



## I. EINFÜHRUNG: Visuelle Autoren

In den Anfängen des Films stand der sogenannte **Filmfotograf** allein hinter einem eckigen Kasten und drehte wie ein Leierkastenspieler an der Handkurbel. Auch wenn diese Arbeit bis heute den Begriff der **Dreharbeiten** prägt, hat sich seine Tätigkeit nicht nur vom Namen her gewandelt. Dem **Kameramann** stehen mittlerweile neben der **analogen** auch die **digitale Aufnahmetechnik** und zudem ein ganzer Mitarbeiterstab zur Verfügung. Gemeinsam mit **Schwenkern**, **Beleuchtern**, **Lichttechnikern** und vielen Assistenten bebildert er das **Drehbuch**.

Ein Kameramann ist im Grunde der visuelle Autor der Geschichte. In enger Abstimmung mit dem **Regisseur** trifft er kreative Entscheidungen, um das Bildgeschehen lebendig, glaubhaft und stoffgerecht mit der **Filmkamera** zu bannen. Er sieht seine Umgebung mit einem anderen, oftmals genaueren Blick und setzt **Schauspieler** wortwörtlich ins rechte Licht.

### ! rote Begriffsauszeichnung

Alle markierten Begriffe können in unserem Online-Glossar auf [www.vierundzwanzig.de/glossar](http://www.vierundzwanzig.de/glossar) aufgerufen werden. Dort sind Erklärungen und weitere Informationen zu finden.

## II. WISSEN: Schattenspiele und bewegte Bilder

### II.1 Filmische Gestaltung hinter der Kamera

Mit einer Kamera belichtet man Fotografien auf einem **perforierten** Film, der aus **Zelluloid** besteht. Das Wirkungsprinzip ist einem **Daumenkino** vergleichbar: Weil das menschliche Auge **Sequenzen** von mehr als 20 Einzelbildern pro Sekunde als fließende Bewegung interpretiert, spricht man von Film.

Die Gestaltungselemente des Films sind in vielen Fällen denen der Fotografie sehr ähnlich. So lassen sich z.B. **Einstellungsgrößen** für die Kamera bestimmen. Die Bezeichnungen sind Richtwerte, um die Verständigung innerhalb des **Filmteams** zu erleichtern. Wichtig ist die Relation zum Hauptmotiv: Eine **TOTALE**, die als



LISSIUND DERWILDEKAISER, Szenenbild: © 2007 Constantin Film

,Establishing Shot' häufig dazu dient, den Zuschauer in eine Szene einzuführen, zeigt die Person bzw. das zentrale Objekt in der Gesamtheit und vermittelt räumliche Orientierung. Alle weiteren **Kameraeinstellungen** leiten sich von dieser Vorgabe ab.

Die **PANORAMAEINSTELLUNG** soll vor allem Übersicht herstellen, sie zeigt deshalb oft Landschaften oder eine urbane Skyline. Die Einstellung zwischen **Nah** und **Halbnah** – nach ihrer häufigen Verwendung in US-Western auch **AMERIKANISCH** genannt – filmt eine Person bis unterhalb ihrer Hüften. Mittels **Kamerafahrt** oder **Zoom**, das heißt einer Veränderung der **Objektivbrennweite**, ist es möglich, die Einstellungen stufenlos zu modifizieren.

Um einen Sachverhalt auch bildlich aus mehreren Blickwinkeln darzustellen, stehen dem Kameramann verschiedene **Kameraperspektiven** zur Verfügung.

Meistens wird in Augenhöhe, das heißt aus der **normalen Sicht** einer stehenden oder sitzenden Person, gefilmt. Um den Eindruck von Kraft, Größe und Ehrfurcht zu erwecken, wählt man die **Froschperspektive** von unten. Aus einer höheren Position, der **Vogelperspektive**, vermittelt der Kamerablick zwar Übersicht, zugleich aber auch Überlegenheit, da der Zuschauer durch die Kamera auf den Darsteller herabblickt.



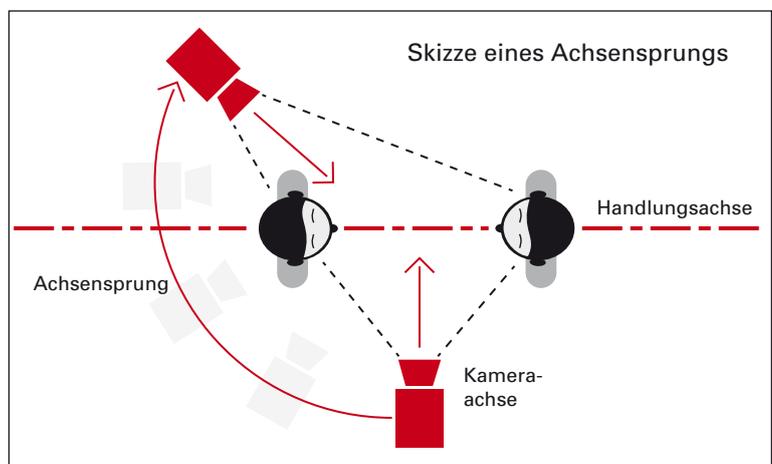
Jürgen Vogel in: DIE WELLE, Foto: © 2008 Constantin Film

