

Grundlagen der Filmästhetik

Einstellungsgrößen und Ihre Wirkung

Die Einstellungsgröße definiert, welchen Ausschnitt des Motivs (z.B. Landschaft, Straßenausschnitt, Person) wir später im Film sehen.

Wichtig: Leider gibt es keine Norm die die einzelnen Einstellungsgrößen zu 100% festlegt. In der Literatur sind deshalb leicht unterschiedliche „Bezeichnungen der Einstellungsgrößen“ zu finden.

Supertotale

engl. extreme long shot; Weite (W); Panorama

Das Bild zeigt die Weite der Landschaft. Menschen erscheinen verschwindend klein.

Diese Einstellung eignet sich um die Tiefe der Landschaft zu verdeutlichen, z.B. wenn Personen oder Fahrzeuge sich hinein bewegen.

Diese Einstellung kann als „Establishing Shot“, die erste Einstellung im Film, eingesetzt werden.

Wirkung: Gefühle wie Einsamkeit, Isolierung, Fremdheit und/oder Gefahr lassen sich verdeutlichen.

Totale (T)

engl. long shot (LS); wide shot

Verschafft Überblick und zeigt wo wir uns befinden.

Eine einzelne Person oder eine ganze Gruppe von Personen sind in ihrer Umgebung vollständig zu sehen. Sie wirken aber relativ unwichtig. Der Zuschauer kann die handelnden Personen in Ihrer Umgebung einordnen (z.B. welche Stadt, welche Art Landschaft, die Personen in einem Raum). Die Landschaft steht dabei nicht mehr so deutlich im Vordergrund wie bei der Supertotalen.

Die Totale ist der klassische Establishing Shot.

Der „Establishing Shot“ ist die erste Einstellung einer Sequenz und zeigt meistens eine Landschaftsaufnahme oder den jeweiligen Ort des Geschehens. Durch den Estabblishing Shot soll der Ort der Handlung vorgestellt und dadurch „etabliert“ werden. Er dient damit der räumlichen und zeitlichen Orientierung des Zuschauers im Handlungsraum.

Die Totale wird auch nach einem Ortswechsel eingesetzt um dem Zuschauer die neue Umgebung bekannt zu machen.

Wirkung: Personen/Protagonisten wirken unnahbar sind aber noch zu identifizieren.

Die Halbtotale(HT)

engl. medium long shot (MLS); figure shot

Zeigt ein Objekt vollständig, bzw. den Akteur von Kopf bis Fuß.

Die Umgebung und die Menschen, die sich in seiner Nähe befinden, sind aber noch zu erkennen.

Die Halbtotale kann eine Person in die Geschichte einführen und/oder sie begleiten (z.B. eine Person, die an einem Schaufenster vorbei geht).

Wirkung: Eignet sich für Menschengruppen oder körperliche Aktivitäten in der die Körpersprache wichtiger ist als der Dialog.

Der Full Shot

complete shot

Ist eine Sonderform der Halbtotalen. Sie zeigt nur die Personen und wenig oder nichts von der Umgebung. Durch die Loslösung vom Hintergrund kann sich der Zuschauer auf die Körpersprache konzentrieren. (z.B. Wirkt der Akteur etwa nervös oder verängstigt?)

Amerikanische (A)

engl. medium shot (MS); american shot; mid shot; three quarter shot

Zeigt Personen bis etwa unterhalb der Hüfte wo der Colt enden würde, sowie ihre unmittelbare Umgebung. Sehr häufig in Duell-Szenen in Western verwendet. Eignet sich auch gut um mit Tätigkeiten beschäftigte Personen in geschlossenen Räumen zu zeigen. (z.B. Eine Person steht am Küchentisch und schneidet Brot.)

Wirkung: Haupt Augenmerk liegt auf dem Protagonisten. Die gesamte Körpersprache und Mimik ist zu erkennen ohne dass dabei das Gefühl für die Umgebung verloren geht. Der Darsteller wirkt distanziert weil er in seiner Umgebung wahrgenommen wird. Seine Handbewegungen spielen sich auf Hüfthöhe ab. (z.B. Seine Hände befinden sich in den Hosentaschen.)

