Filme richtig strukturieren

Einleitung

In diesem Kapitel erklären wir, wie man verschiedene Szenen auf Sequenzen aufteilt und diese Sequenzen zusammenfügt, um einen verständlichen und sehenswerten Film herzustellen.

Vision *in action*

1. Benutze unterschiedliche Einstellungsgrößen und Blickrichtungen auf die Darsteller und / oder die dokumentierten Personen, um den Raum deines Films festzulegen. Dies gilt auch für Dokumentationen.
2. Die Bewegungen innerhalb einer Sequenz sollten sich in derselben Richtung fortsetzen. Achte auch auf das gleichbleibende Aussehen der Darsteller (Haarschnitt, Kleidung) und anderer Requisiten wie Kleidung, Essen, Getränke ...
3. In einer Sequenz soll die Handlungsachse bei 180° bleiben.
4. Versuche dir die Kombination deiner Aufnahmen nach dem endgültigen Schnitt vorzustellen und vorauszusehen, wie sie zusammenpassen.
5. Teile Sequenzen in Aufnahmen ein und definiere, welche und wieviele Aufnahmen du für die Sequenz brauchst oder haben willst. Erstelle ein Storyboard (Ablaufplan) und halte dich beim Dreh daran.

Equipment und Hilfsmittel

Die Grundausstattung für die Arbeiten in diesem Kapitel besteht in einer Kamera. Ein Stativ und Schnittmöglichkeiten (Computer und Schnittprogramm) ermöglichen dir mehr Experimente.

Hauptteil

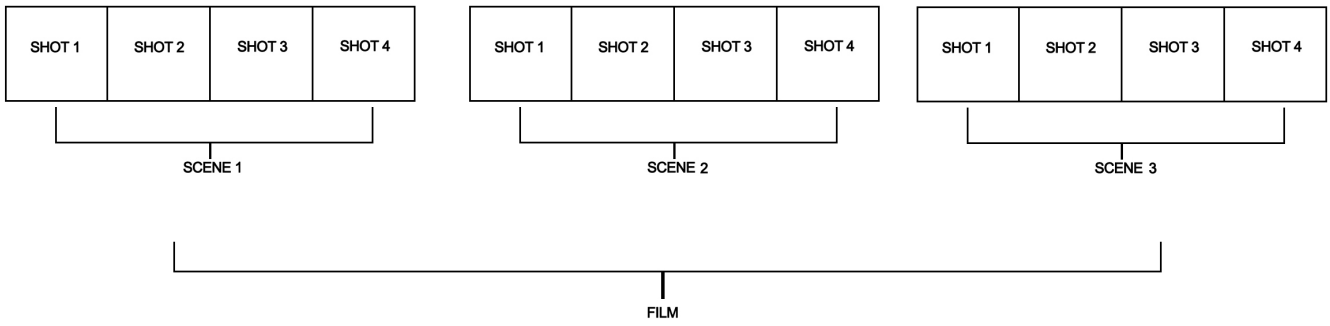
Während des Planungsprozesses für ein Video / einen Film müssen wir eine klare Vorstellung von unserem endgültigen Resultat entwickeln. Den Film teilen wir in verschiedene Sequenzen und diese wiederum in verschiedene Szenen auf. Eine Kombination verschiedener Szenen / Einstellungen, die an einem Ort und in einem zusammenhängenden zeitlichen Ablauf gedreht und logisch zusammengefügt wurden, wird als Sequenz bezeichnet. Diese Sequenzen bilden wiederum zusammengefügt einen Film.



