Filmische Einheiten

Das Prinzip des “filmischen Erzählens” basiert auf dem bildhaften Zerlegen von Ereignissen in kurze oder längere Einzelteile. Auch beim so genannten “sprachlichen Erzählen” werden Wörter zu Sätzen, Absätzen, Kapiteln usw. geformt. Für die filmischen Erzähleinheiten sind folgende Begriffe in Verwendung:

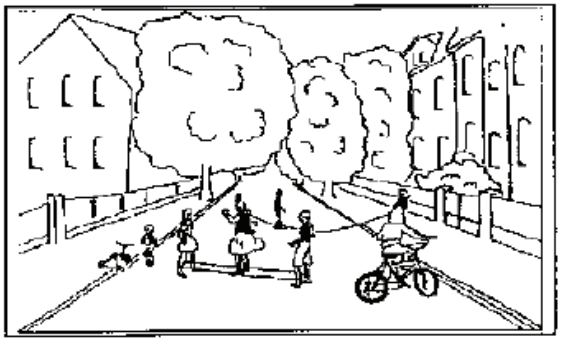
Die Einstellung (engl.: schot) ist die kleinste filmische Einheit. Man versteht darunter ein aufgenommenes Stück Film (oder Video) ohne Unterbrechung. Das ist bei der Aufnahme: vom Einschalten der Kamera bis zum Ausschalten. Im fertigen Film: Von Schnitt zu Schnitt. Wenn von einer Einstellung mehrere Varianten gedreht werden, verwendet man dafür das englische Take (z. B.: Einstellung 5, Take 8).

Eine Sequenz (auch Szene genannt) besteht aus mehreren Einstellungen, die zusammen eine Handlungseinheit bilden.

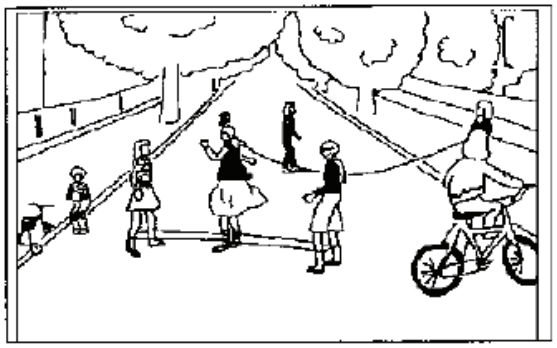
Einstellungsgrößen

Die Bezeichnungen für die Einstellungsgrößen lassen sich nicht exakt festlegen und sind Annäherungswerte. Sie dienen einer leichteren Verständigung innerhalb des Aufnahmeteams. Bei den Einstellungsgrößen kommt es immer auf den Bezug zum Hauptmotiv an. In den meisten Fällen ist das der Mensch. Eine Totale zeigt den Menschen eben total (= gesamt) mit etwas Umgebung. (Die Einstellungsgrößen für die Totale eines Hauses oder eines Maikäfers werden sich erheblich unterscheiden.) Von diesem Bezug leiten sich die weiteren Größen ab.

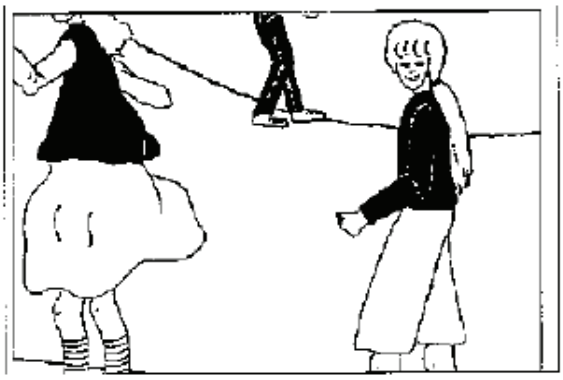
Die **Totale** verschafft dem Zuschauer einen Überblick über die Personen und Motive in ihrer Umgebung. Sie dient der Orientierung. Eine totale Einstellung muss für den Zuschauer deutlich länger sichtbar sein als eine größere Einstellung. Sie enthält in der Regel eine Fülle von Einzelinformationen, für deren Wahrnehmung das menschliche Auge Zeit braucht.



