

# Aspekte der Filmpraxis

# Aspekte der Filmpraxis

- ▶ Idee und Drehbuch
- ▶ Storyboard

- ▶ Bildkomposition
- ▶ Einstellungsgrößen
- ▶ Kameraperspektiven
- ▶ Kamerabewegungen
- ▶ Lichtgestaltung

- ▶ Montage
- ▶ Sound Design

# Vorproduktion

# Idee und Drehbuch

**Drehbuch/Screenplay/Script**

(Produktionsgrundlage,  
eine Drehbuchseite = eine Filmminute)



**Treatment**

(Handlungsentwurf)



**Exposé**

(kurze Inhaltsangabe)



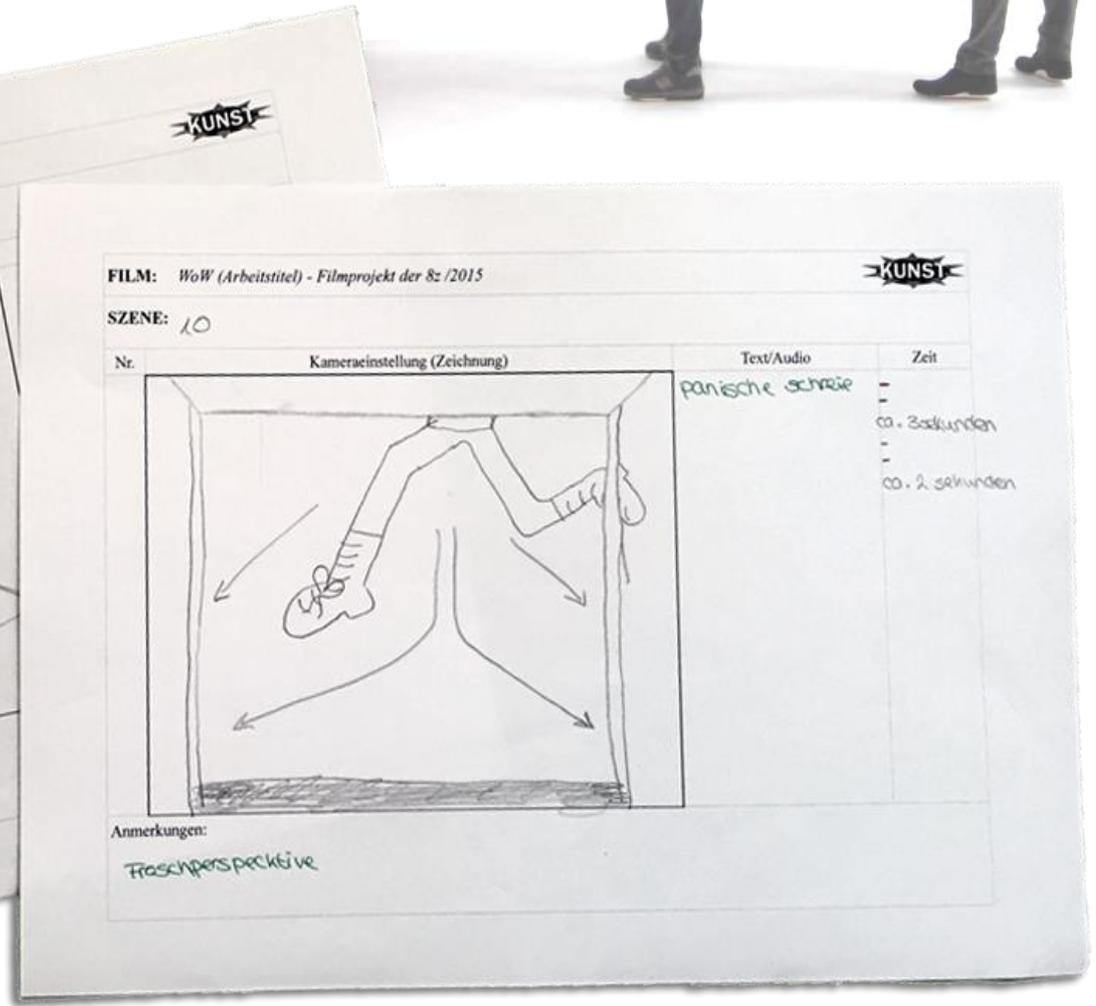
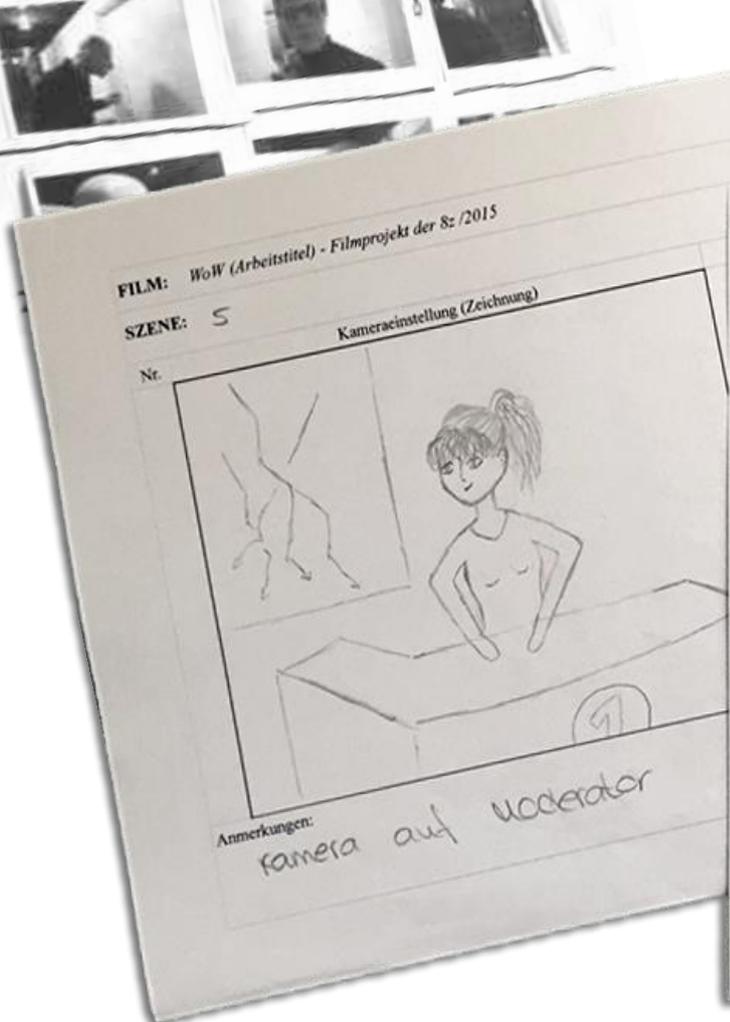
**Filmidee**

