

# SZENISCHE AUFLÖSUNG

Inszenieren für die Kamera

Heiko Raschke

2. Auflage



# INHALT

Vorwort	10
<b>A DER FLOORPLAN UND SEINE SYMBOLE</b>	<b>15</b>
A1 Die Grundlagen	17
A2 Floorplan – Legende	19
<b>B DIE AUFLÖSUNG ÜBEN</b>	<b>27</b>
B1 Szenenarten	29
B2 Übung 1 – eine personenzentrierte Szene auflösen	32
» Aufgabenstellung	32
» Backstory der Charaktere	32
» Drehbuch zur Übung 1	34
B3 Übung 2 – eine handlungszentrierte Szene auflösen	38
» Aufgabenstellung	38
» Backstory der Charaktere	39
» Drehbuch zur Übung 2	39
» Floorplan der Übung 2	42
<b>C UNSERE WAHRNEHMUNG</b>	<b>47</b>
C1 Immersion – der Film als Übergangserlebnis	49

<b>C2</b>	<b>Kino vs. Fernsehen vs. mobile Endgeräte</b>	51
<b>C3</b>	<b>Mit den Augen des Publikums sehen</b>	55
	» Sakkaden	56
	» Wir sehen, was wir zu sehen erwarten	57
<b>C4</b>	<b>Wahrnehmung sich bewegender Objekte</b>	59
<b>C5</b>	<b>Wahrnehmung von Raumtiefe</b>	61

## **D KAMERAPOSITIONEN** **67**

<b>D1</b>	<b>Die Proxemik</b>	70
	» Einflussfaktoren des räumlichen Verhaltens	71
	» Die vier Distanzkategorien	72
<b>D2</b>	<b>Proxemik der Einstellungsgrößen</b>	74
	» Intime Distanz	75
	» Persönliche Distanz	79
	» Soziale Distanz	81
	» Öffentliche Distanz	83
<b>D3</b>	<b>Möglichkeiten der Distanzveränderung</b>	85
	» Distanzverringern durch Blickkontakt	85
	» Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit	86
	» Barrieren und Fluchtmöglichkeiten	88
	» Kulturelle Normen	89
	» Verletzung von Distanzzonen	91
	» Gestörte oder extreme Distanzwahrnehmung	92
	» Distanzveränderung durch Höhenunterschied	92
<b>D4</b>	<b>Die Wahl des Blickwinkels</b>	94
	» Normale Perspektive	94
	» Untersichtige Perspektive	95
	» Obersichtige Perspektive	96
	» Schräge Perspektive	97
<b>D5</b>	<b>Proxemik sich bewegender Objekte im Bild</b>	98
<b>D6</b>	<b>Irreale Kamerapositionen</b>	102

## **E OBJEKTIVBRENNWEITEN 105**

<b>E1</b>	<b>Kurze Brennweite</b>	107
<b>E2</b>	<b>Lange Brennweite</b>	109
<b>E3</b>	<b>Gefühlter Standpunkt</b>	110
<b>E4</b>	<b>Zoom</b>	111
<b>E5</b>	<b>Vertigo/Zolly</b>	113

## **F KAMERABEWEGUNGEN 115**

<b>F1</b>	<b>Der Schwenk</b>	119
	» Proxemik des Schwenks	120
	» Schwenk als gestalterisches Mittel	120
	» Schwenkgeschwindigkeit	121
	» Schwenks und Brennweiten	122
	» Die rollende Kamera	123
<b>F2</b>	<b>Die Fahrt</b>	124
	» Das Timing einer Fahrt	124
	» Einfluss der Geschwindigkeit	124
	» Fahrtarten und deren Proxemik	125
<b>F3</b>	<b>Mischformen &amp; mehrdimensionale Bewegungen</b>	132
	» Kranfahrt & Drohnenaufnahme	132
	» Handkamera und stabilisierende Systeme	134
	» Der Pivot-Shot	136

## **G DER FILMISCHE RAUM 141**

<b>G1</b>	<b>Räume konstruieren</b>	143
	» Raumkonstruktion durch den Schnitt	143
	» Räume konstruieren durch Tiefenwahrnehmung und Bewegung	144
	» Räume konstruieren mithilfe von Achsen	145