Halbnah (H)

engl. medium close up (MCU)

Zeigt z.B. eine Menschen von Kopf bis zu den Hüften. Diese Einstellung entspricht am Besten der „natürlichen Sehweise“ eines Menschen.

Sie wird häufig in Dialogszenen verwendet um dem Zuschauer die Bewegung und Gestik der handelnden Personen zu zeigen. (z.B. Zwei Personen gehen diskutierend eine Straße entlang.)

Wirkung: Sie zeigt mehr von der Handlung, lenkt das Interesse auf eine bestimmte Person oder Situation. Im Gegensatz zur Amerikanischen liegt der Fokus mehr auf der Mimik des Darstellers, der im Dialog seine Hände i. d. R. eher oberhalb der Hüfte bewegt um erklärend zu gestikulieren. Die Einstellung wirkt näher.

Nah (N)

engl. head and shoulder close-up; entspricht der „Büste“ in der Bildenden Kunst

Zeigt den Akteur/Protagonisten etwa mit 1/3 seiner Körpergröße. Von Kopf bis knapp unter die Achselhöhle. Der Gesichtsausdruck ist gut zu erkennen.

Das Mienenspiel der handelnden Personen ist für den Zuschauer klar erkennbar.

Sie wird häufig für Dialog-/ Gesprächsszenen oder in Interviews verwendet.

Wirkung: Nähe zur Filmfigur wird hergestellt, Ihr Verhalten, Ihre Aktion und Reaktion wird deutlich.

Groß (G)

Großaufnahme; engl. close-up

Nur der Kopf einer Person wird gezeigt. Mimik steht hier deutlich im Vordergrund. Ab und zu ist das Haar bzw. der Hut angeschnitten.

Wirkung: Gefühle können im Stadium der Entstehung gezeigt werden. Handlungen die nur mit den Händen vorgenommen werden, können deutlich dargestellt werden, sofern der close-up auf den entsprechenden Bildausschnitt eingestellt wird.

Ganzgroß (GG)

Detail; engl. extreme close shot (ECU); coker close-up

Nur ein Detail des gesamten Bildes wird gezeigt z.B. ein Auge des Protagonisten.

Das Interesse des Zuschauers wird auf ein kleines, für die Handlung signifikantes Detail gelenkt.

Wirkung: Vermittlung von inneren Zuständen, Erzeugung großer Emotionen (Intimität, abstoßende Reaktionen).
Beispielsweise eine sich weitenden Pupille bei extremer Angst.

Es ist eine „sehr intensive Einstellung“ und muss deshalb sehr bewusst eingesetzt werden.