Struktur einer Szene

Um verschiedene Szenen. die im allgemeinen in unterschiedlichen Einstellungsgrößen und Kamerapositionen aufgenommen werden, miteinander zu verbinden, werden Übergänge / Schnitte eingesetzt. Der Einsatz unterschiedlicher Einstellungsgrößen und Kamerapositionen hilft uns, der Geschichte mehr Tiefe zu verleihen, sie von verschiedenen Gesichtspunkten aus oder aus einer anderen zeitlichen Perspektive als der realen Zeit (im Film) darzustellen. Die Schnitte sollen dem Bewusstsein des Zuschauers verborgen bleiben, indem er emotional in das Geschehen hereingezogen wird und so die Übergänge nicht bemerkt.

Viele Bearbeitungsprogramme bieten eine Reihe von Übergängen an (Kreuzblende, Einschneiden ...), aber sowohl im gestalteten Film als auch in der Dokumentation sind die Schnitte meist klar. In der Filmgeschichte und durch die Experimente der frühen Filmemacher entwickelten sich verschiedene Wege, die Bilder durch Schnitte so zu verbinden, dass wir es beim Betrachten nicht bemerken.



Struktur eines Films oder Videos

Im Folgenden findest du einige Hinweise, die dir genauere Vorstellungen davon geben, wie du deinen Film planen solltest, damit er reibungslos abläuft.

Wie man verschiedene Szenen / Aufnahmen kombiniert

Eine der wichtigsten Anweisung rät uns, nur Einstellungen miteinander zu kombinieren, deren Bildgröße weder

zu unterschiedlich noch zu ähnlich sind. Die Einstellungsgrößen der Aufnahmen, die wir kombinieren wollen, sollten sich um mindestens zwei Größen unterscheiden, um neue Informationen einzuführen. Die Unterschiede zwischen den Einstellungen sollten jedoch nicht extrem sein, außer wenn wir das Publikum schockieren wollen. (Den Abschnitt “Verschiedene Einstellungsgrößen” im Kapitel “Kamera-Grundlagen“)



Totale + mittlere Einstellungsgröße = OK



Totale + amerikanische Einstellung = nicht OK – der Unterschied ist zu klein, um neue Informationen zu bieten



Totale + Porträt = nicht OK – der Unterschied ist zu groß und wirkt als Schock auf den Zuschauer

Schaffen eines filmischen Raums

Im Bearbeitungsprozess können wir einen neuen Raum schaffen, der nicht immer real ist, d.h. er existiert nicht in der Außenwelt. Wenn wir einen Film sehen, der in einem Haus aufgenommen zu sein scheint, besteht durchaus die Möglichkeit, dass die Innenaufnahmen tatsächlich in verschiedenen Häusern oder sogar in Filmstudios gedreht wurden. Das Publikum nimmt aber an, dass die Aufnahmen in dem Haus entstanden sind, was in der ersten Einstellung zu sehen war. Auf diese Weise können wir Szenen zusammenfügen, die in verschiedenen Städten oder Ländern gedreht wurden. Ebensogut können wir eine Umgebung “fälschen”. Beispielsweise täuschen wir vor, dass der Film im Wilden Westen spielt, während die Aufnahmen tatsächlich in Spanien gemacht wurden oder wir gestalten eine zu unseren Vorstellungen passende Umwelt wie etwa in der Zukunft oder auf einem anderen Planeten , die überhaupt nicht existiert. Die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen zu benutzen, erlaubt uns, den Raum und die Situation aus allen Blickwinkeln und mit allen Details nach unseren Wünschen darzustellen.

Blickrichtung

Der Einsatz von bestimmten Blickrichtungen ist eines der stärksten Mittel zur Definition des Ortes der Handlung. Wenn wir in einer Szene sehen, dass eine Person in eine bestimmte Richtung schaut, nehmen wir in der nächsten Szene die Darstellung dieser Blickrichtung wahr, auch wenn sie nicht an diesem Drehort aufgenommen wurde. Dadurch können wir den realen Raum in den Raum im Film verwandeln. So sieht z.B. in der ersten Szene eine Person in eine Richtung; in der zweiten Szene zeigen wir ein Objekt, das vollständig an einem anderen Ort aufgenommen wurde. Das Publikum wird es aber so verstehen, als ob die Person ein Objekt betrachtet, was sich im gleichen Raum befindet.