**G2 Räume zerstören** 149

**G3 Bildsprache** 150

## **H DIE DRITTE DIMENSION** 155

**H1 Der technische Einfluss auf die Bildgestaltung** 158

» Aufnahmeregel 158

» Rahmungsregel 162

» Die Bildrate im 3D-Film 163

**H2 Der narrative Einfluss auf die Bildgestaltung** 165

**H3 Neue Erzählebenen** 167

» Deviation 167

» Scheinfenster 168

» Volumen 168

## **I AUF DEM PAPIER INSZENIEREN** 171

**I1 Ein visuelles Konzept festlegen** 173

**I2 Die Arbeit am Drehbuch** 175

» Den Aufbau des Drehbuchs erkennen 178

» Sequenzen definieren 179

» Szenen strukturieren 181

**I3 Eine Szene auflösen** 187

**I4 Storyboard und Artworks** 197

## **J AUFLÖSUNG DER ÜBUNGEN** 201

**J1 Übung 1 – eine personenzentrierte Szene** 203

» Das Motiv 203

» Der komplette Floorplan mit Drehbuchnotizen 204

» Der Szene eine Struktur geben 207

» Positionen für Schauspieler und Kamera festlegen	209
» Die Stimmung verdichten oder entspannen	214
» Shotlist	215
<b>J2 Übung 2 – handlungszentrierte Szene</b>	217
» Die Motive	217
» Der komplette Floorplan mit Drehbuchnotizen	217
» Der Szene eine Struktur geben	222
» Positionen für Schauspieler und Kamera festlegen	224
» Shotlist	235
<b>J3 Weitere Übungen</b>	239
<b>X ANHANG</b>	<b>241</b>
<b>X1 Glossar</b>	242
<b>X2 Gängige Abkürzungen</b>	245
<b>X3 Register</b>	246
<b>X4 Quellen</b>	249
<b>X5 Bildnachweise</b>	252
<b>X6 Werkzeuge der szenischen Auflösung</b>	253

# VORWORT

Liebe Leserinnen und Leser, ich wende mich mit einem großen Dankeschön an Sie. Ihrer Freude an der Arbeit an Filmszenen ist es zu verdanken, dass dieses Buch regelmäßig die Bestsellerlisten bei Amazon erklimmt. Da ist es doch klar, dass ich mich bei Ihnen dafür mit einer umfassend überarbeiteten Auflage revanchieren möchte. Hiermit sage ich Ihnen vielen Dank! Mit so großem Interesse hätte ich niemals gerechnet, als es vor vielen Jahren zu diesem Moment kam:

Weißer Text fließt über die dunkle Leinwand; es wird hell im Saal. Ich sitze noch immer fest im Kinossessel und genieße die Nachwirkungen eines Kinofilmes. Dieses Gefühl – als hätte ich eben ein kleines Abenteuer erlebt, obwohl es nicht real war. Wie schafft es der Film nur, mich so sehr in seinen Bann zu ziehen?

Mit dieser Frage im Kopf begann für mich eine lange Wissensreise, die bis heute anhält. Nach jahrelanger Arbeit an diesem Thema halten Sie nun das Buch in Ihren Händen, welches ich damals selbst gern gelesen hätte – jetzt in aktualisierter Form, denn seit Erscheinen der ersten Auflage ist viel passiert.

Es reicht mir nicht, Ihnen nur das zusammengetragene Wissen zu vermitteln und diese zentrale Frage zu beantworten. Dieses Buch wird Ihnen ein Portfolio an Werkzeugen liefern, mit dessen Hilfe Sie eine Szene effektiv und nah am Zuschauer realisieren können. Welche der vorgestellten Werkzeuge Sie letzten Endes in Ihren persönlichen Werkzeugkasten aufnehmen, bleibt natürlich Ihnen selbst überlassen. Schließlich muss ein Maler nicht zwangsweise mit allen verfügbaren Pinseln malen, nicht wahr? Eine Liste mit den vorgestellten Werkzeugen finden Sie im Anhang auf Seite 253.

Dieses Buch richtet sich an angehende Filmschaffende, die sich die Welt des Filmes gerade erarbeiten, an Regisseure und Kameramänner, die ihren Horizont erweitern möchten, sowie ganz allgemein an Profis vom Fach, die herausfinden wollen, warum eine Szene nicht so beim Zuschauer ankam, wie sie es sich erhofft hatten. Selbst Hobbyfilmer werden in diesem Buch viele Anregungen für eine produktive Arbeit finden. Außerdem werden



auch all jene Schauspieler Antworten erhalten, die sich fragen, warum sich die Kamera ihnen manchmal in den Weg stellen muss.

Essenzielle Fachbegriffe, deren Erläuterung den Lesefluss unterbrechen würden, sind *besonders markiert\** und im Glossar auf Seite 242 genauer erklärt. Die Filmkunst wird heute zudem stark durch englische Fachbegriffe geprägt. Ich werde mich möglichst an die deutschen Begriffe halten und an passender Stelle die englischen Entsprechungen in Klammern erwähnen, wenn diese gebräuchlich sein sollten.

