

Zum Beispiel:
„Titanic“:
Rotierender Kame-
rablick auf die
Glaskuppel des
Schiffes

Zum Beispiel:
„Mein Bruder Kain“

Zum Beispiel:
„Titanic“:
Kamerablick über
Roses Körper
hinweg auf ein Floß
dabei dreht sich die
Kamera

Merke!
Jede Kamerabewe-
gung muss sinnvoll
eingesetzt werden,
sie darf niemals
Selbstzweck sein!

Die kritische Be-
trachtung guter
Kinofilme kann uns
oft weitaus mehr
sagen, als alle
Filmschulen zu-
sammen!

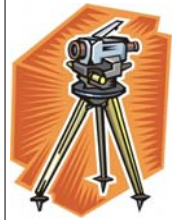
- dies, wenn das Bild markante vertikale Linien enthält. Diese Bilder erzeugen Spannung und erhöhen die Aufmerksamkeit des Zuschauers.
19. **Die Deckenrotation:** Der Blick auf eine bemalte Decke kann sehr statisch und langweilig wirken. Wird die Kamera dabei gedreht, wird der Blick gleich weitaus interessanter. Selbstverständlich kann die Drehung auch mit einem Zoom Out oder Zoom In verbunden werden.
20. **Schwankender Horizont:** Die Kamera kippt abwechselnd nach links und rechts. Dabei stellt sich das Gefühl von Schwindel ein. Diesem Effekt kann sich kein Zuschauer entziehen.
21. **Der Schlaftaumel:** Die Kamera befindet sich genau senkrecht über einer liegenden Person. Nun beginnt sie langsam, sich um die eigene Achse zu drehen. Dabei kann sie auch auf- oder abwärts fahren. Damit kann man wunderbar das Einschlafen oder Bewusstlosigkeit darstellen. Soll die Einstellung in einen Traum überleiten, ist eine langsame Überblende auf den Traum am besten geeignet, bei Bewusstlosigkeit empfiehlt sich eine Ablende.

Die war ein kleiner Ausflug in die verschiedenen Möglichkeiten von Kamerabewegungen und die damit verbundenen Effekte. Selbstverständlich lassen sich manche dieser Bewegungen beliebig mit anderen kombinieren, so mancher wird in der Praxis auch noch andere Bewegungen erproben oder erfinden.

Jedenfalls sollten wir immer daran denken, dass alle diese Effekte niemals Selbstzweck sein dürfen, sondern immer nur sparsam und gezielt eingesetzt werden sollten.

Es wäre ein grober Fehler und würde jedem Film Schaden zufügen, würde man zum Beispiel Kranfahrten nur deswegen einsetzen, weil man soeben einen Kran erstanden hat. Dasselbe gilt für Aufnahmen mit der Steadicam genauso wie für die Anwendung des Zoomobjektivs oder eines Kamerawagens. Die Geschichte der Entwicklung der Kameras und der Objektive hat dies immer wieder gezeigt. Kaum war der Fischaugenvorsatz auf dem Markt, gab es kaum einmal einen Film, bei dem keine Fischaugenaufnahme eingebaut wurde. Dasselbe Problem hatte man bei den verschiedenen Filtern, bei der Gummilinsse, beim Schwebestativ und so weiter. Also immer vorher planen, genau überlegen, was möchte ich mit einer Einstellung aussagen, welche Gefühle möchte ich beim Zuseher wecken, sind diese Gefühle für mein Filmthema angebracht, und so weiter. Meist wird ein einziger, gut gewählter und richtig eingesetzter Effekt mehr bewirken als ein Konglomerat von wüsten Kamerabewegungen in einem ganzen Film.

Wie schon mehrmals betont, kann es von großem Vorteil sein, sich hin und wieder wirklich gute Kinofilme anzusehen und gezielt darauf zu untersuchen, mit welchen Mitteln Profis den Zuseher in Bann schlagen. Sehr viele Tricks, die in Spielfilmen angewendet werden, lassen sich auch wunderbar auf Dokumentarfilmen erfolgreich einsetzen.



Kamerabewegungen 2. Teil

In der letzten Ausgabe haben wir uns mit den verschiedenen Möglichkeiten der Kamerabewegung befasst. In dieser Ausgabe wollen wir versuchen zu zeigen, welche Wirkungen die verschiedenen Kamerabewegungen auf den Zuseher bzw. auf die Filmaussage haben. Viele Anregungen zu diesem Kapitel habe ich in dem Buch „*Crashkurs Filmauflösung*“ von *Jeremy Vineyard* bekommen. Dieses Buch kann ich allen Interessierten sehr empfehlen, es ist erhältlich beim Verlag Zweitausendeins.

