

Tipps und Tricks 20 Grundregeln für Kamerabewegungen



Ein Bericht von Andreas Rauch

Inhalt:

Einleitung

Bewegung und Kamera

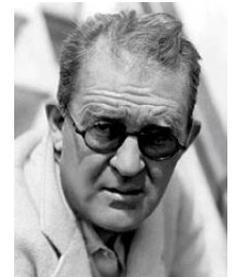
Grundregeln für Kamerabewegungen

Tragfähige dramaturgische Motiviertheit

Schlussbemerkung

1.) Einleitung

Die bewegte Kamera bescherte dem Film (unabhängig vom Genre) eine neue Dimension, eine neue Freiheit, aber entpuppte sich mit der Zeit auch als zweischneidiges Schwert. Der unbedachte Einsatz einer bewegten Kamera kann schnell ein Ärgernis werden, das mit dem Erzähltempo des Films, ja sogar mit dem Verständnis der Handlung in Konflikt geraten kann. John Ford wird der Ausspruch zugeschrieben: „Nagle deine Kamera fest und verlass dich auf den Schnitt.“ Eine so drastische Aussage hat einen Grund, auch wenn sie, wie alle auf einen Satz reduzierten Einsichten, mit Sicherheit überzeichnet ist.



John Ford, einer der ganz großen
Regisseure Hollywoods (1894–1973)

2.) Bewegung und Kamera

Im großen und ganzen können wir drei Arten von Bewegungen unterscheiden, die auf Film gebannt werden können:

1. Sich bewegende Personen oder Gegenstände vor der Kamera;
2. Kamerafahrten auf Personen oder Objekte zu, von ihnen weg oder parallel zu ihnen;
3. beide Arten von Bewegungen kombiniert.

Die Kamera selbst liefert drei unterscheidbare Bewegungen:

1. Schwenk
2. Fahrt (mit Dolly, Steadicam, Handkamera, usw.)
3. Zoom

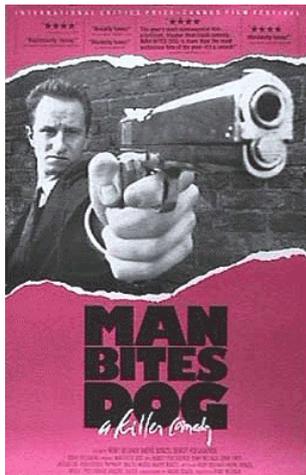
Das Geheimnis des richtigen Einsatzes von Bewegungen ist, dass man nicht nur weiß, wie man sie ins Bild setzt, sondern auch, wann und warum.

3.) Grundregeln für Kamerabewegungen

Die folgende Aufstellung hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sie soll jedoch zu einem bewussteren und kontrollierten Einsatz der bewegten Kamera verhelfen.

1. Eine bewegte Kamera kann dem Zuschauer die starke physische Erregung eines Akteurs vermitteln, indem sie um den Akteur kreist, oder auch indem sie seine Sicht einer bedrohlichen Situation zeigt. Ein Autofahrer bemerkt, dass die Bremsen seines Wagens versagen. Wir sehen zunächst sein Gesicht, in dem sich beim Blick auf die abschüssige Straße vor ihm Entgeisterung abzeichnet. Dann folgt der Schnitt auf eine Einstellung aus seinem Blickwinkel. Die Kamera rast auf eine scharfe Kurve zu.
2. Die Kamera schlüpft in die Rolle eines Akteurs, genauer gesagt, seiner Augen. Man spricht in diesem Fall von subjektiver Kamera. Solche Einstellungen erleichtern die Identifikation mit einer Figur. Im vorherigen Beispiel lassen wir uns nur vorübergehend in die Position des Akteurs versetzen, nach dem nächsten Schnitt schauen wir wieder von außen auf ihn oder sein Fahrzeug. Dauert eine subjektive Einstellung länger an, kann die Kamera tatsächlich in die Rolle eines der Akteure schlüpfen. Sie kann sich anschleichen, ins Taumeln geraten, vorwärts oder zurückgehen, genau wie ein menschlicher Darsteller es täte. Alle anderen Akteure, die in der Szene auftreten, können die Kamera wie einen Mitspieler behandeln, also direkt zu ihr blicken und sprechen.