(Grundgedanke)



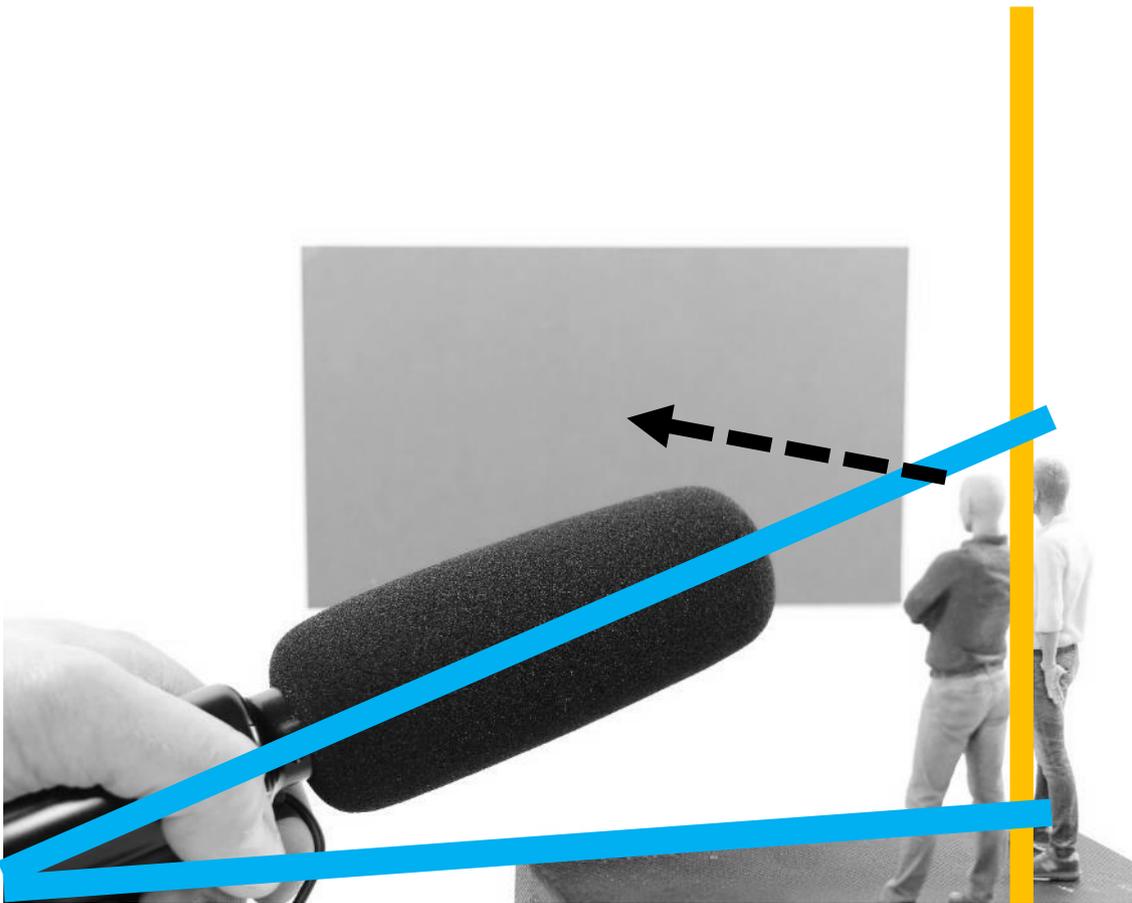
# Storyboard

Das Storyboard übersetzt das Drehbuch in Skizzen, liefert die grafische Vorarbeit und visuelle Orientierung für die Produktion.



# Produktion

# Bildkomposition



Als **Cadrage** bezeichnet man die Wahl des Bildausschnitts und die Platzierung von Personen und Objekten im filmischen Raum. Vergleichbar mit der Komposition von Gemälden sind Anordnungen in Vordergrund, Mittelgrund und Hintergrund, sowie Farb- und Formkontraste und andere Bildmittel zu beachten.

**Mise en Scène** beinhaltet das komplette Bildarrangement. Der „Bewegungsraum“ und der „Blickraum“ spielen eine große Rolle, da sie auf Anschlusseinstellungen verweisen.

# Einstellungsgrößen



## 1. SUPERTOTALE (Panorama)

Die weite Einstellung zeigt die Landschaft ohne Hervorhebung von Details oder Menschen.

Man erhält eine Orientierung über Lage und Grundstimmung.



## 2. TOTALE (Long shot)

Bei dieser Einstellung wird die gesamte Szenerie im Bild erfasst. Der Mensch ist Teil des Raumes. Man erhält einen Überblick und einen Ausblick auf anknüpfende Handlungen.

# Einstellungsgrößen



## 3. HALBTOTALE (Medium long shot)

Die Personen werden innerhalb der Umgebung ganz dargestellt und ziehen die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich.