Die bisherigen Gestaltungselemente bezogen sich vor allem auf das **Kamerabild**, dessen Rahmen wie bei einer Fotografie an die Grenzen des **Kameraobjektivs** gebunden ist. Film lebt jedoch gerade von Bewegung! Der Zuschauer, der die dargestellte Bildfolge als **Kamerabewegung** nachvollzieht, wird somit in das Geschehen integriert.

- Im **Stand** nimmt die Kamera ein Motiv unverändert aus einer Perspektive wahr.
- Der horizontale **Schwenk**, die üblichste der Grundbewegungen, ist mit dem Hin- und Herbewegen eines Kopfes vergleichbar. Mit jedem Schwenk verändert sich der Bildausschnitt, den die Kamera zeigt. Nach dem gleichen Prinzip bewegt sich die Kamera beim **Neigen**, wenn der gezeigte Bildausschnitt auf der **vertikalen Achse** variiert wird.
- Die Kamerafahrt ist sinngemäß eine Bewegung mit dem ganzen Körper. Da sie den Eindruck erwecken kann, man fahre in einem Wagen, existieren demzufolge mehrere Fahrtentypen wie **Zu-** oder **Rückfahrt**, **Parallelfahrt**, **Aufzugsfahrt** oder **Kamerakreisfahrt**.

Nicht nur die Kamera selbst, auch die gefilmten Objekte oder Personen können sich bewegen. Sie tun dies entweder vom Zuschauer weg ins Bild hinein, auf den Zuschauer und die **Kameralinse** zu oder parallel zum Bildrand. Diese lokalen Veränderungen werden als Bewegungen auf **Bildachsen** beschrieben: Der Blick durch die Kamera verläuft entlang der sog. **Kameraachse**, die Handlung spielt sich auf der **Handlungsachse** ab.

Besonders deutlich wird das Verhältnis von Kamera- und Handlungsachse, wenn beide auf einer Achse liegen und ein Schauspieler dem Publikum unmittelbar in die Augen blickt. In Gesprächssituationen ist die Kamera allerdings meistens so aufgebaut, dass sie sich senkrecht zur Handlungsachse befindet und der Zuschauer die Sprechenden deutlich als links bzw. rechts im Bild befindlich identifizieren kann. Wechselt die Kamera – z.B. um einen Dialog als Schuss-Gegenschuss aufzunehmen – in dieser Situation ihren Standort, indem sie die Handlungsachse kreuzt, spricht man vom sog. **Achsenprung**.

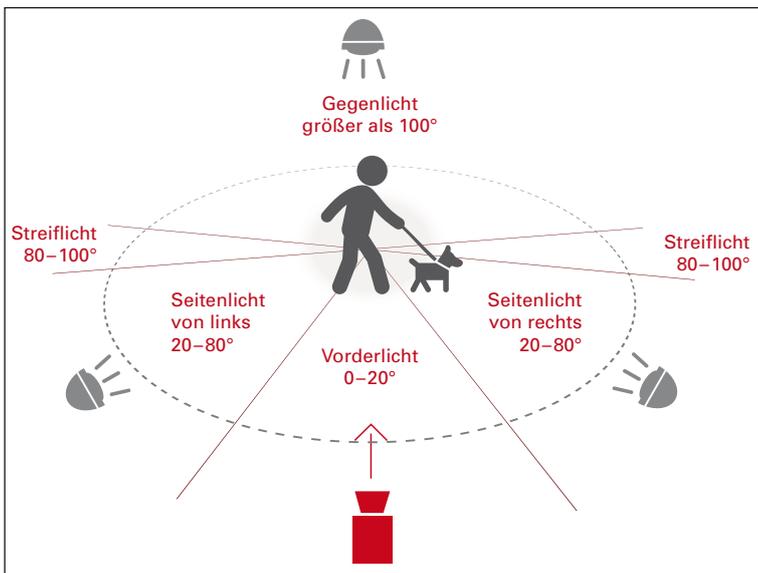


Skizze eines Achsensprungs, © 2014 Deutsche Filmakademie e.V.

