

Schon geringe Veränderungen der Kamerahöhe können völlig andere Wirkungen hervorrufen!

Perspektiven:



1 Fluchtpunkt



2 Fluchtpunkte



3 Fluchtpunkte

Meine E-Mail-Adresse:
rewu@utanet.at

Interviews eingesetzt. Dabei genügt es schon, die Kamera nur um ein paar Zentimeter hinauf oder hinunter zu verschieben, und der Ganze Eindruck ist ein völlig anderer. Durch geschickten Einsatz dieser Methode kann man eine Person in der Öffentlichkeit ganz gezielt schwach oder aber dominant und Vertrauen erweckend erscheinen lassen. Der Zuseher nimmt dies nur im Unterbewusstsein wahr, aber um so wirksamer ist die Methode.

Als Beispiel folgende Szene: Ein Polizeibeamter hält einen Verkehrssünder auf. Der natürliche Blick des Fahrers aus dem Wagen auf den straffenden Polizisten ist von unten nach oben gerichtet. Der Beamte erscheint überdimensional groß und strahlt eine gewisse Macht aus. Andererseits ist der Blick des Polizisten auf den „Sünder“ hinunter gerichtet, er schaut auf ihn „herab“, dieser erscheint klein und verschreckt, er ist „machtlos“. Dieser Effekt wird schon allein durch die Wahl der Kamerastandpunkte erreicht, die Darsteller müssen gar nicht allzu viel dazu tun. Würde man bei einer ähnlichen Situation die Kamerablickwinkel vertauschen, wäre der Eindruck ein Unglaublicher.

In diesem Zusammenhang sollte auch kurz auf die **Perspektive** eingegangen werden. Der Zuschauer sieht mit dem Auge der Kamera. Wenn die Kamera den Standort wechselt, sei es durch einen Schwenk, eine Fahrt oder einfach durch den harten Schnitt, hat auch der Zuschauer das Gefühl, sich zu bewegen, die Bilder auf der Leinwand sind für ihn meistens realer als der Kinosaal. Durch geschickten Einsatz der Perspektive und den Wechsel der Blickrichtungen wird der Zuseher praktisch in den Raum auf der Leinwand hinein gezogen. Er „erlebt“ den Raum, er „bewegt“ sich im selben Raum wie die Darsteller, er nimmt an der Handlung teil. Nun kann aber eine extreme Perspektive unterschiedliche Wirkungen auslösen. Im Extremfall kann sie sogar verwirrend wirken. Dies kann selbstverständlich gewollt sein und Sinn machen, meistens wird man aber darauf achten, die Perspektive der einzelnen Bilder „natürlich“ erscheinen zu lassen, um den Bildeindruck realistisch zu machen. Ausschlaggebend für den perspektivischen Eindruck, der beim Filmen entsteht sind die **Brennweite** des verwendeten Objektivs und der **Kameraabstand** vom Objekt. Je kürzer die Brennweite und je geringer der Abstand, umso extremer ist die perspektivische Verzerrung. Langbrennweitige Objektive erzeugen eher flache Bilder ohne Verzerrung.

Wir sehen also, was alles bei der Bildgestaltung berücksichtigt werden muss. Dabei sind dies erst einmal die einfachsten Grundregeln. In der nächsten Folge wollen wir einen Schritt weiter gehen und die Kamerabewegung und den Bildwechsel mit einbeziehen. Film ist ja Fluss und Bewegung, wir dürfen also auch den Bildwechsel nicht vergessen. Aber gerade der Schnitt muss immer genau überlegt werden, damit der Zuseher dabei nicht die Orientierung im Filmraum verliert. Da werden wir uns intensiv mit dem Begriff „Optische Achse“ befassen. Ein Punkt, der sehr häufig missachtet wird und zu schweren Fehlern im Szenenablauf führt.



