

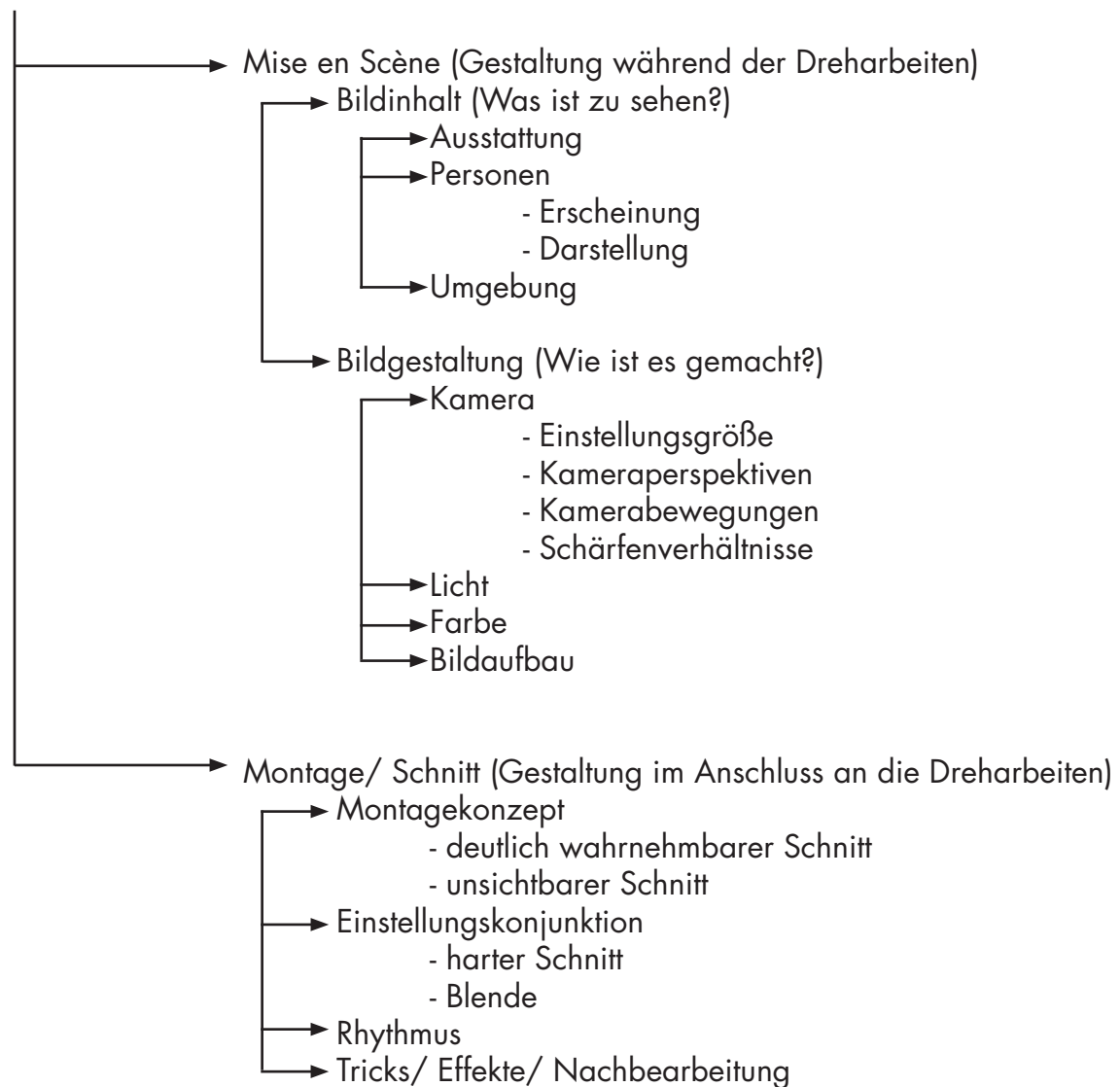
Teil 1

Elemente der filmischen Gestaltung

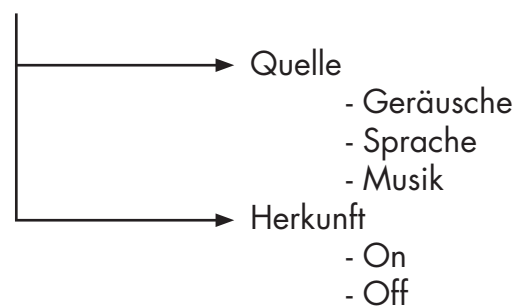
ESF Projektnummer 080930834

Steffi Karn/ Thomas Frick

Bildebene



Tonebene



Mise en Scène: (frz., in Szene setzen - Filmkritischer Begriff für die Inszenierung eines Films - bezeichnet die bildliche Gesamtkonzeption und ist der Theaterarbeit entlehnt.

Aufgaben der Kamera

1. Die Kamera fotografiert das Geschehen. Sie erzählt die Geschichte und zeigt, was passiert. Geschehen wird in Einstellungen aufgelöst.
2. Die Kamera steuert die Aufmerksamkeit, sie zeigt auf das Bedeutsame, drängt das unwesentliche in den Hintergrund oder blendet es ganz aus - kurz die Kamera schafft eine angemessene Gewichtung: durch Nähe, Dauer, Bildkomposition, Position, Wechsel, Vereinzelung
3. Die Kamera schafft Stimmung und Atmosphäre. Jeder Aspekt der Kameraarbeit macht, mehr oder weniger unterschwellig, eine genau bestimmbare dramaturgische Aussage, die zur Beeinflussung der emotionalen Reaktion des Publikums beiträgt - Kameraposition, Kamerabewegung, Objektive und Filter

Kamerapositionen

Der Standpunkt der Kamera entspricht dem des/ der Zuschauer/in. Durch den Aufnahmewinkel, in dem sich die Kamera zum Objekt befindet wird der/ dem Betrachter/in ein bestimmtes Verhältnis zu den abgebildeten Personen oder Gegenständen vermittelt. Für die jeweilige dramaturgische Funktion spielt die Kameraperspektive eine wichtige Rolle. Ob die Kamera von einem erhöhten oder niedrigen Standpunkt blickt oder ob sie das Geschehen aus der normalen Perspektive einfängt, jedesmal erhält das Bild eine andere Aussagekraft.

