

Filmische Mittel

Wenn die Idee, ein Exposé oder sogar ein ausgearbeitetes Drehbuch mit einer detaillierten Szenenbeschreibung vorliegt, besteht die nächste Aufgabe darin, die Fantasie in die Filmsprache zu übersetzen. Das heißt, Sie müssen sich überlegen, mit welchen filmischen Mitteln Sie Ihren Film realisieren wollen. Dabei wird das Drehbuch zum Filmskript, der letzten verschriftlichten Form vor der eigentlichen Verfilmung.

Filmische Mittel sind alles, was im Film eine bestimmte Bedeutung erzeugen kann: Texte, Darsteller, Kostüme, Locations, Szenenbilder, Vor- und Rückblenden, Zeitlupe und -raffer, Schnitt, Einstellungsperspektiven, Kamera- und Zoomfahrten, Fokussierung und Tiefenschärfe, Bildkomposition, Beleuchtung, Farbästhetik, Leitmotivik, Ton/Bild-Beziehungen, Filmmusik, Titeleinblendungen, Sprecherkommentare, Special Effects...

Eine lange Liste. Wir müssen die Möglichkeiten reduzieren, um sie einfacher zu machen. Orientieren Sie sich zunächst an den folgenden Kategorien:

- **Handlungsführung:** Wie soll sich die Handlung des Films entwickeln? Gibt es mehrere Handlungsstränge? Wie werden sie inszeniert? Sollen sie linear hintereinander ablaufen oder ineinander verschachtelt werden? Sind Rück- oder Vorblenden geplant? Aus den Überlegungen zur Handlungsführung ergibt sich schließlich eine detailliert ausgearbeitete Struktur.
- **Kameraführung:** Welche Einstellungen, Perspektiven und Kamerabewegungen soll es geben?
- **Schnitt:** Wie sollen die Einstellungen, Szenen und Sequenzen später am PC zusammengesetzt werden?
- **Ton & Titel:** Film ist nicht nur ein Bildmedium, sondern multimedial. Die Tonspur und die Texteinblendungen fügen der Ebene der Bildsprache zwei weitere Ebenen hinzu, die ebenfalls geplant und in Abstimmung mit der Bildebene gebracht werden müssen.

Dramaturgie

Bei der Handlungsführung gilt: Behalten Sie stets das Interesse des Zuschauers im Auge, das Sie erst wecken, dann lenken und bis zum Schluss wach halten wollen. Der amerikanische Drehbuchautor Syd Field teilt die Dramaturgie eines Films in drei Teile oder Akte:

- **Anfang:** Geben Sie dem Zuschauer Zeit, Handlungsschauplätze, Figuren und Ausgangssituationen kennenzulernen.
- **Mittelteil:** Der längste Teil, in dem die wesentliche Handlung des Films stattfindet. Der Held des Filmes durchlebt die Haupthandlung. Meistens wird er vor ein Problem gestellt, dessen Lösung er zu finden versucht.

- **Schlussteil:** Auflösung der Haupthandlung. In Hollywood enden die meisten Filme mit einer positiven Wendung, einem „Happy End“.

Nahezu alle großen Blockbuster folgen genau diesem Prinzip. Je nach Zielpublikum sollten Sie es zumindest im Hinterkopf behalten, wenn Sie Ihre Handlung konzipieren.

Aber nicht nur der komplette Film sollte einen Handlungsbogen haben. Auch viele kleine und kleinste Sequenzen lassen sich als in sich geschlossene Handlungsbögen oder Sinnabschnitte verstehen. Begreifen Sie Ihren Film als einen großen Handlungsbogen, der aus vielen kleinen, untereinander verknüpften Unterbögen besteht. Nicht jeder Handlungsbogen muss durchgängig gezeigt werden; viele Segmente können Sie andeuten oder auslassen. Die Lücken werden dann von der Fantasie der Zuschauer ergänzt. Wenn Sie die einzelnen Handlungsbögen zu ausführlich zeigen, wirkt Ihr Film schnell ermüdend. Werden sie zu knapp gezeigt, wird die Handlung unübersichtlich.

