

Rolf Hülsebusch ©

## *Filmen mit Verstand*

**Kleiner Kurs über  
filmgerechte Szenenfolgen  
für alle, die noch nicht  
so recht wissen,  
warum manche Filme  
erzählen können und  
andere nur stottern.**

---

Es wird Sie vielleicht verwundern, aber bevor wir über Film reden, müssen wir vom Foto sprechen. Einfach deshalb, weil man sich zunächst einen ganz wichtigen und grundlegenden Unterschied klarmachen muss, der das Wesen und die Eigenart des Films erklärt.

### **Was ist Foto, was ist Film?**

Stellen Sie sich einmal ein Sportfoto vor, einen Stabhochspringer, der gerade mit äußerster Kraftanstrengung die Latte überwunden hat.

Worin liegt der Reiz eines solchen Fotos? Er liegt im **Stillstand**. Das Auge kann auf dem Detail verweilen, und das im Gegensatz zum lebendigen Geschehen. **Das Foto ist der dramatisierte Augenblick**. Wenn Sie es anschauen, beginnt die Phantasie zu arbeiten.

Unterbewusst empfinden Sie die Anstrengung des Anlaufens, des Sich-Hochstemmens, den spannungsvollen Augenblick des Überspringens der Latte und sogar das, was nachher folgt, den Absprung.

Das Foto bietet dem Beschauer also durchaus Ungewöhnliches. Denn er kann in Ruhe etwas betrachten, was sich normalerweise vor seinem Auge schnell und flüchtig vollzieht.

Nun der Film. Wenn Sie die gleiche Situation, also den anlaufenden, sich hochschwingenden Sportler einfach aus der üblichen Zuschauerperspektive „abfilmen“, wirkt diese Szene gegenüber dem Sportfoto relativ belanglos und undramatisch. **Denn:** Das Auge des Filmbetrachters sieht etwas durchaus Gewohntes, einen simplen Bewegungsablauf - nur weniger gut als in Wirklichkeit.

Lassen Sie mich das Beispiel des Stabhochspringers auf den ganz alltäglichen Familienstreifen übertragen: Wenn Sie Opa auf seinem Spaziergang fotografieren, haben Sie ein sehr persönliches Dokument in der Hand. Sie sehen Opa ins Gesicht, Sie betrachten ihn ganz ungeniert. Ihre Phantasie beschäftigt sich mit Opa. Vielleicht nur unbewusst. Wie gesagt, der Reiz und die Kraft des Fotos liegen im Stillstand.

Jetzt filmen wir Opa, wie er über den Spazierweg daher kommt. Das haben Sie oft genug in Natura gesehen. Und deshalb hinterlässt diese Filmszene auch keinen Eindruck.

Wir können also eine erste Erfahrung formulieren, die viele gemacht haben, die von der Fotografie her zum Filmen kamen:

*Erste Erfahrung*

*Wer mit der Filmkamera umgeht wie mit einem Fotoapparat, bringt nur bewegte Bilder zustande, keinen Film.*

Der kleine Umweg über die Definition des Unterschiedes zwischen Foto und Film war wichtig. Sie sollten sich ihn wirklich bewusst machen, ihn als öne Erkenntnis verbuchen, auf die Sie immer dann zurückgreifen können, wenn Sie sich fragen, wie eine Szene filmgerecht anzufassen ist.

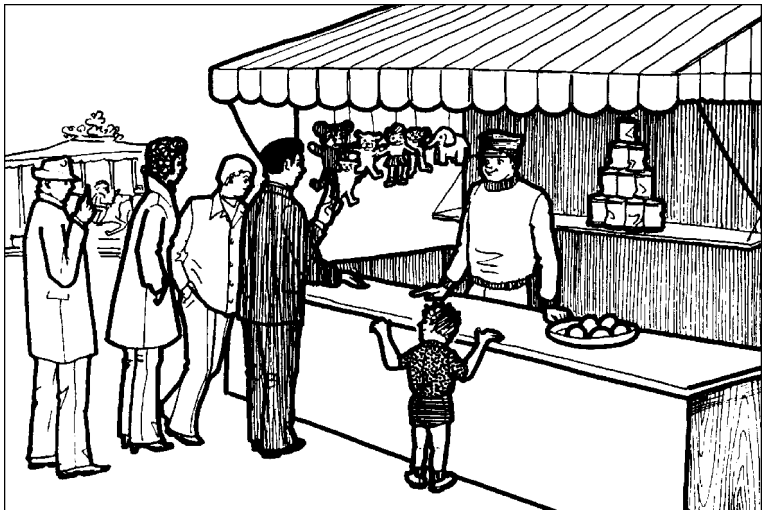
*Im Gegensatz zum Foto erzählt oder berichtet ein Film mit einer konsequenten, logischen Folge von Einzelszenen und Bildern.*

*Filmbilder sind wie Wörter. Erst durch ihre sinnvolle Verbindung gewinnen sie Ausdruck und Macht.*

Sie werden sich nun die Frage stellen, wie man die besagten, „sich ergänzenden“ Einzelszenen und Bilder für den Film findet. Ich will versuchen, Ihnen die Antwort an einem Beispiel deutlich zu machen.