Normalsicht: Sie fängt das Geschehen in Augenhöhe der Protagonisten ein und versucht, unsere >normale< perspektivische Wahrnehmung abzubilden.

Untersicht: Die Kamera ist unterhalb der Augenhöhe platziert, so dass sie zur Figur herauf schaut. Die Figur bekommt Dominanz, Stärke, Wichtigkeit
Beispiele je nach dramaturgische Zusammenhang: heldenhaft, überlegen - Helden des sowjetischen Revolutionsfilms, diktatorisch (Hitler), dämonisch, unheimlich (Nosferatu)
Die extremste Untersicht ist die Froschperspektive

Aufsicht: Objekte und Personen werden aus einer erhöhten Perspektive aufgenommen. Wenn wir auf jemanden hinunterschauen oder herabsehen- buchstäblich wie im übertragenen Sinn, bringen wir ihn in eine unterlegene Situation. Personen können kleiner, hilfloser und einsamer wirken. Die extremste Aufsicht ist die Vogelperspektive - das Geschehen wird direkt von oben gefilmt.

Subjektive Einstellungen: auch Point of View Shot (POV) - häufig geht einer solchen Einstellung eine Großaufnahme voraus, in der eine Person auf eine Aktion außerhalb des Bildes starrt. Die direkt daran anschließende Einstellung wird dann zum Blickwinkel der Person, die Kamera sieht die Welt mit deren Augen.
Lead in - POV - Follow up

aus: Steven D. Katz: Die richtige Einstellung. Shot by Shot. Zur Bildsprache des Films

Filmische Einheiten

Die Einstellung (Shot) ist die kleinste Einheit des Films. Sie beginnt und endet jeweils mit einem Schnitt, d.h. Kamera an und Kamera aus. Es handelt sich um eine einzige ununterbrochene Kameraaufnahme, die in Ihrem Ausdrucksgehalt u.a. aus Bildausschnitt, Kamerastellung und Dauer geprägt ist.

für einen durchschnittlichen Hollywoodfilm in den 50er Jahren: 700 bis 1000 Einstellungen

„Terminator 2 - Tag der Abrechnung“ (1991): ca. 2000 Einstellungen

„Natural Born Killers“ (1994): ca. 3000 Einstellungen

aber auch „Russian Ark“ (2003): gesamter Film über 90 Minuten in einer Einstellung gedreht oder auch Hitchcock experimentierte und hatte noch Grenzen der Technik (Länge der Filmrolle) und drehte „Cocktail für eine Leiche“ (1948) in wenigen Einstellungen

Auflösen in Einstellungen: Eine Handlung wird in unterschiedliche Einstellungsgrößen dargestellt. Dabei bezieht sich jede Einstellung auf die vorangegangene und darauffolgende, d.h. in der Praxis muss auf Anschnitt gedreht werden. In Ihrer Verkettung bekommen die einzelnen Einstellungen erst ihre endgültige Bedeutung. „Eine isolierte Einstellung ist eine Metapher, deren Bedeutung erst gespürt wird, sobald sie mit anderen verkettet wird“ (Balázs). Die erzählerische Logik und die visuelle Verbindung zwischen den Einstellungen erzeugen zusammen das Gefühl, einen einheitlichen Raum vor sich zu haben.

Eine Einstellung kann unter verschiedenen Gesichtspunkten genauer beschrieben werden:

- Einstellungsgrößen
- Kameraperspektiven
- Kamerabewegungen innerhalb der Einstellung
- Gestaltung des Filmbildes/ Licht

Szene: Allgemeine Bezeichnung für die nächste Einheit der Filmerzählung. Eine Szene besteht aus einer oder mehrer Einstellungen, die durch den Ort, die Zeit, die Handlung und durch die anwesenden Personen verbunden sind (= Einheit von Ort und Zeit).

Um eine stimmige Gestaltung einer Szene zu gewährleisten, müssen aufeinanderfolgende Einstellungen in den folgenden drei Aspekten übereinstimmen:

- in der Positionierung
- in der Bewegung
- in der Blickrichtung

Eine **Sequenz** umfasst eine oder eine Reihe von Szenen zwischen denen ein gedanklicher Zusammenhang besteht = dramaturgische Einheit. Sie ist ein geschlossener Abschnitt einer Handlung und hat normalerweise einen Anfang, eine Mitte und einen Schluss. Der Schluss fällt entweder mit einem Höhepunkt oder einen Ruhepunkt der Erzählhandlung zusammen. Mehrere Sequenzen ergeben einen Film.

Einstellungsgrößen

Beschreibung des Bildausschnitts. Einstellungsgrößen beziehen sich häufig auf Darsteller, zuweilen auch auf unbewegte Objekte. Obwohl es potentiell unendlich viele Einstellungsgrößen gibt, hat man sich in der Filmanalyse auf acht Standardgrößen geeinigt:

Panorama (auch weit): Landschaftsaufnahme

Totale: Abbildung einer oder mehrerer Personen, im Vergleich zu den Figuren dominiert die Umgebung, Körperhaltung als Ausdrucksmittel

Halbtotale: Personen in ihrer unmittelbaren Umgebung, in einem ausgewogenen Verhältnis

Amerikanisch: Abgeleitet von einer Einstellung im Western, wo die Person ab Pistolen-gurt hüftaufwärts zu sehen ist

Halbnah: Personen nicht mehr vollständig zu sehen, wichtig die Gestik der Person als Ausdrucksmittel

