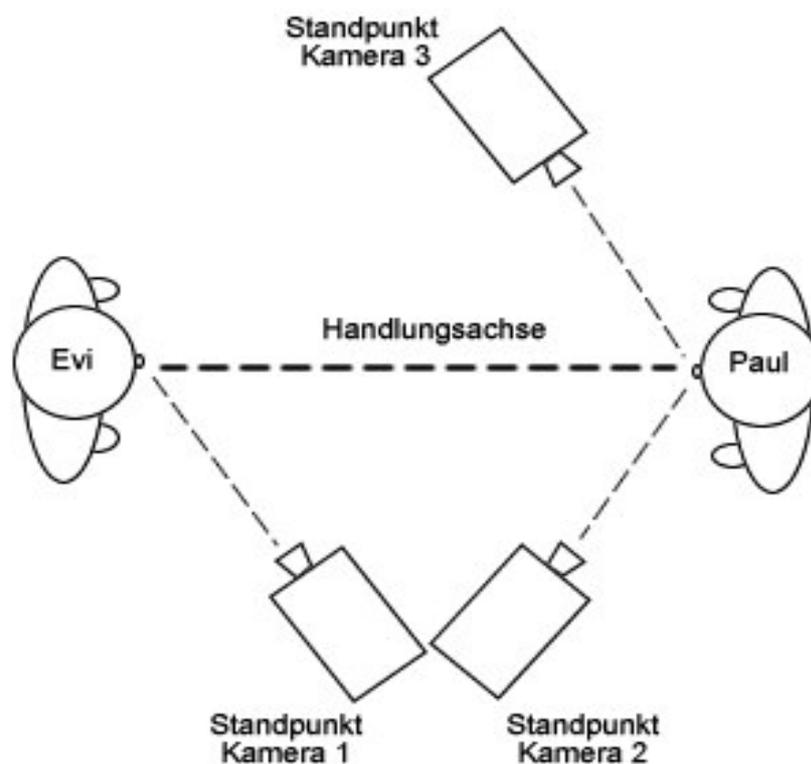
Literatur

- **Anfang**, G.; Bloech, M.; Hültner, R.: Vom Plot zur Premiere. München 1994, S. 18-19
- **Katz**, S.: Die richtige Einstellung. Frankfurt 1998, S. 181-197, S. 144
- **Kramarek**, J.; Pockrandt, R.; Kersten, P.: DuMont's Handbuch für praktische Filmgestaltung. Köln 1986, S. 59-79
- **Monaco**, James: Film verstehen. 5. Aufl., Hamburg 2004, S. 205-211
- www.mediamanual.at

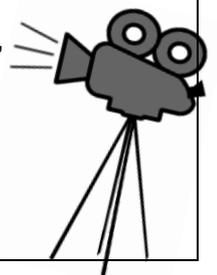
Bewegungsrichtungen und Handlungsachsen

Eine tatsächliche Bewegung, wie sie bei den Dreharbeiten stattgefunden hat, kann im fertigen Film durch die abwechselnden Kameraperspektiven, Einstellungen und den Schnitt völlig neu und anders wirken. Da der Zuschauer die Geschichte des Films nicht kennt, ist es für das Verständnis der Handlung sehr wichtig, dass die Kontinuität von Bewegungen und Handlungen in allen Einstellungen übereinstimmt.

Mit der ersten Kameraeinstellung ist der Blickpunkt des Zuschauers auf das Geschehen festgelegt d.h. wenn die Handlung verständlich sein soll, muss man sich auch in den folgenden Einstellungen an dieser Achsenseite bzw. an der Position des Zuschauers orientieren.



- Um die Handlungsachse besser definieren zu können, ist es hilfreich, wenn man sich, wie in dieser Grafik sichtbar, eine Linie zwischen den zwei Gesprächspartnern denkt.
- **WICHTIG:** Diese Linie ist die Achse, an der sich die Kamera frei bewegen kann, die sie aber niemals überspringen darf.



2.5. Bildgestaltung – thematische Einführung

Beim Aufbau und der Komposition eines Bildes reicht es nicht aus, die Bildelemente lediglich geschmackvoll anzuordnen. Jede Einstellung muss auch die für die Handlung wichtigen Informationen vermitteln. Es ist also sinnvoll, bei der Darstellung eines schussbereiten Revolverhelden auch dessen Hand am Abzug mit im Bild zu haben.

