

Grundlagen der Filmgestaltung

2xHIT / MEDT



A.Wieser

1 Einstellung/Szene/Sequenz

Die zeitlichen und dramaturgischen Einheiten, in die ein Film strukturiert ist, gliedern sich in Einstellungen, Szenen und Sequenzen.

Einstellung

Definiert eine spezielle Quadrierung, Bildgestaltung und Handlungsablauf, der ohne Zwischenschnitt und zeitliche Unterbrechung aufgenommen oder gezeigt wird.

Szene

Die Szene enthält eine Reihe von Handlungen, die zeitlich und/oder räumlich kontinuierlich zusammenhängen und meist als Folge von Einstellungen realisiert sind.

Sequenz

Die Sequenz ist dagegen eine Folge von Szenen, die eine einzelne Phase in der Entwicklung der Erzählung dokumentieren.

2 Einstellungsgrößen

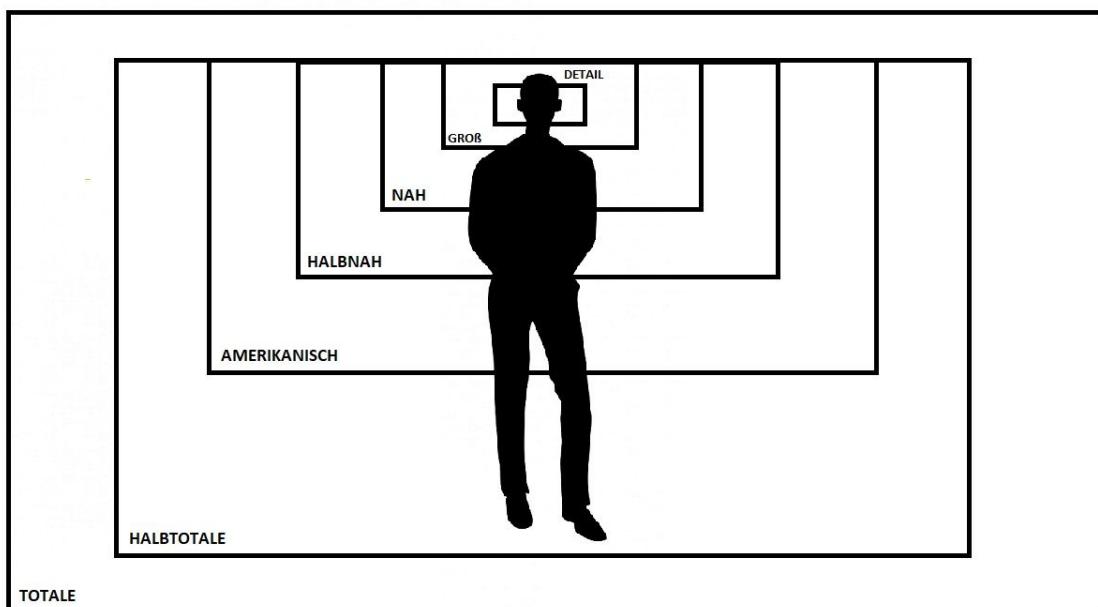
Einstellungsgrößen sind definiert durch den jeweiligen Ausschnitt, also den Blickwinkel, den das Kamerabild in Bezug auf die Erzählung einnimmt und die jeweilige Aneinanderreihung im dramaturgischen Kontext der einzelnen Einstellungsgrößen. Das bedeutet, sie werden als Einheit benutzt, um eine zusammenhängende räumliche und/oder zeitliche Ordnung zu schaffen.

Der Wechsel der Einstellungsgrößen wird unterschiedlich gehandhabt. In den Jahrzehnten der Filmgeschichte haben sich unterschiedliche Montagestile entwickelt und wieder abgelöst. So war es, zum Beispiel, bis in die 1960er Jahre „verboten“ von einer Totalen in ein auf eine Großaufnahme zu schneiden. Dieser Sprung würde dramaturgisch eine Zwischenstation in einer Halbnahen benötigen, da sonst die Verwirrung der ZuseherInnen zu groß wäre. Mittlerweile sind wilde Wechsel der Einstellungsgrößen erlaubt und sogar gewollt – Stichwort: Musikvideos. Ruckartige Einstellungsgrößen erzeugen Rhythmus und Dynamik, die für manche Produktionsgenres genau das Richtige sind. Im Dokumentarbereich wird traditionell eher ein ruhigere, das heißt in kleineren Sprüngen, aufgelöste Szenen verwendet.

Das Aufeinanderfolgen von Einstellungsgrößen erschafft Räume in denen Dinge miteinander in Beziehung treten und eine Gleichzeitigkeit entsteht. Diese Tatsache ermöglicht es zusammenhängende Geschichten durch Einzelbilder zu verständlich zu erzählen. Es wird, zum Beispiel, eine Person in einer Totalen gezeigt, der auf eine Tür zugeht. Darauf folgt ein Schnitt auf Großaufnahme von der Hand des Mannes, der den Türknauf dreht. Der Türknauf war zwar vielleicht in der Totalen gar nicht zu erkennen oder zu klein

um ihn zu erfassen, dennoch ist es den ZuseherInnen klar, dass es um das Öffnen dieser bestimmten Türe geht.

Einstellungsgrößen in Bezug auf eine Person



Weite

Zeigt zumeist Landschaften. Personen sind nur sehr klein zu sehen. Diese Einstellung kann am Anfang eines Filmes stehen, um einen Überblick über den Handlungsort zu geben. Sie kann Freiheit, Unbegrenztheit aber auch Einsamkeit oder Verlorenheit ausdrücken.



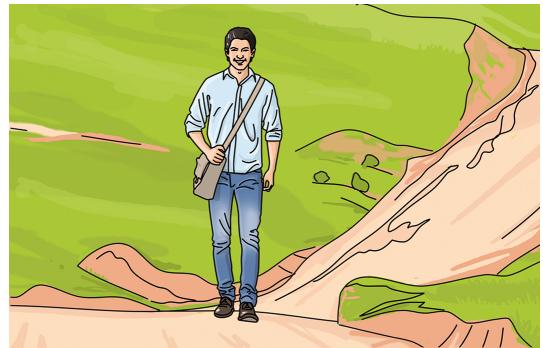
Totale

Personen sind größer zu sehen, aber immer noch relativ unwichtig.
Die Einstellung wird ebenfalls genutzt um ZuschauerInnen eine Orientierung zu verschaffen und steht oft auch am Beginn einer Szene.



