florian.bachmann@hgkz.net
andreas.kohli@belleville.ch

Kamera Einstellungen

Ein Film besteht aus einer Vielzahl von Einzelbildern, aus deren rascher Abfolge der Eindruck einer Bewegung entsteht. Bei der Film- und Fernsehanalyse gilt jedoch nicht das Einzelbild als kleinste Einheit, von der auszugehen ist, sondern die Einstellung.

Als Einstellung bezeichnen wir die Einheit, die durch zwei Schnitte begrenzt ist oder durch Blenden, und die einen einheitlichen Kamerablick hat.

Die folgenden Kategorien beziehen sich nicht auf die Einstellung allein, sondern auf das Verhältnis des Zuschauers zur Einstellung, weil der Zuschauer nur sieht, was ihm durch die Kamera gezeigt wird. Er sieht nur den Ausschnitt an Wirklichkeit, den ihm die Kamera vorführt. So wie an der Einstellung gezeigt werden kann, welches Verhältnis die Kamera zum Dargestellten hat, kann auch festgestellt werden, was die Absicht des Filmemachers war, was für einen Ausschnitt er dem Zuschauer zeigen will, welche Rolle er ihm zugedacht hat.



BMW Werbung, Ang Lee

Einstellungsgröße

In der Film- und Fernsehanalyse werden acht Einstellungsgrößen unterschieden:

Detail (D)	*symbolische, atmosphärische Aussageebene*
Gross (G) *Nah (N)*	*mimische Handlungsebene*
Amerikanisch (A)	*gestische Handlungsebene*
Halbnah (HN) *Halbtotal (HT)* *Total (T)*	*situationsbezogene Handlungsebene*
Weit (W)	*symbolische, atmosphärische Aussageebene*

florian.bachmann@hgkz.net
andreas.kohli@belleville.ch

Kamera Einstellungen



Detail (D)
Ein kleiner Ausschnitt eines Gegenstands oder eines Menschen wird gezeigt. Da die Kamera sehr nah an ihren Gegenstand herangeht, vermittelt sie auch dem Zuschauer ein Gefühl der Intimität, der Nähe.

Sie kann neben positiven Assoziation auch abstoßend wirken; je nach dem Kontext und dem dargestellten Gegenstand (z.B. schwitzende Politiker, oder in Buñuels «Andalusischer Hund», wo ein Messer in einer (D)-Einstellung in einem lebenden Gesicht ein Auge durchschneidet).

In der (D)-Einstellung sieht man den Gegenstand sehr genau, was aber nicht heißt, daß man ihn auch richtig sehen muß. Dazu muß der Zuschauer auch den Zusammenhang sehen können, erst dann kann er sich wirklich ein »Bild" machen.



Gross (G)
Ein Mensch wird von den Schultern aufwärts gezeigt. (Paßfoto-Größe)

Häufige Verwendung in Gesprächssituationen, weil sie den «Gesichtskreis», die vielsagende Mimik beim Sprechen zeigt..



Nah (N)
Brustbild. Der Hintergrund, vor dem sich die Person bewegt, ist schon erkennbar.

Der Kopf beherrscht aber auch hier noch das Bild. Kleidung, Schmuck etc. können ihn charakterisieren.



Amerikanisch (A)
Diese Einstellung zwischen Nah und Halbnah zeigt eine Person bis unterhalb der Hüften, bis dorthin, wo beim Westernhelden der Colt sitzt. Im Showdown (Duell als Höhepunkt des Western) ist die Linie zwischen Blick und Handbewegung vom Colt entscheidend.

Ohne daß von der Aktion abgelenkt wird, kann hier das Verhältnis zum Gegner, der Umraum dargestellt werden.

(A)-Einstellung ist charakteristisch für die individuelle Aktion, vor allem für Arme und Hände.



Halbnah (HN)
Zeigt den Menschen etwa von den Knien an aufwärts.

Sie gibt einen wesentlich mehr räumlich orientierten und im Raum orientierenden Eindruck. Gespräche können gezeigt werden, wobei hier stärker als das Gespräch die Gesprächssituation im Vordergrund steht.



Halbtotal (HT)
Der Gegenstand oder die Person ist vom Zuschauer entfernt; eine Distanz zum Geschehen ist hergestellt.