**Sie wollen eine Wurfbude auf dem Rummelplatz filmen.**

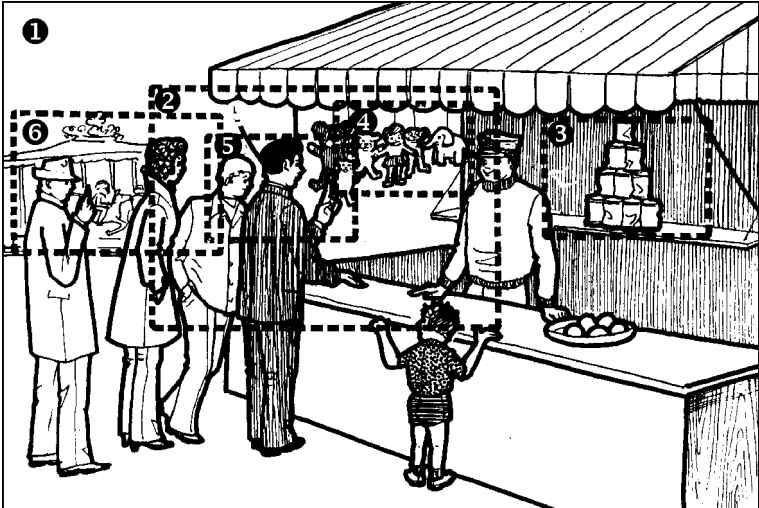
Zunächst zum Abgewöhnen das negative Beispiel: Sie suchen sich einen Standpunkt, von dem aus Sie alles schön im Sucher Ihrer Kamera haben. Dann drücken Sie auf den Auslöser, und schon haben Sie die ganze Wurfbude auf die langweiligste Art im Kasten.



Warum langweilig? Erinnern Sie sich bitte an das vorher Gesagte. Was Sie in dieser Filmszene zeigen, hat jeder zimal im Vorbeigehen gesehen. Es ist filmisch „undramatisch“. Mehr noch: Sie haben sogar sehr viel weniger gezeigt, als Sie in Wirklichkeit gesehen haben!

Wieso das?

Sie selbst haben im Gegensatz zur Kamera mit ihrem starren Auge die eigenen Augen **wandern lassen**. Sie haben hierhin geblickt und dorthin. Sie haben Ihre Aufmerksamkeit verschiedenen Details geschenkt - obwohl Sie an der gleichen Stelle stehen geblieben sind wie die Kamera auf ihrem Stativ.



Sehen wir uns noch einmal die Schemazeichnung der „langweiligen Kameraeinstellung“ an:

Sie sehen, dass dieses Bild jetzt in 6 Vierecke aufgeteilt ist. Diesen eingerahmten Details des Gesamtbildes haben Sie persönlich mit Sicherheit nacheinander - in welcher Reihenfolge auch immer - Ihre Aufmerksamkeit geschenkt. Sie haben (1) zunächst einmal das Gesamtbild der Wurf-bude und die engere Umgebung aufgenommen. Dann vielleicht Bildausschnitt Nr. 2:

Sie haben den Leuten vor der Wurf-bude Ihre Aufmerksamkeit geschenkt. Sie haben **genau hingesehen**. Ihr Bewusstsein hat sich aus dem Gesamtbild ein Detail, zum Beispiel die Leute, herausgepickt und in diesem Augenblick alles andere fast ausgeschaltet. Dann ist Ihr Auge vielleicht zu den aufgestapelten Büchsen hingewandert (Nr. 3), dann zu den Preisen an der Wand der Bude (Nr. 4), den Teddybären, Uhren und Stofftieren.

Dann wieder zu dem Mann, der gerade wirft (Nr. 5).

Dann wieder zu Nr. 3, denn nun pürzeln die Dosen plötzlich herunter.

Dann haben Sie dem Mann genauer ins Gesicht gesehen, der sich über den gelungenen Wurf freut usw. usw.

Sogar den Leuten im Hintergrund haben Sie kurz Ihre Aufmerksamkeit geschenkt (Nr. 6).

Fazit: Sie haben **Einzeleindrücke** in Ihrem Bewusstsein subsumiert. Sie haben vom gleichen Standpunkt aus viel mehr bewusst gesehen, als die Kamera es in einer einzigen, noch so lebendigen Szene abfilmen konnte.