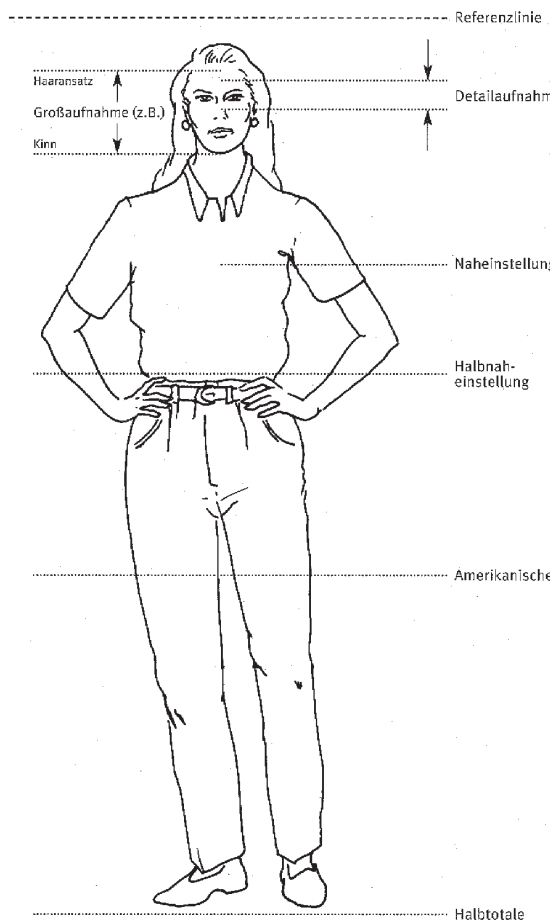
Nah: Brustbild einer Person, Mimik steht im Vordergrund des schauspielerischen Ausdrucks

Groß: Aufnahme eines Gesichts, nicht die äußere Situation steht jetzt im Mittelpunkt des Interesses sondern die innere Befindlichkeit der Person

Detail: Bildfüllend zu erkennen sind nur noch Teile des Gesichts, einzelne Details sprechen für das Ganze

aus: Kamp, Werner/ Rüssel, Manfred: Vom Umgang mit Film

Abb. 6.1: Einstellungsgrößen bezogen auf die menschliche Gestalt



aus: Steven D. Katz: Die richtige Einstellung. Shot by Shot.
Zur Bildsprache des Films, Frankfurt/ Main 2000

„Der unsichtbare Dritte“ (USA 1959, Alfred Hitchcock)



Panorama



Totale



Halbtotale



Amerikanische



Halbnaheinstellung



Naheinstellung



Großaufnahme

Überarbeitungsstand 08.08.2008



Detailaufnahme

Das 180-Grad-Prinzip

Das 180-Grad-Prinzip - auch (Handlungs-)Achsenschema genannt – besagt, dass der/die Zuschauer/in auf der einen Seite der Handlung bleibt.

Die Handlungsachse, center line, wird zum imaginären Vektor der Handlungsbewegung, der Anordnung der Darsteller und der Blickrichtung der Szene. Alles, was im ABC-Bereich liegt, dient zur Orientierung im Handlungsgeschehen, alles im XYZ-Bereich schafft einen Achsensprung und damit Desorientierung beim Zuschauer.

A₁: master-shot:

beispielsweise zur Einleitung einer Szene, zentralperspektivisch von der Aktion entfernt (establishing-shot als Anfang einer Sequenz)

A₂: cut in:

Die Kamera nähert sich der Handlung. Der Schnitt von A₁ zu A₂ entspricht einem cut in, hinein in das Geschehen (Totale auf Amerikanische oder von einer Halbnahe auf eine Nahe oder Großaufnahme). Von einem cut in kann nun wiederum zurück geschnitten werden: cut back von A₂ auf A₁.

Schuss/ Gegenschuss-Prinzip - shot/reverse-shot (SRS):

Wechsel zwischen Kamera C₁ und B₁, wobei sich die Protagonisten typischerweise ansehen. Aktion und Reaktion können deutlich gemacht werden. Schusswechsel im showdown, dem Höhepunkt des Western-Genre, wird meist nach dem Schuss/ Gegenschuss-Verfahren geschnitten.

Beispiel: „Psycho“

POV/ Point of view-shot:

Nimmt die Kamera genau die Position eines Protagonisten ein und zeigt uns einen Ausschnitt des Geschehens aus dessen Blick, wie bei den Kamerapositionen C₃ und B₃,

Over-shoulder-shot:

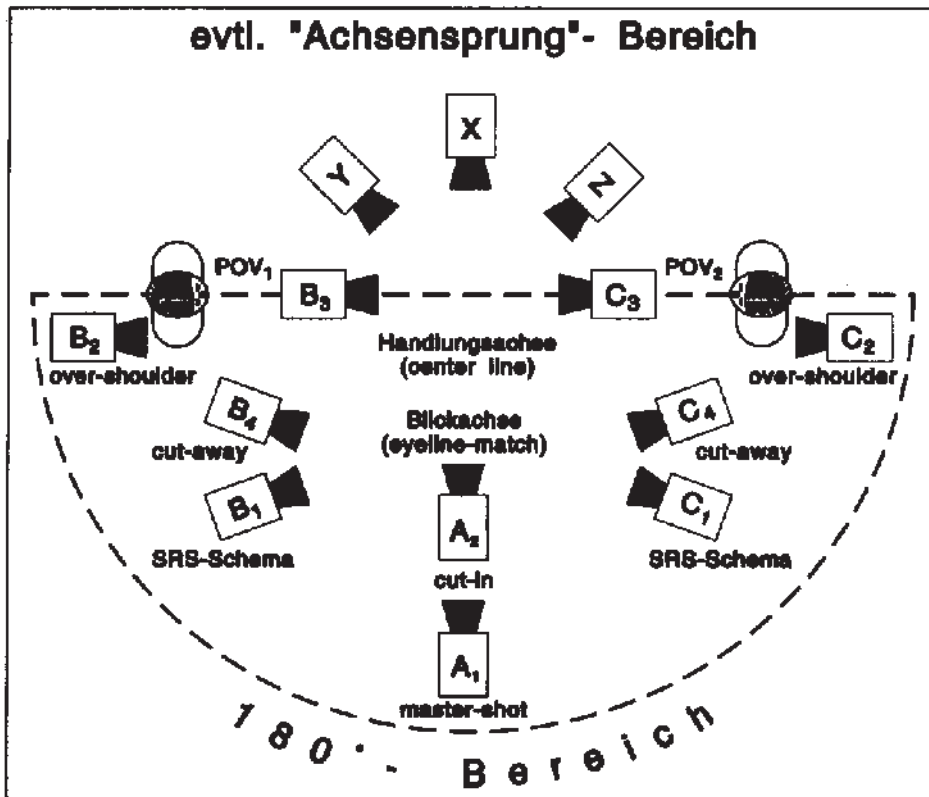
B₂ und C₂ Blick über die Schulter der/s Protagonist/in, der spricht, um Reaktion derjenigen zu zeigen, die nicht spricht.