Halbtotale

Personen sind vom Kopf bis zu den Füßen zu sehen. Die Einstellung wird genutzt, um Gruppen oder bewegungsorientierte Handlungen zu zeigen, da die gesamte Körpersprache hier gut zu erkennen ist.



Amerikanische

Personen sind vom Kopf bis etwa Mitte Oberschenkel zu sehen. Diese Einstellung wurde oft in amerikanischen Western z.B. bei Duell-Szenen verwendet, da sie die Cowboys mit ihren Waffen zeigte.



Halbnahe

Personen sind vom Kopf bis zum Unterkörper zu sehen.

Diese Einstellung entspricht unseren Sehgewohnheiten, wenn wir im Gespräch sind und wird daher oft in Dialogsituationen verwendet.



Nahe

Personen sind vom Kopf bis zur Brust zu sehen. Auch diese Einstellung findet sich oft in Dialogen, besonders wenn der Fokus auf Mimik und Gestik gelegt wird. Eine klassische Einstellung in Interviews oder in Newsbeiträgen.



Groß

Es ist nur der Kopf abgebildet. Bei dieser Einstellung steht die Mimik im Vordergrund. Gefühle und Reaktionen können hier besonders gut erkannt werden.



Detail

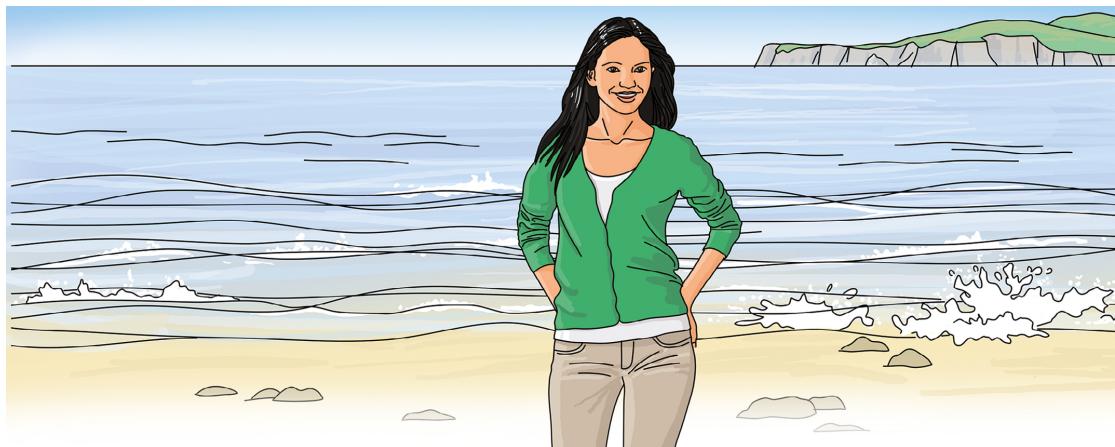
Es wird nur ein kleiner Ausschnitt gezeigt: Ein Mund, ein Auge, ein Gegenstand etc. Diese Einstellung kann auf etwas Wichtiges hinweisen, sie kann auch Nähe sowohl im Positiven wie im Negativen herstellen.



2.1 Kameraperspektiven und Position

Weiters wird das Verhältnis der Kamerahöhe zur Augenhöhe der abgebildeten Personen definiert:

Normalansicht



Aufsicht – Vogelperspektive



Untersicht – Froschperspektive

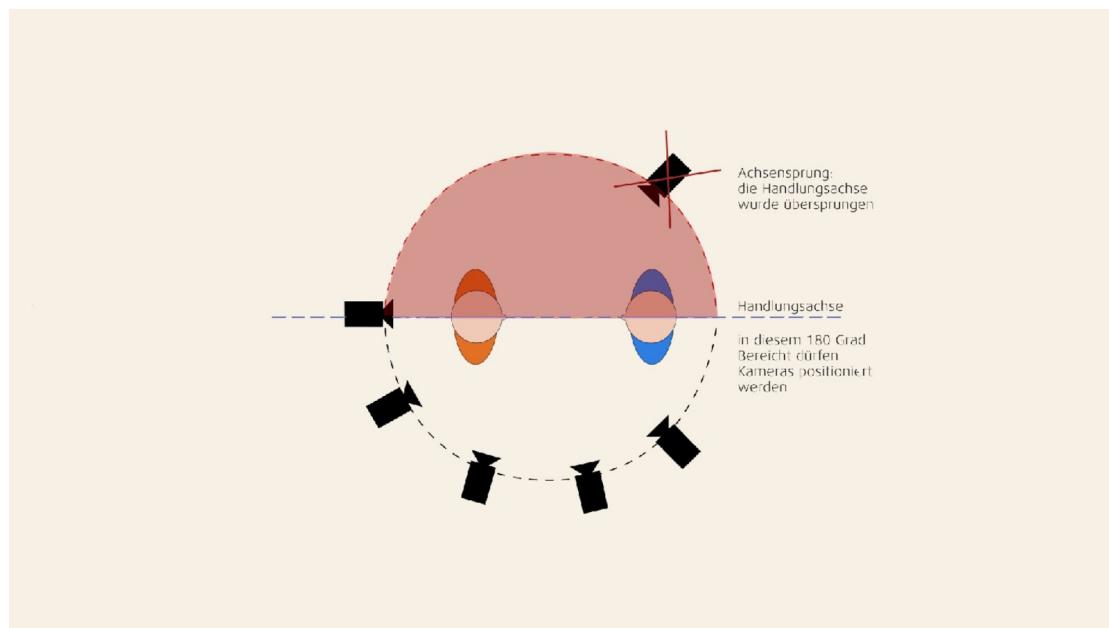


3 Filmschnitt/Montage

3.1 Bewegungs- und Handlungsachse

Wie schon beim Thema der Einstellungsgrößen beschrieben, ist es wohl die wichtigste Anforderung an die Filmgestaltung, eine kontinuierliche Handlung und Geschichte mit aufeinander folgenden Bildern zu erzeugen. Eine der wichtigsten Regeln der Kontinuitätswirkung ist dabei die sogenannte Handlungs- oder Bewegungsachse.

