

Skript

BEWEGUNG

Als zeitbasiertes Medium dient dem Film die Bewegung als eines der wichtigsten Werkzeuge um Geschichten zu erzählen. Dabei kann man zunächst unterscheiden zwischen:

Bewegung im Bild und Bewegung der Kamera

Beide stehen immer in Wechselbeziehung zueinander, auch wenn nur in einem der beiden Bewegung vorkommt. Selbst wenn absolut keine Bewegung erkennbar ist, so ist dennoch durch das Bildrauschen und vor allem über den Ton die Zeitkomponente immer noch evident.

Bewegung im Bild und Blocking

Die Bewegung im Bild kommt meist zuerst, egal ob in der Planung oder spontan. Erst nachdem klar ist, was sich bewegt, entscheiden sich Kamera und Regie, wie und ob sich die Kamera bewegt.

Die gängigste Bewegung ist die der Schauspieler. Wo die Schauspieler stehen, wohin sie sich bewegen, wie sie interagieren, und somit mit der Umgebung den Bildaufbau verändern, das alles fasst man zusammen als **Blocking**. „Gutes“ Blocking macht eine langweilige Konversation spannend und unterstützt den Subtext. Während dem Blocking kann oder soll bereits die Kameraposition berücksichtigt werden.

Bewegung der Kamera

Film lebt von Bewegung – im wahrsten Sinne. Der Filmtheoretiker Béla Balázs erkannte recht früh, dass die Kamera das Auge des Zuschauers förmlich mit sich nimmt. Das macht die Bewegung der Kamera zu einem mächtigen Storytelling-Werkzeug. Nun, da wir wissen, was wir filmen, kommt die Kamerabewegung ins Spiel. Welche Bewegung man einsetzt, hängt auch davon ab, was die Absicht hinter der Bewegung ist:

Die Kamera führt den Blick des Zusehers im Geschehen, (wie sollen wir es erleben)

Die Kamera mimt den Zustand der gezeigten Personen (wie soll es die dargestellte Person erleben)

Die Kamera zeigt uns die Welt aus der Sicht einer Figur oder eines Objekts (POV)

Im Folgenden werden nun gängige Kamerabewegungen aufgezeigt

Handkamera / Handheld

Die einfachste und wohl schnellste Möglichkeit, die Kamera zu bewegen ist es, die Handkamera „von Hand“ und ohne Hilfsmittel auf das Motiv zu richten. Dabei entsteht ein meist wackeliges Bild, was auf uns Organisch wirkt und ein immersives („als wäre man dabei“) Erleben der Szene begünstigt.

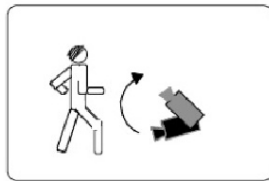
Solange man keinen Schritt macht, ist das Wackeln nicht so schlimm. Im Gehen sieht man jeden einzelnen Schritt, im Laufen wackelt die Kamera dann unkontrolliert hin und her.



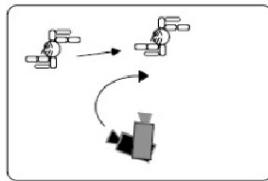
In jedem Fall kann dieses Wackeln bewusst eingesetzt werden, zum Beispiel bei sehr hektischen Szenen. Selbst wenn das Motiv oft nicht richtig eingefangen ist, kann man kurze Schnipsel daraus gut verwenden.

Ist alles per Handkamera gefilmt, wirkt die Einstellung wie ein Dokumentar- oder Amateurfilm. Filme wie The Blair Witch Project oder REC, aber auch viele Action-Szenen machen sich dem zunutze, um dem Gezeigten zusätzliche Authentizität zu verleihen.

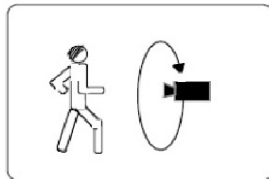
Bewegung der Kamera um die eigene Achse



Vertikalschwenk
TILT



Horizontalschwenk
PAN



Rollen
ROLL

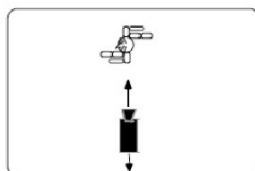
Die Kamera befindet sich auf einem fixen Punkt, meist einem Stativ, und schwenkt von unten nach oben oder links nach rechts. Diese Bewegung sollte möglichst flüssig sein, was eher nur hochwertige Stative schaffen.

Der Horizontalschwenk (Pan) simuliert dieselbe Bewegung, die man macht, wenn man sich umblickt (also den Kopf von links nach rechts dreht). Sie kann langsam über eine Landschaft gleiten aber auch sehr schnell bei einer plötzlichen Gefahr passieren. Beim Vertikalschwenk (Tilt) schaut man, von oben nach unten – etwa wenn man eine Person „von unten bis

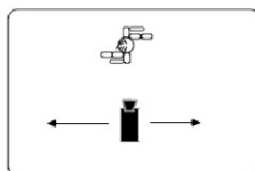
oben“ mustert, oder auf ein großes Gebäude blickt. Bei langsamen Schwenks werden Gefühle vertieft, bei schnellen wird Stress erzeugt. Sehr schnelle Schwenks nennt man „Reiß-Schwenks“. Rollen, also ein Drehen um die eigene Achse ist etwas, das uns kaum möglich ist und erzeugt ein Schwindelgefühl.

Achtung: Einen Cut mitten im Schwenk sollte man vermeiden! Der Schwenk sollte wieder zu einem Halt kommen. Daher sollte von vornherein klar sein, wie schnell der Schwenk im finalen Film sein soll.