Vielleicht werden Sie jetzt einwenden, daß sich der Betrachter der einfach abgefilmten Szene diese Einzelheiten von 1 – 6 ja auch auf der Leinwand herauspicken kann.

Dies aber ist ein Irrtum. Das Filmbild auf der Leinwand ist einfach zu unvollkommen hierfür, zu klein, zu unplastisch. Es kann keinen Vergleich mit der Wirklichkeit aushalten. Wir müssen deshalb dem Kamera-Auge helfen, so zu sehen, wie wir es unbewusst tun: In dem wir eine **Szenenfolge** filmen, eine Reihe von Einzelstellungen nacheinander abrollen lassen. Sie erinnern sich an den klugen Satz von vorhin, den im übrigen ein berühmter französischer Regisseur geprägt hat: „**Filmbilder sind wie Wörter. Erst durch ihre sinnvolle Verbindung gewinnen sie Ausdruck und Macht**“.

Das eben Erklärte lässt sich zu einem simplen Ratschlag formulieren. Er ist für jeden normalen Film, vielleicht mit Ausnahme von Experimental-, Phantasie- oder Kunstfilmen, ein ganz simpler und immer verlässlicher Leitfaden.

*Wie man die einzelnen filmgerechten Einstellungen findet:*

*Ratschlag: Gebrauchen Sie die Kamera wie Ihr Auge. Lassen Sie sie dorthin blicken, wo auch Sie hinblicken: Mal in die Ferne, mal in die Nähe, mal auf wichtige Einzelheiten - den ganzen Film hindurch. Was beim Auge das „Genau-Hinsehen“ ist, ist beim Filmen das „Näher-Herangehen“.*

*Das ist die einfachste Regel für „filmgerechte Szenenfolgen“.*

Wenn Sie sich diesen Ratschlag ganz zu eigen machen, werden Sie immer zu einem interessanten Film kommen. Warum? Sie zeigen mit Ihrer Kamera durch die Aneinanderreihung der verschiedenen Einstellungen bzw. Szenen dem Beschauer Ihr Filmobjekt so, wie er es unterbewusst in Wirklichkeit wahrgenommen hätte. **Sie lassen ihn miterleben und nicht nur zuschauen.** Das ist das Geheimnis eines guten Films: Miterleben lassen.

## Die Nutzenanwendung aus dem eben Erklärten

Sie kommen also mit Ihrer Kamera zu dieser Wurfbude, die sicher ein lohnenswertes Objekt für Ihren Rummelplatz-Film ist. Mit Recht, denn hier kann man Menschen beobachten, hier kann man den Zuschauer etwas miterleben lassen.



Jetzt nehmen Sie die Kamera ans Auge. Sie suchen sich als erstes einen guten Gesamtüberblick der Wurfbuden-Szene. In Filmdeutsch:

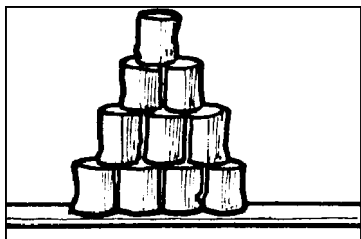
Sie suchen den **orientierenden Gesamtüberblick**.

So zeigen Sie dem Publikum zunächst einmal, wo Sie überhaupt sind. Wir bezeichnen diese Einstellung im Filmdeutsch mit W = Weit. Sie zeigt dem Beschauer alles, was er für das Verständnis der nachfolgenden Filmszenen braucht - und: Sie stimmen ihn ein - Sie machen ihn neugierig. Sie drücken auf den Auslöser, die Kamera läuft. Die erste der filmgerechten Szenen ist im Kasten.

Wenn Sie an das Schemabild von eben denken, wissen Sie eigentlich schon, was jetzt kommen muss: Die Totale = TO. Die Totale macht nach dem „orientierenden Gesamtüberblick“ das „Wichtigste“ deutlich.

Was ist nun - und hier müssen wir uns als Filmer, die wir ja unsere eigenen Regisseure sind, entscheiden, - für uns das „Wichtigste“. Ich denke, es sind die Menschen, also diejenigen, die da mit Bällen auf Dosen werfen und ihren Spaß dabei haben.

In der **Totalen** zeigen wir also den Mann, der gleich Ball werfen wird. Wir holen ihn sozusagen aus der vorhergegangenen Weiteinstellung heraus, z. B. so wie im Schemabild.



Das wäre allerdings die einfachste Art, dies zu tun, nämlich ohne den Standpunkt der Kamera zu wechseln, nur durch eine Naheinstellung Ihres Zoom-Objektivs. (Über den an sich fast immer empfehlenswerten Wechsel des Kamerastandpunktes beim Szenenwechsel reden wir später.)