Sie ordnet die jeweilige Position der Kamera so, dass auf der Leinwand die Richtung von Bewegung durchgängig erscheint und die räumliche Einheit erhalten bleibt. Die Handlungsachse kann man sich als imaginäre Trennlinie vorstellen, die durch den Raum vor der Kamera verläuft. Ursprünglich wurde sie erfunden, um sicherzustellen, dass man im Schnitt Einstellungen mit unterschiedlichen Perspektiven von einer Szene aneinanderreihen kann, ohne auf der Leinwand eine irritierende Umkehrung von links und rechts hervorzurufen. Wird die Handlungsachse befolgt, so bewegt sich eine Person in einer Einstellung in dieselbe Richtung wie in der darauffolgenden. Dieses Prinzip gilt auch für Blickrichtungen der Personen im Bild (vor allem bei Interviews). Das Konzept der Handlungs- und Bewegungsachse wird auch *180°-Prinzip* genannt.



3.2 Montage: Zeitliche Anschlüsse

Der Prozess der Montage, also dem bewussten Editieren, Schneiden und Zusammenfügen von einzelnen Einstellungen, Sequenzen und Szenen, greift ganz essenziell sinngebend in die Gestaltung der Aussage eines Films ein. Jede Einstellung enthält, in Verbindung mit dem Ton, erzählerische und

grafische Informationen, durch die alle wesentlichen Montageentscheidungen vorbestimmt sind.

Die Reihenfolge von Einstellungen, Sequenzen und Szenen sind für das Erzählen der Geschichte bestimmend und wichtig. Mit denselben Bildern, aber in anderer Reihenfolge angeordnet, kann eine ganz konträre Aussage getroffen werden. Beim Geschichtenerzählen werden Ursache und Wirkung häufig in ein Frage-und-Antwort-Schema gefasst, dass die ZuseherInnen dazu bringt, sich involviert zu fühlen. Ein klassisches Beispiel dafür ist der sogenannte *Cliff-hanger*, also ein offenes Ende, das die Spannung bis zur nächsten Folge aufrecht halten soll und zum sofortigen weiterschauen animieren soll.

In der Filmsprache wird das Konzept der Frage-Antwort-Strategie als *Anschlüsse* bezeichnet. Die Kontinuität im Filmschnitt kann in zwei Grundformen unterteilt werden:

Zeitliche Anschlüsse

Zum Beispiel, wir sehen eine Person mit einem Glas in der Hand. Das Glas fällt der Person aus der Hand und als nächste Einstellung sehen wir Scherben auf dem Boden. Es ist klar, dass es sich um das zerbrochene Glas handelt, das gerade auf den Boden gefallen ist.

Räumliche Anschlüsse

Zum Beispiel, wir sehen das Weiße Haus in Washington von außen und schneiden auf eine Szene im Oval-Office. Damit ist klar, dass das Office in diesem Gebäude liegt und sich die Handlung auch dort abspielt. In der Realität müssen das natürlich nicht die gleichen Orte sein. So werden in der Filmproduktion oft Innenaufnahmen im Studio gedreht und örtlich dann jeweils mit bestimmten Orten verknüpft.



Appartement der Serie „Friends“



Establishing Shot des Appartements in New York City



Studioset des Appartements in einer Soundstaging in Los Angeles

Um eine Geschichte im Schnitt zu erzählen, müssen Fragen und Erwartungen aufgebaut werden. In unserem Beispiel mit der Person und dem Glas ist mittels Frage & Antwort das Geschehene abgebildet worden. Wenn vorher aber etabliert wurde, dass ein Getränk auf der Party Gift enthält, bauen wir als

ZuseherInnen aber sofort Erwartungen auf und stellen uns weitere Fragen. Da Spekulieren über mögliche Antworten generiert Spannung. Die Aneinanderreihung von Einstellungen, um damit ein System von Erwartungen zu generieren ist die Grundlage der Filmmontage und erzeugt was als erzählerischer Antrieb bezeichnet wird.

4 Datei- & Bildformate

4.1 Video-Dateiformat- und Codec

Je nach Einsatzgebiet muss eine Videodatei den jeweiligen Spezifikationen gerecht zu werden. Ansonsten kann es zu einer deutlichen Qualitätsminderung oder einer generellen Ablehnung der Datei kommen.

Dabei ist der Unterschied zwischen *Container-Formaten* und *Codecs* essenziell. Videoformate sind sogenannte Datei Container, die unterschiedliche Inhalte beherbergen. Neben Audio-, und Filmdateien können in einem Container beispielsweise auch Menüstrukturen oder Untertitel integriert sein. Beim Abspielen des Films werden die im Container befindlichen Elemente dekodiert. Mittels Codecs werden die Dateien innerhalb des Containers komprimiert, was Auswirkungen auf die Qualität sowie die Größe der Datei hat. Wird ein Film abgespielt, werden die im Container beinhalteten Dateien mittels des entsprechend Codecs wieder dekomprimiert. Das Ziel besteht also immer darin eine möglichst gute Qualität und Auflösung zu bieten, diese aber in einem möglichst komprimierten Dateiformat zur Verfügung zu stellen. Der gängigste Codec für die Videokomprimierung ist H.264 bzw. AVC. Wie bei jeder nicht-verlustfreien Datenkomprimierung verlieren auch Videodaten beim Komprimieren Daten. Es ist immer eine Frage zwischen Qualität und Benutzerfreundlichkeit.

Die gängigsten Video-Dateierweiterungen sind:

MP4

MP4 (MPEG-4) ist das am häufigsten genutzte Video-Dateiformat. Dieses von Apple bevorzugte Dateiformat lässt sich auch auf den meisten anderen Geräten wiedergeben. Es verwendet den Algorithmus der MPEG-4-Kodierung, um Video- und Audiodateien und Text zu speichern, bietet aber eine geringere Auflösung als manch anderes Format. MP4 eignet sich gut für Videos, die auf YouTube, Facebook, Twitter und Instagram veröffentlicht werden.

MOV

MOV (QuickTime Movie) speichert Video, Audio und Effekte in hoher Qualität. Diese Dateien sind jedoch oft ziemlich groß. Das MOV-Format, das für den QuickTime Player von Apple entwickelt wurde, nutzt die MPEG-4-Kodierung für die Wiedergabe in QuickTime für Windows. MOV wird von Facebook und YouTube unterstützt und lässt sich auch auf dem Fernseher wiedergeben.

WMV

WMV-Dateien (Windows Media Viewer) bieten eine gute Videoqualität und große Dateigröße wie MOV. Microsoft hat das WMV-Format für den Windows Media Player entwickelt. YouTube unterstützt WMV. Apple-Anwender können diese Videos wiedergeben, müssen dafür aber Windows Media Player für Apple herunterladen. Denke daran, dass du bei WMV das Seitenverhältnis nicht selbst auswählen kannst.