„Italienische Einstellung“

engl. italian shot

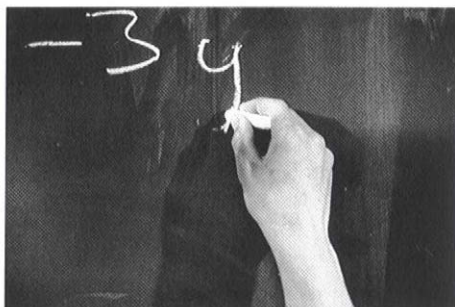
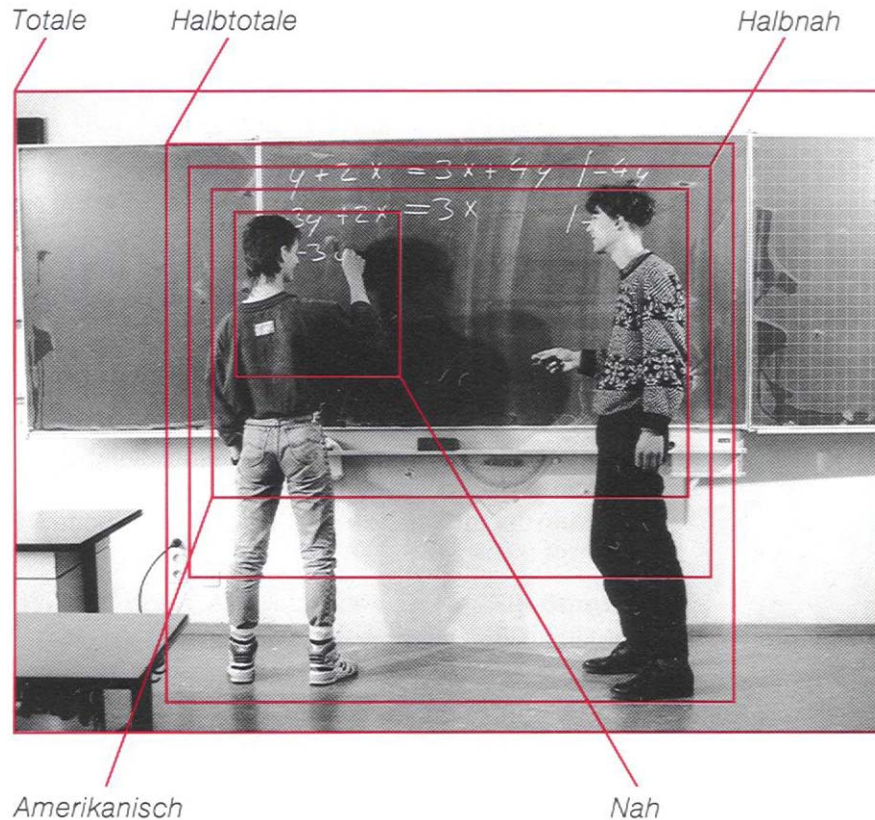
Ist eine besondere Art der Detailaufnahme. Sie zeigt nur die Augen der Schauspieler (z.B. Spiel mir das Lied vom Tod). Ein breites Bildformat (Cinemascope) ist für solch eine Einstellung Voraussetzung.

Übersicht über die Einstellungsgrößen und Ihre Wirkung:

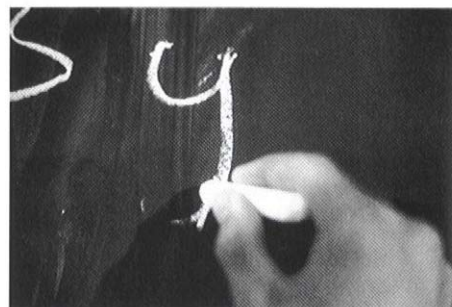
Einstellung	Aussageebene
GG	Symbolische, atmosphärische Aussageebene
G; N	Mimische Aussageebene
HN; A	Gestische Aussageebene
HT; T	Situationsbezogenen Handlungsebene
W	Symbolische, atmosphärische Aussageebene

(http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hickethier_grundbegriffe/hickethier_grundbegriffe.html)

Beispiele von Einstellungsgrößen:



Groß



Ganz groß

Welche Einstellungen kann ich hintereinander schneiden?

Wie immer ist alles möglich.

Generell gilt: der Zuschauer MUSS zu jeder Zeit die Möglichkeit haben, die Bilder, die ihm gezeigt werden, VOLLSTÄNDIG zu erfassen, um sich ein eigenes Bild von der Situation machen zu können. Deshalb muss eine „Totale“ dem Zuschauer zeitlich länger präsentiert werden als eine „Groß“.

Tip: Eine Einstellung sollte i. d. R. so lange gezeigt werden bis ihr gesamter Inhalt verbal wiedergegeben werden kann.

Typische Einstellung bei einem Actionfilm oder Dokumentarfilm ist die Totale. Sie zeigt viel von der Situation und erfordert wenig „schauspielerisches Geschick“ vom Akteur.

Aber eine Szene die nur aus Totalen besteht wirkt langweilig.

Filme die Zwischenmenschliche Interaktionen zeigen, verwenden Groß und Nahaufnahmen.

Aber auch hier gilt: besteht die Einstellung nur aus Großaufnahmen fehlt dem Zuschauer die Orientierung.

Denn nicht nur die einzelne Einstellung sondern vor allem Ihre Abfolge ist entscheidend, für die Wirkung einer Szene. Deshalb lassen sich auch am Wechsel der Einstellungen stilistische Merkmale, kulturelle Hintergründe und Filmtraditionen erkennen.