Eine unübersichtliche Handlungsführung entsteht insbesondere durch

- unlogische oder zeitlich falsche Aneinanderreihung von Szenen: Sonniges Wetter passt nicht zu Zuschauern, die Regenschirme aufgespannt haben.
- zu kurze Einstellungen (Faustregel: nicht kürzer als 3 Sekunden)
- unterschiedliche Motive in aufeinander folgenden Einstellungen
- zu viele Schwenks. Schwenks sollten generell nicht hintereinander gezeigt werden, außer sie haben die gleiche Richtung und Tempo.

Je mehr Gedanken Sie sich über die Handlungsführung Ihres Films machen, desto klarer wird Ihnen und auch Ihren Zuschauern die Struktur Ihres Films.

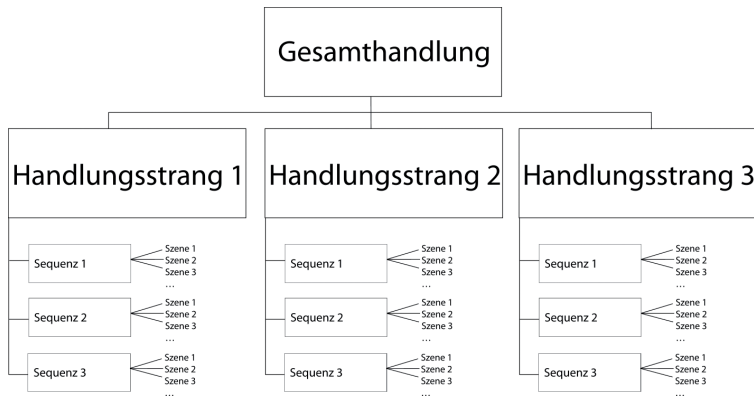
Handlungsstruktur

Ein Film hat meist mehrere strukturelle Ebenen. Die Gesamthandlung setzt sich aus mehreren Handlungssträngen zusammen, die jeder für sich inszeniert und anschließend untereinander verknüpft werden müssen.

Die Verknüpfung kann auf unterschiedliche Weise erfolgen, z. B. als Parallelmontage, indem beide Stränge ineinander geschnitten werden, oder linear, indem jeder Handlungsstrang für sich abläuft und die Stränge chronologisch hintereinander gesetzt werden.

Jeder Handlungsstrang wird durch eine Sequenz von Szenen realisiert, die ihrerseits aus Einstellungen bestehen.

Es ergibt sich die folgende Struktur:



Organigramm eines Films

Natürlich sind nicht immer so detaillierte Strukturmodelle erforderlich. Das Organigramm macht aber die filmische Arbeit transparenter, und je aufwändiger ein Filmprojekt ist, desto wichtiger wird es, die Struktur des Films nicht aus den Augen zu verlieren.

Einstellungen

Die Einstellung ist das, was letztendlich gedreht wird. Sie besteht aus einer Kette von Einzelbildern (Frames) und stellt in gewisser Weise die kleinste Einheit des Films dar, weil sie nicht weiter durch Schnitte unterteilt ist.

Eine Einstellung bezeichnet eine Filmsequenz, die ohne Unterbrechung mit kontinuierlich laufender Kamera gedreht wurde. Als Faustregel kann wie gesagt gelten, dass jede Einstellung mindestens 3 Sekunden lang sein sollte, es sei denn, sie ist Teil einer Sport- oder Actionszene. Bei kürzeren Einstellungen entsteht das Gefühl von Hektik und Spannung, was natürlich auch bewusst eingesetzt werden kann, um eine atemlose Dynamik zu erzeugen. Doch im Normalfall sollten Sie die 3-Sekunden-Regel kennen und beherzigen.

Sie können für die zu drehenden Einstellungen ein Namen- und Nummernsystem entwerfen, aus dem sich ergibt, zu welcher Szene innerhalb von welchem Handlungsstrang die zu drehende Einstellung gehört. Um später beim Schnitt die Orientierung zu behalten, verwenden Sie die berühmte Klappe: Sie schreiben Name und Nummer der Szene auf ein Schild und halten es in die Kamera. Später können Sie die Einstellungen anhand der vorangestellten Klappenbilder bequem den Szenen zuordnen.