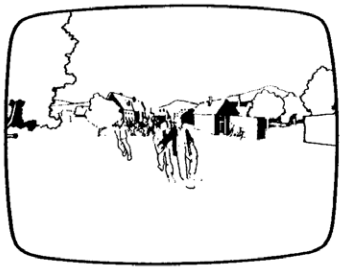
Die Gestik tritt in den Vordergrund. Menschen oder Gegenstände werden in einer sie und ihre Situation charakterisierenden Umgebung gezeigt.



Total (T)
Ein Überblick wird gegeben, ein Eindruck des Ganzen vermittelt.

Die Einstellung gibt zu allererst die räumliche Orientierung, die nötig ist, wenn sich die Handlung bald in eine Reihe von (N)-oder (G)-Einstellungen auflösen sollte.

Die (T)-Einstellung gibt dem Zuschauer den räumlichen Plan vom Geschehen, den er vor Augen haben wird, auch wenn er in den nächsten Einstellungen vom Ort der Handlung nicht mehr viel zu sehen bekommen sollte.



Weit (W)
Während (T) noch die Aufgabe hat, die Übersicht zu zeigen, zeigt (W) Weite, Landschaft an sich, Panorama, Meer, Alpen, Skyline, Sonnenauf- und -untergänge etc.

Extremstes Gegenstück zur (D)Einstellung, wird häufig mit symbolischer Funktion eingesetzt. z.B. in den Anfangseinstellungen von «Spiel mir das Lied vom Tod».

florian.bachmann@hgkz.net
andreas.kohli@belleville.ch

Einstellungssperspektive



Normalsicht *– Miller's Crossing, Ethan & Joel Coen, 1990*



Froschperspektive *– Beastie Boy, Sabotage, Spike Jonze, 1994*



Vogelperspektive *– Do The Right Thing, Ernest Dickerson, 1989*

Im allgemeinen werden drei Einstellungsperspektiven unterschieden, die jeweils ein Extrem, bezeichnen:

- *Normalsicht (Augenhöhe)*
- *Froschperspektive (extreme Untersicht)*
- *Vogelperspektive (extreme Aufsicht)*

Normalsicht

Da der «Kamerablick» einer bestimmten Sichtweise entspricht, wird als «Normalsicht» zunächst jene gelten, durch die normalerweise die Welt gesehen und dargestellt wird, d.i. die Sicht des normal erwachsenen Menschen. Wie wenig «normal» diese ist, wird z.B. bei Kinderfilmen deutlich, die in dieser «Normalsicht» aufgenommen sind, die jedoch nicht die der Kinder ist.

Froschperspektive

Kamerablick von unten nach schräg oben. Extrem angewandt, wirkt sie häufig karikierend, sie kann aber auch einen ehrfurchterweckenden, beängstigenden Eindruck vermitteln und den Betrachter so in die Rolle des Unterlegenen drängen.

Vogelperspektive

Bei der Aufsicht befindet sich die Kamera immer in einer höheren Position als der dargestellte Mensch, dies bringt eine größere Übersicht, Überlegenheit, mit sich, da die Personen gezwungen sind, zur Kamera aufzublicken. Da die Kamera der Mittler für die Sicht des Zuschauers ist, meint dieser, es werde zu ihm aufgeblickt, so daß sich beim Zuschauer ein Gefühl der Überlegenheit einstellen kann.

Alle hier angeführten Bedeutungszuweisungen gelten mir ungefähr, als grobe Richtungen, sie werden genau bestimmt durch den Kontext in dem sie verwendet werden, durch den Inhalt den sie vermitteln. Sie dürfen deshalb nie nur formal, sondern immer mir in Bezug zum Inhalt gesehen werden.

florian.bachmann@hgkz.net
andreas.kohli@belleville.ch



Standkamera, *Katzeimacher, Rainer Werner Fassbinder, 1969*









Kamerafahrt, Steadycam
Shining, Stanley Kubrick, 1980

Kamerabewegungen

Die bisherigen Begriffe bezogen sich auf das Bild, dessen Kamerablick relativ unverändert im Rahmen bestimmter Grenzen blieb. Das «Filmische» bestellt aber auch gerade darin, daß mit der Kamera Bewegungen von Personen oder Gegenständen gezeigt werden, denen die Kamera mitunter auch folgt oder die sich vor der Kamera bewegen.

