

Kameraführung

Kameramänner und Kamerafrauen haben die Aufgabe, bewegte Bilder möglichst entsprechend der Storyboardvorlage und der Regieanweisungen einzufangen. Dabei bringen sie auch eigene Gestaltungsideen in den Film mit ein, da sie sich mit den technischen und gestalterischen Möglichkeiten der Kamera besonders gut auskennen.

Dabei gilt allerdings: Kamera, Licht und Ton arbeiten Hand in Hand und das letzte Wort hat die Regie.

Wer gute bewegte Bilder gestalten möchte, kann sich an ein paar Grundregeln halten. Natürlich sind diese Regeln keine allgemeingültigen Rezepte, aber sie helfen dem Zuschauer, Stimmungen im Film leichter zu erfassen und die Bedeutung der Bilder besser zu verstehen.

1. Aufmerksamkeit und Wahrnehmung

Bilder wirken über ihre Grenzen hinaus. Das heißt, dass angeschnittene Menschen, Objekte oder Umgebungen vom Betrachter ergänzt werden. Dadurch werden Bilder spannender und der Zuschauer ist dazu gezwungen, bei der Betrachtung mitzudenken.¹

Beim Bild rechts² fragt sich der Zuschauer, wie wohl der Rest der Person aussehen mag, die hier Gitarre spielt und stellt sich diese vor.



Besonders wichtig ist beim Filmen auch die Blickführung des Betrachters. Wir sind von Natur aus darauf ausgerichtet, vorwiegend Bewegungen und schnelle Veränderungen wahrzunehmen, langsame hingegen nicht.³ Daher kann es passieren, dass schnell laufende Menschen im Hintergrund vom eigentlichen Geschehen einer Szene ablenken. Genauso lenken Blicke, Linien (Treppengeländer, Straßen ...), Lichtspiegelungen, intensive Farben oder am Bildrand auftauchende Objekte die Aufmerksamkeit des Betrachters. Diese Elemente kann man absichtlich in eine Aufnahme einbauen, wenn man möchte, dass der Zuschauer sich besonders auf einen Bereich des Bildes konzentriert.

Beispiel: bei den meisten Filmen werden die Aufnahmen so hintereinander angeordnet, dass der Betrachtungsschwerpunkt nahtlos ineinander übergeht. Muss der Betrachter zwischen den Achsen des Bildes hin und her springen, kann es passieren, dass er Teile der Handlung verpasst.

2. Aufnahmewinkel

- ⇒ Die **Froschperspektive/Untersicht** drückt Überlegenheit einer Person aus/lässt Gebäude mächtiger und Landschaften unübersichtlicher wirken.
- ⇒ Die **Bauchhöhe** betont die Perspektive von Kindern, visualisiert Unterlegenheit des Betrachters, lässt Personen überlegen wirken.
- ⇒ Auf der **Augenhöhe** sind Betrachter und Filmprotagonist auf einer Ebene. Das wirkt neutral und sachlich bzw. erweckt Vertrauen.
- ⇒ Die **Vogelperspektive**, also das Filmen weit über der Augenhöhe der Personen im Bild, verschafft Überblick und Distanz.
- ⇒ Die **subjektive Kamera** nimmt Bilder aus der Sicht eines der Filmcharaktere auf. Dies ermöglicht dem Zuschauer, sich in die Figur hineinzusetzen und Situationen aus dessen Perspektive zu erleben. Hier wird in der Regel kein Stativ verwendet⁴.

3. Bewegungen

Kamerafahrten: Kamerafahrten werden in der Filmindustrie oft mit Kränen oder Wagen durchgeführt. In solchen Aufnahmen bewegt sich die Kamera selbst. Beispielsweise begleitet sie eine laufende Person, verfolgt ein Auto oder taucht von oben in eine Gasse zwischen Häuserblocks ein. Viele dieser Möglichkeiten sind mit einem großen technischen Aufwand verbunden. Man kann aber mit einigen Tricks (Kamera auf einen Rollwagen schnallen, beim Fahrradfahren auf einem Rucksack befestigen usw.) auch mit einfachen Mitteln Kamerafahrten machen.

1 Braun (1993): Grundlagen der visuellen Kommunikation, und Mikunda (1987): Kino spüren.

2 Abb.: C.Kreuzer 2008

3 Vgl.: http://viscog.beckman.uiuc.edu/djs_lab/CB.html

4 Kny (1998): Grundlagen der Filmgestaltung und Büchele (2002): Digitales Filmen

Schwenks: die Kamera dreht sich auf der eigenen Achse (z.B. auf dem Stativ). Es entsteht der Eindruck, als würde man sich umdrehen oder umschaun. So kann man Personen oder Objekte ins Bild hinein oder an der Kamera vorbeilaufen lassen oder es wird ein größerer Ausschnitt eines Schauplatzes abgetastet. Wichtig ist bei Schwenks immer, dass man das Ende des Schwenks plant. Der Schwerpunkt der Aufnahme liegt nämlich meist dort, wo der Schwenk aufhört und sollte nicht im Nichts enden.