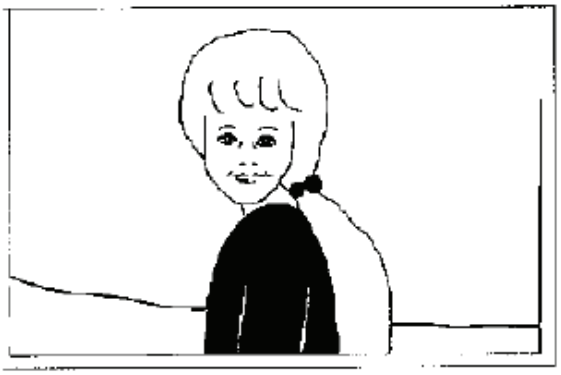
Im Vergleich zur Totalen rückt die **Halbtotale** näher an das Motiv heran. Personen sind immer noch in voller Größe zu erkennen.



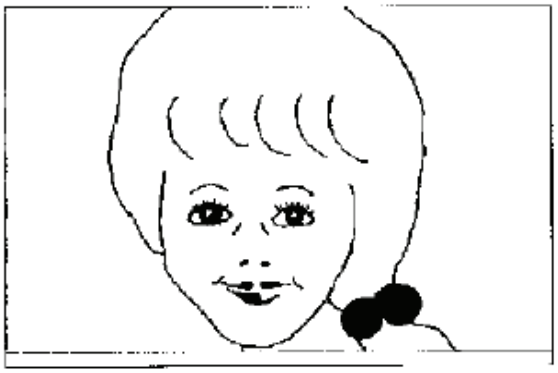
Die **Halbnahe** Einstellungsgröße zeigt eine Person / das Motiv ungefähr zur Hälfte seiner Gesamtgröße. Die Kamera verlässt die neutrale Beobachterposition der Totalen oder Halbtotalen.



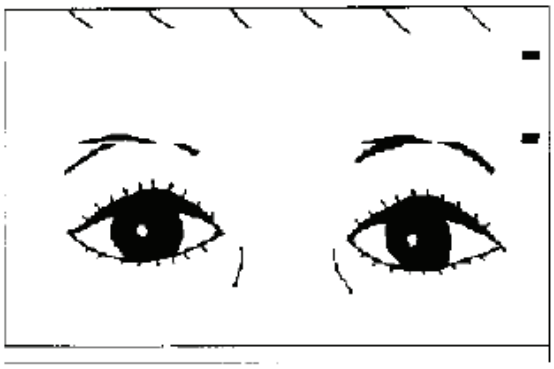
Die **Naheinstellung** zeigt die Person / das Motiv ungefähr zu einem Drittel seiner Gesamtgröße. Die Kamera ist als Beobachterin subjektiv. Durch die Nähe zum Motiv wird der Zuschauer stärker emotional am Geschehen beteiligt, er steht dem Darsteller quasi gegenüber.



Die **Großaufnahme** zeigt nur noch einen kleinen Ausschnitt des Motivs. Bei Personen ist beispielsweise nur noch der Kopf bildfüllend zu sehen. Der Blick des Zuschauers wird auf das Wesentliche gerichtet. Großaufnahmen sind als stark subjektive und emotionale Einstellungsgrößen den Höhepunkten der filmischen Handlung vorbehalten.



Die **Detailaufnahme** ist eine extreme Großaufnahme. Sie zeigt zum Beispiel nur Teile eines Gesichts, wie Auge oder Mund. Detailaufnahmen wirken im Film sehr emotional und suggestiv.



Es erfordert etwas Übung die passenden Einstellungsgrößen von einem Motiv in einer Sequenz zusammenzustellen.

Kamerabewegungen

Ein ganz wesentliches Merkmal des Films ist die Bewegung. Die Bewegung sollte in erster Linie aus dem Motiv selbst kommen. Bewegungen mit der Kamera stellen aber eine zusätzliche Bereicherung dar.