## 4. AMERIKANISCH (Knee shot)

Hier werden die Personen von den Knien bis zum Kopf gezeigt. Die Gestik, etwa der Griff des Cowboys zum Colt, ist gut erkennbar.

# Einstellungsgrößen



## 5. HALBNAH (Medium shot)

Bei der Halbnahen werden die Personen vom Kopf bis zur Hüfte gezeigt.

Mimik und Gestik sind gut sichtbar, die Umgebung verliert an Bedeutung.



## 6. NAH (Medium close up)

In der Naheinstellung werden die Figuren bis etwa zur Mitte des Oberkörpers abgebildet und rücken in den Mittelpunkt.

Die nahe Einstellung wird häufig bei Dialogszenen verwendet.

# Einstellungsgrößen



## **7. GROSS (Close up)**

In der Großaufnahme füllt der Kopf oder das Objekt das Bild voll aus. Mimik und Emotionen werden sehr deutlich.



## **8. DETAIL (Big close up)**

Bei der Detailaufnahme wird der Blick auf einen sehr kleinen Ausschnitt gelenkt. Diese Einstellung hat eine hohe Suggestivkraft.

# Kameraperspektiven

## Normalsicht



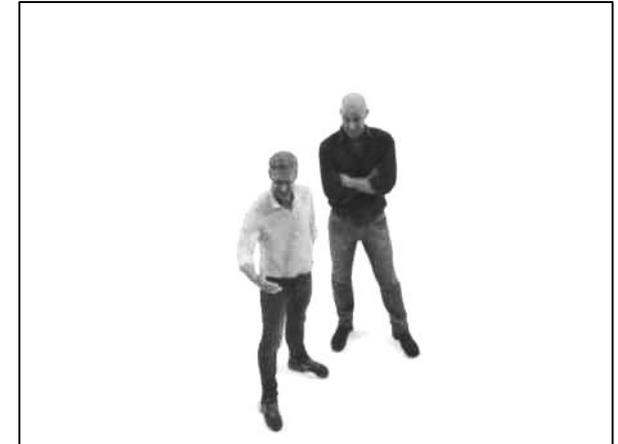
Die Standardposition befindet sich auf Augenhöhe.