Nach einer Einführung in die verwendeten Symboliken werde ich Ihnen zwei Übungen vorstellen und sie am Ende des Buches auflösen. Ich lege Ihnen sehr ans Herz, diese Übungen auch wirklich auszuführen. Nur so können Sie den größtmöglichen Lerneffekt erzielen, indem Sie Ihre Auflösung zu den Übungen mit meiner vergleichen. Wer weiß, vielleicht entdecken Sie sogar Hinweise auf Ihren eigenen Stil. Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen.

Um einen angenehmen Lesefluss zu gewährleisten, schreibe ich Personenbezeichnungen in nur einer Geschlechtsform. Wenn ich beispielsweise über Regisseure und Kameramänner schreibe, sind selbstverständlich stets auch Regisseurinnen und Kamerafrauen gemeint, und umgekehrt.

In der 2. Auflage wurden umfangreiche Veränderungen am Layout vorgenommen. Beispielsweise sind nun neben den oben genannten Werkzeugen auch kleinere Tipps extra hervorgehoben, damit sie schneller auffindbar sind; noch dazu ist deren Anzahl gewachsen. Die umfangreichste Aktualisierung haben die vorgestellten Methoden zur Arbeit am Drehbuch sowie der Abschnitt über das Erzählen in der dritten Dimension erhalten. Diese verbesserten Methoden wende ich auch entsprechend an den Übungsszenen an, weshalb auch meine Auflösung komplett überarbeitet wurde. Noch dazu wurden viele kleinere Passagen an das aktuelle Geschehen in der Branche und an die neuen technischen Entwicklungen angepasst und kleinere Übungen eingefügt, damit Sie noch besser das Gelernte ausprobieren können.

Während meiner Arbeit an diesem Buch erfuhr ich auf unterschiedlichste Art Unterstützung von Freunden, Verwandten und Kollegen. Ein großes Dankeschön geht auch an den Regisseur Stefan Hoppe für das umfangreiche Feedback zur ersten Auflage. Außerdem bedanke ich mich beim UVK-Verlag für das mir entgegengebrachte Vertrauen und die Umsetzung der ersten Auflage. Hier möchte ich meine Lektorin

Sonja Rothländer besonders dankend erwähnen. Außerdem danke ich dem Herbert von Halem Verlag für die Umsetzung der zweiten Auflage. Großer Dank gebührt auch Feline Akstinat für die Kraft, die sie mir gibt, meinen Weg zu gehen. Auch möchte ich meiner Familie danken. Nicht jeder kann auf so viel Rückendeckung zählen. Ihr seid großartig!

Ihnen wünsche ich viel Spaß beim Lesen und vielleicht sogar einen neuen Blick durch den Sucher Ihrer Kamera.

Heiko Raschke

A

# DER FLOORPLAN UND SEINE SYMBOLE

**A1**

**17**  
Die Grundlagen

**A2**

**19**  
Floorplan – Legende

## **A** Der Floorplan und seine Symbole

Lassen Sie uns gleich mit etwas Praktischem beginnen, bevor wir tief in das Fachwissen eintauchen. In diesem Kapitel stelle ich Ihnen den Floorplan als zentrales Werkzeug für die szenische Auflösung vor. Dabei lernen Sie die in diesem Buch verwendeten Symbole kennen und können diese auch gleich für Ihre eigenen Projekte nutzen.

# A1 DIE GRUNDLAGEN

Na dann öffnen wir mal unseren Werkzeugkasten für die dicke Bohrmaschine unter den in diesem Buch vorgestellten Techniken:

## Werkzeug 1: Der Floorplan

Als Floorplan bezeichnet man eine schematische Darstellung des *Motives\** als Draufsicht. Er ist besonders nützlich, um allen Gewerken schnell und leicht erklären zu können, wie die Szene aufgelöst ist. Deshalb wird umgangssprachlich auch gern mal nach der ‚Auflösung‘ gefragt; gemeint ist damit der Floorplan.