Dieses Prinzip kann auch für die Aufteilung einer Sequenz in mehrere Szenen verwendet werden, was den Eindruck intensiviert und attraktiver macht.





Beispiele für verschiedene Betrachtungsweisen

Wenn wir z. B. einen Dialog zwischen zwei Personen zeigen, machen wir anstatt nur einer Totale mit beiden Personen mehrere Aufnahmen, bei denen wir auch jede Person direkt in die Kamera sehen lassen oder leicht rechts oder links daran vorbei.



Für Dialogszenen benutzt man verschiedene Einstellungen und Blickwinkel

Schaffung einer Film-Zeit

In Filmen können wir die zeitliche Perspektive anders zeigen, als sie in Wirklichkeit ist. In nur zwei Stunden können wir den Lauf eines ganzen Lebens zeigen – oder ein einziges Ereignis zeitlich strecken und in verschiedene Szenen aufteilen sowie aus unterschiedlichen Blickpunkten betrachten, sodass es im Film länger andauert als in der Wirklichkeit.

Eine Kürzung der Zeit erreichen wir dadurch, dass wir nur die zum Verständnis der Geschichte notwendigen

Szenen zeigen und unwichtige Ereignisse überspringen. Auch ist die Länge der Einstellungen wichtig; meistens reicht es aus, wenn wir ein Ereignis so lange sehen, dass wir verstehen, was vor sich geht (außer wenn wir die Zeitdauer betonen wollen).

Eine Verlängerung der Zeit erreichen wir, wenn wir eine Szene aus mehreren Blickwinkeln und aus den Perspektiven verschiedener Personen zeigen, und auch durch das Einarbeiten von anderem Material beim Schnitt. So kann ein Ereignis, das nur Sekunden dauert, im Film eine Minute oder länger sein. Diese Methode ist im Fernsehen bei Sportsendungen sehr gebräuchlich. So wird z.B. ein Tor beim Fußball aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt, dazu noch die Reaktion verschiedener Menschen darauf (Trainer, Fans, Mitspieler); auch wird die Zeitlupe sehr oft eingesetzt.

Chronologische Abfolge, Rückblende und Vorausblende

Ereignisse in einem Film müssen nicht chronologisch geordnet gezeigt werden, d. h. wir können am Ende beginnen und dann zum Anfang zurückkehren oder verschiedene Zeitabschnitte miteinender mischen. Eines der gebräuchlichsten und typischen Ausdrucksmittel im Film ist die Rückblende, die uns vom aktuellen Punkt in der Zeit zurückführt. Oft wird auch die Vorausblende benutzt, um eine Vorschau auf die Zukunft zu zeigen. In diesem Fall kann man verschiedene Übergänge benutzen (wie die Kreuzblende oder andere Überblendungseffekte), um die Veränderung in der Zeitperspektive deutlich zu machen. Diese Art des sehr gut erkennbaren Übergangs kann auch genutzt werden, um den Wechsel in den Traum zu zeigen.

