

Kamerabewegung

Die Beleuchtung kann die Dramatik in einer Aufnahme deutlich verändern. Die Lichter richtig zu setzen, ist eigentlich eine typische Herausforderung in der 3D-Animation, wobei sie für den Animator ebenso wichtig ist wie für den Regisseur eines Films mit Schauspielern oder für den Fotografen. Natürlich definiert die Beleuchtung im Freien eine Tageszeit und eine Stimmung in der Umgebung. Der Lichteinfallwinkel kann sowohl bei Innen- als auch bei Außenaufnahmen die Stimmung dramatisch ändern. Licht, das direkt von oben auf eine Figur fällt, hat einen anderen Effekt als von unten nach oben scheinendes Licht. Licht hinter einem Subjekt erzeugt einen silhouettenhaften, furchteinflößenden Eindruck, der bei einem von vorne beleuchteten Objekt nicht entsteht. Kante oder Haarlicht (Rim Light– nur ein Hauch von Licht, der die Kanten einer Figur oder eines Objektes beleuchtet) ermöglicht es, dass man im ansonsten dunklen Umfeld etwas erkennt. Ein Spitzlicht setzt den Fokus auf einen bestimmten Bereich der Szene oder auf das Gesicht einer Figur. Auch farbiges Licht kann Stimmungen auslösen – blau für kalt; rot, orange oder gelb für heiß oder lebendig – und diese wiederum werden durch Filter vor der Lichtquelle erzeugt. Licht ist – wie die Objektivfilter – ein komplexes Thema für sich. Sie sollten sich dieser oftmals übersehenen Optionen bewusst sein, wenn Sie Ihren Film planen und produzieren.



Hier wurde ein Originalbild mit viel Grün mit zwei verschiedenen Filtern behandelt, wodurch drei vollkommen unterschiedliche Stimmungen entstehen.

Kamerabewegungen

Die meisten Einstellungen sind statisch oder fast statisch. Oftmals ist es jedoch notwendig, die Kamera mit der Handlung zu bewegen, um dieser zu folgen und zu zeigen, was passiert. Wenn zum Beispiel ein Mann die Straße entlang geht, in Fenster schaut und irgendetwas sucht, mag das keine besonders interessante Einstellung sein, wenn die Kamera starr ist und wir ihn aus der Ferne beobachten. Viel interessanter wäre es, wenn sich die Kamera mit dem Mann bewegte und ihm direkt dabei zuschaute, wie er in jedes Fenster blickt, oder wenn man die Kamera sogar um ihn herum schwenkte, um selbst in das Fenster zu schauen. Dafür stehen dem Filmemacher verschiedene Möglichkeiten für die Kamerabewegungen zur Verfügung.



Durch eine sorgfältige Wahl der Einstellungen wird das Publikum direkt zum Subjekt geführt.

Statische Kamera (Locked Down)

Wie der Name schon sagt, bewegt sich die Kamera hierbei nicht; sie verbleibt in einer festen Position, die Handlung spielt sich direkt davor ab. Bei Realfilmen bedeutet das, dass die Kamera zur Stabilisierung wahrscheinlich auf ein Stativ montiert ist oder auf einen Dolly, bei dem die Räder blockiert sind. In einer solchen statischen Einstellung kann die Kamera auch vom Kameramann gehalten werden, allerdings könnte das zu leichten Bewegungen während der Einstellung führen. Viele TV-Krimis verwenden die Handkamera absichtlich, um eine natürlichere, persönliche Anwesenheit des Zuschauers darstellen zu können.



Statische Weitwinkelaufnahme.

Schwenk (Pan)

Im Realfilm folgt die Kamera bei einer Kamerafahrt der Handlung auf gleicher Höhe. Dafür wird die Kamera auf einen Dolly montiert, der auf geraden Schienen steht, die parallel zur Handlung ausgelegt sind. In der traditionellen Animation wird diese Art von Kamerabewegung, bei der man sich mit der Handlung oder über eine große Hintergrundzeichnung bewegt, die größer als die Breite des Bildschirms ist, als Schwenk bezeichnet. Der Schwenk kann horizontal oder vertikal ausgeführt werden, zum Beispiel wenn man sich nach oben auf ein hohes Gebäude bewegt oder aus großer Höhe herunterfällt.