Beispiele: „Tote tragen keine Karos“ oder „Spur der Steine“

Cut-away

Einer der Gesprächspartner/innen hört beispielsweise ein Geräusch während er im Dialog ist. Sein Blick geht dann am Partner vorbei, und wir sehen im Gegenschuss die Ursache für das Geräusch, die außerhalb des bisherigen szenisch gezeigten Aktionsradius liegt und mit dem cut-away einen neuen Raum eröffnet B₄ und C₄.

aus: Beller, Hans: Handbuch der Filmmontage, München 1993



aus: Beller, Hans: Handbuch der Filmmontage, München 1993

Storyboard

Ein Storyboard ist die zeichnerische Darstellung des Drehbuchs. Mit Hilfe eines Storyboards können vor Drehbeginn komplexe Sequenzen, Kameraeinstellungen, Perspektiven und Bewegungen ausgearbeitet werden. Dabei werden Zeichnungen und Texte auf Papier „synchronisiert“ und in Reihe geschaltet. Der dabei entstehende Bilderfluss kann in der Folge bis zum Drehbeginn immer weiter.

Storyboards erfüllen zwei Funktionen: Erstens ermöglichen sie dem Filmemacher schon früh, seine Ideen in Bildern fassbar zu machen und zweitens dienen sie ihm dazu, sich mit dem Team auf anschauliche Weise zu verständigen. Zudem können mit Hilfe eines Storyboards die Anschlüsse überprüft werden.

„Tagebuch des Films“, persönliches Protokoll des Visualisierungsprozesses, strategisches Konzept für den Film, Bildfelder im Drehformat (4:3 Fernsehformat, 16:9 Breitwand/ Kino)

Nummerierungssystem

- Nummerierung der Blätter
- Nummerierung entsprechend des Drehbuchs: Nummerierung der Szenen und Einstellungen in den Szenen/ Nummerierung der Einstellungen nach Szenen zu denen sie gehören – beachten,
Szene 1 Einstellung 1-25 1/1; 1/2; 1/3 usw.
Szene 2 Einstellung 1-14 usw./
- Die Einstellungen so Nummerieren, das jede Einstellung eine eigene Bezeichnung erhält, falls man mehr als ein bild pro Einstellung zeichnet, wird zusätzlich mit den alphabetischen System gearbeitet 5a, 5b 5c usw.

Bild

- Bildseitenverhältnis beachten
- Einstellungsgrößen
- Kameraperspektive und Kamerabewegung
- Bewegungen der einzelnen Elemente (Protagonisten, Autos etc.)
- Darstellung der räumlichen Verhältnisse (dramaturgische Relevanz)

Textverweise

- Benennung der EST-Größe (Abkürzung)
- Benennung von Besonderheiten: POV bereits vor gedachte Übergänge, sonstige Anmerkungen die im Storyboard nicht gezeichnet werden können
- Beschreibung der Handlung
- Tonebene

Beschreibung

Ton

Beschreibung

Ton

Beschreibung

Ton

Beschreibung

Ton

Anleitung zum Überarbeiten der Drehbücher

Am Anfang steht die Recherche. Man kann nur interessant schreiben wenn man etwas zu erzählen hat. Schreiben fällt leichter wenn man weiß, worüber.

Nur unter vielen Ideen findet man eine Perle. Das Bessere ist der Feind des Guten. Gebt Euch nicht mit Halbheiten zufrieden. Kreativer Streit ist etwas Positives. Jeder Autor sollte einen Dramaturgen als Partner haben, mindestens einen ehrlichen Freund. Kreative Auseinandersetzung schafft ehrliche Freunde.

Manche Drehbücher sind schlichtweg unverständlich. Auch deshalb nutzt Euren jeweiligen Dramaturgie-Partner, laßt ihn drüberlesen und korrigiert dann.

In Word gibt es eine Rechtschreibprüfung. Selbst wenn man eine Lese-Rechtschreibschwäche hat, kann man die Rechtschreibprüfung nutzen bzw. jemanden mal lesen lassen. Das gehört einfach zum Gesamteindruck und zur Verständlichkeit, bzw. es drückt Euren Respekt gegenüber demjenigen aus, der Eure Werke lesen soll.

Drehbücher werden grundsätzlich in der Gegenwartsform geschrieben, weil man im Film alles konkret hört oder sieht. Es gibt kein: „Er ging...“, kein „Er hatte vorher noch...“ und auch kein „Er denkt, daß...“. Nur was sich in Ton und Bild darstellen läßt gehört in ein Drehbuch. Und zwar in der Reihenfolge, in der es im Film gesehen und gehört wird.