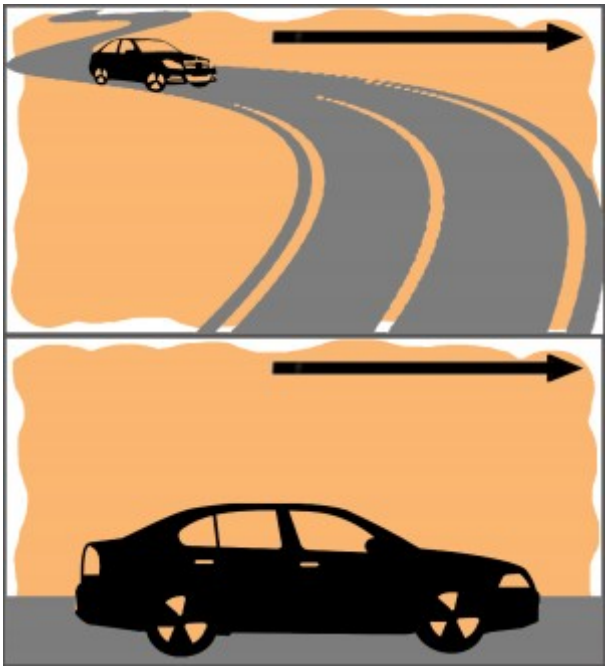
Film-Zeit und Drehplan

Das Konzept der Film-Zeit eröffnet uns auch viele Möglichkeiten, unseren Drehplan auszuarbeiten. Die Geschichte muss nicht chronologisch wie das Geschehen im Film aufgenommen werden. Einige Ereignisse können sogar Tage oder Monate später gedreht werden, in den Film aber so eingeschnitten werden, als ob sie gleichzeitig mit oder sogar vor anderen Szenen geschehen. Oder aber es werden Szenen, die bezüglich des Plots zeitlich weit entfernt von den anderen liegen, am selben Tag gedreht. Das kann helfen, den organisatorischen Aufwand zu verringern, z.B. wenn eine Szene am Anfang des Films an derselben Stelle spielt wie eine Szene später im Plot. In einem Spielfilm verlangt dies von den Darstellern natürlich viel Talent, denn sie müssen in der Lage sein, die verschiedenen Entwicklungsstufen ihrer Charaktere innerhalb des Plots an einem Tag zu verkörpern.

Kontinuität von Bewegungen und kontinuierliche Verwendung derselben Requisiten

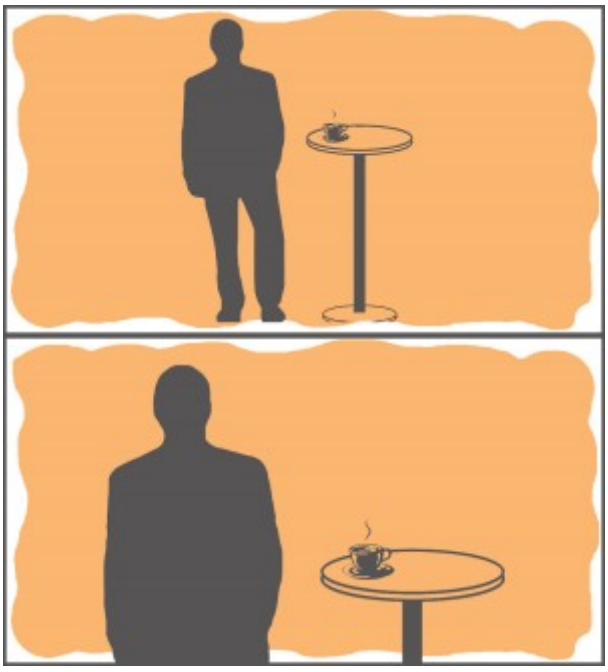
Eine Sequenz besteht normalerweise aus unterschiedlichen Szenen / Aufnahmen und wir sehen ein Ereignis aus verschiedenen Winkeln und in verschiedenen Einstellungsgrößen. Damit die Handlung für den Zuschauer verständlich bleibt, muss die Handlungsrichtung über alle Szenen gleich bleiben. Dabei ist es wichtig, dass wir alle Details beachten, besonders, wenn wir die Szenen nicht chronologisch oder am selben Tag aufnehmen.

Wenn sich die Person in der ersten Szene von links nach rechts bewegt, sollte sie sich in der folgenden Szenen auch von links nach rechts bewegen.



*Beispiel für die Kontinuität der Bewegung eines Objekts über zwei Einstellungsgröß*en

Trägt eine Person in der ersten Szene einen Mantel, sollte sie ihn auch in der zweiten Szene tragen – außer wir sehen, wie die Person ihn auszieht. Wenn man in der ersten Szene eine Tasse Kaffee auf dem Tisch stehen hat, sollte es in der unmittelbar darauffolgenden Szene genauso sein, wenn sie am selben Drehort spielt.