Dieses Werkzeug ist ein beliebtes Mittel, welches bei der szenischen Auflösung vom Regisseur zusammen mit seinem Kameramann erstellt wird – wenn er diese Aufgabe nicht sogar gänzlich in die Hände seines Kameramannes legt. Ein solcher Plan hilft, den Überblick zu behalten und eine Struktur in die Auflösung zu bringen. Ich habe schon so manche Diskussion am Set erlebt, weil sich Regie und Kamera im Vorfeld nicht ausreichend Gedanken über die Auflösung der Szene gemacht hatten. Am Set ist es jedoch meiner Ansicht nach zu spät für solche Diskussionen. Wenn Sie es schaffen, Ihrem Team ohne einen Floorplan alles Nötige zu erklären, können Sie sich natürlich die Zeichenarbeit sparen. Ich mache mir diese Mühe gern, da mir dabei in ruhigen Minuten manchmal auch neue Ideen kommen oder mir Probleme auffallen, auf die ich ohne diese Visualisierung nicht gekommen wäre.

Ein solcher Plan muss nicht zwangsweise maßstabsgetreu sein. Vielmehr soll die Zeichnung dem Betrachter verdeutlichen, wo in etwa Schauspieler und Kamera stehen sollen und was ungefähr im Bild zu sehen sein wird. Ebenso gehören in einen Floorplan neben größeren Möbelstücken auch Fenster und Türen, denn diese sind insbesondere für die Lichtgestaltung wichtig. Manchmal ist es auch hilfreich, die Position von *Spielrequisiten\** (engl.: *props*) einzuzeichnen.

In der Regel reicht eine einfache, zweidimensionale Darstellung aus, um seinem Team alles erklären zu können. Ich habe aber auch schon besonders

## A Der Floorplan und seine Symbole

kreative Floorpläne gesehen, deren Wände und Objekte dreidimensional gezeichnet wurden. Das sieht natürlich besonders gut aus, nimmt allerdings viel Zeit beim Erstellen in Anspruch und kann im schlimmsten Falle die Zeichnung überladen und vom Wesentlichen ablenken.

Grundsätzlich empfehle ich, so wenig wie möglich in einen Floorplan einzuzeichnen, da sonst die Zeichnung besonders bei komplexen Szenen allein durch die Darstellung der Positionen und Bewegungen von Kamera und Schauspiel schnell unübersichtlich werden kann. Weniger ist hier definitiv mehr.

Nicht selten entwickeln Floorplan-Nutzer ganz eigene Symbole und Farben. Solange das Team diese versteht, ist alles in Ordnung. Ich werde Ihnen hier meine Farben und Symboliken erklären, welche ich zum Teil aus dem sehr empfehlenswerten *Master Course* (2004) von Hollywood Camera Work LLC übernommen habe. Diese Firma bietet übrigens neben hochwertigen Lernvideos mittlerweile sogar die App *Shot Designer* für die szenische Auflösung an, falls Sie nicht zeichnen wollen.

Sicherlich werden Sie früher oder später eine eigene Legende nach Ihrem Geschmack entwickeln, Sie dürfen aber natürlich auch mein System übernehmen, wenn Sie möchten. Ich empfehle Ihnen, verschiedene Farben zu verwenden, da sich Pfeile und Symbole oft überlagern und ohne eine farbliche Unterscheidung die Übersicht schnell verloren geht. So könnte beispielsweise ein Floorplan aussehen:

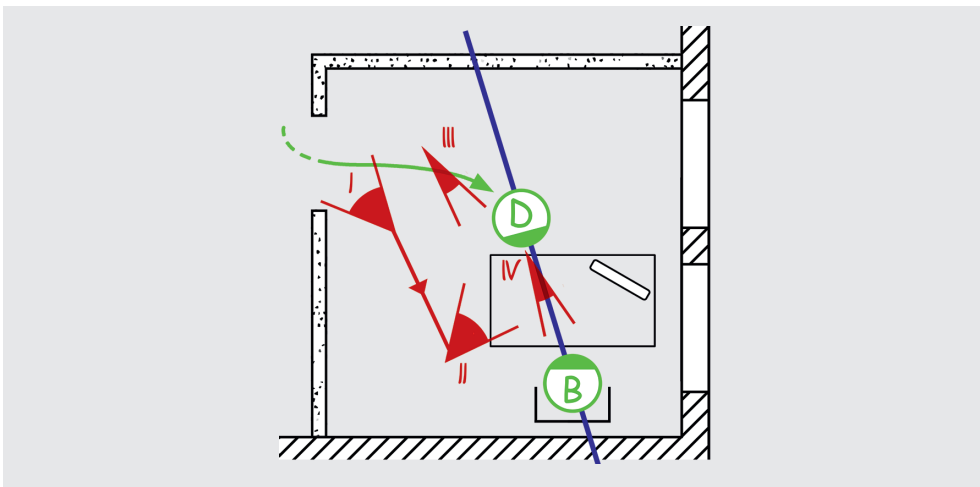


Abb. 1: Beispiel eines Floorplans.