AVI

Das Dateiformat AVI (Audio Video Interleave) funktioniert in fast jedem Webbrowser unter Windows, Mac und Linux. AVI, das von Microsoft entwickelt wurde, bietet die höchste Qualität. Die Dateien sind aber auch dementsprechend groß. AVI wird von YouTube unterstützt und lässt sich auch auf dem Fernseher wiedergeben.

AVCHD

Advanced Video Coding High Definition ist speziell für HD-Videos konzipiert. Der Codec wurde für die digitalen Camcorder von Panasonic und Sony entwickelt und komprimiert die Dateien, damit sie einfach gespeichert werden können, ohne an Auflösung einzubüßen.

FLV, F4V und SWF

Die Flash-Videoformate FLV, F4V und SWF (Shockwave Flash) wurden für den Flash Player entwickelt. Häufig werden sie jedoch für das Streamen von Videos auf YouTube verwendet. Flash wird von iOS-Geräten nicht unterstützt.

WEBM oder HTML5

Diese Formate sind die beste Wahl für Videos, die du auf deiner privaten oder geschäftlichen Website einbettest. Die Dateigrößen sind klein, sodass die Videos schnell geladen werden und sich leicht streamen lassen.

MPEG-2

Wenn du dein Video auf eine DVD brennen willst, ist MPEG-2 mit einem H.262-Codec die ideale Wahl.

4.2 Bildformate

Je nach Einsatzgebiet unterschieden sich die jeweiligen Seitenverhältnisse des Endprodukts. Früher auf Kino und Fernsehen begrenzt, nimmt die Bildformatvielfalt mit dem Einsatz von Bewegtbild im Internet immer weiter zu. Generell kann aber in drei große Gruppen gegliedert werden:

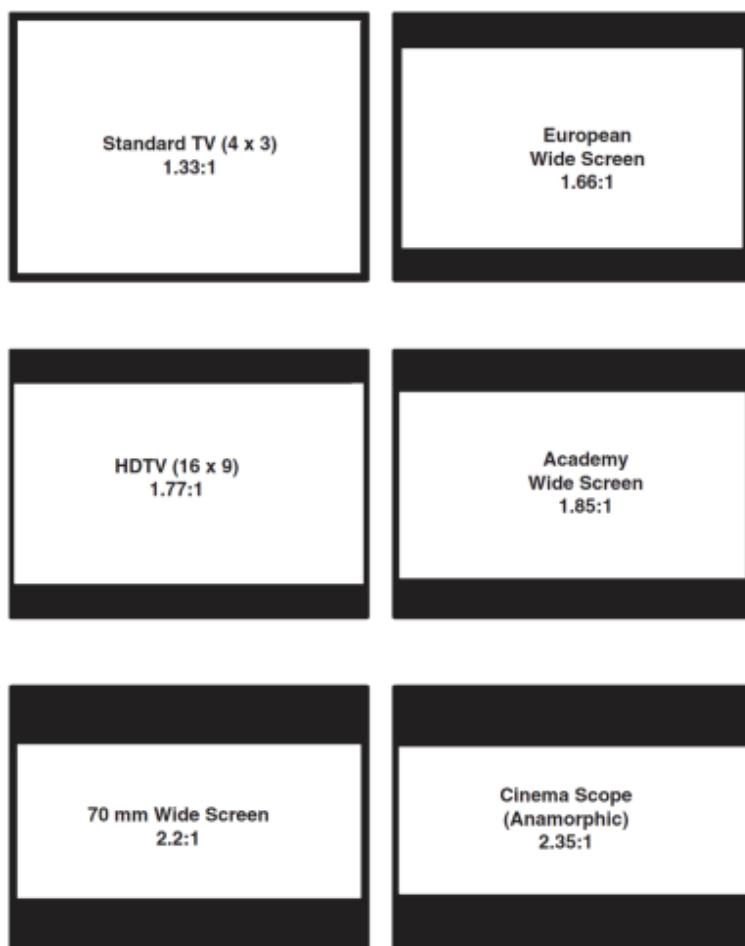
- Kino
- Fernsehausstrahlung
- Internet

Kino

Die bei Kinoproduktionen ab etwa den 1960er Jahren eingesetzten Formate werden allgemein als Breitbildformate bezeichnet. Das sind Formate die breiter als das sogenannte *Normalbild* mit seinem Seitenverhältnis 4:3 sind. Bei der analogen Filmherstellung wird das Negativ dennoch im Normalbild-Format belichtet und anschließend in das jeweilige Breitbildformat kaschiert bzw. vorgeführt. Bei der digitalen Filmproduktion können die jeweiligen Bildformate meist direkt in der Kamera ausgewählt werden und so die Sensorbelichtung optimiert werden.

Zu den gängigsten Breitbild-Formaten im Kino zählen das europäische Breitbildformat mit einem Verhältnis von 1,66:1 und das amerikanische Breitbild mit einem Verhältnis von 1,85:1. Eine Besonderheit stellen die sogenannten anamorphotischen Formate (Panavision und Cinemascope) dar, welche ein Seitenverhältnis von 2,35:1 verwenden. Dazu sei erwähnt, dass das Gesichtsfeld des Menschen ein Seitenverhältnis von etwa 3:2 aufweist.

Die schwarzen Balken am oberen und unteren Rand der Leinwand, die dazu dienen, das jeweilige Format bei der Filmvorführung herzustellen, werden als *Letterbox* bezeichnet.