Beispiel für das kontinuierliche Verrwenden derselben Requisite in zwei Einstellungsgrößen

Fehler, die mitunter beim Anschluss passieren, findet man auch in sehr teuer produzierten Filmen; es gibt Leute, die leidenschaftlich nach solchen "goofs" (Filmfehlern, Murks) suchen, diese sammeln und

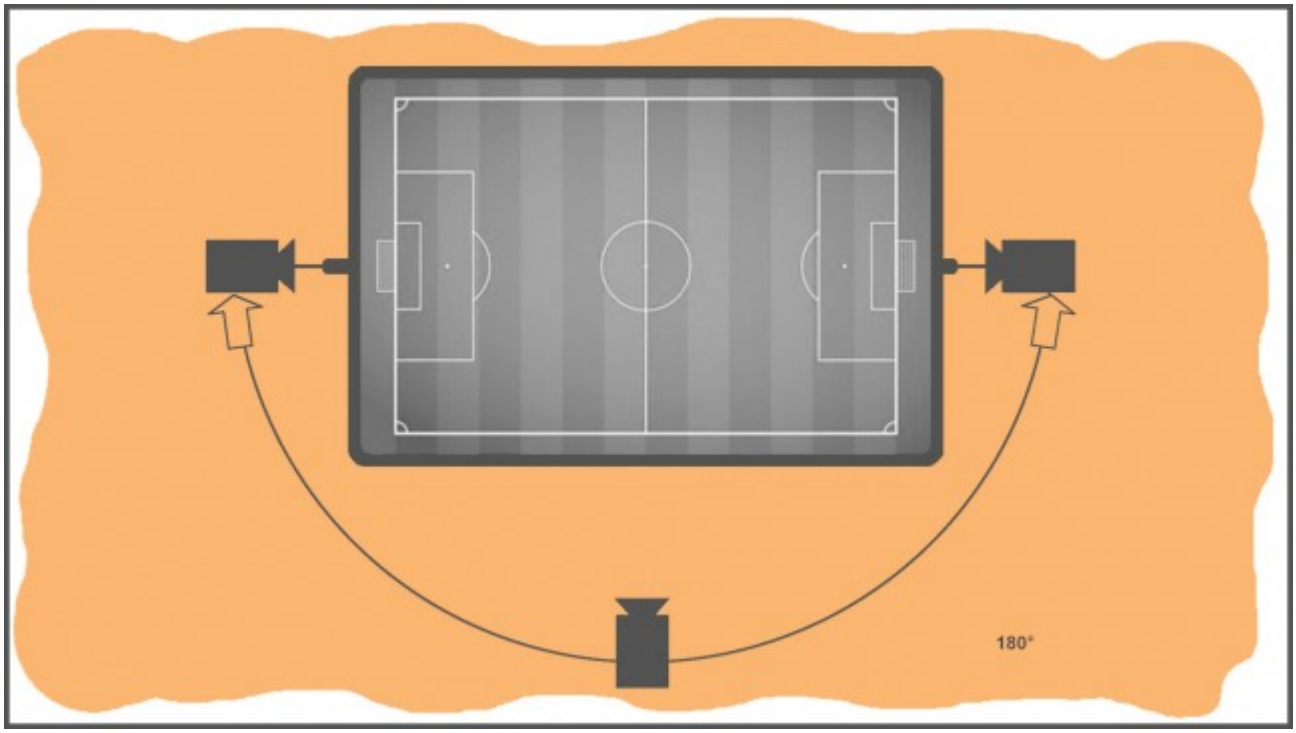
auf entsprechenden Internetseiten als Spaß veröffentlichen.