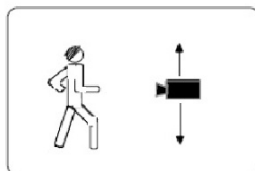
Bewegung der Kamera selbst



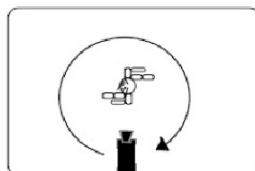
Ran- oder Rückfahrt
DOLLY Back / Forth



Seit-Parallelfahrt
TRUCK



Aufzug
BOOM



Umkreisung
ORBIT

Es folgen die Kamerafahrten, also Bewegungen der Kamera durch den Raum. Diese sind spannender anzusehen, geben dem Zuseher ein verstärktes Raumgefühl und sind leider auch schwieriger zu bewerkstelligen. Auch geben sie uns die Möglichkeit, Geschwindigkeiten besser einzuschätzen. Eine Ranfahrt erzeugt Spannung, wenn sie langsam - oder Stress, wenn sie schnell passiert.

Eine Parallelfahrt kann sehr gut Tempo vermitteln und zeigt durch die Verschiebung der Fluchtlinien eine interessante Ansicht.

Vor Allem eine langsame Ranfahrt ist sehr beliebt, weil sie fast unsichtbar ist und im Subtext kommuniziert: „Schau genauer hin, jetzt wird's interessant!“



Je schneller diese Fahrt ist, desto rasanter bahnt sich ein besonderer Moment an. Eine Rückfahrt verleiht das Gefühl einer wachsenden Distanz. Zum Beispiel zu einer vom Protagonisten geliebten Person.

Mit derselben Bewegung kann auch eine Person verfolgt werden. Diese Fahrt nennt man Verfolger / Tracking shot: Dort verfolgt die Kamera das Geschehen, entweder von Vorne oder Hinten, schaut zum Beispiel einer Person über die Schulter, während diese sich nach vorne bewegt. Auch wenn es keine Point of View-Aufnahme ist, sind wir mitten im Geschehen.

Eine der Seutfahrt nutzt man eher, wenn man eine Person begleitet, die sich gerade bewegt. Bei eher unbeweglichen Motiven wie bei einem Gespräch, kann sie eine plötzliche Wende im Gespräch aufzeigen.



Bei der Parallelfahrt macht die Kamera dieselbe Bewegung, allerdings hält sie das Motiv im Frame (ein Seutfahrt-Verfolger quasi). Solche Fahrten sind um einiges schöner als Schwenks, da die Perspektive verstärkt wird. Dazu sollte es aber auch im Raum verteilte Objekte geben.



Ein Aufzug wird gern für einen Establishing-shot verwendet, der bei der Totale einer Person endet.

Eine Umkreisung ist eine gute Möglichkeit, einen wichtigen Moment oder einen Plot Twist zu markieren, etwa wenn unser Protagonist von Feinden umzingelt wird oder es endlich zum ersten Kuss mit seinem/ihrer Schwarm kommt.

Die Kombination beider Bewegungen



Ob Bewegung im Bild oder Bewegung des Bildes, beides muss zusammenpassen. Weder solltet ihr langweilige, flache, Bilder ohne Bewegung erzeugen, noch solltet ihr es mit der Bewegung übertreiben.

Ein Beispiel: Unser Protagonist bleibt abrupt mit dem Auto stehen. Die Kamera könnte dabei mitschwenken oder mitfahren, das plötzliche Stehenbleiben funktioniert aber besser, wenn die Kamera sich kaum bewegt, das Auto in das Bild reinfährt und dann abbremst. Vor allem kann man im Gegensatz zum Mitschwenken so auch vorher zeigen, wo er stehenbleibt.

Hilfsmittel

Das einfachste Hilfsmittel ist das Stativ. Möchte man eine ruhige Stimmung vermitteln ist ein Stativ wohl das beste Werkzeug dazu. Am schnellsten kann natürlich von Hand gefilmt werden. Damit wackelt die Kamera immer ein wenig, was dem Ganzen eine organische, immersive Stimmung verleiht.



Ein gutes Hilfsmittel für lange Drehs und schwere Kameras ist das Schulterstativ oder Shoulder Rig: Es verlagert einen Großteil des Schwerpunkts auf die Schultern. Schultern sind stabiler als Hände. Die Hände können sich dann mehr auf die Kameraführung als aufs Halten konzentrieren. Im Professionellen Film ist das ein durchaus beliebtes Setup. Für schnelle Bewegungen von einem Standpunkt aus ist das Schulterstativ ideal.

Spätestens aber wenn man ein paar Schritte geht, also bei längerer Bewegung in eine Richtung, wird das Gewackel meist zu viel. Hier helfen ein ganzes Arsenal von Geräten, die die Bewegung ruhiger und flüssiger gestalten:

Die Steadicam war lange die beste Möglichkeit, komplexe Fahrten durchzuführen. Mittlerweile gibt es vor allem für kleine Kameras ein Upgrade dafür: Glidecams. Diese besitzen 3 Motoren für alle 3 Achsen, die Verwackelungen ausgleichen. So wie bei der Steadicam muss aber auch hier die Kamera ausbalanciert werden, was ein wenig Zeit in Anspruch nimmt.



Mit einer Glidecam sind sehr flüssige und unverwackelte Bewegungen möglich! Für längere Drehs braucht man einen sehr starken Rücken. Darum gibt es oft eigene „Steadycam (oder Glidecam-)Operators“.

Noch zu erwähnen wären hier Dollys, die auf 4 Gummirädern oder Schienen fahren, Kräne, oder für maximale Freiheit, aber lautem Surren: Drohnen.