Zoom: ein Zoom lenkt die Aufmerksamkeit des Betrachters auf ein Detail oder gibt Stück für Stück mehr Informationen über die Umgebung eines anfangs gezeigten Ausschnitts preis. Wenn man von einer weiten Ansicht auf einen Detailausschnitt im Bild zoomt, nennt man das „zoom-in“, umgekehrt „zoom-out“. Da der Mensch an Objekte, die er näher betrachten möchte, nicht heranzoomen kann, sondern dafür näher an das Objekt herantreten müsste, sollte man mit Zooms spärlich umgehen. Filme, in denen in solchen Fällen direkt das nahe an das weite Bild geschnitten wird, oder in denen in diesem Fall Kamerafahrten verwendet werden, wirken oft professioneller.

4. Bewegungen im Bild folgen

Wenn sich Personen und Objekte im Bild bewegen, sollten sie richtig im Bild positioniert sein.



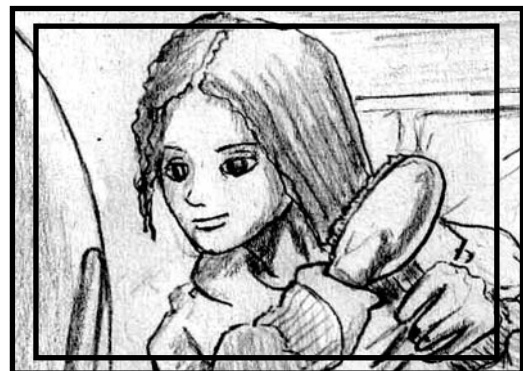
Der **Noseroom** ist „der Bereich eines Bildes zwischen der Bildkante und dem Gesicht einer abgebildeten Person im (Halb-)Profil“⁵. In Bewegungs- oder Blickrichtung eines Menschen sollte immer etwas Raum gelassen werden, da es sonst so wirkt, als liefe er gegen eine Wand. Das Gleiche gilt für Autos oder andere Objekte in Bewegung. Damit eine Person sich nicht den Kopf am oberen Rand des Bildes „anstößt“, lässt man auch über dem Kopf etwas Platz, wenn sie nicht ohnehin angeschnitten ist. In diesem Fall sollte ebenfalls Raum hinter ihr gelassen werden, da sonst der Eindruck entsteht, als sei sie ins Bild gequetscht.

Hinweise

- ⇒ Um beunruhigende oder irritierende Gefühle zu erwecken, kann man die soeben beschriebenen Regeln bewusst brechen. So kann man einen verzweiferten Charakter absichtlich immer gegen den Bildrand laufen oder ihn vom oberen Bildrand „erdrücken“ lassen.
- ⇒ Natürlich kann man auch eine Kombination aus Schwenk, Fahrt und Zoom machen. Allerdings müssen solche Aufnahmen gut geplant und mehrfach ausprobiert werden, damit keine Ruckelbewegungen, Geschwindigkeitsfehler oder unschöne Ausschnitte entstehen.

5. Technische Hinweise

- ⇒ Das Display eines Camcorders zeigt oft einen anderen Ausschnitt als Fernseher oder Beamer. Auf dem Beamer oder auf dem Computerbildschirm ist oft mehr zu sehen als auf dem Camcorderdisplay, auf dem Fernseher hingegen zwischen 3% und 5% weniger. Daher empfiehlt es sich, zu störenden Elementen wie z.B. Steckdosen, die man im Bild nicht sehen will, ausreichend Platz vom Bildrand zu lassen und daran zu denken, dass am Ende ein kleiner Teil am Rand des Bildes fehlen könnte (siehe Beispielbild rechts⁶).



- ⇒ Die Kamera fängt oft erst kurz nach dem Drücken des Aufnahmeknopfes an aufzuzeichnen. Daher sollte man immer bereits etwa drei Sekunden vor der eigentlichen Zielaufzeichnung auf den Knopf drücken, und auch am Ende mindestens so lange weiter filmen. Das hilft übrigens auch beim Schnitt.
- ⇒ Beim Filmen wenn möglich immer ein Stativ verwenden, da sich die Sequenzen so besser schneiden lassen und der Film professioneller wirkt.

5 www.slashcam.de
6 Abb.: C.Kreuzer 2008