Beim **Schwenk** bewegt sich die Kamera ohne ihren Standort zu verlassen.
Eine Kamerabewegung von rechts nach links nennt man Horizontalschwenk. Er wird zum Beispiel bei Landschaftspanoramen verwendet oder um sich fortbewegenden Personen / Motiven zu folgen. Eine senkrechte Kamerabewegung nennt man Vertikalschwenk (zum Beispiel bei Türmen).
Ein Schwenk hat in der Regel einen Anfangs- und einen Endpunkt. An diesen Punkten sollte die Kamera jeweils vor Beginn und nach Ende des Schwenks einige Sekunden ruhig verweilen. Der Schwenk gelingt besser, wenn er vor der eigentlichen Aufnahme ausprobiert wird.

Bei einer **Fahrt** wechselt die Kamera während der Aufnahme ihren Standort, sie bewegt sich durch den Raum. Kamerafahrten wirken auf den Zuschauer sehr subjektiv. Sie erwecken den Anschein, dass das Geschehen aus der Perspektive einer sich bewegenden Person / eines sich bewegenden Motivs beobachtet wird.

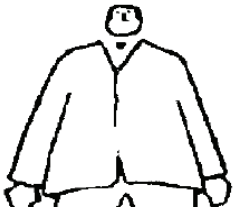
Der **Zoom** simuliert eine Kamerafahrt. Die Kamera verändert allerdings nicht ihren Standort, stattdessen wird die Brennweite des Objektivs verändert. Ein Zoom wirkt auf den Zuschauer deshalb oft unnatürlich. Deshalb sollte er sparsam verwendet werden.

Standpunkt und Perspektive der Kamera

Der Standpunkt der Kamera entspricht dem imaginären Standpunkt des Zuschauers. Anders als in der Realität hat man im Film die Möglichkeit blitzschnell den Standpunkt zu wechseln. Dabei sollte man allerdings überlegt vorgehen.

Wie der Kamerastandort zwischen zwei Einstellungen verändert werden kann, wird in der Regel vom Motiv / dem Geschehen vor der Kamera mitbestimmt.
Beispiel: Geht der Blick einer Person nach oben, muss in der nächsten Einstellung ein Motiv aus der Untersicht gezeigt werden.

Bei der Frage, in welchem Winkel die Kamera zum Motiv steht unterscheidet man grundsätzlich drei Perspektiven:



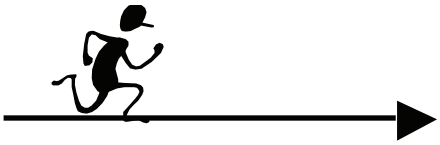
Bei der **Normalperspektive** wird die Person / das Motiv aus der „Augenhöhe“ abgebildet. Diese sachliche und neutrale Perspektive wirkt schnell langweilig.

Bei der **Froschperspektive** nimmt die Kamera eine mehr oder weniger starke Untersicht ein. Personen wirken aus dieser Perspektive selbstbewusst, überlegen und dominant.

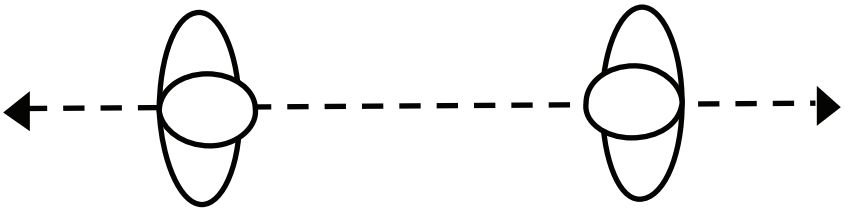
Aus der **Vogelperspektive**, also von oben aufgenommene Motive wirken klein und auch armselig. Personen können so einsam oder ängstlich wirken.