Ein Schwenk von 360 Grad eines schmalen Weges, der durch die Bäume zu sehen ist. Er beginnt im Abschnitt oben rechts, schwenkt in der oberen Ebene von rechts nach links und dann von rechts nach links in der unteren Ebene. Schließlich kehrt die Handlung an ihre Ausgangsposition unten links zurück.

Zoom

Bei einer Zoomeinstellung bewegt sich die Kamera in die Handlung hinein oder daraus heraus. Das erreicht man durch Einsatz eines Zoomobjektivs (wie bereits besprochen) oder indem man die Kamera auf einen Dolly montiert, der direkt auf die Handlung zu fährt. Die Kamera beginnt dabei an der Stelle, die am weitesten von der Szene entfernt ist und wird dann zu dieser hingefahren. Dadurch scheint die Handlung immer näher zu kommen; sie wird deshalb im Bild größer. Bei einer Aufnahme mit Zoomobjektiv muss nicht unbedingt etwas passieren. Sie kann auch verwendet werden, um ein bestimmtes Requisit oder ein Objekt in einer größeren Szene näher darzustellen. Dieses kann sich entweder im vorderen Bereich befinden, dann zoomt man aus dem Bild heraus, oder in der Ferne, wobei man ins Bild hineinzoomt ohne dass sich am Kamerastandpunkt etwas ändert.



*Auf den ersten Blick ist unser Hauptdarsteller, Kermik, hier nirgends zu sehen. Während die Kamera jedoch ins Bild zoomt, wird die Aufmerksamkeit auf sein Versteck gelenkt.
Mit freundlicher Genehmigung von Saille Schumacher.*

Dolly- (Kran-) Aufnahme

Die Dollyfahrt (oder Kranfahrt) ist im Grunde eine Kombination aus den Fahrt- und Zoom-Einstellungen, sie kann aber auch mehr sein. Nehmen wir wieder das Beispiel mit unserem Mann auf der Straße: Die Kamera filmt ihn vielleicht in der Totalen von hinten (sodass er und die Straße in einer großen Einstellung zu sehen sind), bewegt sich in die Szene und neben ihm her als Halbtotaler und kommt schließlich vor ihm zum Stehen, um in einer Nahaufnahme sein Gesicht und das Fenster zu beobachten, in das er hineinschaut. Dazu muss das Zoom der Kamera für den Anfang weit sein, während diese entfernt von dem Mann steht und hinter ihm her fährt (parallel zur Handlung). Während der Dolly neben ihm herfährt, zoomt die Kamera ins Bild, dann immer weiter hinein, bis die Kamera an ihrer Endposition vor ihm und dem Fenster angekommen ist. Natürlich können Zoomeinstellungen noch weiter gehen. Sie können eine 360-Grad-Drehung um das Subjekt der Einstellung durchführen und sich solange drehen, bis sie anhalten müssen.