Übersicht über die gängigen Bildformate bei Kinoproduktionen

Fernsehausstrahlung

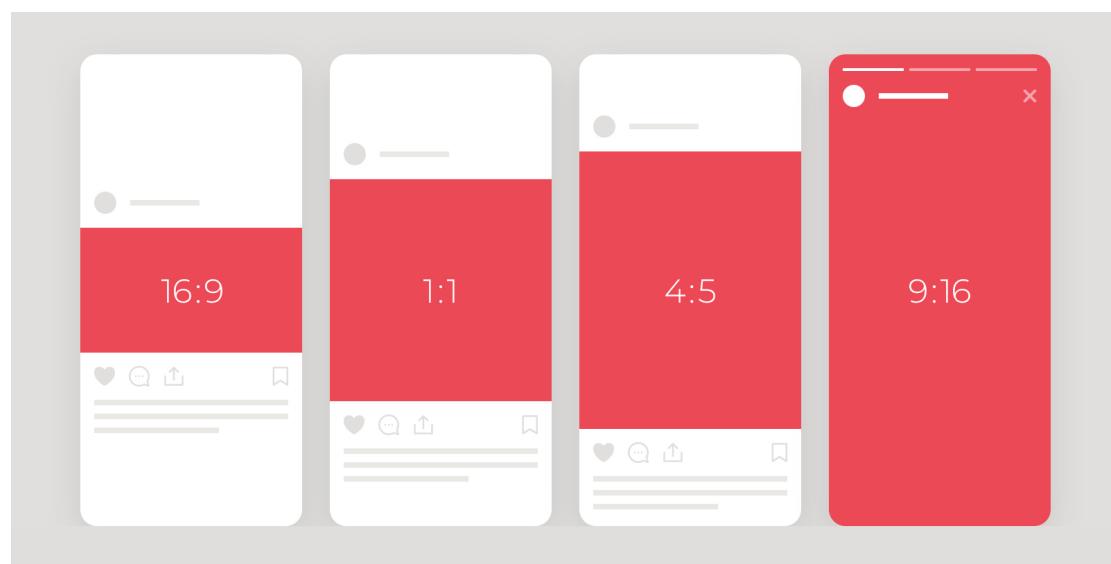
Das klassische Fernsehen verwendete lange Zeit ein Seitenverhältnis von 4:3. Der ORF, zum Beispiel, wechselte erst im April 2007 komplett auf eine Ausstrahlung in 16:9. Großbritannien war früher dran und wechselte bereits Anfang der 2000er Jahre auf das Breitbildformat.

Ein wesentlicher Einflussfaktor auf die Umstellung auf Breitbild war die Verbreitung von DVD-Playern. Um die Kinofilme korrekt abzuspielen, mussten die Fernsehgeräte das Bildformat bestmöglich darstellen können. Darüber hinaus gewöhnten sich die ZuseherInnen schnell an das filmisch anmutende Breitbildformat.

Internet

So wie in vielen anderen Bereichen bietet das Internet eine breite Vielfalt an Möglichkeiten und eine Norm ist kaum durchzusetzen. Zu Beginn von Youtube und Co. war das Videoformat 4:3 und 16:9 vorherrschend. Mit dem Aufkommen der Stories, Youtube-Shorts, Tik Tok und ähnlichem hat sich das Hochformat 9:16 seinen Platz gesichert. Plattformen wie Instagram halten aber auch das Format 1:1 relevant.

Diese Formatvielfalt bietet einerseits einen großen gestalterischen Freiraum, andererseits gilt es für eine flächendeckende Präsenz (vor allem in der Werbung) ein Produkt in allen Formaten zu produzieren. Das schafft einen deutlichen Mehraufwand und muss auch im dramaturgischen Konzept berücksichtigt werden.



5 Pre-Produktion

5.1 Die Idee

Jedes Projekt startet mit einer Idee. Egal ob es ein Kunstprojekt, ein kommerzieller Film oder ein Informationsvideo ist – der Gedanke an das fertige Produkt dient sozusagen als Leitstern für die Produktionsorganisation. Er sollte motivieren, große gedacht, dennoch realistisch erreichbar sein, um so das bestmögliche Ergebnis zu erzielen.

5.2 Synopsis/Exposé

Eine Synopsis bzw. Exposé ist eine kurze Zusammenfassung der Geschichte, in der die Protagonisten und deren Handlungsweise kurz geschildert werden. Es werden die Hauptfiguren, die Prämissen, der Konflikt sowie das Ziel umrissen und beschrieben. Es muss erkennbar sein, in welchem zeitlichen Rahmen sich die Geschichte bewegt, wo sie erzählerisch hinführt und was das Publikum daran interessieren wird. Der Umfang beschränkt sich auf eine bis drei Seiten. Der Stil sollte neutral und nüchtern sein.

Die Synopsis dient einem möglichen Finanzier oder Produzenten auch dazu, sich ein erstes Bild über die Fähigkeiten eines Autors zu machen. Sie ist in erster Linie ein „Stein des Anstoßes“ für ein Projekt und eine Form der Ideen- und Entscheidungsfindung.

Beispiel einer Synopsis/Exposé für ein Spielfilmprojekt:

In einer Zeit zunehmender Verunsicherung sieht der neunzehnjährige Karl Koch die Welt um sich herum in Unordnung. Fasziniert von der fiktiven Romanfigur Jackson Smith macht sich der sensible Jugendliche auf die Suche nach den Hintergründen politischer Mechanismen und entdeckt die Dinge, die ihn an eine weltweite Verschwörung glauben lassen.
Karls Begabung, sich in globale Datennetze einzuklinken und sein unerschütterlicher Glaube an die Gerechtigkeit treiben ihn in die Arme des KGB. Abhängig von Pillen und Koks leidet er zunehmend unter Wahnvorstellungen. Die Mächte des Bösen scheinen schon weltweit vernetzt zu sein, während Karl und seine Freunde an der Langsamkeit ihrer Heimcomputer verzweifeln. Die Grenzen zwischen Tag und Nacht verschwimmen, Karl verliert auf seiner tragischen Odyssee die Kontrolle über sein Leben.
Als das Vertrauen zu David, seinem besten Freund, zerbricht, ist Karl auf sich allein gestellt. Je näher er dem Ziel seiner Suche zu kommen scheint, desto schwieriger wird die Rückkehr in ein normales Leben.
Ein mystischer Thriller, der auf wahren Begebenheiten beruht. Authentisch im Detail, hypnotisch in seiner Wirkung. Abseits aller Spekulationen soll der Zuschauer auf eine Zeitreise von beklemmender Anziehungskraft geschickt werden. Nichts ist so, wie es scheint.

- Wer sind die Hauptfiguren?
- Was ist der Konflikt?
- Was ist das Ziel?
- In welchem zeitlichen Rahmen bewegt sich die Handlung?

5.3 Treatment

Ein Treatment ist die Zusammenfassung einer Geschichte auf zirka zehn bis zwanzig Seiten. Es ist die Vorstufe zum Drehbuch. Die handelnden Personen, insbesondere die Hauptakteure, müssen charakterisiert werden. Es sollte ersichtlich sein, auf was sich die Dramaturgie aufbaut (Wendepunkte, Schlüsselszenen, wichtige Schauplätze), welchem Genre der Stoff zuzuordnen ist und das Ende der Geschichte sollte erkennbar sein. Als Ergänzung können im Anhang auch ein paar ausgearbeitete Szenen mit Dialogen enthalten sein.

Wie auch ein Exposé, wird auch ein Treatment meistens ohne konkreten Auftrag und ohne Bezahlung erstellt. Das wirtschaftliche Risiko liegt bei den AuthorenInnen. Dennoch ist es essentiell, um einen Film einem Produzenten oder einer Produktionsfirma schmackhaft zu machen. Es kann als Grundlage eines Pitches verstanden werden.