Es ist jedoch schwierig, den Zuschauer mit dieser Technik auf Dauer zu beeindrucken, er weiß, dass ihm nur etwas vorgemacht wird. Robert Montgomery lotete in seiner 1947 entstandenen Raymond Chandler-Verfilmung „Lady in the Lake (Die Dame im See)“ die Möglichkeiten dieser Technik voll und ganz aus und machte sowohl ihre Vorzüge als auch ihre Grenzen sichtbar. Es ist wahrscheinlich der einzige lange Spielfilm, der eine subjektive Kamera von der ersten bis zur letzten Szene anwendet. Andere Filmemacher haben sie sparsamer eingesetzt: Kadar und Klos in „Der Tod heißt Engelchen“, Delmer Daves ließ den Zuschauer in den ersten zwanzig Minuten von „Die schwarze Natter“ (USA 1947) durch die Augen von Humphrey Bogart direkt am Filmgeschehen teilnehmen, John Guillermin setzte die subjektive Kamera in der Szene mit dem Überfall in „Ich war Montys Double“ ein.



Eine sehr außergewöhnliche Form der „subjektiven Kamera“ zeigt der Film „C'est arrivé près de chez vous (Man bites Dog - Mann beißt Hund)“ (Belgien 1992, Regie: Rémy Belvaux, André Bonzel und Benoît Poelvoorde). Über die gesamte Filmlänge von 93 Minuten sieht der Zuschauer die komplette Handlung nur durch das Objektiv einer Handkamera. Ein Fernseh-Reporterteam begleitet einen Berufskiller, beobachtet und interviewt ihn während seiner Arbeit (in Zeiten heutiger Reality-TV-Sendungen vielleicht gar nicht mehr so abwegig!), um eine Dokumentation darüber zu verfassen. Dabei geraten Reporter, Kameramann und Tonassistent immer mehr in den Bann des Killers. Auch der Zuschauer fühlt sich durch diese ungewöhnliche Sichtweise gleichermaßen angewidert und fasziniert vom Geschehen. Es bleibt keine Möglichkeit zur Flucht, denn man ist immer mitten im Geschehen. Mit einfachsten Mitteln wird hier eine enorm intensive Stimmung erzeugt. Eine gnadenlos „realistische“ Psychostudie und zugleich beißende Medienkritik.

3. Mit Schwenks und Fahrten kann man eine Szene entweder objektiv oder subjektiv (durch die Augen eines Akteurs) aufnehmen. Eine objektive Einstellung kann durch Kombination mit einer anderen jederzeit in eine subjektive verwandelt werden. Wenn in einer Spielfilmszene ein Polizist jemanden bittet, bei einer Gegenüberstellung eine Verdächtigen zu identifizieren, wird der Schwenk oder die Fahrt entlang den Gesichtern zur subjektiven Einstellung, weil sie eingebettet ist in sinngebende Einstellungen davor und danach.
4. Mit Schwenks oder Fahrten kann man eine Einstellung mit einer für den Zuschauer überraschenden Wendung oder Information abschließen. Stellen wir uns eine Einstellung vor, in der die Kamera zunächst einen umgefallenen Stuhl, dann eine auf dem Boden liegende Lampe, zwei unordentlich postierte Schuhe, einen zerbrochenen Blumentopf und am Ende eine Leiche zeigt. Dem Zuschauer wurde durch die Abfolge der Gegenstände suggeriert, was zuletzt kommen würde. Überraschender wäre es sicherlich, wenn am Ende der Kamerafahrt eine Ziege ins Bild käme, die an den Fransen des Teppichs kaut. In jedem Fall wird beim Zuschauer eine Spannung aufgebaut, die sich in einem abschließenden Aha-Erlebnis löst.
5. Mit einem Schnitt gelangt man schneller zu einem neuen Handlungsraum als mit einer Kamerabewegung. Wenn wir, anstatt einen Schnitt zu setzen, zu dem gewünschten Punkt hinschwenken oder –fahren, kann es sein, dass wir über mehr oder weniger lange Zeit für die Handlung unwichtige Dinge abbilden. Es sollten also bei einem Schwenk oder einer Fahrt immer bedeutsame Gegenstände oder Vorgänge erfasst werden. Nur so erhalten Schwenk bzw. Fahrt einen dramaturgischen Sinn und man vermeidet unnötige Längen.
6. Man kann einen Schwenk oder eine Kamerafahrt so gestalten, dass die Kamera mit einer Nebenfigur mitgeht, die in der Anfangseinstellung ins Bild kommt und es wieder verlässt, nachdem die Kamera zum Stillstand gekommen ist.