Kamerabewegungen, Einstellungsgrößen und andere technische Angaben gehören in ein Technisches Drehbuch.

Zur Dramaturgie: gute Drehbücher haben ein interessantes Thema und einen klaren, sich zuspitzenden Aufbau, dramatische Konflikte oder Pointen - es macht Freude, diese Geschichten zu lesen, man möchte sie gerne verfilmen. Weil man folgen kann. Mitdenken kann. Mitfühlen kann.

Paßt auf, daß Ihr jeweils e i n e Geschichte beginnt und diese auch zu Ende bringt. Ein Protagonist hat e i n Hauptproblem und muß sich damit auseinandersetzen, wobei neue Probleme entstehen. Kurz vor dem Ende gibt es auf Grund falscher Strategien eine Zuspitzung. Daraus entwickelt sich eine neue Strategie, die zur positiven oder negativen Auflösung führt.

Ein Held wird sympathisch, weil er Probleme meistert, nicht weil er nett ist. Ein interessanter Charakter entsteht durch seine Entscheidungen in schwierigen Situationen.

Hindernisse und Strategien sollten miteinander zu tun haben.

Hindernisse und Strategien - egal ob physische oder seelische - sollten sich steigern.

Und ganz wichtig: sie sollen Emotionen auslösen, sie sollen vor allem Furcht oder Hoffnung in Bezug auf den Ausgang der Geschichte erzeugen.

Macht es nicht zu kompliziert, die meisten Drehbücher sind zu lang. Streicht Überflüssiges, laßt Euch von Eurem Dramaturgen beraten!

Wiederholungen sind nur interessant, wenn sie sich variieren und damit Veränderungen und Zuspitzungen aufzeigen.

In den Dialogen muß nichts wiederholt werden, was ohnehin zu sehen ist bzw. gemacht wird. Denkt optisch! Die besten Drehbücher oder Szenen kommen oft ohne Dialog aus.

Beleidigt nicht die Intelligenz Eures Zuschauers, laßt Eure Helden klug handeln, die Dramatik ergibt sich aus dem Widerspruch möglicher Strategien und ihrer Konsequenzen.

Viel Spaß beim Schreiben!

Thomas Frick
www.frickfilm.com

Teil 2

Kamerafunktionen

ESF Projektnummer 080930834

Steffi Karn/ Thomas Frick

Funktionen der Videokamera

Shutter (Highspeed)

Die elektronische Regelung der Belichtungszeit bei Camcordern wird unter dem Begriff Shutter zusammengefasst. Mit dem Shutter-Regler lässt sich einstellen, wie lange jeweils Licht auf die CCDs fällt. Im Normalfall beträgt die Belichtungszeit im PAL-Videobereich 1/50 Sekunde. Der Shutter erlaubt es, diese Zeit zu verkürzen und damit auch von schnellen Bewegungsabläufen scharfe Bilder aufzuzeichnen. Übliche Einstellbereiche reichen bis zu 1/2000 Sekunde.

Bei normaler Belichtungszeit von 1/50 Sekunde sind schnelle Bewegungsabläufe bei der Standbild- oder Zeitlupe wiedergabe nicht deutlich sichtbar, sie sind unscharf. Bei einem normal laufenden Videobild stört die mangelnde Einzelbildscharfe oft nicht, da sich das Auge, bedingt durch seine Trägheit, leicht belügen lässt. In Zeitlupe z.B. kann es aber passieren, dass ein dahinrasender Tennisball nicht mehr scharf erkannt wird. Auch ein Wasserfall zeigt in der Zeitlupe oder im Standbild nur ein verwaschenes Bild. Daraus folgt: es muss eine kürzere Belichtungszeit verwendet werden, je kürzer die Belichtungszeit desto schärfer ist das sich bewegende Objekt. Je kürzer die Belichtungszeit, desto dunkler wird das Bild. Beleuchtung und Blende müssen entsprechend eingestellt werden.

Belichtungseinstellung/ Blende (Regeln der Irisblende)

Die Belichtung, d.h. der auf den Bildwandler fallende Lichtstrahl, wird durch Öffnen oder Schließen der Blende reguliert. Die Blendenzahlwerte sind in Stufen angegeben. Eine größere Blendeneröffnung entspricht einer kleineren Blendenzahl.

Die Blendeneröffnung bestimmt wesentlich die Schärfentiefe (Bereich der scharfen Abbildung vor und hinter dem Aufnahmegegenstand), sie steigt mit kleiner Blende (größerer Blendenzahl).

Aufnahmebedingungen

Der Hintergrund ist zu hell und das Objekt zu dunkel (Gegenlicht)

Maßnahme

Die Blende geringfügig öffnen

Der Hintergrund ist zu dunkel und das Objekt zu hell

Die Blende geringfügig schließen

Verstärkungswert (Gain)

Bei Aufnahmen mit unzureichender Beleuchtung kann durch Erhöhen der Verstärkung in festen Stufen ein helleres Bild erzeugt werden. Die Erhöhung der Verstärkung führt zu einer Zunahme des Störpegels (schlechtere Bildqualität).

Weißabgleich

Licht verschiedener Lichtquellen hat unterschiedliche spektrale Zusammensetzungen. Charakterisiert werden sie mit Hilfe der Farbtemperatur. Je blauer das Licht (Sonnenlicht ca. 5800 K), desto höher die Farbtemperatur; und je roter das Licht (Kunstlicht ca. 3200 K) ist, desto niedriger ist die Farbtemperatur.

Das menschliche Auge passt sich Frequenzbereich des Lichtes an und empfindet die Farbe eines Blattes Papier als Weiß, egal ob es mit Sonnenlicht oder Kunstlicht beleuchtet wird.

Auch die Kamera muss den unterschiedlichen Frequenzbereichen angepasst werden. Das geschieht mit dem Weißabgleich, der für jede veränderte Beleuchtungssituation vorgenommen werden muss.