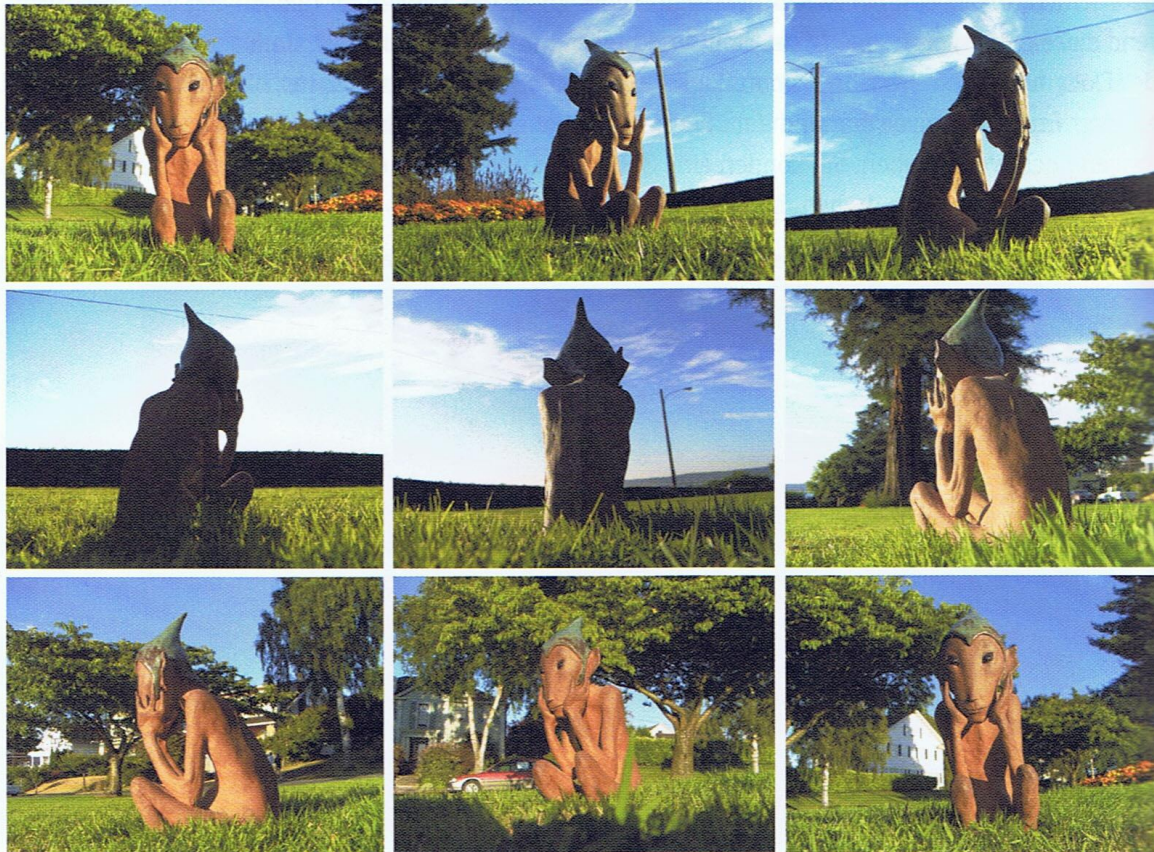


Kermik ist in der Eingangseinstellung gut zu sehen, ebenso seine Umgebung. Um das Publikum näher auf seine Gesichtszüge aufmerksam zu machen und die Umgebung in den Hintergrund treten zu lassen, fährt die Kamera um ihn herum und auf sein Gesicht.

4 Die Regeln der Filmproduktion

Well, Hello, Dolly!

Professionelle Dollys haben Rollen, die in alle Richtungen gedreht werden können, um möglichst flexibel zu sein. Oder sie sind auf Schienen gelagert, wodurch sich die Kamera in einer einzigen, linearen Richtung vor- oder rückwärts bewegen kann. Dollys sind für jede Produktion unerlässlich!



Eine 360-Grad-Dolly-Aufnahme.

Für Dolly-Einstellungen gibt es in Realfilmen viele Möglichkeiten. Die praktikabelste und unkomplizierteste ist es, die Kamera auf einen Dolly zu montieren, der wiederum auf einem runden Schienenweg um das Subjekt befestigt ist. Der Dolly wird dann immer wieder auf dem Kreis herumgeschoben, während der Kameramann auf die Handlung in der Mitte fokussiert. In der Animation ist dieselbe Einstellung als Kran-Einstellung bekannt. In der 3D-Animation erreicht man diesen Effekt sehr einfach, indem man die Kamera auf einem vordefinierten Pfad bewegt, der wie der Schienenkreis in Dolly-Einstellungen in Realfilmen funktioniert. In der 2D-Animation muss diese Einstellung inklusive Hintergrund etc. allerdings Frame für Frame gezeichnet werden, um überzeugend zu wirken. Computer sind heute in der Lage, die Handlung auszudrücken, sodass der Animator nur noch im Stil der 2D-Animation die Ausdrücke übermalen muss und diese erneut abfilmen kann. Früher gab es die Unterstützung durch Computer nicht, deshalb musste man sich alles im Kopf ausdenken und dann mithilfe von Bleistift und Papier umsetzen.