5.4 Drehbuch

Ein Drehbuch ist die Grundlage für jeden Film. Allerdings müssen sie im Gegensatz zum Buchtext gleich mehrere Aufgaben auf einmal erfüllen.

Drehbücher müssen Dialoge enthalten, Szenenbeschreibungen aufweisen, unter Umständen Anmerkungen für die Regie bereithalten, Bemerkungen für die Stimmung und Atmosphäre aufzeigen und noch vieles mehr. Sie werden nämlich neben den Schauspielern noch vom Regisseur, den Produzenten oder zum Beispiel von der Requisite gelesen. Alle Leser müssen sich durch das Gelesene den Film gut vorstellen können.

Wichtige Details für ein Drehbuch:

- Im Drehbuch steht der Handlungsverlauf, Dialoge, der Ort und die Zeit
- Im Drehbuch stehen NUR Dinge, die man direkt sehen und hören kann.
- Im Drehbuch stehen nur relevante Angaben. Keine unnötigen Details oder Beschreibungen, die für die Handlung keine Rolle spielen.
- Drehbücher sind IMMER im Präsens geschrieben.
- 1 Seite des Drehbuchs entspricht ca. 1 Minute des Films. Daher sind Drehbücher ca. 90 Seiten lang. Die konventionelle Schriftart für ein Drehbuch ist Courier in 12 Punkt.

Beispiel einer Szene aus Star Wars:

INT. KENOBI'S DWELLING - DAY

The small, spartan hovel is cluttered with desert junk but still manages to radiate an air of time-worn comfort and security. Luke is in one corner repairing Threepio's arm, as old Ben sits thinking.

LUKE

No, my father didn't fight in the wars. He was a navigator on a spice freighter.

BEN

That's what your uncle told you. He didn't hold with your father's ideals. Thought he should have stayed here and not gotten involved.

LUKE

You fought in the Clone Wars?

BEN

Yes, I was once a Jedi Knight the same as your father.

LUKE

I wish I'd known him.

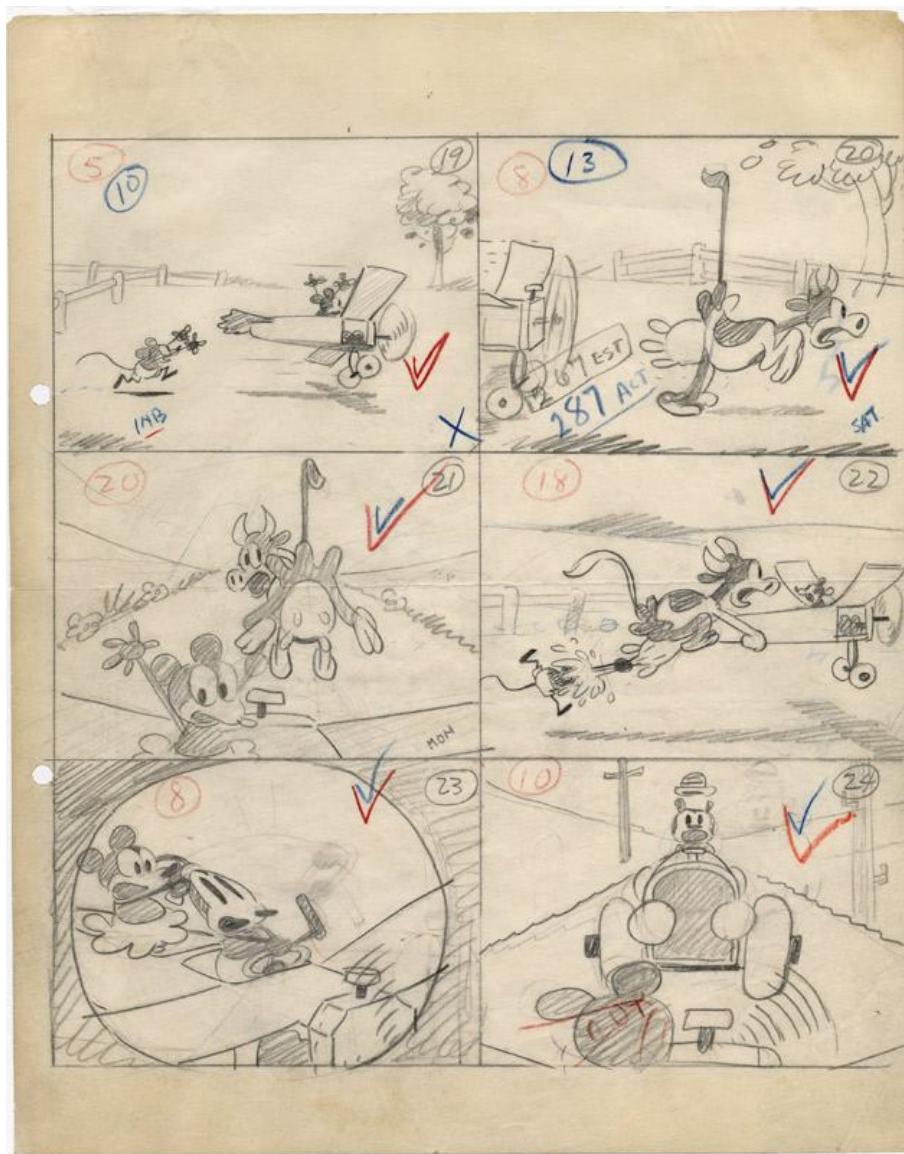
BEN

He was the best star-pilot in the galaxy, and a cunning warrior. I understand you've become quite a good pilot yourself. And he was a good friend. Which reminds me...

5.5 Storyboard & Shotlist

Geschichtlich betrachtet hat das Storyboard seinen Ursprung in der Notwendigkeit von sogenannten *Anschlussskizzen*. Diese wurden erstellt, um im Filmschnitt nicht mit bösen Überraschungen konfrontiert zu werden, dass die Erzählung im Bild durch Anschlussfehler nicht funktioniert und somit das gefilmte Material unbrauchbar wurde. In einer Zeit, wo es nicht möglich war schnelle Fotos mit einem Smartphone zu machen, wurden händisch Bleistiftskizzen einer Szene angefertigt. Der Name Storyboard entstand, weil die Skizzen an die Wände der Filmstudios geheftet wurden und so eine ganze „Geschichtenwand“ entstand.