Aktionsachse

Um den Raum des Films zu definieren und zur Orientierung des Publikums sollten wir uns die die Aktionsachse bei 180º einhalten. Auch bei der Aufnahme von Dialogen, die Einstellungen von der Seite beinhalten, bleiben wir bei dieser Regel.

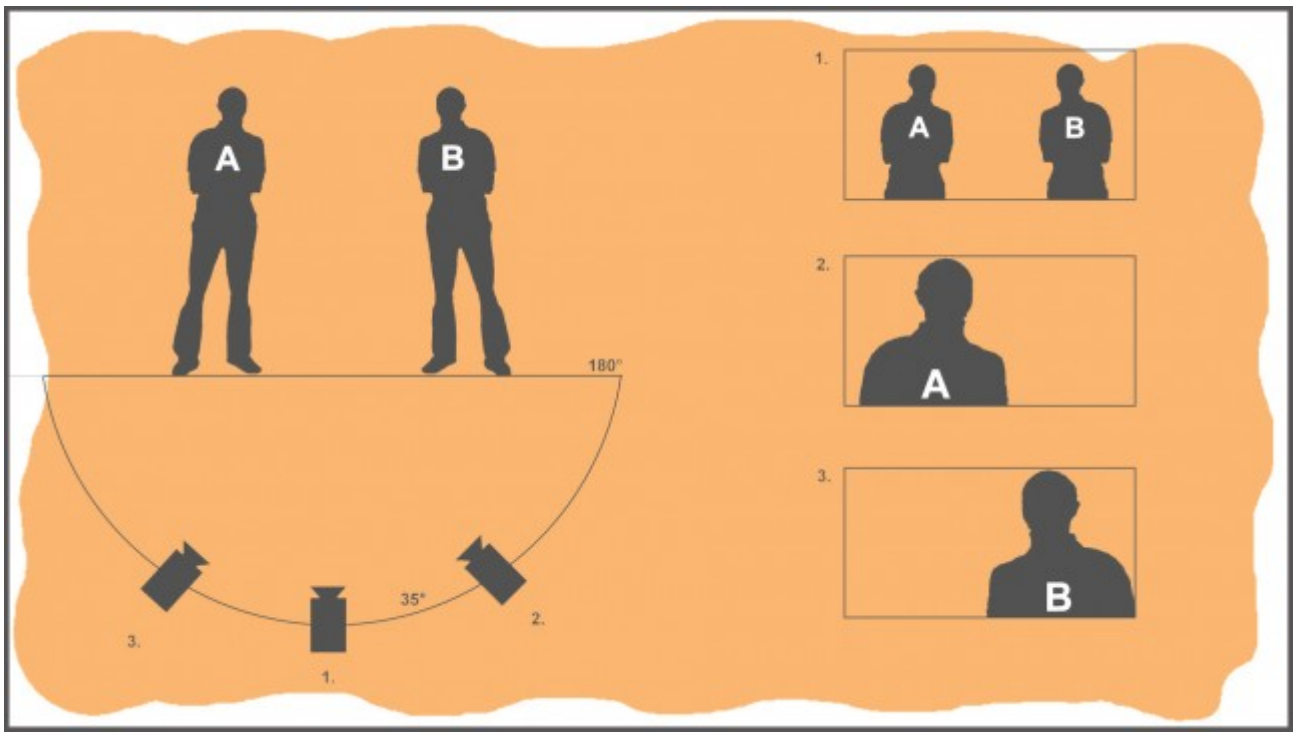
Weiterhin ist es sehr wichtig, dass der Abstand zwischen zwei Kamerapositionen mindestens 35º beträgt.

Beispiel 1: Wir filmen ein Fußballspiel von einer Seite des Spielfeldes aus, sodass das eine Team immer von links nach rechts und umgekehrt spielt. Auf diese Weise ist der Zuschauer nicht verunsichert darüber, wer angreift und wer verteidigt.