1. **Fahrt auf eine Person:** (Auch als PUSH IN bezeichnet) Die Kamera bewegt sich aus der Totalen oder Halbtotalen auf die Person zu. Die Bewegung kann bewusst langsam oder auch sehr schnell ausgeführt werden. Eine langsame Fahrt betont den Gefühlsinhalt der Szene, eine rasche Bewegung kann Spannung oder Komik erzeugen.
2. **Die Überraschungsfahrt:** Die Kamera steht vor einem Hindernis, das die Sicht versperrt. Plötzlich setzt sich die Kamera in Bewegung, umfährt das Hindernis und gibt die Sicht auf das wahre Objekt frei. Wichtig ist dabei, dass der Zuseher nicht weiß, worum es bei der Anfangseinstellung geht. Es entsteht dadurch eine Art „AHA-EFFEKT“
3. **Der Kameraabgang:** Diese Bewegung ist eigentlich genau das Gegenteil von Beispiel 1. Die Kamera befindet sich nah am Geschehen und entfernt sich langsam aus der Szene. (Rückfahrt) Zweck dieser Kamerabewegung ist es, den Zuseher gefühlsmäßig von der Aktion auf der Leinwand abzukoppeln. Wichtig ist dabei, dass bei der Rückwärtsbewegung nichts Neues gezeigt wird.
4. **Erklärende Kamerarückfahrt:** Rein technisch gesehen, unterscheidet sich diese Fahrt nicht von der vorher besprochenen. Aber der Bildinhalt ist ein anderer: Die Fahrt beginnt mit einer Nahaufnahme. Während sich die Kamera nun rückwärts bewegt, werden Details sichtbar, die den Zuseher über den Inhalt der Szene erst aufklären. Auch bei dieser Fahrt können durch unterschiedlich schnelle Bewegung der Kamera verschiedene Emotionen erzeugt werden.

Ausgabe 6
April 2007

Themen in
dieser Ausga-
be:

Kamerabewegung
und ihre Wirkung
auf den Zuseher.

Zum Beispiel:
„Der Pate“ Teil II

Zum Beispiel:
„Zwei Glorreiche
Halunken“
Die Kamera
entdeckt Clint
Eastwood indem
sie über seinen
Gewehrlauf auf
sein Gesicht
zufährt.

Zum Beispiel:
Der Schluss von
„La Strada“

Zum Beispiel:
„Cinema Paradiso“
Die Kamera
entfernt sich aus
dem
ausgebrannten
Kino und zeigt die
Menschenmenge
davor.

Zum Beispiel:
„Die Farbe Des Geldes“
Die Kamera umkreist während des Wettkampfes den Billardtisch.

Zum Beispiel:
„Good Will Hunting“: Die Studenten laufen über den Campus

Zum Beispiel:
„Terminator II“: Der endlose Highway streicht bei gekippter Kamera am Ende des Films vorüber.

Zum Beispiel:
Wyatt Earp in „Tombstone“

Zum Beispiel:
„Vertigo“,
„Der Weiße Hai“,
„Die Maske“,
„Good Fellas“

5. **Die Kreisfahrt:** (Auch 360°-Fahrt) Bei dieser Bewegung umrundet die Kamera die laufende Szene. Die Fahrt ist in der Regel langsam. Durch die Verschiebung der Perspektive und die Bewegung, die sich dabei im Hintergrund abspielt wird eine positive Kraft in die Szene gebracht. Gleichzeitig ein probates Mittel, Übersicht in eine Szene zu bringen.
6. **Die Tiefe Fahrt:** Diese Bewegung ist geeignet bei Szenen, in denen sich Menschen von der Kamera weg bewegen und andere sich auf die Kamera zu bewegen. Die Kamera fährt dabei öfters dicht an Personen vorbei, die dann teilweise die Sicht versperren. Durch diese Kamerabewegung wird die Wahrnehmung der Raumentiefe extrem verstärkt.
7. **Fahrt mit gekippter Kamera:** Hier wird die Kamera während der Fahrt entweder extrem nach oben oder nach unten gekippt. Bei hoch gekippter Kamera wird die Weite und Höhe der Umgebung stark hervorgehoben, bei nach unten gekippter Kamera wird der vorbei rasende Boden intensiv wahrgenommen.
8. **Übergang in die Subjektive:** Diese Bewegung ist eine Art der Kreisfahrt. Die Kamera umkreist eine Person derart, bis sie sich in deren Gesichtsfeld einklinkt und zeigt, wo sie gerade hinblickt. Diese Fahrt ist eine ausgezeichnete Alternative zu einem harten Umschnitt, wenn eine Person aus dem Bild herausblickt.
9. **Strudeleffekt:** Alfred Hitchcock hat in seinem berühmten Film „Vertigo“ diesen Effekt meisterlich eingesetzt, um die Höhenangst von James Stewart zu verdeutlichen. Bei dieser Kamerabewegung kommt es zu Perspektivverschiebungen, bei denen das Objekt in gleich bleibender Größe im Zentrum des Bildes zu bleiben scheint. Dieser Effekt wird erzielt, wenn die Kamera vorwärts fährt und gleichzeitig zurück zoomt oder umgekehrt. Mit diesem Effekt lassen sich Schwindel, Verwirrung oder Ekstase darstellen.
10. **Gedehnte Fahrt:** Die Kamera folgt einer sich entfernenden Person, die sich aber schneller als die Kamera bewegt. Die Person entgleitet quasi dem Betrachter. Dieser Effekt verleiht der Einstellung etwas Endgültiges und lässt sich gut mit einer langsamen Abblende kombinieren.