## II.2 Lichtgestaltung – Die Kunst des schönen Scheins

Wo Licht ist, da ist auch Schatten, heißt es sprichwörtlich nach Johann Wolfgang von Goethe. Für den Film gilt das umso eindringlicher: Schatten erzählen von Licht und ohne Licht wären Farben, Formen, Räume und Menschen überhaupt nicht sichtbar. Licht ist deshalb das zentrale Element beim Drehen, es schafft Stimmungen und Atmosphäre – nicht ohne Grund wurden Kinos früher als Lichtspieltheater bezeichnet. Die Art und Weise, wie es eingesetzt wird, ist abhängig vom jeweiligen **Filmgenre** und den individuellen Fähigkeiten des **Kamerateams**.

Grundsätzlich stehen beim Drehen zwei **Lichtkategorien** zur Verfügung, die sich in ihrer Farbtemperatur unterscheiden: **Tageslicht**, also natürliches Licht, hat je nach Sonnenstand und Bewölkungsdichte mehr bläuliche Anteile, während **Kunstlicht** ins Orangerötliche tendiert. Wenn beide Lichtarten parallel auftreten, spricht man von **Mischlicht**.



Skizze eines Achsenprungs, © 2014 Deutsche Filmakademie e.V.

Ähnlich wie bei der Kamerabewegung macht es auch für den **Lichteinfall** einen Unterschied, aus welcher Richtung oder mit welcher Intensität das Licht von der **Kameralinse** eingefangen wird.

**Vorderlicht**, das der Kameraachse folgend auf das Motiv fällt, leuchtet eine Szene hell aus und negiert Schatten, sodass Gesichter und Figuren flach wirken. **Gegenlicht** ist wiederum nur eingeschränkt brauchbar, weil es die Kamera und damit den Zuschauer blendet.

Beleuchtung wird deshalb in der Regel als **Streif-** oder **Seitenlicht** schräg zur Kameraachse gesetzt und durch ergänzende Lichtquellen nivelliert. Man unterscheidet demzufolge **Führungslicht**, was handelnde

Personen direkt ausleuchtet, von **Fülllicht**, welches dunkle Partien erhellt. Sogenannte **Akzentlichter** können darüber hinaus Signifikantes anstrahlen, so z.B. wenn bei einer im Schatten gehaltenen Person punktuell das Gesicht beleuchtet wird, um ihre Mimik zu zeigen.

Abgesehen vom handwerklich korrekten Einsatz der Lichtquellen, sind Kameramann und Beleuchter auch für die erwünschte **Lichtwirkung** der jeweiligen Einstellung verantwortlich. Beim Normalstil werden die Lampen so angeordnet, dass alle Details deutlich zu erkennen sind und der Eindruck einer gleichmäßigen Ausleuchtung entsteht.

Sind Räume oder Personen hingegen nur gedämpft beleuchtet und durch ein generell niedriges Lichtniveau gekennzeichnet, spricht man vom **Low-Key-Stil**, der Licht selektiv verwendet, um Gegensätze nachdrücklich zu kontrastieren und damit den Blick des Zuschauers in dramatischer Form auf das Hauptmotiv zu lenken.

Der **High-Key-Stil** leuchtet eine Szene hell und im Extremfall beinahe transparent aus. Er weist auf einen glücklichen Ausgang des Geschehens und betont Zuversicht, Freude und Optimismus. Diese Form der umfassenden Ausleuchtung darf keinesfalls mit der **Überbelichtung** verwechselt werden.

## III. ANWENDUNG: Filmen und beleuchten

### III.1 Rezeptive Filmbildung

- Die Schüler beschreiben unterschiedlich stark gezoomte Bildausschnitte anhand ausgewählter Fotografien oder Zeichnungen, auf denen mehrere Personen miteinander im Gespräch sind. Sie protokollieren die damit verbundenen Wirkungen und identifizieren verschiedene Bildachsen, die sie mit einem Zollstock dreidimensional veranschaulichen.
- Die Schüler erarbeiten Bedeutungen und Wirkungen des Filmlichts. In diesem Zusammenhang diskutieren sie anhand des 24-Interviews mit dem Kameramann Gernot Roll dessen Behauptung, Licht sei die wichtigste Komponente beim Filmen. Anschließend sollen die in der Tabelle gelisteten Lichtquellen in ihrer atmosphärischen Wirkung beschrieben und mögliche Veränderungen durch modifizierte Orts- und Zeitbedingungen (Neonlicht in einer Einkaufsstraße oder in einem Operationssaal) beschrieben werden.