Nochmals: Sie haben nach der **orientierenden** Weiteinstellung das „Wichtigste“, nämlich den Werfer, durch die **Totale** deutlich gemacht.

Wo sehen Sie jetzt hin? Ich schlage vor, wir nehmen die Pyramide der Blechdosen aufs Korn. Diese Einstellung wird jetzt wichtig, denn hier wird gleich etwas passieren. Also wählen wir hierfür eine **Halbnah**-Einstellung. Im Bild erscheint nur die Dosenpyramide, nichts anderes. Nur wenn wir sie aus der Vielfalt ihrer Umgebung durch eine Halbnah-Einstellung herausholen, wirkt sie so wichtig wie wir es wollen.

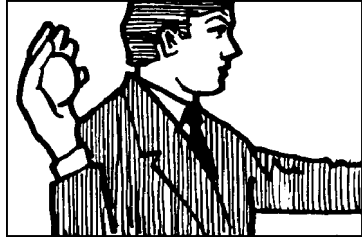
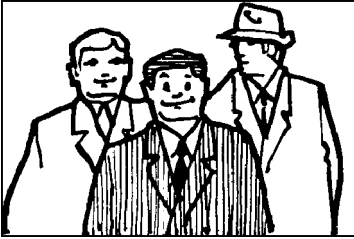
Inzwischen hat sich der Werfer zum Wurf bereitgemacht. Sehen Sie ihm jetzt ins Gesicht: Er zeigt Konzentration, Spannung. Gleich wird er werfen! Also filmen Sie kurz sein Gesicht in einer **Großeinstellung**. Zeigen Sie nur sein Gesicht, nichts anderes.



Mit diesen beiden Szenen haben Sie etwas sehr Wichtiges getan: Sie haben eine Beziehung zwischen der Dosenpyramide und dem Werfer hergestellt. Sie haben Spannung erzeugt.

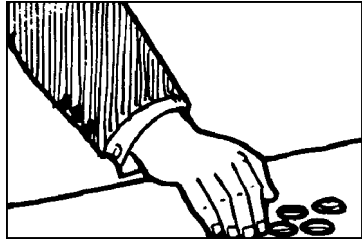
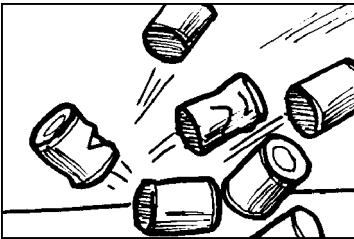
Was bietet sich jetzt an, um die Handlung weiterzuführen? Vielleicht ein paar Zuschauer, die gespannt darauf sind, ob der Mann trifft oder nicht. Also wieder eine **Halbnah**-Einstellung: Die Zuschauer.

Jetzt muss der Wurf kommen! Wieder eine **Halbnah**-Einstellung: Der Arm des Werfers geht zurück. - Er wirft!



Er hat getroffen, die Blechdosen purzeln vom Regal. Das ist wieder eine **Großeinstellung** wert.

Wird unser Werfer sein Glück noch einmal versuchen? Bestimmt. Also zeigen wir jetzt seine Hand, wie sie Geld auf den Tisch der Wurfbude legt, den Obolus für den neuen Wurf. Am besten eine **Großaufnahme**.



Merken Sie, wie die Kamera erzählt? Und dabei tut sie nichts anderes, als dahin zu blicken, wo auch Sie hinblicken, wenn Sie keine Kamera dabei haben.

Wir könnten nun nacheinander einen ganzen Rummelplatz-Film Szene für Szene besprechen. Aber das ist überflüssig, wenn man die einfache Grundregel von der „Auflösung der Totalen“ durch aufeinanderfolgende Entfernungswechsel einmal begriffen hat.

Hier noch einmal die Zusammenfassung der im Laufe des bisher Gesagten genannten Begriffe in „Filmdeutsch“:

*Auflösung der Totalen durch aufeinanderfolgende Entfernungswechsel bei der Aufnahme.*

W = Weit - der orientierende Gesamtüberblick.

TO = Totale - das Wichtige wird deutlich.

HN = Halbnah - das Wichtige wird zur Hauptsache.

G = Groß - die Hauptsache wirkt allein und unmittelbar.