TIPP

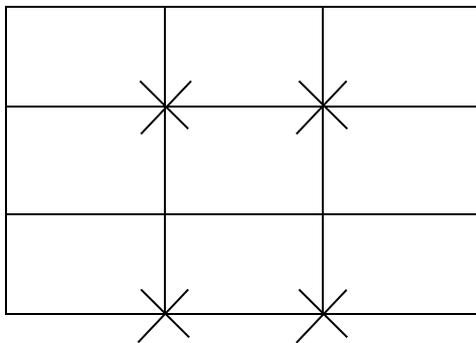
Ein Bild bekommt erst dann eine Wirkung, wenn es Informationen vermittelt. Durch ästhetische Bildraumaufteilung und entsprechender Lichtwirkung kann zum Beispiel ein emotionaler Gehalt als wichtige Information vermittelt werden.

Tip

Die Komposition der Bildelemente nach ästhetischen und informativen Gesichtspunkten wird bei Profis „Kadrage“ (Einrahmung) genannt. Eines der ästhetischen Prinzipien der Bildkomposition ist der goldene Schnitt.

Goldener Schnitt

Das Prinzip des goldenen Schnitts ist ein auch in der Natur häufig vorkommendes ideales Seitenverhältnis.



Das Bild wird unterteilt in neun gleich große Rechtecke. Die Punkte, an denen sich die Linien der Rechtecke überschneiden (Kreuze), sind im Sinne einer harmonischen Bildkomposition besonders gut geeignet, um dort wichtige Bildelemente zu platzieren d.h. eine zentrale Anordnung der Objekte ist eher langweilig. Das Bild wird interessanter, wenn die Inhalte an den

Schnittpunkten der Linien ausgerichtet sind. Da der Film von Bewegung lebt, ist es allerdings fast nicht möglich, jedes einzelne Bild eines Films perfekt durchzukomponieren. Versucht man dennoch, das Prinzip des goldenen Schnitts bei der Bildkomposition so weit wie möglich zu beachten, wird der endgültige Film an Qualität gewinnen.

Literatur

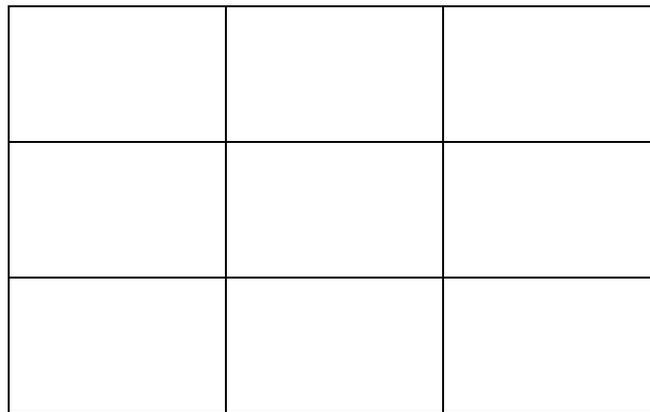
- **Anfang**, G.; Bloech, M.; Hültner, R.: Vom Plot zur Premiere. München 1994, S. 17
- **Katz**, S.: Die richtige Einstellung. Frankfurt 1998, S.169-181
- **Monaco**, James: Film verstehen. 5. Aufl., Hamburg 2004, S. 187-214
- www.mediamanual.at

Handout / Folie

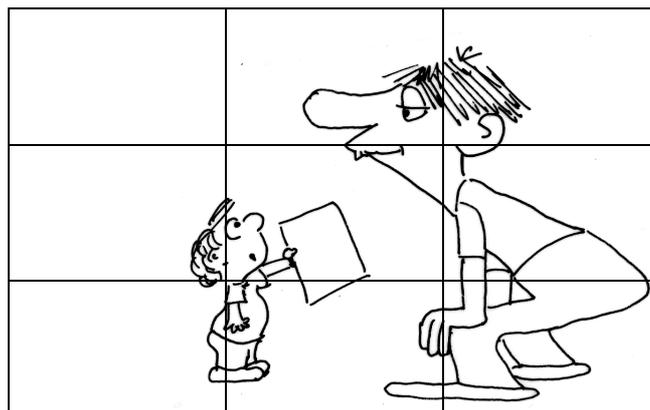
Bildgestaltung

Der Goldener Schnitt

Das Prinzip des goldenen Schnitts ist ein auch in der Natur häufig vorkommendes ideales Seitenverhältnis.