Beim Weißabgleich wird die Kamera auf eine weiße Fläche in Richtung des aufzunehmenden Objektes/ Handlung gerichtet, die von der jeweiligen Lichtquelle beleuchtet wird. Während des Abgleichs wird bei Kunstlicht Blau (höherer Rot – Anteil) verstärkt und Rot abgeschwächt.

Zoom

Videokameras sind in der Regel mit Zoomobjektiven ausgestattet, d.h. die Brennweite kann sehr leicht verändert werden (motorgetriebenes Zoomen durch Betätigen der Zoom-Wippe oder Manuelles Zoomen durch Betätigung des Zoomrings am Objektiv).

Die menschliche Wahrnehmung ermöglicht keinen derartigen Vorgang. Um einen anderen Bildausschnitt zu erlangen, muss sich der Mensch an einen anderen Ort begeben. Der Wechsel der Brennweite widerspricht damit der menschlichen Wahrnehmung und wird deshalb auch von Kameraleuten und Regisseuren vermieden. Sie verwenden Festbrennweiten. Die Annäherung an ein Objekt erfolgt durch eine Kamerafahrt (aufwendiger und dadurch meist nicht realisierbar, vgl. auch Kamerabewegungen Zoom-Fahrt).

ND (Neutraldichtefilter)

In verschiedenen Stärken reduzieren diese Filter den Lichteinfall. Sollte Sonne zu hell sein und nur noch ausgefressene Bilder möglich sein, ist dieser Filter notwendig. Durch einen solchen Filter wird die Schärfentiefe reduziert, da der Einsatz zu einer Veränderung der Blende führen kann (vgl. Blende).

Focus

Autofocus: Automatisches Scharfstellen, ACHTUNG: Schärfepumpeffekt, wenn sich bewegte Gegenstände durch Vorder- und Mittelgrund bewegen. Camcorder stellt immer das nächste Objekt scharf.

Manueller Focus: Manuelles Scharfstellen (oder Hilfestellung durch Push AF, solange Knopf gedrückt wird, stellt der Camcorder automatisch scharf)

TIP zum manuellen Scharfstellen: Geringe Schärfentiefe im Telebereich - Abweichungen vom Schärfepunkt werden deutlich sichtbar. Die Schärfe wird deshalb immer im Telebereich eingestellt, danach wird der gewünschte Bildausschnitt gewählt. Bei Menschen die Schärfe immer auf die Augen einstellen.

Macro-Aufnahmen

Nahaufnahmen werden verwendet, um Objekte (Blumen, Insekten etc.) aufzunehmen, die weniger als einen Meter von der Kamera entfernt sind.

Zebra

Um Signalübersteuerungen (zu helle Bilder) sichtbar werden zu lassen, kann bei vielen Kameras das sog. Zebra aktiviert werden. Die Zebra-Funktion bewirkt, dass das Bild im Kamerasucher an den Stellen, an denen ein bestimmter Signalpegel überschritten wird, ein oszillierendes Muster aus Streifen (oder Punkten) aufweist.

100% Zebra dient vor allem der Übersteuerungskontrolle. Wenn es mehr um eine optimale Aussteuerung als um eine Übersteuerung geht, wird das 70% Zebra eingesetzt. 70% liegt in einem Signalpegelbereich, der bei der Abbildung des Hauttons hellhäutiger Menschen auftritt, d.h. wenn die Blende so gewählt wird, dass das Zebra auf den Hautpartien erscheint, so werden diese gut abgebildet.

Eine Abstufung der Zebrafunktionen ist nicht bei allen Kameras möglich. Im Amateurbereich sind in der Regel 100% Standard.

Verwendete Fachliteratur:

U. Schmidt: Professionelle Videotechnik. Berlin, Heidelberg 2000 (2. Auflage)

James Monaco: Film verstehen. Reinbek bei Hamburg 1995

www.bet.de/fachwoerterbuch/

www.film-tv-video.de

www.wikipedia.de

Schärfentiefe

Neben der Belichtung gehört die Schärfentiefe eines Foto- oder Videobildes zu den wichtigsten Faktoren der Bildgestaltung. Die Schärfentiefe (auch als Abbildungstiefe oder Tiefenschärfe) ist der Bereich der scharfen Abbildung im Verhältnis zum fokussierten (scharf gestellten) Objekt. Anwendung zur Bildgestaltung:

Schärfenverlagerung

- Wahrnehmung steuern
- Aufmerksamkeit folgt der Schärfe

Selektive Schärfe

- um nur einen bestimmten Bereich eines Bildes scharf abzubilden
- teuert damit, wo der Schwerpunkt liegt - der Hauptdarsteller kann z. B. aus weiteren Bildelementen heraus gelöst werden.

große Schärfentiefe

- Vorder- und Hintergrund sind scharf abgebildet
- ungehinderte Aufmerksamkeit, Zuschauer/innen wenden sich dorthin, wohin sie möchten

Drei Faktoren beeinflussen die Schärfentiefe: Blende, Brennweite und Aufnahmeentfernung:

Schärfentiefe und Brennweite

Die Tiefenschärfe ist umso größer, je kleiner die Brennweite des Objektivs ist. Bei Extremweitwinkeln kann das soweit gehen, dass es eigentlich völlig egal ist, auf was man scharf stellt und welche Blende man wählt. Die Kamera ist nah dran, sie steht förmlich im Geschehen.

Umgekehrt bedeutet das je länger die Brennweite wird, umso kleiner wird die Schärfentiefe. Je mehr also an das Motiv heranzoomt wird, desto mehr schwindet auch der Schärfentiefebereich. Mit Teleobjektiven kann Anschein großer Menschenmassen mit wenig Komparsen dank der geringen Schärfentiefe vermittelt werden.

Schärfentiefe und Blende

Bei einer kleinen Blendenöffnung ist die Schärfentiefe am größten; umgekehrt ist die Schärfentiefe bei einer großen Blendenöffnung gering.