Bildgestaltung (1)

Die Einstellungsgröße:

Obwohl es im Laufe der Filmgeschichte mehrmals Versuche gegeben hat, die Einstellungsgrößen zu variieren, landen doch so gut wie alle Filme immer wieder bei den klassischen Größen. Dies mag sicher mit unseren Seherfahrungen zusammenhängen, denn auch schon lange vor Erfindung der Fotografie oder des Filmes wurden in der Malerei ähnliche Größen bei der Darstellung der Welt und ihrer Lebewesen angewandt. Ganz abgesehen vom Bildinhalt und von der Platzierung der Einstellung innerhalb einer Szene kommt jeder Einstellungsgröße eine ganz bestimmte Aufgabe und Bedeutung zu. Folgende 8 Einstellungsgrößen haben sich im Laufe der Zeit herausgebildet:

Extreme Totale: (Long Shot) Sie zeigt Menschen oder Landschaften aus großem Abstand. Da bei diesen Einstellungen die Bildinformation meistens sehr groß ist, muss dem durch entsprechend lange Dauer der Einstellung Rechnung getragen werden. Der Zuseher braucht eine gewisse Zeit, die Bildinhalte zu verarbeiten.

Totale: (Wide Shot) Sie führt die Örtlichkeit und /oder die Handlung ein. In der Regel ist die Totale natürlich auch eine Einstellung die den gesamten Ort der Handlung zeigt. Allerdings hängt der Begriff Totale sehr vom Thema des Filmes ab. Eine Totale kann daher einen ganzen Marktplatz zeigen, oder auch nur eine kleine Küche, je nachdem an welchem Ort die Handlung spielt.

Halbtotale: (Full Shot) Sie zeigt einen Menschen von Kopf bis Fuß oder ein Objekt vollständig. Ideal, um zum Beispiel eine Person in die Handlung einzuführen.

Die Amerikanische: (Three Quarter Shot) Sie zeigt den Menschen vom Knie an aufwärts und verdankt ihren Namen der häufigen Verwendung bei Duell-Szenen in Westernfilmen. Filmheld, Halfter, Colt und ziehende Hand können nur in dieser Einstellung vernünftig ins Bild gesetzt werden. Allerdings soll das nicht bedeuten, dass diese Einstellungsgröße nur für Wildwestfilme geeignet ist. Ganz im Gegenteil!

Ausgabe 3
Oktober 2006

Themen in
dieser Ausgabe:

- Einstellungsgrößen
- Kamerastandpunkte
- Perspektive





Halbnah: (Medium Shot) Diese Größe zeigt uns den Menschen von der Hüfte aufwärts. Sie zeigt uns mehr von der Handlung und weckt unser Interesse auf eine bestimmte Person. Bei dieser Größe werden die Mimik und Gestik des Darstellers schon deutlich wahrgenommen, während die Umgebung auch noch gut zu erkennen ist.



Nah: (Head & Shoulder) Diese Einstellung findet ihre häufigste Anwendung bei Dialogen oder Interviews. Mit dieser Einstellung wird schon mehr Nähe zu der Filmfigur hergestellt. Wir können ihr Verhalten, ihre Aktionen und Reaktionen deutlich zeigen.



Groß: (Close-Up) Sie zeigt den Kopf oberhalb der Schultern und erlaubt sogar ein Anschneiden der Stirn. Diese Einstellung erlaubt dem Zuschauer eine weitere Annäherung an die Filmfigur oder auch an ein Objekt. Dabei werden interessante Details sichtbar.



Ganzgroß: (Extreme Close-Up) Dies ist eine Größe, die man mit Bedacht einsetzen sollte. Sie ist imstande, innere Zustände und Emotionen besonders intensiv wiederzugeben. Natürlich lässt sich diese Einstellung, wie auch alle anderen ebenso bei Dokumentarfilmen einsetzen. (Extreme Detailaufnahmen eines Objektes oder eines Ablaufs)