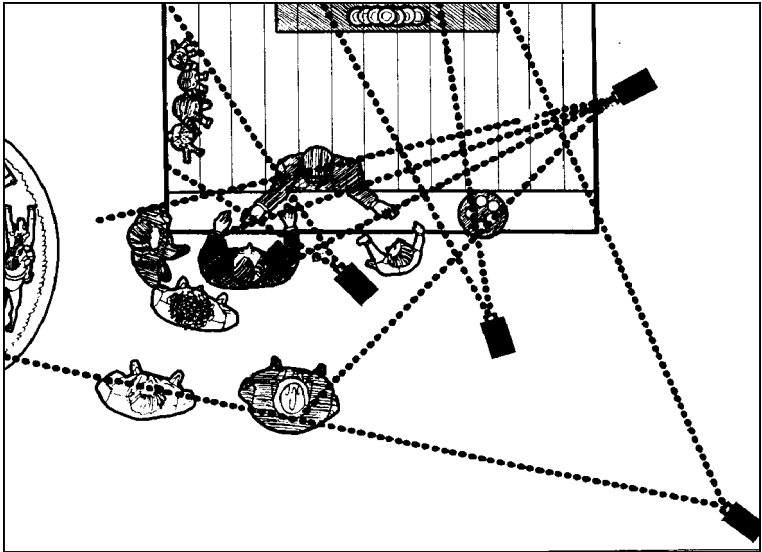
GG = Ganz groß und

D = Detail - zeigt Einzelheiten der Hauptsache

Wichtiger Hinweis:

Diese Bildfolgen müssen nicht zwingend alle hintereinander verwendet werden.

Ich bin Ihnen noch eine Erklärung zum Thema **Standpunktwechsel** von vorhin schuldig.



Schauen Sie sich noch einmal die Schemazeichnung von der Auflösung des Gesamtmotivs in einzelne Ausschnitte an. Diese Darstellung ist natürlich sehr vereinfacht, um das Prinzip besser erklären zu können.

In Wirklichkeit ist die Methode nur mit dem Zoom-Objektiv, sozusagen „Ausschnittvergrößerungen“ von einem einzigen festen Kamerastandpunkt aus zu machen, etwas simpel.

Das kann man besser machen, und zwar so: Sie wechseln ganz einfach mit jeder Einstellung Ihren Kamerastandpunkt. Ihre Kamera sieht sich die einzelnen Dinge immer ungeniert vom interessantesten Standpunkt aus an.

Sie werden selbst feststellen, daß die laufende Suche nach neuen interessanten Standpunkten ein richtiges „Jagdfieber“ erzeugen kann!

Bei der Suche nach wechselnden interessanten Kamerastandpunkten ist Originalität nicht immer Trumpf. Erfahrungsgemäß wird eine originelle, ungewöhnliche Einstellung, die völlig außerhalb der normalen Sehweise liegt, vom Publikum abgelehnt. Die Leute merken dann, dass das Filmen zum Selbstzweck gemacht wurde und dass der Kameramann nur imponieren wollte, statt zu erzählen.

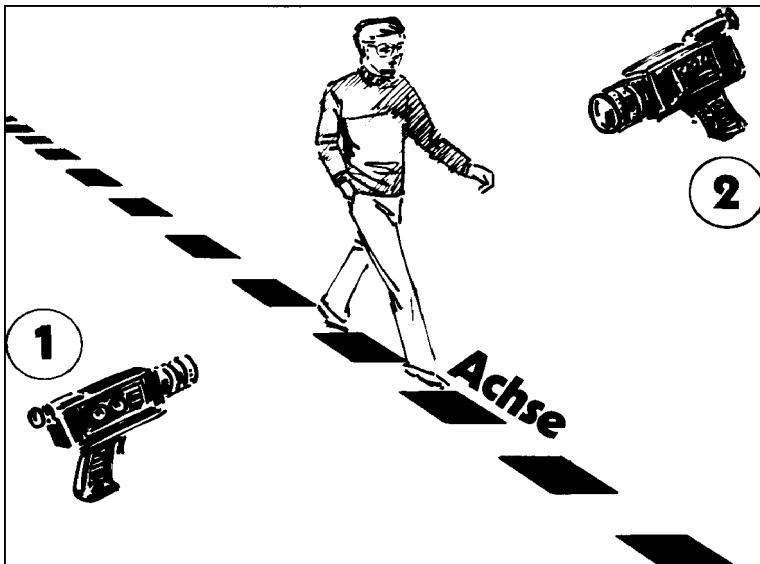
Damit wir uns nicht mißverstehen: Ich bin durchaus für ungewöhnliche Filmeinstellungen. Darin kann sich wirklich Meisterschaft zeigen - aber man darf den Rahmen des Natürlichen nicht ungestraft sprengen. Es sei denn, man möchte einen Experimental-, Phantasie- oder Kunstfilm machen, für den andere Gesetze gelten als für den erzählenden und berichtenden „Normalfilm“.