Daß die Kamera bewegt werden kann, bedeutet, daß das Zuschauen zu einer Art Aktion werden kann. Dem Zuschauer bleibt nichts anderes übrig, als scheinbar - die Kamerabewegungen mitzumachen, er wird in das Handlungsgeschehen einbezogen.

1. Kamerabewegung: Stand

Die Kamera nimmt ein Objekt ans ein und derselben Perspektive, in ein und derselben Größe auf. Keine Bewegung.

2. Kamerabewegung: Schwenk

Eine Kamerabewegung analog zur Bewegung mit dem Kopf. Bei jedem Schwenk verändert sich der Ausschnitt, den die Kamera zeigt.

3. Kamerabewegung: Fahrt

Hier ist die Kamerafahrt mit einer Bewegung des ganzen Körpers vergleichbar, sie kann auch den Eindruck erwecken, mit einem Fahrzeug zu fahren. Dementsprechend gibt es verschiedene Fahrten: Zufahrt oder auch Ranfahrt, Rückfahrt, Parallelfahrt, Aufzugsfahrt, Verfolgungsfahrt.

Sonderfall: Zoom. Durch eine Veränderung der Brennweite des Objektivs kann erreicht werden, daß der zu filmende Gegenstand größer bzw. kleiner wird, wodurch der Eindruck größerer Nähe oder Entfernung entsteht. Die Kamera verläßt dabei jedoch ihren Platz nicht.

Sonderfall: «subjektive Kamera». Der Kameramann nimmt dabei keine Rücksichten auf gezielt ausgewählte Einstellungsgrößen oder Perspektiven. Er geht mit einer Kamera auf der Schulter genauso durch die Gegend, als habe er gar keine vor Augen. Dadurch entsteht ein hektischer Eindruck. Spannende Massenszenen, Demonstrationen etc. werden oft so gefilmt. Der Zuschauer soll den Eindruck gewinnen, er sei am Geschehen unmittelbar beteiligt.

florian.bachmann@hgkz.net
andreas.kohli@belleville.ch

Objektbewegungen

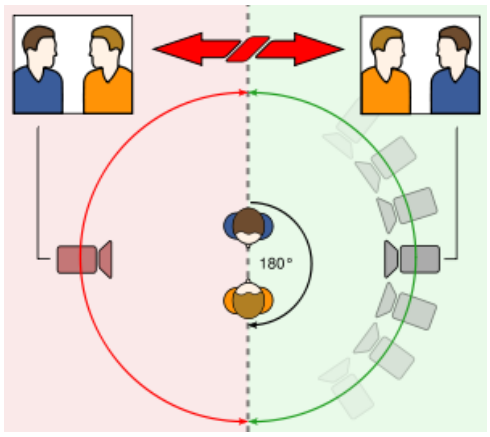
Drei Grundmöglichkeiten der Objektbewegung vor der Kamera:

- *die Bewegung führt in das Bild hinein (vom Zuschauer weg)*
- *sie führt nach vorn aus dem Bild heraus (auf den Zuschauer zu)*
- *sie verläuft parallel zum unteren Bildrand, von rechts nach links und umgekehrt (am Zuschauer vorbei).*





Handlungsachse, Schuss – gegen – Schuss Situation
Johnny Depp und Penelope Cruz in «Blow»



Wir sehen die Handlungsachse als Blickachse zwischen zwei Personen
Damit bestimmt: 180°-Bogen, auf dem die Kameras platziert werden können (grün).
Wenn zwischen dem grünen und dem roten Bogen geschnitten würde, tauschen die Personen auf dem Bildschirm scheinbar Position und Blickrichtung.

Die Bewegungen der Kamera und der handelnden Personen können als Bewegungen auf Achsen beschrieben werden: Das Sehen durch die Kamera geschieht auf (der Kameraachse, die Handlung verläuft auf der Handlungsachse.

Die Rolle, die das Verhältnis von Handlungsachse und Kameraachse spielt, wird am deutlichsten, wenn beide identisch sind, beide auf einer Achse liegen. Das ist z. B. dann der Fall, wenn die Ansagerin oder der Tagesschausprecher den Zuschauern tief in die Augen blickt. Ihre Handlungsachse (Blickrichtung) liegt auf derselben Ebene wie die des Zuschauers; die Blicke scheinen sich zu begegnen, wir fühlen uns direkt angesprochen, direkt in ihre Handlung einbezogen.