Maßgeblich an der Verwendung von Storyboards in der Filmindustrie beteiligt war Walt Disney. 1932 gelang Disney der internationale Durchbruch und Walt Disney wurde als der bedeutendste Trickfilmzeichnern seiner Zeit gefeiert. Storyboards waren bei Disney Produktionen schon damals fixer Bestandteil der Filmproduktion.



Storyboards sind nicht nur eine Hilfe beim Vermeiden von Anschlussfehlern, sie sind vor allem ein wichtiges Planungsinstrument. Vor allem für das Kamera, Licht und Ausstattungsdepartement sind Vorab-Skizzen essentiell. Die Zeit am Set ist teuer und knapp und erlaubt keine Experimente mit

Kameraeinstellungen, Szenenauflösungen, Lichtkonzepte oder Ausstattungsoptionen.
Heutzutage werden Storyboards auch bei Werbe- und Imagefilmen im Prozess des Ideen-Pitchings verwendet.



Beispiel eines Storyboards des Künstlers Mentor Huebner

Der Storyboard-Artist Mentor Huebner verwendet eine besondere Technik und zeichnet die gesamte Szene, auch außerhalb des Kameraausschnitts. Diese Technik hat den großen Vorteil, dass Schwenks und Fahrten gut dargestellt werden können.

Die Qualität eines Storyboards liegt nicht in der möglichst realistischen Illustration von Charakteren und deren Handlungen, sie liegt im Zweck das was an einem bestimmten Drehtag mit dem vorhandenen Mitteln gedreht werden sollte, die Vorbereitung darauf für alle Beteiligten und der Überprüfung möglicher Anschlussfehler für die Postproduktion.



VIDEO: Transition as doctor enters consulting room.
VO: "Whatever is needed."

VIDEO: Doctor exits lift into walkway of housing acc.
VO: "Expertise is flexibility."

VIDEO: Walks towards a front door.
VO: Music overlay.



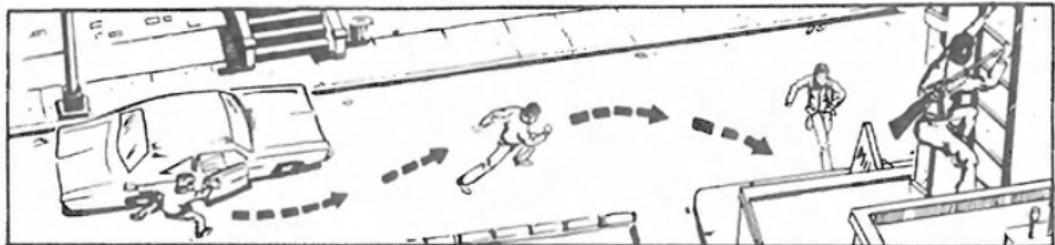
VIDEO: Doctor with patient inside.
VO: "Growing from each new experience."

VIDEO: Doctor goes to leave patients house.
VO: "Expertise is adapting and changing."

VIDEO: Door opens to doctor in academic setting.
VO: "Expertise is always learning."

Die größte Einschränkung des Storyboards besteht darin, keine Bewegung zeigen zu können. Es sollten aber sowohl Bewegung im Bild, als auch Kamerabewegungen wie Schwenks und Fahrten beschrieben werden.

Bewegungen von Personen werden demnach einfach mit einer Folge an Pfeilen im Bild markiert.

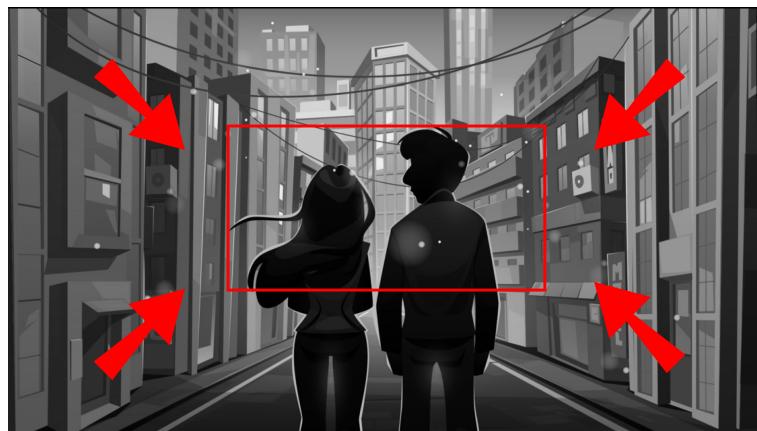


Kamerabewegungen werden mit einem Zeichensatz an Pfeilen gekennzeichnet.

Kameraschwenk



Kamerafahrt oder Zoom



Eine andere Form der Übersicht und Planung für das jeweilige Drehvorhaben ist die sogenannte *Shotlist*. Diese beinhaltet Informationen über die Bildreihenfolge, Innen-/ Außen, Einstellungsgröße, Kamerabewegung und eine kurze Beschreibung der Handlung. Die Information kann je nach Notwendigkeit und Größe der Produktion auch noch Angaben zum Ton, Licht, Dialog, Komparseen oder Kostüm beinhalten.

Was sollte/kann auf einer Shot-List stehen?

- Szenennummer
- Kurze Inhaltsangabe
- Vorkommenden Figuren
- Einstellungen
- Kamerabewegungen
- Verwendete Optiken
- Anmerkungen zum Licht
- Anmerkungen zum Ton

| Shot number | Exterior or interior location | Shot type | Camera movement/ angle | Description and time mark |
|-------------|-------------------------------|-------------------|------------------------|--|
| #1 | EXT | Establishing shot | Pan | Establishing shot of office building 0:00-0:10 |
| #2 | INT | Long Shot | High angle and pan | Long shot with pan of office meeting room from inside 0:11-0:16 |
| #3 | INT | Close up | | Close up of the artist's (Ugo) hand 0:17-0:20 |
| #4 | INT | Close Up | | Close up of Artist's face 0:21-0:23 |
| #5 | INT | Medium shot | | Medium shot of artist performing aggressively towards the camera 0:24-0:27 |
| #6 | INT | Close up | Handheld movement | Close up of artist performing aggressively towards the camera 0:28-0:31 |
| #7 | INT | Medium shot | Pan | Cutaway of office workers 0:32-0:35 |
| #8 | INT | Close up | | Cutaway of Office door sign 0:36-0:38 |
| #9 | EXT | Long shot | Pan | Long shot with pan of St Dunstan's Cathedral 0:39-0:43 |
| #10 | EXT | Medium shot | | Medium shot of artist (Ugo) 0:44-0:47 |

Beispiel einer sogenannten *Shotlist*

6 Dramaturgie

6.1 Figuren - Protagonist

Die große Chance des Films liegt darin, dass sich ZuseherInnen in die Figuren hineinversetzen können und sich mit diesen identifizieren können. Dadurch ist eine emotionale Verbindung zur Handlung und den Charakteren möglich. Die Geschichte eines Films wird immer aus der Sicht der vorkommenden Figuren erzählt – daraus resultiert die wichtigste dramaturgische Frage: Wessen Geschichte wird erzählt?