Jede Einstellung wird in einer bestimmten Kamera-Einstellung gedreht – daher der Name „Einstellung“. Sie bestimmt, wie groß das Motiv im Bild zu sehen sind. Die Größe vermittelt dem Zuschauer einen Eindruck von der Entfernung

des Motivs zum Betrachter. Die Zuschauer greifen dabei auf ihre Alltagserfahrungen zurück: Ein Gesicht in Großaufnahme, das die Leinwand oder den Monitor ausfüllt, wirkt sehr intim und nah, Menschen als kleine Figuren innerhalb einer Landschaft dagegen scheinen weit entfernt.

Zwischen Nähe und Entfernung hat sich die folgende Skala von Einstellungen eingebürgert.



Weite Einstellung:
Personen sind kaum zu erkennen.



Einstellung „Totale“:
Personen und Hintergrund sind erkennbar



Einstellung „Halbtotale“:
Hintergrund ist nicht mehr erkennbar

Weit

In dieser Einstellung kommt es auf Einzelheiten nicht an. Landschaften, Sonnenuntergänge, Skylines werden „weit“ gezeigt. Häufig als Beginn oder Abschluss einer Handlungssequenz vermittelt die „Weit“-Einstellung in erster Linie Atmosphäre.

Denken Sie an einen Western: „Weit“ ist die Wüstenlandschaft, an deren Horizont eine unheilverkündende Staubwolke auftaucht. „Weit“ ist auch das Ende, wenn der Showdown entschieden ist: Der Held reitet in eine „weit“ gefilmte Landschaft, ergreifende Musik setzt ein.

Totale

Die Totale gibt dem Betrachter einen Überblick über das Geschehen und sorgt für Orientierung. Sie ist also handlungsbezogen.

Wenn Sie z. B. erst eine Totale auf ein Haus und dann eine handelnde Person in einem Raum zeigen, werden beide Einstellungen miteinander verknüpft. Dem Zuschauer wird zu verstehen gegeben, in welchem Haus sich die Person gerade aufhält.

Am Ende einer Sequenz ist auch der umgekehrte Weg häufig: vom Detail in die Totale. Dabei wird der Zuschauer vom Motiv wieder weggeführt, z. B. als Vorbereitung für einen Orts- oder Zeitsprung.

Lassen Sie sich Zeit für die Totale. Sie lässt sich nicht mit einem Blick erfassen und sollte deshalb auch länger gezeigt werden als nahe Einstellungen.

Halbtotale

In dieser Einstellung ist die Distanz zum Zuschauer immer noch recht groß. Man sieht Menschen von Kopf bis Fuß, kann ihre Handlungen verfolgen; die Körpersprache ist gut zu sehen, die Mimik jedoch nicht genau.

Halbnah / amerikanisch

Diese beiden Einstellungen unterscheiden sich nur geringfügig. In der Halbnah-Einstellung sieht man den Oberkörper eines Menschen etwa von der Hüfte an. Die Beziehung der Personen zueinander ist ebenso gut beobachtbar wie die kommunikative Situation.

„Amerikanisch“ zeigt noch etwas mehr von den Personen, etwa bis zu den Knien. Die Bezeichnung „amerikanisch“ kommt aus dem Western; in dieser Einstellung sollte nicht nur die Person, sondern auch der im Halfter hängende Revolver zu sehen sein. Ansonsten gilt es übrigens als unästhetisch, Personen an Gelenkstellen abzuschneiden.



Einstellung „Halbnah“:
Situation ist erkennbar



„Amerikanische“ Einstellung:
etwa bis zu den Knien

Nah

Diese Einstellung entspricht etwa einem Brustbild einer Person. Im Fernsehen ist „Nah“ die Einstellungsgröße der Sprecher und Moderatoren. Im Film wird sie häufig gewählt, um die Aufmerksamkeit auf die Mimik der Personen zu lenken.



Einstellung „Nah“:
Mimik ist erkennbar



Einstellung „Groß“/„Detail“:
Gesicht bzw. Ausschnitt ist erkennbar

Groß/Detail

Die Einstellung „Groß“ – engl. Close-up – zeigt den Kopf eines Menschen bis zum Hals bzw. Schulteransatz – die Wahrnehmung des Zuschauers wird ganz auf die Mimik konzentriert.

In der Einstellung „Detail“ ist nur ein kleiner Ausschnitt einer Person oder eines Gegenstandes zu sehen. Der Eindruck von intimer Nähe entsteht.