Achsensprung

In einer Gesprächssituation ist die Kamera so aufgebaut, daß der Zuschauer sich senkrecht zur Handlungs-(Gesprächs-)Achse befindet. Auf diese Weise kann er klar feststellen, wer rechts und wer links sitzt, und den Sprechenden identifizieren. Plötzlich ist es jedoch genau umgekehrt die Seiten sind vertauscht, weil die Kamera ihren Standort vertauscht hat. Sie blickt zwar wieder senkrecht auf die Gesprächsgruppe, diesmal jedoch von der anderen Seite, d. h. sie hat die Handlungsachse übersprungen. Der Zuschauer ist dadurch gezwungen, sich wieder neu im Raum zu orientieren. Geschieht das öfter und sehr schnell, kann es zur Verwirrung des Zuschauers beitragen und dadurch Spannung erhöhen.

In suggestiven Bildszenen kann der Zuschauer auf diese Weise auch zwischen die Gesprächspartner eingeklemmt werden, er befindet sich so scheinbar wirklich mitten im Geschehen.

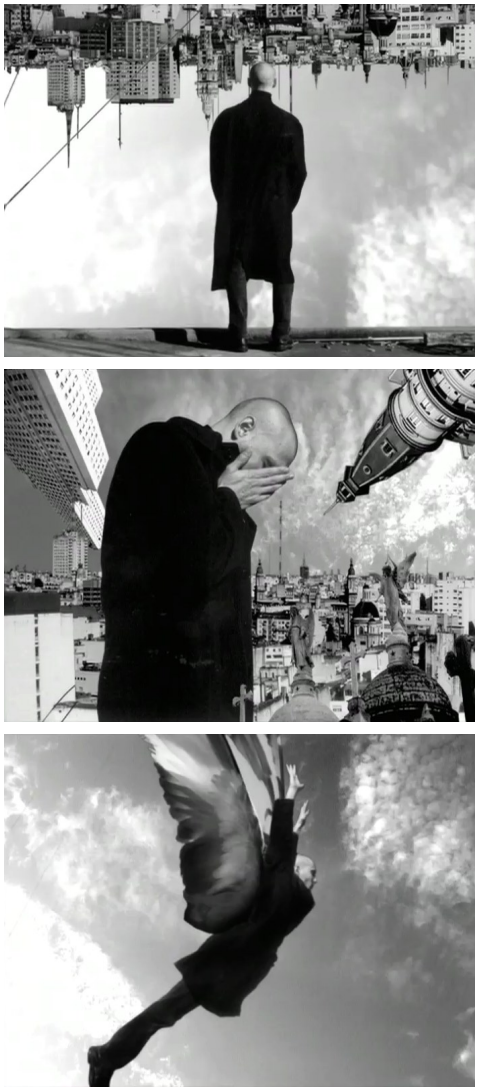
florian.bachmann@hgkz.net
andreas.kohli@belleville.ch

Montage

Entscheidend dafür, ob die einzelne Einstellung eigenes Gewicht bekommt, ist die Länge der Einstellungen. Sie gibt auch dem Film einen bestimmten Rhythmus. Im allgemeinen gilt, daß ein häufiger Wechsel von Einstellungen mit kurzer Dauer eher einer subjektiven Darstellungsweise zuzurechnen ist, während wenige lange Einstellungen dem Betrachter mehr Zeit geben, genauer hinzusehen und sich ein «Bild» zu machen.

Als Möglichkeit der Verbindung von Einstellungen bestehen der Schnitt und die Blende. Beim Schnitt setzt eine Einstellung unmittelbar an der anderen an. Bei der Blende gibt es verschiedene Möglichkeiten, einen weichen, vermittelten Übergang zwischen den Einstellungen herzustellen, z. B. Abdunkeln, doppelt belichten etc.

Als Montage bezeichnet man die Verknüpfung von mindestens zwei Einstellungen durch Schnitt oder Blende. Montage ist die «Organisation der Bilder in der Zeit» (Bazin). Die Geschichte des Films hat zwei große Tendenzen der Verwendung der Montage hervorgebracht:



Angel: Ahogado, Gargola, Pescado, MTV on Air

1. Der sogenannte unsichtbare Schnitt
Gemeint ist ein möglichst unmerkbarer Schnitt. Er wird heute in den meisten Unterhaltungsfilmen als gewöhnliches und hauptsächlichstes Schnittprinzip angewendet.

