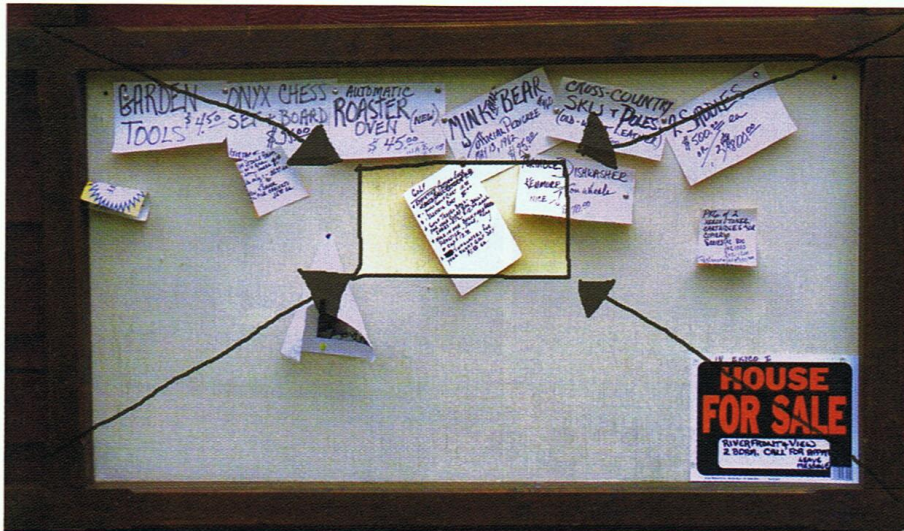


Inszenierung

Die Inszenierung ist die Positionierung der Charaktere in einer Szene und deren Verhältnis zueinander und zur Kamera, während sich die Szene entwickelt. In der Szene können einer oder mehrere Charaktere auftreten, wobei eine oder auch mehrere Kameras im Spiel sind.



Die Skizze bildet ein einfaches Einzoomen ab, um den Zuschauer mit Informationen darüber zu versorgen, was auf dieser Pinnwand zu lesen ist.

Silhouetten

Sowohl bei Realfilmen als auch Animationsfilmen sollten Bewegungen im Storyboard immer als Silhouette dargestellt werden, um den Ablauf und die Wirkung zu verdeutlichen. In diesem Zusammenhang meint Silhouette nicht eine von hinten angestrahlte Figur, sondern vielmehr, dass Volumen und Dynamik der Bewegungen als Umriss klar dargestellt werden. Damit wird vermieden, dass Bewegungen ausgeführt werden, die vor der Kamera nicht wirken, wie zum Beispiel Arme, die frontal vom Körper bewegt werden und von dessen Volumen verdeckt werden, anstelle gleich eine seitliche Kameraeinstellung zu nutzen.



Die Inszenierung jeder einzelnen Szene führt zu spannenden und verständlichen Momenten im Film.

Es gibt zwei Grundprinzipien bei der Inszenierung von Figuren was Anzahl, Größe und Perspektive betrifft. Immer gilt: Je näher sich eine Figur an der Kamera befindet, desto größer ist sie. Je größer sie ist, desto stärker und dominanter wirkt sie. Wenn eine Figur auf die Kamera zuläuft oder sich die Kamera zur Figur hinbewegt, vergrößert sich die Figur und nimmt einen größeren Bildanteil ein (Abbildung oben). Entfernt sich die Figur von der Kamera oder die Kamera von der Figur, wird diese kleiner und scheinbar weniger wichtig für den Zuschauer (Abbildung unten).



Je größer ein Subjekt im Bild ist, desto stärker ist es.



Mit geringerer Größe schwindet auch die Bedeutung eines Subjektes.

Wenn sich eine Figur von der Kamera in einem bestimmten Winkel entfernt, anstatt geradeaus zu gehen, findet eine Größenreduzierung statt, die jedoch nicht so schnell vonstatten geht, als liefe die Person geradeaus. Dasselbe trifft zu, wenn eine Person im Winkel von 45 Grad auf die Kamera zuläuft. Zeichnen Sie am Kopf und an den Füßen Punkte ein, die Sie während der Bewegung verfolgen. Dabei entstehen zwei konvergente Linien, die sich in einem Punkt am Horizont treffen.



Hier legen die Stromleitungen oben in der Einstellung ungefähr den Winkel der Perspektive fest.

Diese Linien definieren die Perspektive einer Szene (das heißt, je weiter entfernt ein Objekt ist, desto kleiner erscheint es). Die Stelle am Horizont, an der sich die beiden Linien treffen, wird als Fluchtpunkt bezeichnet. Dieser ist besonders bei Eisenbahngleisen offensichtlich, die von der Kamera gerade aus zum Horizont führen.



Der Fluchtpunkt, in dem sich die beiden Perspektivlinien in der Ferne treffen.