## Untersicht



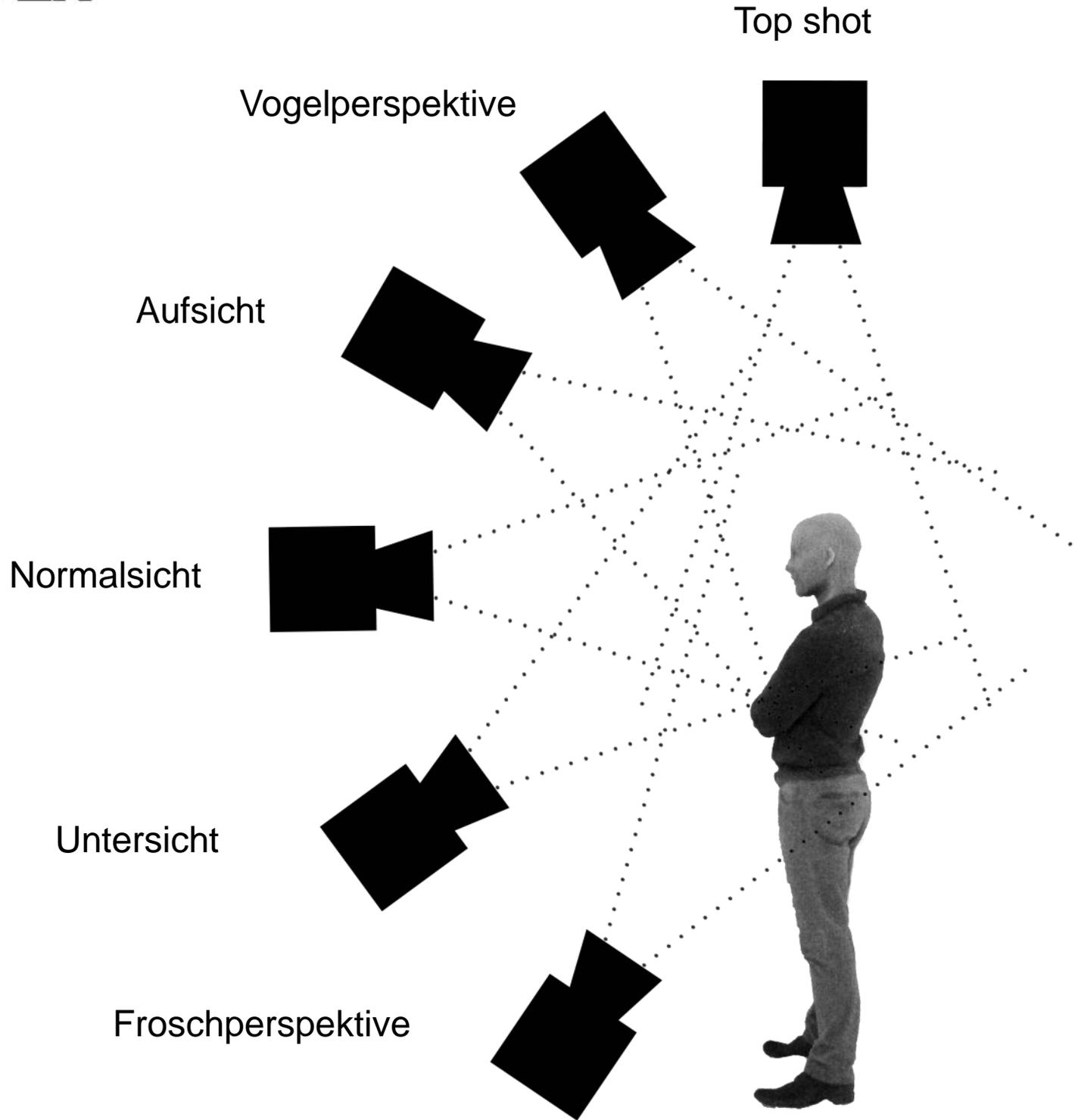
Die Untersicht vermittelt Dominanz.