Das Bild wird unterteilt in neun gleich große Rechtecke. Die Punkte, an denen sich die Linien der Rechtecke überschneiden, sind im Sinne einer harmonischen Bildkomposition besonders gut geeignet, um dort wichtige Bildelemente zu platzieren!



Da der Film von Bewegung lebt, ist es allerdings fast nicht möglich, jedes einzelne Bild eines Films perfekt durchzukomponieren. Versucht man dennoch, das Prinzip des goldenen Schnitts bei der Bildkomposition so weit wie möglich zu beachten, wird der endgültige Film an Qualität gewinnen.

2.6. Beleuchtung – thematische Einführung

Tages- und Kunstlicht, das sind die zwei grundlegenden Lichtquellen, mit denen beim Film gearbeitet wird. Sie unterscheiden sich voneinander in ihren Farbtemperaturen. So hat das Tageslicht je nach Wetterlage (Sonne, Wolken) viele bläuliche und das Kunstlicht eher orange-rötliche Farbanteile. Ausnahme beim Kunstlicht bildet das eher gründliche Neonlicht. Fallen das Tages- und Kunstlicht in einer Einstellung zusammen, nennt man dies Mischlicht.

Beleuchtung ist ein sehr wichtiges Gestaltungsmittel für den Film und kann entscheidenden Einfluss auf die gesamte Bildgestaltung haben.

Will man einen Raum im einfachsten Fall nur komplett hell machen, kann man dies je nach Größe des Raumes mit einer oder mehreren Halogenleuchte erreichen. Diese leistungsstarken Lampen werfen jedoch durch ihr hartes Licht ebenso harte Schatten, und es empfiehlt sich daher, sie möglichst indirekt gegen die Wand oder Decke zu richten.

Problematisch ist vor allem, dass die Kamera Kontraste nicht so gut wahrnehmen kann wie das menschliche Auge. Bei Schattenpartien bedeutet das, dass die Kamera im Gegensatz zum Auge kaum noch die Feinheiten in den dunkleren Bereichen erkennen kann. Um dem entgegenzuwirken werden so genannte Aufhellschirme verwendet. Sie müssen so positioniert werden, dass sie Licht reflektieren und die Schattenpartien etwas aufhellen können. Die Größe eines Aufhellschirms umfasst ungefähr einen Quadratmeter und kann entweder eine Platte aus silbern glänzender Folie (ähnlich Aluminiumfolie), aus Styropor oder aus weißem Karton sein.

Hat man eine anspruchsvollere Ausleuchtung einer Szene im Kopf und benötigt man dafür mehrere Lampen gleichzeitig, sollte man mit System vorgehen und jeder Lampe jeweils eine Funktion zu ordnen.

Führungslicht

Das Führungslicht entspricht dem Licht, welches in der Szene die dominierende Lichtquelle darstellt, z.B. Kerzenschein, Straßenlaterne, Mond, Sonne, Stehlampe im Raum usw...

Logischerweise muss das Führungslicht dementsprechend die Richtung, die Stärke und die Lichtqualität der Hauptlichtquelle nachahmen.

Aufhellung bzw. Füll-Licht

Das Füll-Licht hat die Aufgabe, indirekt die vom Führungslicht verursachten Schattenbereiche wieder aufzuhellen. Seine Beleuchtungsstärke muss jedoch immer geringer sein als die des Führungslichts, da es diesem untergeordnet ist.

Kann man für die Aufhellung nur auf dieselben lichtstarken Lampen zurückgreifen, welche bereits für das Führungslicht verwendet wurden, empfiehlt es sich, für die notwendige Abschwächung des Lichts den Abstand zum Motiv zu vergrößern.

Damit durch das Licht von der Aufhellung nicht wieder ungewollte Schatten entstehen, sollte die Aufhellung hinter der Kamera positioniert sein, also in Aufnahme-richtung.