Der Winkel der Perspektive hat einen großen Einfluss auf den Charakter der Szene. Es ist nicht immer empfehlenswert, Figuren direkt zur Kamera hin oder von ihr weglaufen zu lassen. Generell sollte man nie direkt in die Kamera oder von ihr wegschauen, denn eine Position in einem leichten Winkel wirkt viel stärker. Was die Ästhetik angeht, wirkt eine Handlung immer interessanter, wenn sie leicht außerhalb der Bildmitte stattfindet. Das wird umso wichtiger, wenn zwei oder mehr Figuren in einer Szene interagieren.

4 Die Regeln der Filmproduktion

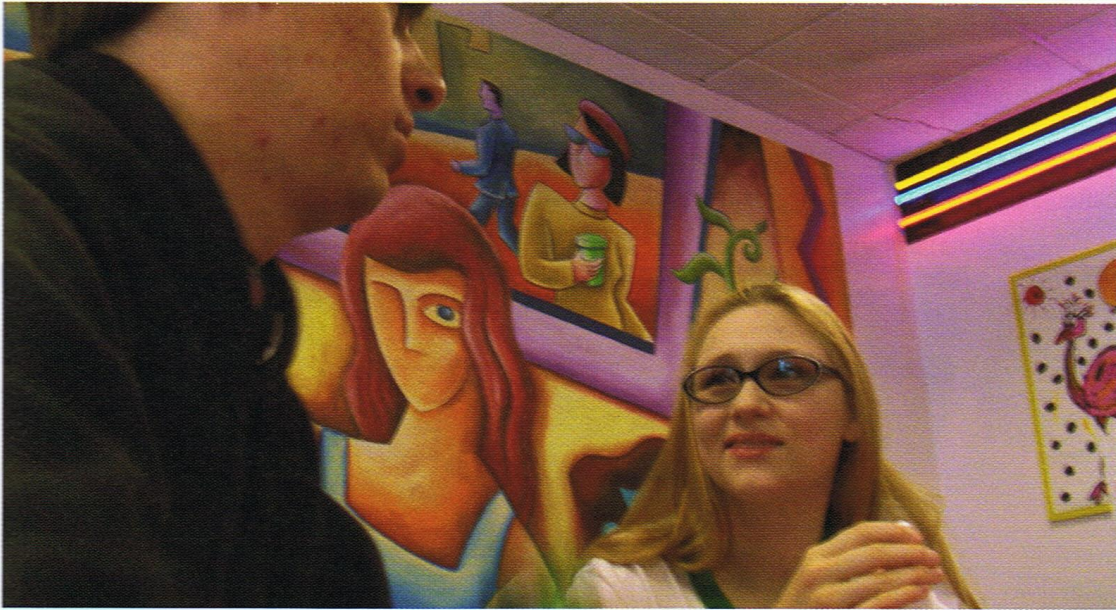


Eine Szene wirkt interessanter und natürlicher, wenn die Hauptfiguren etwas außerhalb des Zentrums agieren.

Auch ein Höhenunterschied beeinflusst die Dynamik der Perspektive in einer Einstellung. Die Kamera kann entweder deutlich höher oder niedriger als der Bildhorizont stehen. Durch eine Position über dem Horizont schaut man quasi auf das Subjekt herab. Wenn dieses auch eine Person ist, versetzt man so die Kamera (und damit das Publikum) in eine dominante Position gegenüber der Filmfigur. Damit hat der Filmemacher viele Möglichkeiten, eine Story zu interpretieren. Eine Kamera, die unter dem Horizont steht, schaut zur Figur auf (oder zu einem Objekt), was dieser ein Gefühl von Macht verleiht.



Hohe Kameraposition.



Niedrige Kameraposition.

Bei einem Streit zwischen zwei Figuren wird ein dominanter Charakter eher durch eine niedrige Kameraposition gezeigt (der Zuschauer schaut auf), während der Schwächere der beiden von oben herab betrachtet wird. Der Held wird von unten gefilmt, auf den Bösewicht schaut die Kamera von oben. Dieses Konzept kann ebenso auf Objekte und Orte angewendet werden. Indem man zu hohen Gebäuden in einer Stadt aufschaut, impliziert das deren Dominanz über den Betrachter – so sehen wir alles aus der Ameisenperspektive.



Wenn wir zu Gebäuden aufschauen, beschleicht uns das Gefühl, winzig und unbedeutend zu sein.

Indem wir auf Gebäude herabschauen, erhalten wir einen majestätischeren, gottähnlichen Blick auf die Stadt, oder den Ausblick eines Riesen, oder vielleicht auch nur das Gefühl, das auch ein Hubschrauberpilot oder Flugzeugpassagier hat.

Es gibt unzählige Möglichkeiten, die sich durch intelligente Kamerapositionen für den gewissenhaften Filmmacher eröffnen, der mit der Kamera ein Bild malen will.



Je höher und übertriebener die Perspektive ist, desto größer wird das Gefühl von Dominanz.

Wenn sich zwei Personen anschauen und unterhalten, gibt es einige wichtige Positionen, die die Kamera einnehmen kann: nah oder fern, hoch oder tief, links oder rechts.



Einige der Kamerapositionen, um eine Einstellung mit zwei Charakteren abzubilden.