## Aufsicht

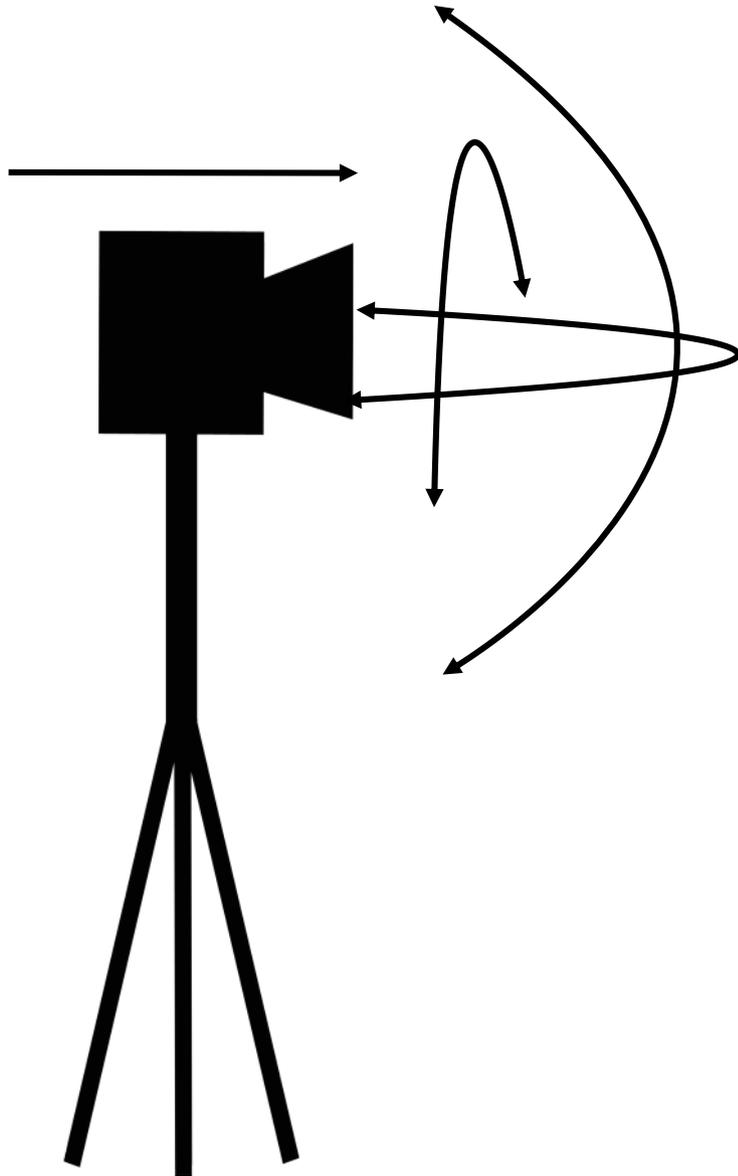


Durch eine leicht überhöhte Position wirken die Personen erniedrigt oder einsam.

# Kameraperspektiven



# Kamerabewegungen



## Kameraschwenk

Der Kameraschwenk stellt innerhalb einer Einstellung die räumliche Beziehung zwischen Personen oder Objekten her und dient so der räumlichen Orientierung. Man unterscheidet zwischen Horizontalschwenk (Schwenken), Vertikalschwenk (Neigen) und Rollen.

## Kamerafahrt

Bei der Kamerafahrt wird die Kamera von einem Ort zum anderen bewegt. Häufig kommen Vorwärts-, Rückwärts- und Parallelfahrt vor, und es kommen technische Hilfsmittel zum Einsatz (Dolly, Kran, Seil,...).

## Zoom

Beim Zoom ändert die Kamera nicht den Standpunkt, sondern die Einstellungsgrößen.

## Entfesselte Kamera

Das Filmen mit der Handkamera ist bei dynamischen Aufnahmen angebracht. Der Zuschauer ist mittendrin im Geschehen oder versetzt sich in die Lage eines Darstellers („subjektive Kamera“).

# Licht- gestaltung

**Richtung**

Vorder-, Seiten-, Streif-, Gegenlicht,  
von unten, von oben

**Intensität**

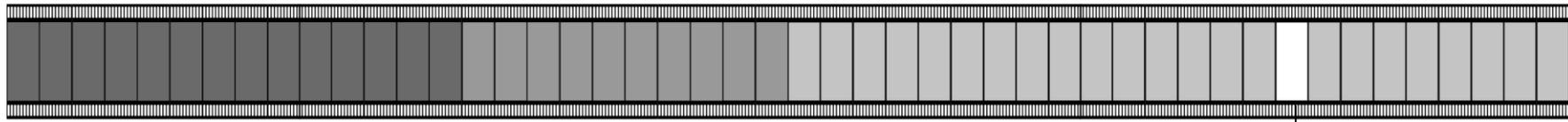
Low-Key, Normal, High-Key

**Farbe**

SW, warm, kalt, ...



# Postproduktion



**Frame**

(ein Einzelbild, 24 pro Sek.)

**Einstellung**

(mehrere Frames zwischen zwei Schnitten)

**Szene**

(mehrere Einstellungen, ein Handlungsort)

**Sequenz**

(mehrere Szenen, inhaltlich ein Kapitel)