Bei einem Portrait, wo sich das Gesicht vom Hintergrund abheben soll, wählt man eine z.B. große Blende, so dass außer dem Gesicht alles unscharf wird. Bei einer Landschaftsaufnahme hingegen ist eine größtmögliche Schärfentiefe erwünscht, um sowohl Vordergrund als auch Hintergrund scharf abzubilden. Hierfür wird man also eine kleine Blende vorwählen.

Schärfentiefe und Entfernung

Die Entfernung ist oft durch die Aufnahmesituation vorgegeben; je näher das Motiv sich von der Kamera befindet, desto geringer ist die Schärfentiefe. Ein scharfes Foto von einer nur wenige Zentimeter entfernten Blume wird sich um einiges schwieriger erweisen als das eines zehn Meter entfernten Gebäudes.

Teil 3

Praxisbeispiele aus dem Filmcamp

ESF Projektnummer 080930834

Steffi Karn/ Thomas Frick

ABWÄRTS

BILD 1 TREPPE I/T

FRANK (23) geht die Treppe der Mühle hinauf.
Man sieht die Füße, die schwer schlurfen.
Dann sieht man in der einen Hand eine fast leere Schnapsflasche und in der anderen einen Brief.
Sein Gesicht sieht unglücklich aus.

FRANK (OFF):
So ein Dreck, es macht doch alles keinen Sinn...
Was soll ich eigentlich noch hier?

BILD 2 ZIMMER I/T

FRANK betritt ein Zimmer, stellt den Brief und die Flasche auf einen Tisch ab und geht zum Fenster,
steigt mit einem Bein auf Fensterbrett und macht sich zum Sprung bereit.

BILD 3 MÜEHLE A/T

FRANK steht auf dem Fensterbrett und springt ab.

BILD 4 FLUG A/T

FRANK fällt, schreit und das Bild gefriert.

TEXTINSERT: „Geht es mit ihnen abwärts?“

BILD 5 FLUG 2 A/T

FRANK erscheint wieder im Fall und schreit...

FRANK: „Jaaaaaaaaaaaaaaaaah“

TEXTINSERT: „...mit uns auch“

BILD 6 RUTSCHE A/T

FRANK rutscht glücklich die Rutsche runter.

TEXTINSERT „DEUTSCHER RENN RUTSCHVEREIN“

ABWÄRTS

BILD 1 TREPPE

I/T

1.(N)

FRANK (23) geht eine enge, knarrende Treppe hinauf. Man sieht nur seine Füße, die schwer schlurfen.

FRANK (OFF):

Das macht doch alles keinen Sinn...
Was soll ich eigentlich noch hier?

2.(N)

Dann sieht man in der einen Hand eine fast leere Schnapsflasche...

FRANK (OFF):

Das Leben macht einfach keinen Spaß mehr.
Kein Erfolgserlebnis, keine Action, keine Freude,
der totale Stillstand.

3.(N)

...und in der anderen einen Brief.

4.(N)

Sein Gesicht sieht unglücklich aus.

5.(HN)

Er schlurft langsam die Treppe hoch und verschwindet.

BILD 2 ZIMMER

I/T

1.(G)

Die Türklinke bewegt sich und die Tür öffnet sich. Frank betritt das Zimmer.

2.(G-HN)

Er stellt den Brief auf einen Tisch und öffnet das Fenster.

BILD 3 MÜHLE

A/T

1.(T), Froschperspektive
Ganz oben in der Mühle öffnet sich ein Fenster.

2.(N)
Frank guckt in die Tiefe.

3.(HN)
Er springt.

BILD 4 LUFT

A/T

1.(HT), Zeitlupe
Frank fällt, schreit und das Bild gefriert.

TEXTINSERT: „Geht es mit ihnen abwärts?“

BILD 5 LUFT

A/T

1.(N-T), Zeitlupe, Froschperspektive
Frank fällt in Richtung Kamera und schreit...

FRANK: „Jaaaaaaaaaaaaaaaaah“

Im Hintergrund sehen wir die Mühle aufragen. (Risschwenk)

TEXTINSERT: „...mit uns auch“

BILD 6 RUTSCHE

A/T

1.(HN-N)
(Risschwenk) Frank rutscht glücklich eine Wasserrutsche hinunter.

FRANK: „Jaaaaaaaaaaaaaaaaah“

TEXTINSERT: „DEUTSCHER RENN RUTSCHVEREIN“

Abwärts

Drehbuchauszüge:

Requisiten: Schnapsflasche, Briefumschlag

Kostüm: Anzug, Hemd (verwehrlost, unordentlich, leicht zu trocknen), keine Schuhe

Technik: Unterwasserkamera, Trampolin, Kamera, Aufhellung

Maske: verwehrlost, unordentlich, Augenringe, schmutzige Füße

Drehorte: Mühle I/A, Freibad (Sprungturm für freien Fall, Wasserrutsche)

Verteiler: Gruppe Werbefilm, Bühnenbild, Kostüm, Maske, Organisation

Produktionsbüro

Produktion: Abwärts

Sächsische Medienakademie

Jugendherberge Strehla | ESF Projektnummer 080930834

Tel.: 0352 - 64.17.578 (Büro)

Mobil: 0174 - 148.55.33 (Carolin)