Stellen wir uns als Beispiel eine Einstellung vor, die eine turbulente Bühnenshow in einem Nachtclub zeigt. Ein Kellner mit einem Tablett voller Getränke kommt ins Bild, und die Kamera schwenkt oder fährt mit ihm mit, während er sich einen Weg zwischen den Tischen bahnt. Die Kamera stoppt bei zwei Hauptakteuren, die an einem Tisch im Vordergrund sitzen; der Kellner geht weiter und verschwindet aus dem Bild.

Ein gelungenes Beispiel für diese „Lenkung“ einer Kamerafahrt zeigt uns etwa François Truffaut zu Beginn seines Films „Die amerikanische Nacht“ (Frankreich 1973).



7. Ein Schwenk oder eine Fahrt, die den Zuschauer von einem Aufmerksamkeitszentrum zu einem anderen führt, besteht aus drei Teilen: einem Anfang, bei dem die Kamera noch fest ist, einem Mittelteil, bei dem sie in Bewegung ist und einem Abschluss, bei dem sie wieder statisch ist. Man kann nicht von einem Schwenk oder einer Fahrt direkt auf eine statische Einstellung schneiden, die dieselbe statische Figur zeigt. Wenn dagegen die Kamera zum Stillstand gekommen ist, besteht die Möglichkeit, auf eine statische Einstellung desselben Akteurs oder Gegenstandes zu schneiden.

8. Schwenk und Fahrt werden oft gleichzeitig eingesetzt, wenn es etwa darum geht, der Bewegung eines Fahrzeuges oder einer Person zu folgen.

Stellen wir uns eine Kamerafahrt neben einem im Rollstuhl durch einen Korridor fahrenden Akteur vor. An einer Ecke biegt der Mann ab und entfernt sich von der Kamera; diese beendet ihre Fahrt und schwenkt mit dem Akteur mit, als er auf das Podium eines gutgefüllten Hörsaales rollt, wo er bereits erwartet wird. Der Schwenk kann aber auch bereits während der Fahrt beginnen und z.B. von den Rädern des Rollstuhles hinauf zum Gesicht führen (wie in meinem Film „Donde estás ?“, 2003)

9. Beinhaltet ein Schwenk oder eine Fahrt einen wiederholenden Vorgang, ist es legitim, solche Einstellungen beim Schnitt auf jede dramaturgisch gewünschte Länge zu kürzen. Eine Mitfahrt mit einem fahrenden Auto kann man zum Beispiel je nach Bedarf zehn oder auch nur zwei Sekunden lang zeigen. Man kann eine solche Einstellung auch in zwei oder drei Teile zerstückeln und diese mit Ausschnitten aus einer anderen bewegten oder statischen Einstellung unterschneiden.
10. Schneidet man doch einmal aus einem Schwenk oder einer Fahrt direkt auf eine statische Einstellung, in der wiederum Bewegung stattfindet, ist es ratsam, die handelnde Figur oder das sich bewegende Objekt im jeweils gleichen Bildsektor zu platzieren. Auch die Bewegungsrichtung sollte konstant bleiben.

Ein Beispiel:

Ein Mann schwimmt in einem Fluss. In einer Totalen aus fester Position sieht man ihn ungefähr in mittlerer Bildhöhe das Bild von rechts nach links durchqueren. Nahaufnahme: Die Kamera schwenkt mit dem Schwimmer von rechts nach links. Er bleibt dadurch ständig in der Bildmitte. Totale von einem Standort weiter flussabwärts: Der Schwimmer ist als kleine Figur in der Bildmitte zu erkennen, er schwimmt nach wie vor von rechts nach links. Fahrt in halbtotale Position: Die Kamera fährt mit dem Schwimmer mit, der nach links schwimmt, und hält ihn in der Bildmitte.

Üblicherweise wird man den Schwimmer nach den „Regeln des goldenen Schnitts“ im Bildaufbau nicht genau in die Bildmitte setzen. Für die Erklärung des Schnitts im gleichen Bildsektor erlaubt mir bitte diese Vereinfachung.