Ein Beispiel vielleicht hierzu: Man darf durchaus gelegentlich seine Kamera verkanten, um einen ungewöhnlichen Bildeffekt zu bekommen. Aber bitte nur da, wo sowas begreifbar ist. Ich habe schon Szenen gesehen, bei denen durch die Verkantung der Kamera Wasser den Berg hinauf floss oder Leute einen nicht vorhandenen Berg hinunterstiegen. Hier gilt vielleicht das Sprichwort, das da heißt: „Man merkt die Absicht und ist verstimmt“.

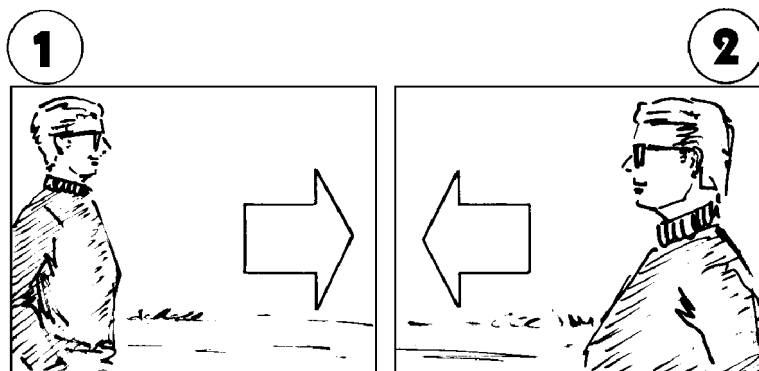
Und da wir gerade bei Kamera-Sünden sind, hier noch ein ganz wichtiges Tabu: Vermeiden Sie beim Standpunktwechsel mit der Kamera den sogenannten Achsensprung.

Das Wort Achsensprung erklärt sich aus sich selbst heraus. Sehen Sie sich bitte diese Schemazeichnung an. Unser Beispiel ist eine Person, die sich uns von links nähert oder auch einfach nur so dasteht und nach vorn sieht.



Wenn Sie diese Person nun einmal von der rechten Seite filmen und gleich darauf von der linken - also mit Ihrer Kamera **über die Achse springen** - dann geht oder schaut der Mann in Ihrem Film erst nach rechts und dann nach links, und das verwirrt den Zuschauer ungemein. Sie rauben ihm mit dem Achsensprung die Orientierung innerhalb des Filmgeschehens.

Hier die Sünde des Achsensprungs noch einmal im Bild:



Zu Abb. 1:

Der Mann von der rechten Seite gefilmt, geht nach rechts.

Zu Abb. 2:

Wenn Sie ihn jetzt von der anderen Seite filmen, geht oder schaut er im Film plötzlich in die entgegengesetzte Richtung.

Das waren eine ganze Menge Empfehlungen auf einmal. Deshalb das Ganze noch einmal in Merksätzen formuliert:

### **Mehr Leben im Film durch verschiedene Blickwinkel**

Die Kamera tut das gleiche wie ein Mensch. Sie sieht sich eine Sache von verschiedenen Seiten an. Sie darf dabei auf eine Leiter steigen oder sich auch auf den Boden legen.

**Vorsicht:** Der Achsensprung.

Wer im Kreis geht, verwirrt den Zuschauer.

Beispiel:

Eine Person, die das Bild nach rechts verlässt, muss in einer folgenden Einstellung wieder von links hineinkommen.

Zu den einfachsten, aber wichtigen Gestaltungsmitteln beim Filmen gehören noch drei weitere Begriffe.

Zunächst einmal **Schuss** und **Gegenschuss**. Schuss und Gegenschuss verdeutlichen oder dramatisieren Beziehungen zwischen zwei Filmelementen, z. B. Personen.

Sie kennen das längst aus dem Kino oder vom Fernsehen. Aber vielleicht haben Sie sich die Technik von Schuss und Gegenschuss noch nicht so recht bewusst gemacht und sie deshalb noch nicht beim Filmen eingesetzt.

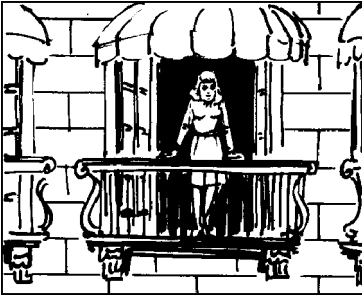
Einfachstes Beispiel ist ein Dialog im Film.

Der Schauspieler, der spricht, ist im Bild. Das ist der „**Schuss**“. Antwortet der andere, erfolgt der „**Gegenschuss**“, denn jetzt ist der andere voll im Bild. Die Kamera stellt eine optische Beziehung zwischen den beiden miteinander sprechenden Personen her. Sie tut hierbei etwas mehr, als es ein dabeistehender Dritter tun würde. Die Kamera schaut nicht einfach wie dieser von einem einzigen Standpunkt aus mal den einen und mal den anderen an, sondern sie springt hinter den Angesprochenen, schaut quasi über dessen Schulter - und das im Wechsel des Dialogs.