Der mehrfache Wechsel zwischen Totale und Nah kann zum Beispiel für den Schnitt einer Parallelhandlung verwendet werden. (engl. cross cutting). Je ein Handlungsstrang (Ermittler- und Tätersicht) entspricht einer Einstellungsgröße. Dieser Wechsel wird im europäischen Film auch sehr gern verwendet um verschiedene Handlungen zusammenzuführen.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Einstellungsgröße>)

Die Bildsprache

Tipp: „Jedes Bild Spricht. Jedes Bild sagt was.“

Kameraposition und Kameraperspektive

Untersicht

engl.: Low Angle Shot

Die Kamera nimmt das Objekt aus einer niedrigen Position auf und filmt das Objekt von unten.

Wirkung: Erweckt Ehrfurcht oder Erregung gegenüber dem Objekt beim Zuschauer, da die Größe und Höhe des Objekts verstärkt wird.

„Frosch“-Perspektive

extreme Untersicht

z.B. Die Kamera zeigt aus der Position des Helden wie er das 50 m große RIESEN-Monster erblickt.

Wirkung: Hat aufrichtende, vergrößernde, überlegene, bedrohliche, karikierende Wirkung.

Normalsicht

Die Kamera ist auf der gleichen Höhe wie das gefilmte Objekt, bei einer Person meistens auf Augenhöhe.

Wirkung: ist neutral, da sie dem menschlichen Sehen am ähnlichsten ist. Mit dieser Kameraposition wird aber kaum zusätzliche Spannung erzeugt.

Aufsicht

Obersicht, High Angle

Die Kamera nimmt das Objekt aus einer erhöhten Position auf. Sie blickt auf das Objekt herab.

Diese Kameraposition eignet sich um die Umgebung eines Protagonisten zu zeigen oder um Szenen mit vielen Akteuren einzufangen (Fußballspiel).

Wirkung: Hilft um Unterlegenheit oder Ohnmacht eines Akteurs darzustellen.

„Vogel“-Perspektive

extreme Aufsicht

Die Kamera befindet sich auf einem hohen Standpunkt und blickt von schräg oben auf das Objekt.

Wirkung: Aus der subjektiven Kamerasicht kann Überlegenheit, Freiheit ausgedrückt werden.

Der Akteur wirkt dagegen gedrückt, klein oder gar nichtig.

Schrägsicht

gekippte Kamera, engl. Dutch Angle

Die Kamera wird entlang der Sichtachse gedreht.

Wirkung: „Bild“ auf der Leinwand verliert an Balance. Sie eignet sich um Verwirrung, Andersartigkeit, Gewalt, Instabilität der Situation oder des Protagonisten auszudrücken.

Die Schrägsicht kommt häufig in einer Untersichteinstellung vor.

Da sie nicht unseren täglichen Sehgewohnheiten entspricht sollte sie spärlich und gezielt eingesetzt werden.

(<http://de.wikipedia.org/wiki/Kameraperspektive>)

Kamerabewegungen

Der Schwenk

Die Kamera bleibt fix an einem Ort.

Der langsame oder panoramierende Schwenk

Bildinhalte müssen deutlich erkennbar sein, da die Bewegung Aussageträger ist. Sie wird auch als „erweiterte Totale“ bezeichnet und kann mit anderen Panoramiaschwenks kombiniert werden, es muss nicht zwingend ein konkretes Anfangs- und Endbild existieren, man kann in den Schwenk „reinschneiden“.

Wirkung: Sie hat orientierende, hinführende Wirkung und vermittelt Weite und Größe.

Tipp: Langsam bedeutet, dass der Zuschauer jedes Objekt im Film gut erkennen kann und es ihm beim Betrachten der Szene „nicht Übel“ wird.

Tipp: Eignet sich gut um „Matte-Paintings“ abzufilmen.

Der zügige oder verbindende Schwenk

Er verbindet zwei Einstellungen räumlich miteinander. Deshalb sind Anfangs- und Endbilder dieser Fahrt zwingend notwendig. Die Länge dieser Fahrt kann nicht gekürzt werden, da sowohl Anfangs- als auch Endstellen, die so genannte Keybilder der Fahrt fix sind.

Während des Schwenks sollte sich die Bildaussage steigern.