11. Kamerabewegungen können dazu dienen, unerwünschte Anblicke aus dem Bild zu verbannen (z.B. der dezente Schwenk vom Liebespaar weg zum Fenster, oder der Schwenk von der brutalen Schlägerei mit reichlich Blut auf die Schatten der Personen an der Hauswand). Im Profifilm geschieht dies vorrangig um das Alter für die Kinofreigabe runter zu drücken (= niedrigeres Freigabealter bedeutet zumeist auch mehr verkaufte Karten) und manchmal ist unsere Fantasie ja noch drastischer als das gezeigte Bild. Kamerabewegungen können aber auch neue Figuren, Gegenstände oder Dekorationen einführen, all dies in Verbindung mit dem Verfolgen eines zentralen bewegten Geschehens.
12. Schwenks und Fahrten müssen präzise und mit ruhiger Hand ausgeführt werden. Der Filmemacher muss genau wissen, welche Bewegung er haben möchte. Ein Schwenken in Stop-and-Go-Manier, oder als nervöse Hinundherbewegung ist in Konzeption und Durchführung „stümperhaft“ und wird im Profikreisen gerne abschätzig auch als „amateurhaft“ bezeichnet.
13. Bewegungen von Akteuren lenken die Aufmerksamkeit des Zuschauers von denen der Kamera ab. Man sollte daher die handelnde Figur starten lassen, bevor man sie mit der Kamera verfolgt; entsprechend sollte die Kamera stoppen, bevor die Figur stehen bleibt; das bedeutet, dass der Akteur den letzten Teil seiner Strecke im stehenden Bild zurücklegt.

14. Besonders bei längeren Schwenks oder Fahrten sollte man darauf achten, dass die Wege, die die Kamera zurücklegt, einfach bleiben. Es empfiehlt sich, von Akteuren oder Fahrzeugen die vorgesehenen verschlungenen Bewegungen vollführen zu lassen. Einstellungen mit schwierigen Kamerabewegungen können sonst schnell zur Tortur für das ganze Team werden, wenn man bei jedem Versuch irgendwo danebenliegt und alles unzählige Male zu wiederholen ist.
15. Den Anfang und den Abschluss eines Schwenks oder einer Fahrt sollte jeweils eine visuell ausgewogene Einstellung bilden (eine Einstellung mit gutem Bildaufbau).
16. Die nutzbare Länge einer statischen Einstellung für den Schnitt hängt von der in ihr enthaltenen maßgeblichen Handlung ab, während die Länge einer bewegten Einstellung von der Dauer der Kamerabewegung abhängt. Bei einem Schwenk oder einer Fahrt muss das Timing exakt stimmen. Eine zu kurz oder zu lang geratenen Kamerabewegung tut der Dramaturgie eher Abbruch, als sie zu unterstützen.
17. Schwenks oder Fahrten werden oft auch eingesetzt, um die visuelle Ausgewogenheit des Bildes wiederherzustellen. Wenn ein Akteur den Bildbereich verlässt, kann es sein, dass sein Fehlen die Symmetrie oder Harmonie des Bildes beeinträchtigt. Ein kurzer Schwenk oder eine kurze Zufahrt kann den ausgewogenen Bildeindruck wiederherstellen. Analoges gilt, wenn eine neuer Akteur ins Bild kommt. Diese korrigierenden Kamerabewegungen erfolgen langsam und beinhalten nur eine leichte Veränderung der Bildkomposition.
18. Man kann die Illusion von Bewegung erzeugen, indem man die Figuren vor eine Projektionsfläche postiert und auf diesen Hintergrund einen vorproduzierten Film projiziert. Bei Video ist dies natürlich auch mit dem „BlueBox“ oder „GreenBox“-Trick möglich. Wie das geht, ist je nach Bearbeitungsprogramm sehr unterschiedlich zu handhaben. Grundsätzlich wird der einfarbige Hintergrund (grün oder blau) einfach digital durch ein anderes Bild ersetzt.
- So kann man unter kontrollierten Studiobedingungen mit stationärer Kamera und statischen Akteuren Einstellungen drehen, die so wirken, als seien sie beispielsweise in einem fahrenden Auto gedreht worden. Wenn ein Akteur vor einem solchen Projektionshintergrund entlanggehen soll, stellt man ihn auf ein im Bild nicht sichtbares Laufband, das sich gegen die Laufrichtung des Akteurs bewegt, so dass er ganz natürlich gehen kann und für die Kamera dennoch stationär bleibt. All das ist für uns nicht-kommerzielle Filmemacher wahrscheinlich zu aufwendig, ausgenommen vielleicht um Aufnahmen herzustellen, für die sonst das ganze Filmteam eine sehr teure Reise machen müsste.
19. Kamerafahrten werden oft eingesetzt, um sozusagen mit Anlauf zu einer Bildkomposition zu kommen, die man dann bis zum Ende der Einstellung beibehalten kann. Eine Rückfahrt vor einem sich auf die Kamera zu bewegendem Akteur erfolgt zumeist in konstanten Abstand zur Figur, während der Hintergrund sich ständig verändert.
20. Wenn die Akteure in einem Fahrzeug sitzen, kann man die Bewegungen dieses Fahrzeuges in der Regel auch vortäuschen.
- Eine Szene beginnt mit einer Eröffnungseinstellung, die eine nächtliche Straße zeigt, auf der ein Auto fährt. Mit dem nächsten Schnitt gehen wir auf eine Nahaufnahme der Autoinsassen. Diese Einstellung können wir aus praktischen und wirtschaftlichen Gründen auch im Stehen aufnehmen. Es ist nicht unbedingt notwendig, hinter dem stehenden Fahrzeug eine Rückprojektions- bzw. „BlueBox“-Fläche aufzubauen. Über das Auto hinwegschwenkende Lichtbündel, abwechselnd von verschiedenen Seiten kommend, vermitteln die Illusion einmündender Straßen und beleuchteter oder unbeleuchteter Stellen, die jede nächtliche Straße hat, und genügen, um Bewegung zu „erzeugen“. Wenn die Sequenz mit einer Totale endet, in der das fahrende Auto auf der nächtlichen Straße nochmals gezeigt wird, wird dies die Illusion zusätzlich verstärken.