Lichtquelle	Erzeugte Atmosphäre
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerzenschein</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• warmes Licht, romantisch, beruhigend, gemütlich</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leuchtreklame</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Morgendämmerung</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neonlicht</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonnenuntergang</li> </ul>	

### III.2 Aktive Filmbildung

- Die Schüler fotografieren oder filmen ein bestimmtes Objekt oder eine Person in den verschiedenen Kameraeinstellungen von Detailaufnahme bis Panorama. Anschließend vergleichen sie ihre Ergebnisse und versuchen, stichwortartig wie im angeführten Beispiel die jeweils erzielte dramaturgische Wirkung zu beschreiben.

Einstellungsgrößen	Erzielte Wirkung
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Detailaufnahme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• starkes Gefühl der Intimität; kann positiv assoziiert werden (lachendes Gesicht), aber auch abstoßend wirken (schwitzender Mensch); Blick des Zuschauers auf ein Einzelteil lenkend</li> </ul>

- Die Klasse teilt sich in mehrere Gruppen auf, die zuvor ausgewählte Gebäude, Personen oder Gegenstände z.B. mit einer Handykamera filmen. Die erste Gruppe filmt farbig, die zweite in Schwarz-Weiß – bei Digitalkameras kann zudem beliebig auf Sepia-, Blau-, Rot- und Grünlicht erweitert werden. Anschließend werden die Filme miteinander verglichen. Wie beeinflussen Licht und Farben die Stimmung des Betrachters?

## IV. WEITERFÜHRENDE LITERATUR UND WEBLINKS

- [http://www.vierundzwanzig.de/kamera\\_licht](http://www.vierundzwanzig.de/kamera_licht)  
(Link zum Gewerk auf 24 mit Interviewclips, Filmausschnitten und Hintergrundinformationen)
- [http://www.23bit.net/trojantv/pdf/VA\\_reader\\_kap\\_1und2.pdf](http://www.23bit.net/trojantv/pdf/VA_reader_kap_1und2.pdf)  
(Gut erklärtes, illustriertes Basiswissen zur Videopraxis und zum Einsatz von Licht)
- Ottersbach, Béatrice / Schadt, Thomas (Hrsg.): Kamerabekenntnisse, UVK, 1. Auflage, Konstanz 2008.  
(Sammelband mit Beiträgen deutscher Kameramänner und Kamerafrauen sowie zahlreichen Interviews und Nachfragen zu ihrem Beruf)

## Arbeitsblatt

### AUFGABE I: Visuelle Autoren

- Tausche Dich mit Deinen Mitschülern über Erfahrungen mit Foto-, Video und Filmkameras aus. Bei welchen Gelegenheiten nutzt Du eine Fotokamera, wann filmst Du hingegen? Was gelingt Dir bei der praktischen Umsetzung gut, was fällt Dir schwerer? Beschreibe und begründe Deine filmischen und fotografischen Vorlieben.

### AUFGABE II: Schattenspiele und bewegte Bilder

- Versuche anhand von 24-Filmbeispielen, **Frosch-** und **Vogelperspektiven** zu identifizieren und ihre Anwendung in der jeweiligen **Filmszene** kurz zu begründen.
- Recherchiere die folgenden Beleuchtungsformen im **24-Glossar**, beschreibe ihre Wirkungen und setze sie mit Deinen Mitschülern fotografisch oder mit einfachen filmischen Mitteln, z.B. mit einer Handykamera, am menschlichen Gesicht um. Benutze als bewegliche Lichtquelle eine Taschenlampe und berücksichtige das natürliche Licht.

**Fragestellungen:**

- Welche Beleuchtungsarten lassen sich relativ einfach umsetzen, welche sind aufwendiger?
- Welche anderen Lichtquellen stehen alternativ zur Verfügung?

Lichtquelle	Erzeugte Atmosphäre
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterlicht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• selten und daher ungewohnt, Gruseleffekt</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frontlicht</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standardlicht</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¾-Licht</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gegenlicht</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seitenlicht</li> </ul>	

### AUFGABE III: Filmen und beleuchten

- Schau Dir das 24-Interview mit dem Kameramann Michael Ballhaus an und versuche, gemeinsam mit Deinen Mitschülern eine **Kamerakreisfahrt** zu filmen. Mit welchen alltäglichen Hilfsmitteln kannst Du eine fließende **Kamerabewegung** als **Schwenk** oder **Kamerafahrt** umsetzen?
- Suche Dir ein Gebäude in der Nähe Deiner Wohnung oder auf Deinem täglichen Schulweg und fotografiere bzw. filme es eine Woche lang zu unterschiedlichen Tageszeiten. Dokumentiere die Zeit- und Wetterangaben in einer Tabelle.

**Fragestellungen:**

- Wie verändert sich das Gebäude durch den unterschiedlichen natürlichen Lichteinfall?
- Welche Emotionen werden dadurch Deiner Meinung nach angesprochen?