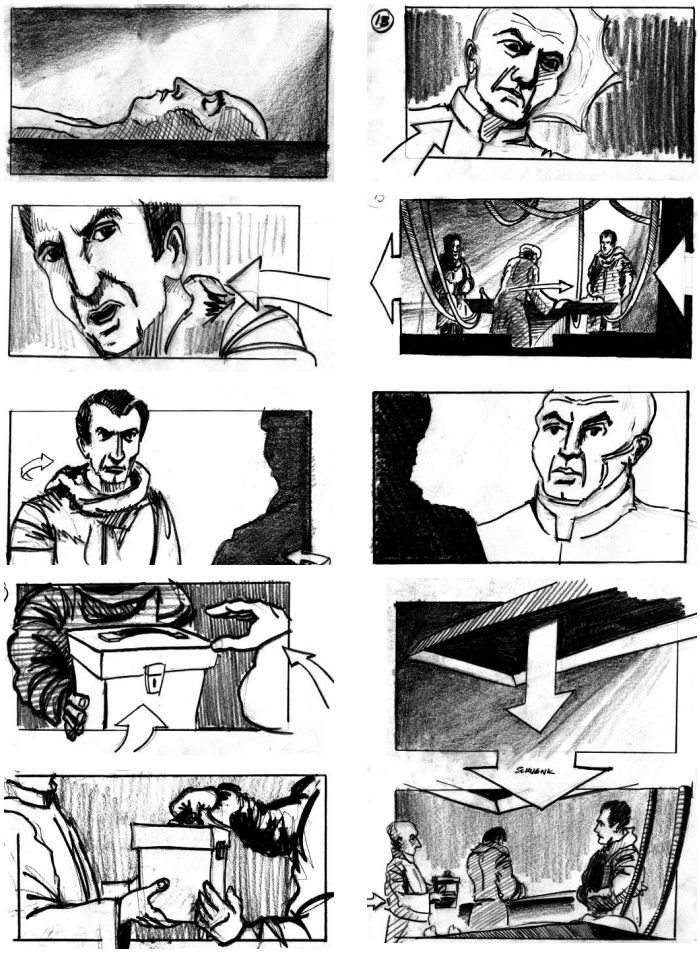
Er wurde vor allem in den Kinofabriken Hollywoods besonders gepflegt. Die Montage wurde hier von Cuttern besorgt, die bei den großen Filmkonzernen festangestellt waren; die Regisseure hatten hier kaum Einfluß auf den Schnitt. Der Schnitt wurde hier nicht als ein bewußtmachendes Mittel eingesetzt, sondern er hatte nur den Fluß der Erzählung zu fördern. Das US-Kino ist dementsprechend ein Erzählkino. Die Montagenormen der einzelnen Firmen waren nur von ganz geringer Unterschiedlichkeit, es entstand dadurch ein Einheitsstil.

2. Montage als Ausdrucksmittel
Sie wurde vor allem in den 20er Jahren kultiviert. Die durch den Schnitt möglichen Aussagen und Aussageveränderungen haben Theoretiker und Praktiker immer wieder fasziniert. Vor allem die großen Filmregisseure Eisenstein, Pudowkin, Vertov, Kuleschow, Griffith, Gance usf. haben sich um die neuen Ausdrucksmöglichkeiten der Montage bemüht.

Knut Hickethier
Lexikon der Grundbegriffe der Film- und Fernsehsprache

http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hickethier_grundbegriffehickethier_grundbegriffe.html