Hinterlicht

Das Hinterlicht ist in der Regel ein hinter den Objekten positioniertes Gegenlicht zur Kamera.

Es hat die Aufgabe, die Objekte vom Hintergrund deutlicher abzuheben.

Literatur

- **Kandorfer**, P.: DuMont's Lehrbuch der Filmgestaltung. Köln 1984, S. 287-295
- **Monaco**, James: Film verstehen. 5. Aufl., Hamburg 2004, S. 197-200
- www.mediamanual.at

Handout / Folie
Beleuchtung

Beleuchtung ist ein sehr wichtiges Gestaltungsmittel beim Film.

Führungslicht	Aufhellung bzw. Füll-Licht	Hinterlicht
<p>Das Führungslicht wird für die Darstellung der dominierenden Lichtquelle einer Einstellung eingesetzt z.B.: Kerzenschein, Mond, Straßenlaterne, Stehlampe im Raum usw...</p> <p>Natürlich muss das Führungslicht der Stärke, der Richtung und dem Charakter der Lichtquelle entsprechen.</p>	<p>Das Füll-Licht hellt die vom Führungslicht verursachten Schattenbereiche wieder auf.</p> <p>Diese Lichtquelle muss, damit sie nicht selber wieder ungewollten Schatten wirft, direkt hinter der Kamera positioniert sein und in Richtung der Objekte strahlen.</p>	<p>Durch das Hinterlicht werden die Objekt oder Personen vom Hintergrund deutlicher abgehoben.</p> <p>Es ist ein hinter den Objekten positioniertes Gegenlicht zur Kamera</p>

Es gibt zwei grundlegende Lichtquellen, auf deren unterschiedliche Farbtöne beim Drehen Rücksicht genommen und die Kamera entsprechend eingestellt werden muss (z.B. mit Weißabgleich oder Filter).

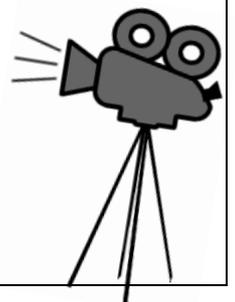
Tageslicht ⇒ bläulich

Kunstlicht ⇒ orange-rötlich

Neonlicht ⇒ grünlich (Ausnahme)



Treten beide Lichttypen gleichzeitig auf, so spricht man von einem **Mischlicht**.



2.7. Filmschnitt – Thematische Einführung

Wichtig für die spätere Orientierung, um mit dem Berg gedrehtem Filmmaterials nicht durcheinander zukommen, ist ein während der Drehphase konsequent geführtes „**Skript**“.

Mit Hilfe eines Skripts (eine Art Protokoll oder Liste) wird festgehalten, an welchen Stellen der Filmrollen / Bänder sich welche Szenen befinden und ob diese für den Schnitt brauchbar sind oder nicht.

Unbrauchbare Einstellungen (Versprecher, Störungen usw.) werden im Skript mit einem Kürzel für „**Nicht Kopierer**“ und brauchbare mit der Abkürzung für „**Kopierer**“ versehen. Anhand dieser Liste werden nach der Entwicklung des Filmmaterials die „Kopierer“ von den „Nicht Kopierern“ getrennt. Damit gewährleistet man, dass für die weiteren Schnittarbeiten die Fülle an Filmmaterial schon von unbrauchbaren „Nicht Kopierern“ bereinigt wurde und nur noch das notwendige und zu gebrauchende Material vorhanden ist.

Das Trennen von „Kopierern“ und „Nicht-Kopierern“ findet bei Filmmaterial noch per Hand statt indem die einzelnen Bilder aus der langen Rolle herausgeschnitten werden. Die zwei Enden des Materials werden anschließend wieder mit Tesafilm zusammengeklebt.

Noch vor der Entdeckung des Computers für den Filmschnitt war dies auch die Methode, mit der ein gesamter Film Bild für Bild bis zur Endfassung zusammengeschnitten wurde.

Heutzutage werden in der Regel alle Filme digital im „**non-linearen**“ Verfahren geschnitten. Das heißt, das von nicht brauchbaren Bildern bereinigte Filmmaterial wird in einen Schnittcomputer eindigitalisiert (eine Art des Importierens) und steht dann als digitale Datei zur weiteren Bearbeitung zur Verfügung.