Tipp: Schwenk vom Unwesentlichen zum Wesentlichen.

Wirkung: Verknüpft bzw. verbindet einzelne Einstellungen oder Szenen.

Nur sehr bewusst einsetzen.

Der Reißschwenk

Räumliche und zeitliche Distanzen werden überbrückt. Er wird eingesetzt um die dramatische Wirkung einer Situation zu verstärken. Der Schwenk kann durch eine Großaufnahme des Auges oder einem Blick eingeleitet werden.

Wirkung: dramatisierend

Der Verfolgungsschwenk oder geführter Schwenk

Ein Gegenstand oder eine Person wird mit der Kamera fixiert und die Bewegungen werden verfolgt.

Wirkung: Entspricht den normalen Sehgewohnheiten.

Tipp: Nur jede sechste Einstellung sollte ein Schwenk oder eine Fahrt sein.

Vorlesungsmanuskript: Text und Bildgestaltung, Prof. Rösner, FH Druck, SS96

Seminar Kamera, Jens Möller, SDR, WS97/98

Kameraschwenkarten

Hoch-/ Runterschwenk

engl. Tilt

Die Kamera schwenkt von unten nach oben bzw. von oben nach unten.

Rechts- und Linksschwenk

engl. Pan

Die Kamera dreht sich von rechts nach links oder von links nach rechts.

Die Fahrt

Die Kamera wird physikalisch bewegt.

Zufahrt

Sie fährt an ein Objekt heran.

Wichtig: der Focus (in MAX: Camera Target) bleibt gleich.

Wirkung: Sie intensiviert, verdeutlicht und ist induktiv (je nach Geschwindigkeit der Fahrt kann sie angenehm oder unangenehm wirken). Wird auch zur „Reizerneuerung“ beim Zuschauer eingesetzt.

Rückfahrt

Die Kamera fährt vom Objekt weg.

Wirkung: Je weiter die Kamera sich vom Objekt entfernt umso nichtiger und unbedeutender wirkt das zuerst fokussierte Objekt. Sie wirkt entfremdend, deduktiv.

Die Zoomfahrt

Die Brennweite ändert sich bei gleich bleibender Kameraperspektive und Kameraposition.

Tipp: NIEMALS ZOOMEN, das wirkt Amateurhaft, jeder Hobbyfilmer „zoomt ran“, um „näher“ an das heran zu kommen, was er aufnehmen möchte. Meist tut er dies aus keinem ersichtlichen oder relevanten Grund.

Die Kamerabrennweite sollte also während einer Einstellung grundsätzlich unverändert bleiben.

Die Objektbewegung

Es gibt drei Grundmöglichkeiten der Objektbewegung vor der Kamera:

in das Bild hinein, sprich vom Zuschauer weg

Wirkung: Entfernend, entfremdend

zum Zuschauer hin, aus dem Bild heraus oder

Wirkung: Annähernd

sie verläuft parallel zum unteren Bildrand, von links nach rechts oder umgekehrt also am Zuschauer vorbei.

Wirkung: beobachtend

Kamerabewegungen und Objektbewegungen, die Bewegung der handelnden Personen, können als Bewegungen auf Achsen beschrieben werden.

Der Blick der Kamera, der Zuschauerblick, sieht entlang der Kameraachse, die handelnden Protagonisten agieren auf oder entlang der Handlungsachse.

z.B. Fühlt sich der Zuschauer „direkt“ angesprochen wenn sich die Handlungsachse des Akteurs mit dem der Kamera deckt

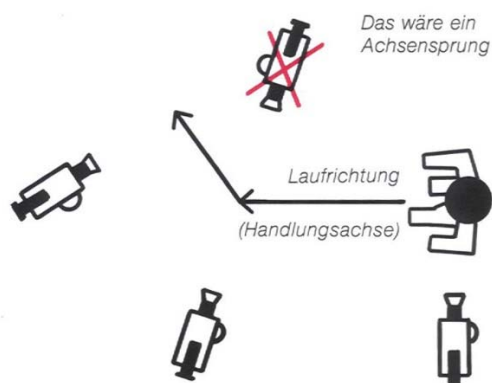
– Zuschauer und Akteur schauen sich an (z.B. Die nette Tagesschausprecherin verabschiedet sich mit einem „guten Abend meine Damen und Herren „ und sieht dabei direkt in die Kamera und indirekt mich an).