Die Antwort auf diese Frage sagt aus, wer die Hauptfigur eines Drehbuchs ist. Die Hauptperson eines Films ist die Person, die ein Ziel hat und darum kämpft, es zu erreichen. Sie wird als Protagonist bezeichnet.

Das Ziel eines Protagonisten kann alles sein: vor dem Sterben noch einem das Meer zu sehen (*Knockin' on Heaven's Door*), den Mörder zu finden

(*Tatort*) oder die feindlichen Truppen der Alliierten zurückzuschlagen (*Die Brücke*). Das Ziel richtet sich zwar meist auf etwas Neues und Konkretes, aber die Grundlage besteht in dem Wunsch, den alten Zustand wiederherzustellen. Es spielt keine Rolle, ob das Ziel eine weltbewegende Aufgabe oder ein persönliches Problem darstellt. Entscheidend ist, dass es sich um ein konkretes, erfüllbares Vorhaben handelt. Das Streben nach Glück wird ein zu unkonkretes Vorhaben sein, was dramaturgisch nur schwer darzustellen und erfüllbar ist. Es wird im Laufe des Films unklar bleiben, wann der Zustand erreicht ist. Es sei denn, es verbindet sich mit einem konkreten Ereignis, wie zum Beispiel einer Liebesbeziehung zu einem anderen Menschen. Die ZuseherInnen müssen die Möglichkeit haben, sich den Moment der Erfüllung vorzustellen und diesen zu erwarten.

Das Ziel des Protagonisten ist für das Drehbuch deswegen so wichtig, weil es die Bewegungsrichtung der Handlung bestimmt. Wenn der Autor das Ziel nicht kennt und für sich nicht klar definiert hat, wird die Handlung unbestimmt und beliebig.

Gleichzeitig bestimmt das Ziel das Ende des Films. Denn ist erst einmal entschieden, ob die Hauptfigur das Ziel erreicht hat, dann ist für den Zuschauer der Film beendet.

Es muss darüber hinaus auch immer etwas auf dem Spiel stehen, was der Protagonist zu verlieren hat, wenn er sein Ziel nicht erreicht. Wenn sich das Publikum trotz klar definiertem Ziel der Hauptfigur langweilt, liegt das meist daran, dass für die Figur nichts zu verlieren hat und es egal ist, wenn das Ziel nicht erreicht wird.

6.2 Figuren – Antagonist

Die Kraft, die dem Ziel des Protagonisten entgegensteht, wird in Filmen oft personalisiert. Der Western ist das Genre, das dieses dramaturgische Mittel am weitesten entwickelt hat. Hier findet der Kampf „Mann-gegen-Mann“ oft buchstäblich statt. Übergeordnet trifft oft „Gut“ und „Böse“ aufeinander. Der Antagonist muss aber nicht zwingend der Bösewicht sein. Es gilt alles, was den Protagonisten davon abhält sein Ziel zu erreichen, als Antagonist. Dabei muss es auch ein definiertes Ziel geben, das er erreichen will. Am besten eines, das in Gegensatz zu dem vom Protagonisten angestrebten steht und somit ein Konflikt entsteht. Entscheidend ist, dass sich die Ziele gegenseitig ausschließen.

Der Antagonist sollte auch gleich stark sein wie der Protagonist. Der Konflikt der beiden ist nur interessant, wenn sich ihre Kräfte auf dem gleichen Niveau bewegen.

In der Regel findet beim Antagonisten keine Charakterentwicklung statt. Während der Protagonist die Chance nutzt und sich verändert, bleibt seine Gegenkraft unverändert.

6.3 Nebenfiguren

Ein schlechtes Drehbuch ist unter anderem daran zu erkennen, dass es auf eine genaue Zeichnung der Nebenfiguren keinen Wert legt. Sie erfüllen nur den Zweck, den sie in diesem Augenblick für den Fortgang der Geschichte erfüllen müssen. Natürlich bleibt kaum Zeit, eine Nebenfigur in vielen Facetten zu beschreiben oder ihnen gar eine psychologische Feinzeichnung zu geben. Eine interessante, nicht klischeehafte Ausgestaltung der Nebenfiguren macht den Reichtum eines Drehbuchs aus.

Generell sollten für jede Nebenfigur die drei folgenden Fragen mit Ja beantwortet werden, damit sie tatsächlich das Licht der Leinwand erblicken können:

- Haben sie eine Funktion?
- Helfen sie, das Thema zu beleuchten?
- Haben sie ein spezifisches Profil?

6.4 Wendepunkte und Struktur

Alle filmischen Geschichten lassen sich in der Regel auf drei Einheiten zurückführen: Anfang, Mittelteil und Ende. Oder auch Exposition, Konfrontation und Auflösung genannt.

Jeder der drei Bereiche erfüllt einen anderen und jeweils bestimmten Zweck. Die Exposition führt in die Geschichte ein, stellt die handelnden Figuren vor und beschreibt die Situation. Danach entsteht eine Handlung, die für die Geschichte wichtig ist. Dieser Teil wird oft als Konfrontation bezeichnet, weil die gegensätzlichen Kräfte aufeinandertreffen. Die Auflösung bedeutet das Ende der Geschichte.

Wendepunkte

Eine Geschichte, die vollkommen linear abläuft, ist undramatisch und darum in den meisten Fällen langweilig. Der Hauptgrund liegt darin, dass dann die Handlung vorhersehbar wäre und keine Überraschungen entstehen würden. Deshalb braucht ein Film Wendepunkte, die die Geschichte in eine neue und unerwartete Richtung lenken. Diese Momente im Film können Entscheidungen von Figuren sein, es können Informationen sein, die die Figuren erhalten oder es können Ereignisse sein, die die Handlung verändern.

Die Funktion eines Wendepunkts ist, die Vorhersehbarkeit zu durchbrechen. Er treibt die Handlung voran, indem er die handelnden Figuren vor neue Aufgaben stellt.

Die Zahl der Wendepunkte ist nicht beschränkt. Es können beliebig viele Wendepunkte den Verlauf der Geschichte bestimmen.