Dank des Computers muss man sich nun nicht mehr an die lineare Schnittfolge halten, sondern kann mit dem eindigitalisierten Filmmaterial bei Bedarf in der Mitte des Filmes beginnen, einzelne Szenen und Bilder leicht von vorne nach hinten verschieben usw. Diese Methode ist im Vergleich zum linearen Schnittverfahren wesentlich zeitsparender und eröffnet eine Vielzahl von kreativen Möglichkeiten.

Da in dieser letzten Phase der Filmproduktion nicht nur einzelne Einstellungen herausgeschnitten, sondern auch verschoben und neuerlich zusammengesetzt werden, spricht man von einer so genannten Montage.

Wichtigste Aufgabe der Montagearbeit beim Filmschnitt ist das ästhetische und künstlerische Zusammenfügen der einzelnen Einstellungen zu einem harmonischen Gesamtwerk. In einem 1,5 stündigen Film können im Durchschnitt 400 Schnitte und mehr vorhanden sein.

INFO**i**

Die Dauer jeder Einstellung sollte dem Zuschauer genügend Zeit geben, alle wichtigen Bildinhalte wahrzunehmen und verstehen zu können.

Bei großen Produktionen gibt das zu einem Storyboard (Drehbuchillustration) ausgearbeitete Drehbuch die Montagevarianten bereits vor. Einfache Fernsehproduktionen verzichten in der Regel jedoch auf diese gestalterische Vorarbeit.

Im Folgenden sollen einige Montagevarianten vorgestellt werden.

- Aneinanderreihung
- Hervorhebung
- Ursache –Wirkung
- Standortwechsel
- Zwischenschnitt
- Bewegungsschnitt
- Parallelmontage

Aneinanderreihung

Bei der Aneinanderreihung werden einzelne Einstellungen aneinander gereiht. Unterschiedliche Einstellungsgrößen und Bildinhalte machen diese Reihe interessanter. Verwendet wird diese Form der Montage vor allem bei Bildberichten, welche durch einen Off-Sprecher begleitet werden.

Hervorhebung

Durch einen Umschnitt von einer Halbnahen- auf eine Großaufnahme eines Objektes kann die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf das bestimmte Objekt gelenkt werden. Diese blitzartige Fokussierung auf ein Detail entspricht, im Gegensatz zu anderen Varianten, der Hervorhebung wie Zufahrt oder Zoom, viel eher der menschlichen Wahrnehmung. Das Interesse für die Umgebung wird durch die schlagartige Konzentration auf ein bestimmtes Detail verdrängt.

Ursache – Wirkung (Kausalmontage)

Zeigt man eine Einstellung, z.B. ein Kind, das einen Schneeball wirft, möchte der Zuschauer die Wirkung dieses Wurfs sehen. In der nächsten Einstellung sollte demnach gezeigt werden, ob das Kind sein Ziel getroffen hat oder nicht.

Dreht man diese Reihenfolge jedoch um und zeigt zuerst das Fenster, das von einem Schneeball getroffen wird, so steigt die Neugier beim Zuschauer, wer wohl der zielsichere Werfer war. Auf eine Dialogszene übertragen funktioniert das Prinzip ähnlich mit Aktion und Reaktion der Gesprächspartner.

Standortwechsel

Die Betrachtung eines Geschehens von verschiedenen Blickpunkten aus wird durch einen Standortwechsel der Kamera ermöglicht. Im Film trägt die Verwendung mehrerer Einstellungen mit verschiedenen Blickpunkten dazu bei, dem Zuschauer einen besseren Eindruck vom Raum und somit mehr Orientierungsmöglichkeiten zu geben.

Klassisches Beispiel hierfür ist die **Schuss-Gegenschuss-Montage** bei einer Dialogsituation. Die Einstellungen zeigen in der Montage abwechselnd die Gesichter zweier sich gegenüberstehender Gesprächspartner. Das Gespräch wird verfolgt und das Zusammenspiel von Frage und Antwort, Aktion und Reaktion der einzelnen Darsteller kann auf diese Weise gut dargestellt werden.