11. **Gestauchte Fahrt:** Hierbei fährt die Kamera auf eine Person zu, während diese auf die Kamera zugeht. Dadurch bekommt einganz einfaches Geschehen einen dramatischen Unterton. Ein ähnlicher Effekt wird auch dadurch erzielt, indem man das Gesicht der Person durch Kippen der Kamera im Blickfeld behält, während die Person auf die Kamera zu geht.
12. **Die verlorene Fahrt:** Sie beginnt mit einer Rückwärtsbewegung der Kamera, die eine auf sie zukommende Person erfasst. Die Person bewegt sich aber rascher als die Kamera und verschwindet deshalb rechts oder links aus dem Bild. Auch diese Bewegung hat den Charakter von etwas Endgültigem, noch intensiver als die gedehnte Fahrt.
13. **Fahrt aufwärts:** Die Kamera fährt senkrecht nach oben. Diese Fahrt kann dazu benutzt werden, über ein Hindernis (Zaun, Mauer etc.) hinweg zu schauen.
14. **Fahrt abwärts:** Hier sinkt die Kamera senkrecht ab. Meist wird dabei der Blick des Zuschauers auf einen am Boden liegenden Gegenstand geführt. Die Fahrt abwärts ist effektvoller als ein einfacher Schwenk hinunter.
15. **Eröffnungskran:** Diese Kamerabewegung kann effektiv dort eingesetzt werden, wenn eine oder mehrere Personen eine neue Szene betreten. Die Kamera fährt erst einmal mit, bleibt dann stehen und fährt langsam hoch. Dabei wird der Blick auf das gesamte Gelände frei gegeben. Ein neuer Abschnitt in der Geschichte beginnt, der Zuschauer fragt sich, was den oder die Darsteller hier wohl erwarten möge.
16. **Kran aufwärts - Blick abwärts:** Die Kamera wird über eine Person oder ein Objekt hoch gefahren und gleichzeitig nach unten geschwenkt. Am Ende der Bewegung blickt die Kamera in einem dramatischen Blickwinkel von oben herab und macht gleichzeitig sichtbar, was sich am Boden befindet.
17. **Kran abwärts - Blick aufwärts:** Die Bewegung beginnt auf gleicher Höhe mit einem Objekt oder einer Person. Während die Kamera absinkt, wird sie gleichzeitig nach oben gekippt. Dabei entsteht ein extremer, Spannung erzeugender Blickwinkel von unten.
18. **Gekippter Horizont.** Dabei wird die Kamera einfach ein wenig zur Seite gekippt. Besonders effektiv ist

Zum Beispiel:
„Jäger des verlorenen Schatzes“:
Der verwirrte Indiana Jones läuft auf die Kamera zu.

Findet man in sehr vielen Filmen

Zum Beispiel:
„Batman“,
„Desperado“

Zum Beispiel:
„Drei Farben:Blau“

Zum Beispiel:
„Spiel mir das Lied vom Tod“:
Die Kamera fährt am Bahnhof hoch um den Blick auf die Stadt frei zu geben.

Zum Beispiel:
„Matrix“: Die Kamera fährt aufwärts, um zu zeigen, wie tief der Fall des am Wolkenkratzer stehenden Neo ist

Zum Beispiel:
„Jurassic Park“:
Die über dem Käfig des Raptor schwebende Kuh