DISPOSITION				. Drehtag		
Motiv: 1. Treppe/ Mühle 2. Zimmer/ Mühle 3. Fenster/ Mühle (Außen) 4. Sprungturm/ Freibad 5. Trampolin/ Mühle 6. Rutsche/ Freibad				Wecken: 7:30 Frühstück: 8:00 Treff (Mühle): 9:00 ARBEITSBEGINN am SET Proben: 9:40 Drehfertig: 9:50 Drehbeginn: 10:00 Essen: - Drehschluss: 12:30		
BILD	I / A T / N	Begin n	VOR- STOPP	MOTIV SYNOPSIS	ROLLE	KOMPARSEN/ BESONDERES
1	I/T	10 Uhr	13 sek.	(Treppe/Mühle) Frank schlurft die Treppe Hoch	Frank	Schnapsflasche, Brief, Barfuß, Off-Ton (Einsprechen)
2	I/T	10.20 Uhr	5 sek.	(Zimmer/Mühle) F. legt Brief und Flasche auf Tisch und geht zum Fenster	Frank	Schnapsflasche, Brief, Barfuß, Blick aus Fenster: (Bäume)
3	A/T	10.50 Uhr	5 sek.	(Fenster/Mühle) F. steht am Fenster und springt raus	Frank	Sicherheit: b. Blick aufs Fenster festhalten, Sprung: Erdgeschoss
4	A/T	11.10 Uhr	6 sek.	(Luft) F. fällt.	Frank	Sprung von Trampolin, Hintergrund: Mühle
5	A/T	11.30 Uhr	10 sek.	(Rutsche) F. rutscht.	Frank	Unterwasserkamera
6	A/T	12.00 Uhr	5 sek.	(Luft) F. fällt und schreit	Frank	Sprung von Sprungturm, Anschluss beachten (Bäume)

2.30 h 41 sek.

Fahrten

Abfahrt: Valentin 9.10 Uhr zur Maske/Garderobe _ Fahrt zur Mühle 9.35 Uhr

Maske

Frank ist blass, barfuß, schmutzellig

Ausstattung

- Ton: Schwimmbad!!!
- Sicherheit beachten!!!
- Zimmer öffnen lassen?!

Olympia

BILD 1 SPAßBAD

A/T

Ein Schwimmbecken ist zu sehen. PAULA(18) kommt angetaucht und lehnt sich auf den Beckenrand.

BRUNO(OFF):
„Argghhhh!“

PAULA dreht sich um und schaut in die Richtung, aus der der Schrei kommt.

BRUNO kommt ins Bild gerannt laut schreiend, mit zielsicherer Miene und mit einer Olympischen Fackel in der Hand. Die Leute, die am Beckenrand stehen weichen erschrocken aus und fallen ins Wasser.

PAULA schaut erschrocken zu BRUNO.

BRUNO läuft um die Kurve und rennt die Treppe hinauf, wo ihm die Leute mit Ehrfurcht aus dem Weg gehen.

PAULA schaut interessiert zu.

BRUNO steht jetzt auf oben auf der Rutsche und hebt beide Arme siegesbewusst in die Höhe und wirft sich schwungvoll in die Rutsche.

PAULA schaut begeistert drein.

Man sieht die Fackel über den Rand der Rutsche herausragen, während BRUNO (brüllend) hinter einer Kamera her rutscht.

BRUNO ist jetzt auf der Zielgeraden und springt die Fackel hochreißend und mit weit aufgerissenen Augen aus der Rutsche raus. In dem Moment wird ein Zielfoto geschossen auf dem unter Anderem eine Stoppuhr und eine Art olympisches Zieltor zu sehen sind im Hintergrund klatscht das Spaßbad.

TEXTINSERT

Auch heiß auf Olympia ?

TEXTINSERT

Deutscher Rennrutschverband

Olympia

BILD 1 SPAßBAD

A/T

1. (T-N), Schwenk

Ein Schwimmbecken ist zu sehen. PAULA(18) kommt angetaucht und lehnt sich auf den Beckenrand.

BRUNO(OFF):
„Arghhhhh!“

2. (N)

PAULA dreht sich um und schaut in die Richtung, aus der der Schrei kommt.

3. (T)

BRUNO kommt ins Bild gerannt laut schreiend, mit zielsicherer Miene und mit einer Olympischen Fackel in der Hand. Die Leute, die am Beckenrand stehen weichen erschrocken aus und fallen ins Wasser.

4. (N)

PAULA schaut erschrocken zu BRUNO.

5. (HT-N-HN), Zeitlupe, Schwenk

BRUNO läuft um die Kurve und rennt die Treppe hinauf, wo ihm die Leute mit Ehrfurcht aus dem Weg gehen.

6. (N)

PAULA schaut interessiert zu.

7. (HN), Froschperspektive

BRUNO steht jetzt auf oben auf der Rutsche und hebt beide Arme siegesbewusst in die Höhe und wirft sich schwungvoll in die Rutsche.

8. (N)

PAULA schaut begeistert drein.

9. (N), Schwenk

Man sieht die Fackel über den Rand der Rutsche herausragen,

10. (HN)

Man sieht BRUNO von vorn.

11. (G)

PAULA schaut noch begeisterter zu.

12. (AM), Standbild

BRUNO ist jetzt auf der Zielgeraden und springt die Fackel hochreißend und mit weit aufgerissenen Augen aus der Rutsche raus. In dem Moment wird ein Zielfoto geschossen auf dem unter anderem eine Stoppuhr und eine Art olympisches Zieltor zu sehen sind im Hintergrund klatscht das Spaßbad.

TEXTINSERT

Auch heiß auf Olympia ?

TEXTINSERT

Deutscher Rennrutschverband

13. (T)

Jubelnde Menge

Storyboard „OLYMPIA“

Olympia
Storyboard 7.30.7.8

~~Olympia~~ Schelle Gang

7

Storyboard sketches for 'Olympia' showing a sequence of 13 numbered frames. Frame 1 shows a character in a boat. Frame 2 is crossed out. Frame 3 shows two characters. Frame 4 shows a character. Frame 5 shows a character and a group. Frame 6 shows a character. Frame 7 shows a character and a 'Rutsche' (slide). Frame 8 shows a character. Frame 9 shows a character. Frame 10 shows a character. Frame 11 shows a character. Frame 12 shows a character and a group. Frame 13 shows a character. A large sketch on the right shows a character in a boat with dimensions and arrows.



Gleeschaft /