Nun werden Sie wahrscheinlich nicht gleich ganze Dialog-Szenen drehen. Trotzdem sind Schuss und Gegenschuss wichtig für Sie.

Erinnern Sie sich, wir haben schon einmal über Schuss und Gegenschuss gesprochen, allerdings ohne diesen Begriff zu nennen: Bei der Wurfkugel.

Da habe ich Ihnen empfohlen, einmal die Dosenpyramide groß zu filmen und anschließend dem Werfer groß ins Gesicht zu sehen. Beide Male fast frontal. Ich sagte dazu: „Damit haben Sie etwas sehr Wichtiges getan. Sie haben eine Beziehung zwischen der Dosenpyramide und dem Mann hergestellt, Sie haben Spannung erzeugt usw. usw.“



Schuss und Gegenschuss

Schuss und Gegenschuss können sehr viel zur Belebung eines Films beitragen. Ein einfaches Beispiel für einen Urlaubsfilm. Angenommen, Sie filmen aus Ihrem Hotelfenster das Leben und Treiben auf der Straße unter Ihnen. Wie viel lebendiger und persönlicher wird eine solche Einstellung wirken, wenn Sie zuvor von der Straße herauf Ihre Frau (oder Ihren Mann) am Hotelfenster stehend, filmen. Der daran anschließende Gegenschuss auf die belebte Straße stellt dann die Beziehung zwischen der gefilmten Person und der Straßenszene her.

Weitere Beispiele erübrigen sich sicher. Sie ergeben sich ganz von alleine, wenn man sich einmal vorgenommen hat, Schuss und Gegenschuss in seine Szenenfolge einzubauen.

Ein beliebtes, allerdings nicht ganz ungefährliches Gestaltungsmittel ist der Schwenk. Gefährlich deshalb, weil es technisch nicht ganz einfach ist, mit der Kamera ruhig, ohne zu rucken und zu zittern, weder zu schnell noch zu langsam von einem Punkt der Landschaft zum anderen zu schwenken.

Die Versuchung, einen Schwenk zu unternehmen, ist immer dann groß, wenn sich dem Auge des Filmers ein beeindruckendes Panorama darbietet. Man steht da und lässt das Auge in die Weite schweifen. Also tut man das gleiche mit der Kamera. - Und meist ist hinterher das Ergebnis ziemlich mäßig, und das nicht zuletzt deshalb, weil vor allem beim Panorama-Schwenk dem Auflösungsvermögen und damit der Abbildungsqualität natürliche Grenzen gesetzt sind. Selbst wenn der Schwenk gelingt, wirkt in der Ferne alles ein bisschen unscheinbar und nicht ganz scharf.

Trotzdem ist der Schwenk ein gutes Gestaltungsmittel. Man muss ihn oft dort einsetzen, wo die Weiteinstellung nicht ausreicht. Aber bitte mit Maß und Ziel. Schwenken Sie nur Bildpartien ab, die nicht weit in die Unendlich-Einstellung gehen. Beschränken Sie sich auf Objekte und Strecken der mittleren Entfernung. Ein Ratschlag: Beginnen und beenden Sie den Schwenk immer mit mindestens 2 Sekunden Ruhe. Also die Kamera zunächst ruhig auf einen Punkt richten, auslösen und erst nach 2 Sekunden den Schwenk beginnen. Das gleiche am Ende.

Setzen Sie den Schwenk selten ein. Nichts macht einen Film unruhiger als ein dauerndes Hin und Her der Kamera. Zwischen den Schwenks sollten immer ruhige Einstellungen ihren Platz finden.

Der unruhige und zu häufige Schwenk ist eine der häufigsten Anfangsünden des Filmers. Es ist auch meist gar nicht nötig, ihn häufig einzusetzen, denn die meisten Motive lassen sich mühelos in mehreren sich ergänzenden Detailaufnahmen bewältigen.

Besonders groß ist die Versuchung, wenn Sie große, starre Objekte filmen wollen, z. B. eine Kathedrale, einen Gebäudekomplex. Hier ist das Mittel des Schwenks legitim, denn es bringt Bewegung in den Film, und Bewegung ist nun mal das Element des Films im Gegensatz zum Foto. Ratschlag: Suchen Sie die richtige Mischung zwischen Schwenks und ruhigen Einstellungen, in denen sich das Auge erholen kann. Sie werden schnell ein Gefühl für das richtige Verhältnis bekommen.

Eine dritte, relativ leicht zu handhabende Technik ist das, was ich der Einfachheit halber das „Mitziehen“ nennen möchte. Dieses Mitziehen der Kamera mit einem sich bewegenden Objekt ist sozusagen ein Schwenk mit einer ruhenden, stabilisierenden Bilddominante in der Mitte.