Zwischenschnitt

Ein Zwischenschnitt kann fehlerhafte oder uninteressante Aufnahmen retten. Ein gutes Beispiel hierfür sind gekürzte Varianten von Interviews, bei denen häufig Zwischenschnitte aus Verlegenheit wie z.B. eine Großaufnahme der Hände des Interviewten eingefügt werden, um vom Text abweichende Lippenbewegungen zu vertuschen.

Bewegungsschnitt

Der Bewegungsschnitt entspricht dem Ideal des unauffälligen Schnitts, der unbemerkt den Ablauf der Geschichte strukturiert. Hierbei wird eine Bewegung von einer Einstellung in die Bewegung der nächsten Einstellung weitergeführt und der vorhandene Schnitt ist kaum bemerkbar.

Wichtig für diese Montageart ist das überlappende Drehen d.h., die gezeigte Bewegung sollte in beiden aneinander zu reihenden Einstellungen vollständig ausgeführt sein.

Parallelmontage

Mit Hilfe einer Parallelmontage lassen sich am besten mehrere gleichzeitig ablaufende Handlungsstränge einer Geschichte darstellen. Bestes Beispiel hierfür ist „Die Rettung in letzter Sekunde“, bei der immer abwechselnd der zu Hilfe kommende Held und die gefährdete Person gezeigt werden.

Literatur

- **Anfang**, G.; Bloech, M.; Hültner, R.: Vom Plot zur Premiere. München 1994, S. 17
- **Kandorfer**, P.: DuMont's Lehrbuch der Filmgestaltung. Köln 1984, S. 224-235
- **Katz**, S.: Die richtige Einstellung. Frankfurt 1998, S. 199-217
- **Monaco**, James: Film verstehen. 5. Aufl., Hamburg 2004, S. 129-130, S. 218-228
- www.mediamanual.at

Handout / Folie
Filmschnitt

Filmschnitt ist nicht nur das Herausschneiden von unbrauchbaren Aufnahmen wie z.B. Versprecher der Schauspieler.

Die **wichtigste Aufgabe** des Schnitts ist das **ästhetische und künstlerische Zusammenfügen** der einzelnen Einstellungen **zu einem harmonischen Gesamtwerk**.

Man spricht bei diesem Zusammenfügen auch von der so genannten **Montage**.

Einige Montagevarianten werden im Folgenden kurz vorgestellt.

<p style="text-align: center;">Parallelmontage</p> <p>Mit Hilfe einer Parallelmontage lassen sich am besten mehrere gleichzeitig ablaufende Handlungsstränge einer Geschichte darstellen. Bestes Beispiel hierfür ist „Die Rettung in letzter Sekunde“, bei der immer abwechselnd der zu Hilfe kommende Held und die gefährdete Person gezeigt werden.</p>	<p style="text-align: center;">Zwischenschnitt</p> <p>Ein Zwischenschnitt kann fehlerhafte oder uninteressante Aufnahmen retten. Gutes Beispiel hierfür sind gekürzte Varianten von Interviews, bei denen häufig Zwischenschnitte aus Verlegenheit, wie z.B. eine Großaufnahme der Hände des Interviewten, eingefügt werden, um vom Text abweichende Lippenbewegungen zu vertuschen.</p>
<p style="text-align: center;">Standortwechsel</p> <p>Die Betrachtung eines Geschehens von verschiedenen Blickpunkten aus wird durch einen Standortwechsel der Kamera ermöglicht. Im Film trägt die Verwendung mehrerer Einstellungen mit verschiedenen Blickpunkten dazu bei, dem Zuschauer einen besseren Eindruck vom Raum und somit mehr Orientierungsmöglichkeiten zu geben.</p>	<p style="text-align: center;">Ursache – Wirkung (Kausalmontage)</p> <p>Zeigt man eine Einstellung z.B. ein Kind, das einen Schneeball wirft, möchte der Zuschauer die Wirkung dieses Wurfs sehen. In der nächsten Einstellung sollte demnach gezeigt werden, ob das Kind sein Ziel getroffen hat oder nicht.</p>

Wichtig beim Filmschnitt ist jedoch nicht nur die Montage der Bilder, sondern auch die des Tons!

- Gut gesetzte **Geräusche** können wichtige Akzente setzen und die Wirkung des Bildes unterstützen.
- **Musik** vermittelt Stimmungen und als Gegensatz hierzu kann auch gezielt eingesetzte **Stille** besondere Wirkungen hervorrufen.