Aktionsachse

Beispiel 2: Dialogszene mit Aufnahmen von der Seite.



Aktionsachse beim Dreh von Dialogen

Zusammenfügender Schnitt

Wenn wir zwei Szenen mit durchgehender Bewegung verbindden wollen, schneiden wir in der Bewegung. In der ersten Szene z.B. zeigen wir in der Totale, wie ein Handy aus der Tasche genommen wird, in der nächsten (Halbnah) wird es ans Ohr gehalten; dabei schneiden wir irgendwo mitten in der Bewegung. Wenn wir diese Technik bei der Bearbeitung anwenden, bleiben die Schnitte für unser Gehirn unsichtbar. Die Zuschauer erfahren einen außerordentlich weichen Übergang oder werden in so in die Szene hineingezogen, dass sie die Veränderung nicht bemerken.



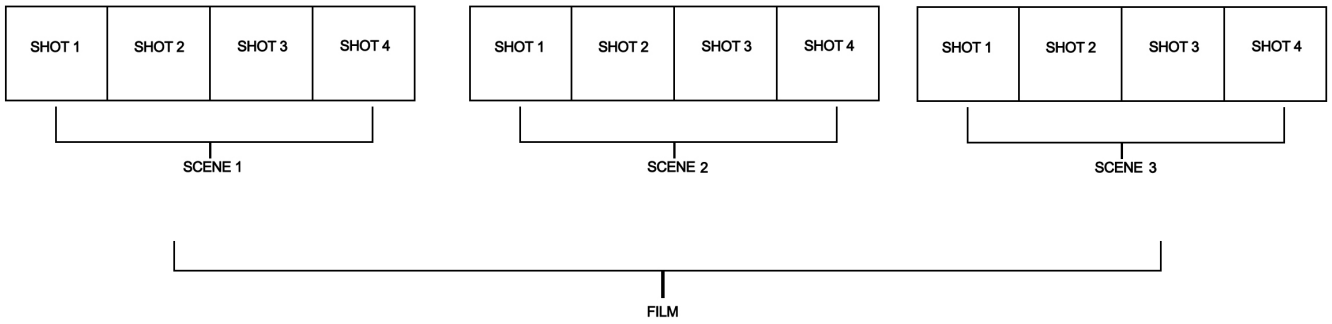
Zusammenfügender Schnitt

Erkläre alle Geräuschquellen

Wenn die Zuschauer im Film Geräusche hören und nicht feststellen können, woher diese kommen, können sie verwirrt werden (z.B. hören wir Hundegebell, können aber keinen Hund sehen). Um diese Verwirrung zu vermeiden, zeigen wir immer die Geräuschquellen während des Handlungsfortschritts.

Kombination von verschiedenen Bildeinstellungen, Blickwinkeln und der Kontinuität der Bewegung

Wie man verschiedene Sequenzen kombiniert:



Durch Kombinieren von Szenen entsteht ein Film/Video

Um einen stimmigen Film zu machen, müssen wir uns für eine Stilistik entscheiden, indem wir immer dieselbe Art von Ausleuchtung, Farben, Kamerabewegungen, fotografischen Prinzipien und Bearbeitung benutzen.

Häufige Fehler

1. Einstellungen sind zu lang – das Publikum langweilt sich. Einstellungen sind zu kurz – das Publikum erkennt die Bedeutung der Einstellung nicht.

2. Der Raum im Film ist nicht stimmig, Orte oder Dinge sind nicht in gleicher Weise angeordnet oder fehlen ohne Erklärung in der nächsten Szene.

3. Objekte oder Personen bewegen such in aufeinander folgenden Szenen nicht in dieselbe Richtung, was die Zuschauer verwirrt. Der filmische Raum ist zerstört und das Publikum weiß nicht, ob die Objekte / Personen zurückkehren oder fortschreiten.