4.) Tragfähige dramaturgische Motiviertheit

Kamerabewegungen müssen in jedem Fall motiviert sein. Das Resultat muss die Entscheidung, in einer Einstellung mit bewegter Kamera zu arbeiten, rechtfertigen, das heißt, diese Einstellungen müssen einen Beitrag zu einer klaren und präzisen Bilddramaturgie leisten.

5.) Schlussbemerkung

Kamerabewegungen sind heute aus einem Film (unabhängig vom Genre!) nicht mehr wegzudenken. Sie können dabei auch recht heftig und hektisch ausfallen. In jedem Fall ist die Geschwindigkeit von Kamerabewegungen eine Modeerscheinung unserer Zeit. So schnelle Schwenks und Fahrten, wie wir sie heute in vielen „Action“-Filmen sehen, wären noch vor wenigen Jahrzehnten vollkommen undenkbar gewesen. Die visuelle Erfahrung und damit die „Sichtweise“ des Publikums hat sich stark verändert. Heute werden Filme die nicht ständig irgendeine Form einer Kamerabewegung aufweisen (und sei sie noch so unmotiviert) oftmals von Kritikern (auch aus unseren Jurorenkreisen) verrissen. Eine statische und lange dauernde Einstellung (Master Shot oder Plansequenz) entspricht halt so gar nicht mehr unseren Sehgewohnheiten. Die Werke großer Meisterregisseure wie Ingmar Bergmann, die genau auf diese Weise eine beängstigende Ruhe in ihre Filme brachten, werden aber auch heute noch von Cineasten auf der ganzen Welt verehrt und gerne gesehen. Man muss eben auch den Willen dazu haben, sich in das Erzähltempo des Filmes fallen zu lassen.

Daher, und das möchte ich ausdrücklich betonen, sollten wir uns nicht allen Modeerscheinungen bedingungslos unterwerfen und gleich bei unserem nächsten Film „besonders modern“ mit der Kamera „herumfuchteln“. Eine Kamerabewegung, egal in welcher Form, sollte immer einem dramaturgischen Zweck dienen, also einen gezielten dramaturgischen Hintergrund haben.

Quellenangabe:

„Grammatik der Filmsprache“ von Daniel Arijon, Handbuch erschienen im Verlag Zweitausendeins, 60381 Frankfurt am Main; <http://www.movie-college.com/filmschule/index.htm> - Die Filmschule der Allary-Film TV & Media; <http://de.wikipedia.org> - Die freie Enzyklopädie im Internet in mehr als 100 Sprachen und seit 2001 auch mit mehr als 100.000 Artikeln in deutscher Sprache; <http://www.amazon.at> - Großes Internet-Handelshaus mit ausführlichen Rezensionen und Kritiken zu vielen Tausenden Filmen auf DVD und VHS; sowie zahlreiche weitere Websites mit filmspezifischem Inhalten.

Viel Spaß bei euren nächsten „dramaturgisch sinnvollen“ Kamerabewegungen
Euer Andreas Rauch