Soviel zur Theorie der Einstellungsgrößen. Mindestens genau so große Bedeutung hat aber die **Bildkomposition**. Lange bevor Film erfunden wurde, haben sich Maler den Kopf darüber zerbrochen, wie man eine gegebene Bildfläche optimal gestaltet. Da stellt sich einmal Die Frage der „**Bildmitte**“. Grundsätzlich sucht das Auge des Zusehers erst einmal das Zentrum eines Bildes. Stellt man nun den bildwichtigsten Teil immer genau ins Zentrum, wird dies aber eher als langweilig und reizlos empfunden. Werden bildwichtige Personen oder Objekte bewusst außerhalb des Bildmittelpunktes positioniert, erhält das Bild mehr Spannung. Es muss allerdings darauf geachtet werden, die **Bildbalance** damit nicht zu stören, das heißt: Das bildwichtigste Element sollte im Gleichgewicht mit den übrigen Elementen des Bildes sein. Eine schlechte Komposition der Bildinhalte führt zu schlechter Orientierung, im Extremfall zu Verwirrung oder Langeweile. Fragt man Kameraleute, nach welchen Gesichtspunkten sie ihre Bilder aufbauen, können sie meist keine konkreten Hinweise geben. Bildkomposition ist eher eine intuitive Angelegenheit, die eine gewisse künstlerische Begabung voraussetzt



Positionierung der Personen und räumliche Staffe- lung - Bildbalance

Etwas einfacher ist da schon die **Gliederung des Bildes in der Tiefe**. Wir haben ja beim Film die schwierige Aufgabe zu erfüllen, ständig den dreidimensionalen Raum auf der zweidimensionalen Leinwand abzubilden. Dies ist nicht so einfach, wie man sich das vorstellen möchte. Bilder, die in der Tiefe nicht entsprechend gegliedert werden, erscheinen flach und nichts sagend. Die einfachste Regel: Gliedern wir unsere Bilder immer in **VORDERGRUND, MITTELGRUND** und **HINTERGRUND**. Dabei kann sich Handlung in jeder beliebigen Ebene abspielen, je nachdem, was die Einstellung gerade auszusagen hat. Natürlich gilt obige Regel in erster Linie für die Einstellungsgrößen zwischen Totale und Halbnah. Bei einer Großaufnahme oder einer Ganzgroßaufnahme ist diese Dreiteilung meist nicht mehr machbar, dort wirkt das Bild allein schon durch den Detailreichtum plastischer. Ein wichtiges Gestaltungsmittel, um räumliche Tiefe darzustellen, aber auch um bildwichtige Elemente zu unterstreichen ist die **Schärfentiefe**. Sie kann aus technischen Gründen aber nur eingesetzt werden, wenn mit langen Brennweiten und mit wenig Licht gearbeitet wird. Dies ist schon bei der Planung einer Einstellung zu berücksichtigen.

Der Kamerastandpunkt:

Eine ganz große Bedeutung kommt im Film dem Kamerastandpunkt zu. Schon ganz geringe Veränderungen, zum Beispiel in der Höhe, können einen völlig anderen Eindruck hervorrufen.

Einige Beispiele: Zeige ich nur die Füße eines Darstellers, wirkt dies geheimnisvoll (wem gehören diese Füße?) . Zeigen wir nur den Oberkörper, nicht aber das Gesicht, wird schon mehr über die Person preis gegeben, es kann vielleicht zu erkennen sein, was die Person gerade tut (Hände), aber endgültig erkennt man die Person erst, wenn wir das Gesicht zeigen. Allen bekannt sind die Begriffe „**VOGELPERSPEKTIVE**“ und „**FROSCHPERSPEKTIVE**“. Beide sind extreme Kameraeinstellungen, die auch eine entsprechend extreme Wirkung haben. Der Blick von hoch oben kann zweierlei ausdrücken: einesteils wirken dabei Personen und Gegenstände klein und schwach, andererseits aber kann so eine Aufnahme auch eine starke Dramatik haben, beispielsweise der Tiefblick vom Dach eines Hochhauses, von dem gerade jemand beabsichtigt hinunter zu springen. Tiefe Kamerastandpunkte (Froschperspektive) lassen Personen mächtig und bedrohlich erscheinen. Diese Tatsache wird heute ganz gezielt in der Werbung und bei

Jedes Bild sollte nach Möglichkeit einen Hintergrund, Mittelgrund und Vordergrund aufweisen



Extreme Froschperspektive wirkt bedrohlich