florian.bachmann@hgkz.net
andreas.kohli@belleville.ch



«Bestellung 0049», Alex Weimer
www.0049.moviebrats.com

Storyboard

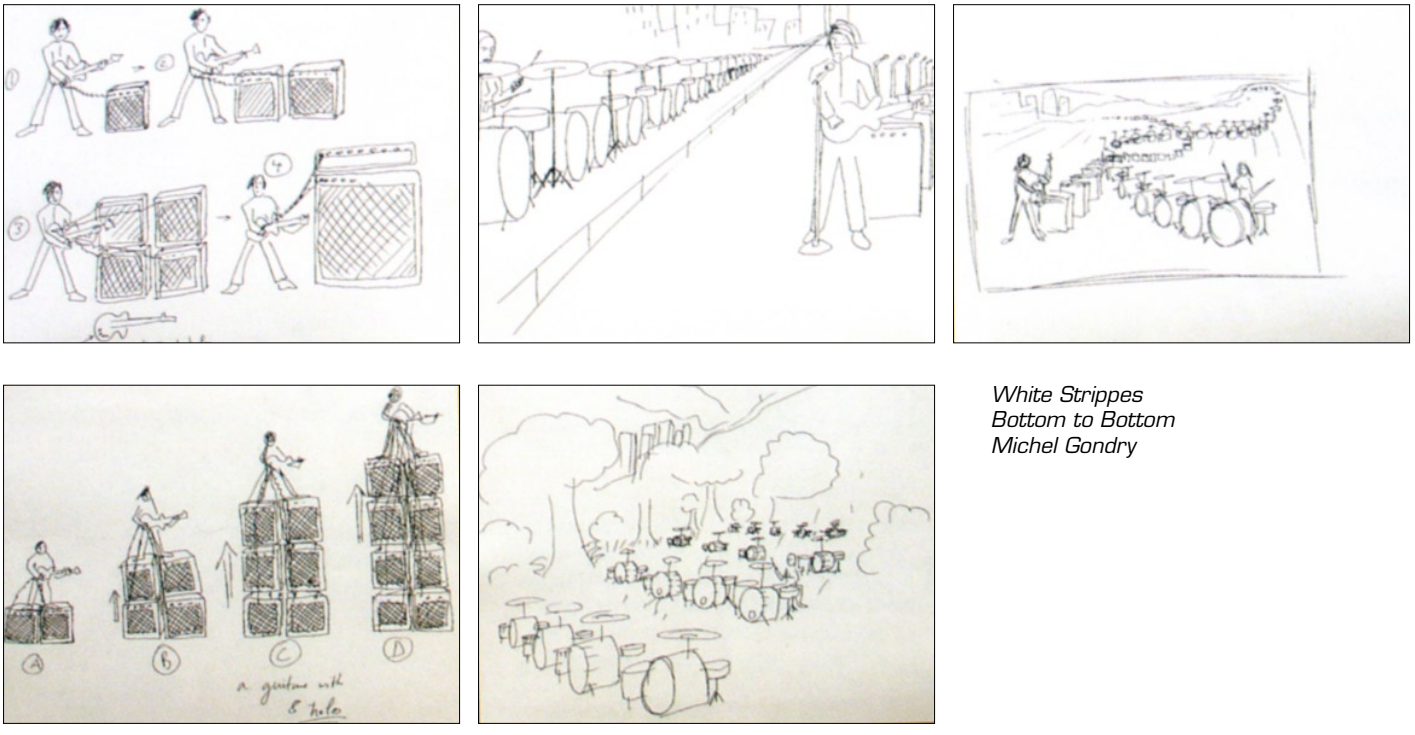
Ein Storyboard ist eine zeichnerische Version eines Drehbuchs oder eine Visualisierung eines Konzeptes oder einer Idee.

Storyboards werden eingesetzt zur Visualisierung von Drehbüchern und Planung einzelner Filmszenen mittels skizzenhafter Darstellungen vor dem eigentlichen Drehbeginn. Vermehrt wird das Storyboard auch im Rahmen einer Kreativitätstechnik als Ordnungsmittel eingesetzt und damit zur thematischen Sortierung von Beiträgen verwendet.

Tip
Vermeidet Inszenierungen mit menschlichen Darstellern, die schauspielerisches Talent erfordern.