4. Wir drehen Einstellungen von der anderen Achsenseite aus (das ist nicht unbedingt ein Fehler, wenn man den Zuschauer verwirren oder einen neuen Hintergrung zeigen will).

5. Die Sequenzen / Szenen sind schlecht verbunden, und wir erklären nicht, wie der Anblick eines neuen Ortes mit der vorherigen Szene verbunden ist.

6. Wir machen entweder zuwenige Einstellungen, um dem Zuschauer die Szene zu erklären und sein Interesse zu fesseln oder zuviele und unnötige Einstellungen, ohne dadurch neue Informationen zu liefern.

Übungen

1. Gebrauch von verschiedenen Größeneinstellungen: Drehe ein kurzes Video von der Handlung einer Person, z.B. wie sie an einem Tisch sitzt und Kaffee trinkt. Benutze mindestens drei verschiedene Aufnahmen mit drei bis fünf verschiedenen Größeneinstellungen, um sie / ihn zu zeigen, und beachte dabei die Regeln der richtigen Kombination von Einstellungsgrößen.

2. Blickrichtung: Drehe ein kurzes Video, in dem du die Aufnahmen von Gesichtern unterschiedlicher Menschen mit Aufnahmen von veschiedenen Objekten kombinierst. Nimm sie an verschiedenen Orten auf und stelle fest, welche zusammenpassen, welche nicht und warum. Du kannst auch das Unterlegen mit verschiedenen Musikstücken ausprobieren.

3. Raum und Zeit im Film: Sieh dir einen Film an und beobachte, wie Raum und Zeit darin geschaffen werden, wie Aufnahmen zusammengefügt und Sequenzen kombiniert werden. Dabei kann es nützlich sein, den Ton auszuschalten.

4. Filmzeit: Drehe zwei kurze Videos, die zeigen, wie eine Person von einem Ort zum anderen geht (z.B. von seinem Haus zu einem Laden). Das eine soll den Weg in 15 Sekunden zeigen, das andere in 2 Minuten. Beide Videos sollen am selben Ort spielen. Stelle fest, wieviel Zeit die Person in Wirklichkeit für diesen Weg benötigt.

5. Blickrichtung: fertige ein gutes Beispiel einer Dialogszene wie oben beschrieben an.

Verwandte Themen und Links zu externen Quellen

Kapitel: Kamera-Grundlagen / Bearbeitung

Arbeitsweise mit Jugendlichen

Obwohl wir nur einige Anweisungen zur Filmbearbeitung gegeben haben, die noch wesentlich detaillierter erklärt werden könnten, kann man doch eine Menge an Wissen aus diesem Kapitel entnehmen. Die Umsetzung dieses Wissens in der Praxis – und das schon beim Schreiben des Skripts und während der Aufnahmen – stellt die wahre Herausforderung dar. Vielleicht kehrst du dorthin zurück, wenn du mehr Erfahrungen gesammelt hast und es deshalb besser verstehst. Zu entscheiden, was wie in einem Film gezeigt wird, ist ein komplexer kreativer Prozess, der eine ganze Reihe von Möglichkeiten bietet, auch das Experimentieren oder die Regelverletzung. Nach der Erstellung eines Storyboards solltest du diese Richtlinien erneut lesen und – wenn nötig – Korrekturen vornehmen.

Ob du diese Kapitel allein studierst oder eine Jugendgruppe durch diesen Prozess führst, in jedem Fall ist es hilfreich, ein kurzes Script zu schreiben und die Übungen in Verbindung mit diesem Script durchzuführen. Dadurch erreichst du eine größere Motivation, ihr könnt zum Schluss das Material gemeinsam bearbeiten und

ein schönes Resultat erzielen.

Fachausdrücke

Sequenzen, Szene, Übergänge, Schnitt, Film-Raum, Blickrichtung, Filmzeit, Rückblende, Vorwärtsblende, Anschluss (der Bewegung), Aktionsachse, zusammenfügender Schnitt (in der Aktion)