Die Kontinuität der Bewegung

Um den Zuschauern, die ja bei der Aufnahme nicht anwesend waren, die Orientierung im neu geschaffenen filmischen Raum zu erleichtern, muss beim Filmen und Schneiden auf die Kontinuität der Bewegung geachtet werden.
Erscheint beispielsweise eine Person von links im Bild und geht sie rechts aus dem Bild heraus, so muss sie in der anschließenden Einstellung wieder von links kommen um die begonnene Bewegung fortzusetzen. Ähnlich verhält es sich bei anderen Motiven wie zum Beispiel Fahrzeugen. Es sei denn, die Änderung der Bewegungsrichtung ist im Bild zu sehen.



Um die Bewegungsrichtung im Bild beizubehalten muss man die **Bewegungsachse** beachten. Die Bewegungsachse ist eine gedachte Linie, die durch ein sich bewegendes Objekt vorgegeben wird. Durch die Wahl der ersten Kameraposition wird die Bewegungsrichtung im Bild und somit der Standort auf einer Seite der Bewegungsachse festgelegt. Bei allen weiteren Kamerapositionen auf derselben Seite der Achse bleibt die Bewegungsrichtung im Bild gleich. Das gleiche gilt für die gedachte Blickachse, wenn sich beispielsweise Personen gegenüberstehen.

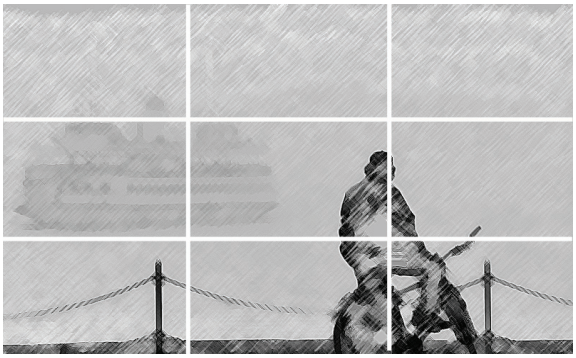


Wechselt die Kamera unvermittelt die Seite der Achse spricht man von einem **Achsensprung**. Die Bewegungs- bzw. Blickrichtungen sind plötzlich gegenläufig. Der Zuschauer verliert die Orientierung im filmischen Raum.
Die Achse kann übersprungen werden, wenn beispielsweise die Bewegungsänderung des Objekts im Bild zu sehen ist.

Bildkomposition

Durch die Wahl des Bildausschnitts wird ein Motiv aus seiner realen Umgebung herausgehoben und auf ein zweidimensionales Bild reduziert. Dieser Mangel kann durch die Kompositionsmöglichkeiten innerhalb des vorgegebenen Rahmens ausgeglichen werden. Das bedeutet, dass Personen und Objekte im Bild „zurechtgerückt“ werden – nach den Regeln des so genannten Goldenen Schnitts.

Der Goldene Schnitt ist ein ideales Seitenverhältnis der (gedachten) Linien in einem Bild. Auf den Bildausschnitt bezogen, stellt man sich diesen in neun gleich große Rechtecke aufgeteilt vor. Ziel der Bildkomposition ist es, die im Bild vorhandenen horizontalen und vertikalen Linien mit den gedachten Linien des Goldenen Schnitts annähernd zur Deckung zu bringen. Die Schnittpunkte der Linien eignen sich besonders zur Platzierung bildwichtiger Elemente. Bilder, die nach diesem Prinzip aufgebaut sind, werden vom Menschen in der Regel als harmonisch empfunden.



Ein Film lebt von Bewegung und Veränderung im Bild. Deshalb lassen sich die besprochenen Aspekte der Bildkomposition nicht exakt darauf übertragen. Trotzdem wird das Endprodukt durch Beachtung dieser Vorschläge an Qualität gewinnen.

Quellen

- www.mediamanual.at. Website der Abteilung Medienpädagogik des Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur in Österreich.
- Detlef Zeiler/Eva-Maria Bitz/Dr. Claudia Schittek: Einführung in die aktive Videoarbeit. Landesbildstelle Baden, Karlsruhe, 1998.