Perspektive

Die Perspektive zeigt den Blickwinkel, den die Kamera auf das Geschehen hat. Sie gehört also zur Beschreibung von Einstellungen.

Zentralperspektive

Die Zentralperspektive ist der Normalfall. Sie befinden sich auf Augenhöhe mit einer Person oder einem Gegenstand; es treten keine oder nur wenig perspektivische Verzerrungen auf.

Personen sollten Sie im Normalfall immer aus der Zentralperspektive filmen. Bei Kindern müssen Sie dazu schon mal in die Knie gehen. Nutzen Sie andere Perspektiven nur dann, wenn sie filmisch sinnvoll sind.

Froschperspektive



Roboter aus der
Froschperspektive

Der Name „Froschperspektive“ bezieht sich auf einen Blickpunkt weit unterhalb des Gefilmten, dort wo die Frösche leben. Bei Personen erreicht man dies, indem man die Kamera nah am Boden hält und dann schräg nach oben filmt. Setzen Sie die Froschperspektive vor allem ein, wenn Sie zeigen wollen, dass etwas wirklich groß ist. Dazu stellen Sie sich z. B. vor einen hohen Turm und schwenken langsam nach oben.

Die Froschperspektive ist auch ein Mittel zur Bedeutungs(über-)steigerung. Von unten gefilmt stellt sich schnell ein Gefühl der Erhabenheit ein, nicht der Erhabenheit der eigenen Person, versteht sich, sondern im Gegenteil: des Gegenübers, das in der Froschperspektive überdimensioniert wirkt.

Vogelperspektive

Die Vogelperspektive ist im Prinzip das Gegenteil der Froschperspektive: Der Zuschauer wird selber zu einem erhöhten Vogel. Sie stellen sich auf einen erhöhten Punkt, z. B. einen Turm, und filmen das Geschehen von oben.

Frosch- und Vogelperspektive lassen sich gut zusammen als Schuss und Gegenschuss einsetzen. Der Blick vom Turm könnte also der Gegenschuss zu dem Turm sein, den Sie gerade noch aus der Froschperspektive gefilmt haben.

Die Vogelperspektive eignet sich auch, um Personen oder Gegenstände besonders klein wirken zu lassen und um einen Überblick über das Geschehen zu vermitteln. Bei einem Fußballspiel wäre eine Sicht vom obersten Punkt der Tribüne gut geeignet, um die taktische Aufstellung beider Mannschaften zu zeigen.



Mädchen und
Roboter aus der
Vogelperspektive

Kamerabewegung

Weil Filme nur selten aus statischen Einstellungen bestehen, benötigt man zusätzlich zu den Einstellungen und Perspektiven eine Beschreibung der Bewegungen, die die Kamera vollziehen soll. Die Kamera kann Fahrten, Schwenks und Zoome in verschiedensten Geschwindigkeiten vollziehen und dadurch Ruhe oder Hektik, Entspannung oder Dramatik erzeugen.

Übrigens ist es mittlerweile nicht mehr so, dass die Kamera grundsätzlich nicht wackeln darf und immer auf einem Stativ ruhen muss. Der Einsatz einer Handkamera ist längst zu einem Stilmittel geworden, mit dem Authentizität, Nervosität und Dramatik erzeugt werden können.

Hier kann man sehen, wie Amateurfilme und Hollywoodästhetik sich gegenseitig befruchten. In Actionfilmen sieht man mittlerweile scheinbar schlecht ausgeleuchtete, wackelige Sequenzen, die auf DV-Videomaterial gedreht wurden, nicht weil das Budget so klein war, sondern weil angenommen wird, dass die Szenen dadurch echter wirken. Im sogenannten Web 2.0 spielen Videoforen mit Amateurvideos, die eben solche Ausleuchtungs-, Stabilitäts- und Bildqualitätsprobleme haben, eine immer größere Rolle. Sie ändern die Sehgewohnheiten des Publikums und stehen mittlerweile für Authentizität. So kommt es, dass vormalige Qualitätsmängel zu einem neuen Qualitätsmerkmal umgewertet werden. Filmkunst ist eben immer auf der Suche nach Innovation, nach etwas Neuem, bisher nicht Gesehenem oder Verpöntenem, und so haben Schatten, Farbstiche und Wackelbilder längst Einzug in die Hochkultur des Kinos gefunden.