Lexikon der Grundbegriffe der Film- und Fernsehsprache:

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

Der Achsensprung

Achsensprung



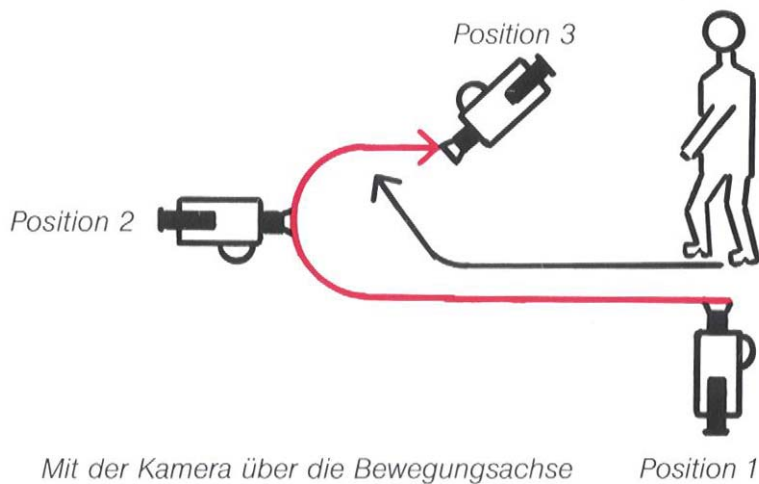
Im Normalfall nimmt der Zuschauer bzw. die Kamera am Anfang einer Gesprächssituation eine „neutrale“ Position ein. Die Kameraachse liegt 90 Grad zur Handlungsachse der Personen die sprechen. Auf diese Weise kann der Zuschauer die gesamte Situation erfassen. Welcher Protagonist sitzt Links, welcher Rechts. Alle weiteren Einstellungen dürfen dieser einmal gewählten Personenkonstellation NICHT widersprechen, da der Zuschauer sonst die Orientierung verlieren würde und sich erst wieder neu im Raum orientieren müsste.

Wichtig: Der Zuschauer muss IMMER wissen, wo die handelnden Personen im Raum sind. Wenn er „den Faden“ verliert, verliert er auch den bildlichen Zusammenhang. Die Kamera kann sich im 180 Grad Winkel VOR der einmal gewählten Handlungsachse bewegen, die Handlungsachse aber NIE kreuzen.

Tipp: Achsensprung vermeiden! „Was rechts im Bild ist soll auch rechts bleiben“.

Wenn die Handlungsachse überschritten werden muss, muss dies dem Zuschauer plausibel gemacht werden, entweder durch zusätzliche Einstellungen oder wie bei einer Fußballübertragung durch „Bauchbinden“ („reverse angle“).

Auflösungsmöglichkeit:



Die Kamerabrennweite

Normale Brennweite (50 mm)

Erfasst einen Blickwinkel von 45 Grad und bildet das Geschehen „natürlich“ ab.

Wirkung: Keine Verzerrungen am Bildrand; wirkt wie das „natürliche Sehen“.

Kurze Brennweite (Weitwinkel)

< 50 mm

Je kleiner die Brennweite eines Objektivs ist umso größer ist der Blickwinkel den es aufnehmen kann.

Das bedeutet, bei einer Landschaft mit Bergen im Hintergrund und einem Sonnenblumenfeld im Vordergrund und einem Sonnenblumenkerne pickenden Vogel an einer Sonnenblume kann ALLES gesehen und gezeigt werden.

Der Vogel ist zwar kaum zu identifizieren, dafür sind aber die schneebedeckten Berggipfel noch zu sehen.

Wirkung: Integrierend.

Wichtig: Die 35 mm Brennweite ist als Standardobjektiv in den MAX Kamera Voreinstellungen eingestellt. Es entspricht einem leichten Weitwinkel Objektiv.

Mit dieser Brennweite kann man nichts falsch machen (nahezu alle „Snapshot-, Pocket-, Handykameras sind mit dieser Optik ausgerüstet).