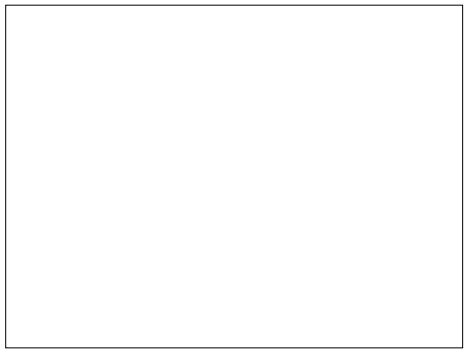
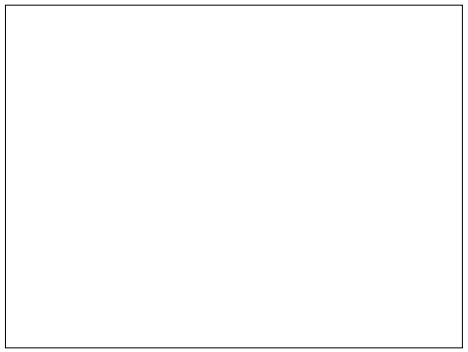
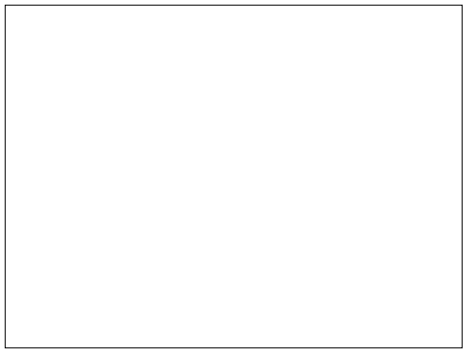
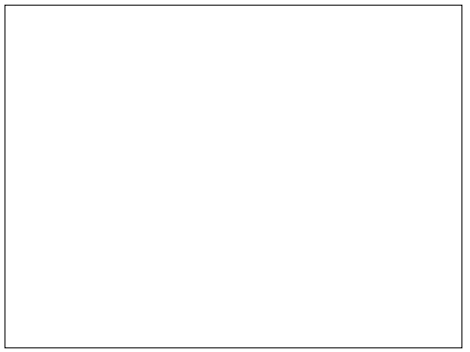
Nehmt euch lieber was einfacheres, wie was komplexes vor. Auch ein einfaches Projekt kann komplex werden.

Vorgehen
- *Breifing, Brainstorming, Geschichte*
- *Storyboard, Skizze, Konzept*
- *Auswählen der Techniken (Video, Pixilation, Montage, Mischtechniken)*
- *Bildersuche, Foto-Video Aufnahmen*
- *Bild-Video Import*
- *Filmschnitt > iMovie*
- *evtl. Vertonung*



White Strippes
Bottom to Bottom
Michel Gondry

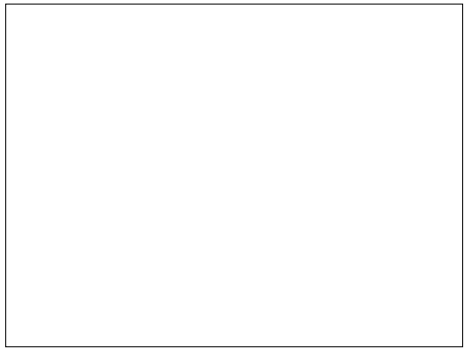
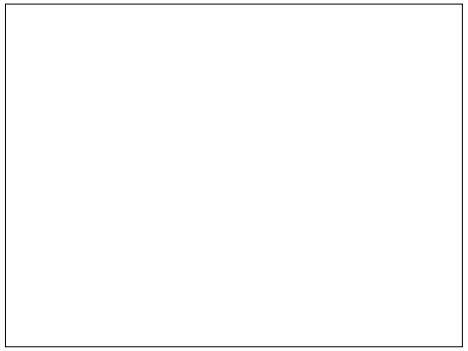
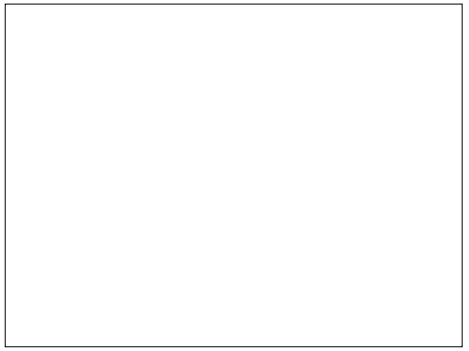
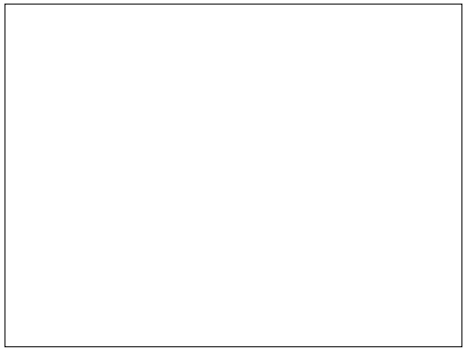
Storyboard

Kameraeinstellung
Licht, Farbe

Sprache, Musik
Geräusch
Atmosphäre

Bemerkungen

Kameraeinstellung
Licht, Farbe

Sprache, Musik
Geräusch
Atmosphäre

Bemerkungen