## Elemente der Montage



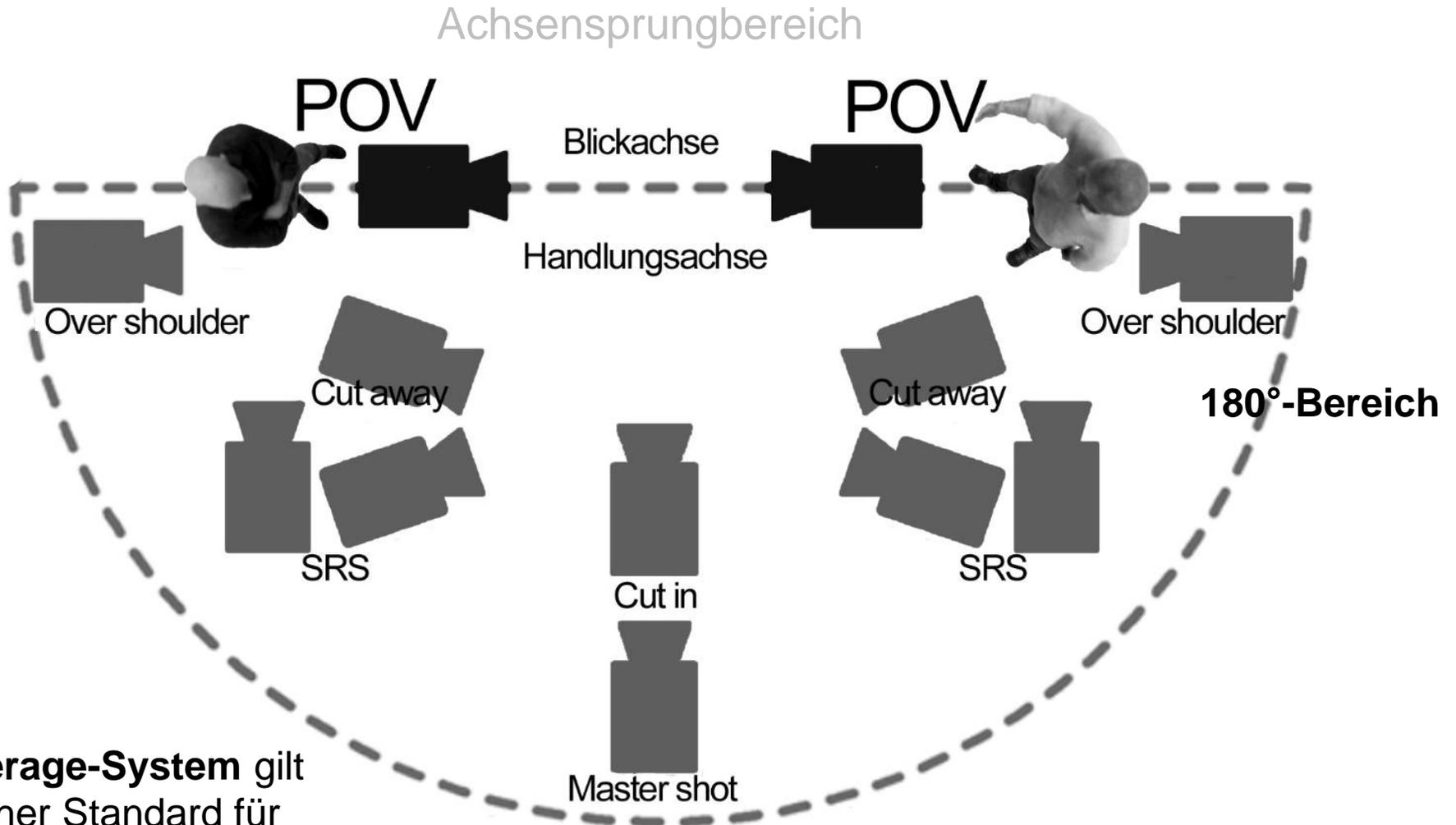
# Montage

**Harter Schnitt**  
**Überblende**  
**Auf- und Abblende**  
**Wischblende**  
**Trickblende**

...



# Kontinuitätsprinzip



Das **Coverage-System** gilt als einfacher Standard für die filmische Auflösung einer Interaktion.