Lange Brennweite (Teleobjektiv)

>50 mm

Diese Objektive haben einen kleinen Blickwinkel. Ein Gegenstand in der Ferne wird Formatfüllend gezeigt.

Wirkung: Diese Brennweiten wirken separierend. Der Vogel auf der Sonnenblume ist als Spatz zu erkennen. Das Sonnenblumenfeld nur noch als gelbe verschwommenen Farbflecken und die Berge sind überhaupt nicht mehr zu sehen.

Tipp: Lange Brennweiten eignen sich um Ausschließlichkeit zu erzeugen.

Je größer die Ausschließlichkeit ist, mit der dem Zuschauer etwas gezeigt wird, desto geringer ist seine Möglichkeit zur eigenständigen Interpretation. (Seminar Kamera, Jens Möller, SWR, WS 97/98)

Tipp: Die Einstellung darf ausschließlich das enthalten, was tatsächlich ausgesagt werden soll. (Seminar Kamera, Jens Möller, SWR, WS 97/98)

Bildausschnitt (Kadrage)

Da ein Filmbild durch seine 4 Bildränder begrenzt wird, ist es NICHT EGAL wo sich welches Objekt innerhalb des Bildes befindet. Ein Zuschauer orientiert sich beim ersten Blick intuitiv auf die Mitte des Bildes. Wenn Sie Ihn jetzt alle wichtigen Inhalte einer Einstellung an diese Stelle platzieren, wirkt es für das Auge mit der Zeit reizlos und langweilig. Das bewusste Positionieren der wichtigen Inhalte außerhalb der Mitte, ohne die Bildbalance zu verlieren, verleiht der Einstellung Spannung und ist die „große Kunst“ des Kameramanns.

Die Balance in einem Bild hängt von den gezeigten Inhalten ab. Z.B. Wie auffällig ist ein Gegenstand, welche Form, Größe, Farbe hat er.

Generell gilt:

- Personen und Objekte werden leicht außerhalb der Mitte, links oder rechts nach oben versetzt platziert. Gilt auch für Personen die im Profil gezeigt werden.
- Bei Landschaften sollte etwa 1/3 Himmel und 2/3 Boden zu sehen sein oder umgekehrt. Aber NIEMALS „halb/halb“.
- Bei Naheinstellungen MUSS dem Kopf „Luft“ gelassen werden.
- Werden mehrere Köpfe hintereinander in verschiedenen Naheinstellungen gezeigt, darf der Abstand Kopf–Bildrand zwischen den einzelnen Einstellungen nicht sehr unterschiedlich sein, sonst „springen“ die Köpfe auf und ab.
- Bei Großeinstellungen dürfen Sie dagegen KEINE „Luft“ zwischen Kopf und Bildrand lassen, dies sieht sonst merkwürdig aus.

„ Von der Idee zum computergenerierten Animationsfilm“, Kapitel 10, Beate Schlitter

- Wird in der GröÙeinstellung der Kopf oben angeschnitten, dann sollte auch die unter Gesichtshälfte angeschnitten werden.
- Das Kinn einer Person sollte NICHT am unteren oder seitlichen Rand des Bildrands anstoÙen.
- Personengruppen sollten Sie in der Tiefe platzieren und nicht in der Breite aufgereiht positionieren. Sie wirken dann wesentlich aufgelockerter.
- Blickt eine Person nach links, sollte sich der Kopf in der rechten Bildhälfte befinden und umgekehrt. Die Personen sollten immer in das Bild hineinschauen können und nicht an den Bildrand. „In der Blickrichtung Luft geben“.

Faustregel: In der Blickrichtung sollte mehr freier Bildraum sein als hinter dem Kopf der Person.

- „Bewegungsspielraum lassen“, d.h. je schneller eine Person oder ein Objekt sich bewegt, umso mehr Freiraum in der Bewegungsrichtung wird benötigt.
- Die Bildkante NIE in Gelenken von Personen legen, diese wirken dann wie amputiert.

(Video-Die Erste Tips für junge Filmemacher, Sparkasse Schulservice)

(<http://www.movie-college.de/filmschule/filmgestaltung/kadrage.htm>)