2.8. Ton – thematische Einführung

Ein weiteres sehr wichtigstes Gestaltungsmittel des Films ist der Ton. Er kann unterteilt werden in

- Sprache
- Musik
- Geräusche und Atmosphäre.

Den **Originalton** einer Aufnahme (also Sprache und Nebengeräusche), der bei Videoaufnahmen durch ein internes Kameramikrofon aufgenommen wird, unterstützt man bei größeren Filmprojekten durch ein mit der Kamera extern verbundenes Mikrofon zusätzlich.

Die beim Schnitt hinzugefügte **Musik** verleiht dem Film die gewünschte Stimmung. Je nach Tempo der Szene, Stimmung usw. wird die den Anforderungen entsprechende musikalische Untermalung gewählt oder selbst komponiert.

Durch den Einsatz von **Geräuschen, deren Quellen im Bild nicht oder nicht sichtbar** sind, gewinnt der filmische Raum für den Zuschauer an Weite und wird realitätsnäher.

Um eine homogene Geräuschkulisse zu schaffen, werden meist neben den normalen Aufnahmen noch zusätzliche Tonaufnahmen des Raumes und der Umgebung gemacht, um die entsprechende **Atmosphäre** („Atmo“) festzuhalten. Im Nachhinein wäre es schwierig, überzeugende Atmos nachzustellen.

Wenn **Geräusche** richtig eingesetzt werden, können sie **Bilder, ja sogar Handlungen ersetzen**. Zeigt das Bild beispielsweise eine offene Haustüre und man hört Geräusche von vielen vorbeifahrenden Autos, so ist dem Zuschauer klar, dass das Haus direkt an einer großen Strasse gebaut ist. Oder man sieht wiederum nur die Haustüre und hört die Bremsen eines Autos quietschen und einen Aufprall. Damit wird ohne Bilder klar, dass gerade vor der Türe ein Unfall geschehen ist.

Die Dialoge eines Filmes werden in der Regel mit Hilfe von Tonangeln aufgenommen. Die Mikrofone können dank der Tonangeln sehr nah bei den Schauspielern positioniert werden, ohne dabei im Bild sichtbar zu sein.

Manchmal kommt es vor, dass ungeplante Geräusche wie beispielsweise ein vorbeifliegender Hubschrauber die Tonaufnahme stören. Dann können in der Regel nur die Bilder verwendet werden. In solch einem Fall muss der Dialog von den Schauspielern in einem Studio nachsynchronisiert und zusätzlich gemachte Aufnahmen der Atmo hinzugefügt werden.

Literatur

- **Anfang**, G.; Bloech, M.; Hültner, R.: Vom Plot zur Premiere. München 1994, S. 32
- **Monaco**, James: Film verstehen. 5. Aufl., Hamburg 2004, S. 131-132, S. 215-217
- www.mediamanual.at

Der Ton zum Film

Der Ton ist eines der ausschlaggebenden Gestaltungsmittel für die Wirkung eines Films.
Er wird unterteilt in die Bereiche

- Sprache,
- Musik,
- Geräusche und Atmosphäre.

Sprache	Musik	Geräusche u. Atmosphäre
<p>Die während des Drehens synchron zum Bild mit aufgenommene Sprache und entsprechenden Geräusche der Umgebung bezeichnet man als den Originalton einer Aufnahme.</p>	<p>Die beim Schnitt hinzugefügte Musik verleiht dem Film die gewünschte Stimmung und ergänzt ihn um eine weitere Interpretationsebene.</p> <p>Dieses wichtige Stilmittel wird je nach Tempo der Szene, Stimmung usw. ausgewählt bzw. extra komponiert.</p>	<p>Durch den Einsatz von Geräuschen, deren Quellen im Bild nicht oder noch nicht sichtbar sind, gewinnt der filmische Raum für den Zuschauer an Weite und wird realitätsnäher.</p> <p>Zusätzliche Aufnahmen der ständigen Geräuschkulisse eines Schauplatzes vollenden das Klangbild. Diese Tonaufnahmen des Raumes und der Umgebung nennt man Aufnahmen der Atmosphäre (kurz: Atmo).</p>