POV= Point of view  
SRS= Shot / Reverse shot

# Montage

**Plansequenz:** ohne Schnitt

**Zwischenschnitt:** Unterbrechung einer langen Einstellung

**Parallelmontage:** Wechselschnitt, Konstruktion von Synchronizität der Ereignisse

**Schuss-Gegenschuss:** wechselnde Sicht auf Personen, z.B. bei Dialogsituationen

**Split Screen:** Aufteilung des Bildschirms

**Match-Cut:** Schnitt in einen Bewegungsablauf, Bewegungsanschluss im Folgebild

**Jump-Cut:** sprunghafter Schnitt bei gleicher Einstellung (Diskonuität)

**Ransprung** (Cut in/Cut out):  
größere/kleinere Einstellung ohne Positionsveränderung

**Konstruktivistische Montage:**

ausschnitthafte Folge von Einstellungen,  
Konstruktion eines Sinnzusammenhangs

**Zeitsprung** (Ellipse):

Weglassen von Unnötigem

...



# Montage

The screenshot shows the MAGIX FilmKomplett software interface. The main preview window displays the 'BILDLÄUFER' logo over a background of film strips. The interface includes a menu bar, a toolbar, a timeline with four tracks (video, audio, and two other tracks), and a file browser on the right side showing a folder structure and a list of files.

**File Browser Content:**

Name	Typ	Größe	Geändert am	Aufgenommen am
...und Action!	Ordner			
2016-01-09	Ordner			
2016-01-22	Ordner			
2016-01-23	Ordner			
Audio	Ordner			
AudioTemp	Ordner			
Bildläufer Logo	Ordner			
Neuer Ordner	Ordner			
Beleuchtung	.m2ts	8,822,784	25.10.2015 17:09:26	
Beleuchtung	.MVP	166,492	25.10.2015 17:09:33	
Bildläufer	.m2ts	117,792,768	24.01.2016 01:25:26	
Bildläufer	.psd	2,598,760	09.01.2016 17:53:06	
Bildläuferlogo	.png	72,102	05.01.2016 19:16:53	
BL	.png	62,835	05.01.2016 19:20:07	
Drehbuch	.m2ts	7,790,992	24.10.2015 15:47:38	
Drehbuch	.MVP	146,478	24.10.2015 15:47:56	
Einstellungsgrößen	.m2ts	2,740,224	24.10.2015 15:12:57	
Einstellungsgrößen	.MVP	158,104	24.10.2015 15:23:31	
f1	.jpg	1,703,912	24.10.2015 00:38:49	20.10.2015 15:15:59
f2	.jpg	1,658,278	24.10.2015 00:48:38	20.10.2015 15:15:59
f3	.jpg	1,591,516	24.10.2015 00:51:05	20.10.2015 15:15:59
Filmidee	.m2ts	5,025,792	24.10.2015 14:57:56	
Filmidee	.MVP	154,072	24.10.2015 15:01:56	
FilmKomplett	.MVP	910,852	24.01.2016 01:25:54	
Filmtechnik 2	.m2ts	9,596,928	24.10.2015 14:45:37	
Filmtechnik 2	.MVP	147,390	24.10.2015 14:45:43	
Filmtechnik	.m2ts	27,740,160	24.10.2015 14:30:35	
Filmtechnik	.MVP	238,716	24.10.2015 14:32:11	
Flash	.psd	117,253,668	24.10.2015 00:51:10	
IMG_0669	.jpg	913,871	20.10.2015 21:51:35	20.10.2015 15:27:09
IMG_0670	.jpg	402,810	20.10.2015 21:51:30	20.10.2015 17:32:17
IMG_0671	.ipq	423,169	20.10.2015 21:51:18	20.10.2015 17:32:27

# Sound Design

**Atmo:** atmosphärische, diffuse Grundgeräusche

**Sprache:** Monolog, Dialog, Erzähler, Voice-Over, Off, ...

**Geräusche:** konkrete Geräusche, Tonquelle im Bild oder Off-Ton

**Musik:** Musik im Film oder Filmmusik