Das Mitziehen ist ein „Transportieren“, das Verfolgen eines sich bewegenden Objektes.

Es ist immer wieder erstaunlich, festzustellen, wie selten Filmer sich dieser einfachen und wirkungsvollen Einstellung bedienen. Dabei ist es gar nicht so schwer, einen schnellen Reiter, ein Auto oder einen Sportler beim Filmen im Sucher zu halten. Der Effekt ist immer sehr lebendig.

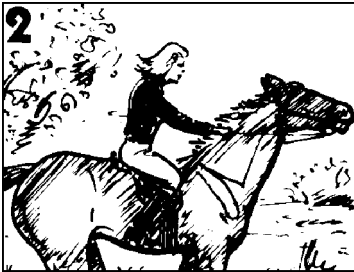
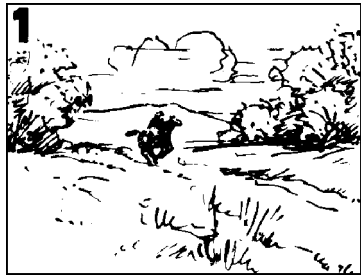
Wichtigste Voraussetzung für ein gelungenes Mitziehen ist Mut und ein bisschen Überlegung, bevor man auf den Auslöser drückt.

Schätzen Sie zunächst die sich verändernden Entfernungen ab, die Ihre Kamera beim Mitziehen bewältigen muss. Konstruieren wir ein Beispiel.

Sie wollen einen Reiter filmen, der an Ihnen vorbei galoppiert. Zu Beginn der Szene wird er ziemlich weit von Ihnen weg sein. Sagen wir 20 Meter. Dann galoppiert er auf Sie zu. Sie ziehen mit Ihrer Kamera mit. In dem Moment, wo er auf Ihrer Höhe ist, ist er vielleicht nur 4 oder 5 Meter von Ihnen weg. Bei der weiteren Verfolgung mit der Kamera entfernt er sich immer mehr, bis er vielleicht nach 20 oder 30 Metern aus dem Bild verschwindet. Vergewissern Sie sich also, ob Sie mit einer Kameraeinstellung filmen können, bei der Sie von 3 bis 20 Meter alles scharf haben.

Aber das gehört schon zur technischen Seite des Filmens und nicht ganz in unser Thema. Lassen Sie mich trotzdem noch einen weiteren Ratschlag geben, der Ihnen hilft, eine solche wirkungsvolle Szene gut zu bewältigen: Stellen Sie sich breitbeinig und locker hin. Probieren Sie zunächst, ob Sie sich aus der Hüfte heraus ohne Verkrampfung von Anfang bis zum Ende der Verfolgungsstrecke bewegen können - ohne auf den Auslöser zu drücken. Erst dann sollten Sie Ihre „Mitzieh-Szene“ in den Kasten bringen.

„Mitziehen“



Und da wir von der filmgerechten Szenenfolge reden, auch hier der gleiche Ratschlag wie beim Schwenk: Nicht zu häufig anwenden und zwischendurch durch ruhige Einstellungen dem Auge des Beschauers Erholung gönnen.

Und damit sind wir gleich beim nächsten Thema, bei den „Zwischenschnitten“.

Vorher aber noch einmal die letzten drei Begriffe in kurzen Merksätzen:

**Schuss** und **Gegenschuss** verdeutlichen und dramatisieren Beziehungen zwischen zwei Filmelementen, z. B. Personen.

Der **Schwenk** schafft Übersichten, wo die Weit-Einstellung nicht ausreicht, oder bringt verschiedene Punkte miteinander in Beziehung.

Das **Mitziehen** dramatisiert die Bewegung von Objekten im Film.

Wir haben nun bereits mehrmals von der Notwendigkeit ruhiger Szenen gesprochen, die dem Auge ein Ausruhen gestatten. Zu diesen Szenen gehören auch die sogenannten Zwischenschnitte. Zwischenschnitte zeigen Details am Rande der Szene. Einfaches Beispiel: Wenn Sie einen Spaziergang im Wildpark filmen, sollten Sie Ihre Kamera nicht nur auf Menschen und Tiere richten. Wie wär's mit ein paar Blättern im Gegenlicht, ein paar Blumen, einer Tafel mit Informationen über die gezeigten Tiere, einer Taube, die Brosamen auf dem Weg aufgepickt? Oder auch die eine oder andere schöne Landschafts-Totale?

Alles, was thematisch im Zusammenhang mit dem Film steht, ist als Zwischenschnitt geeignet, wenn es attraktiv genug ist.

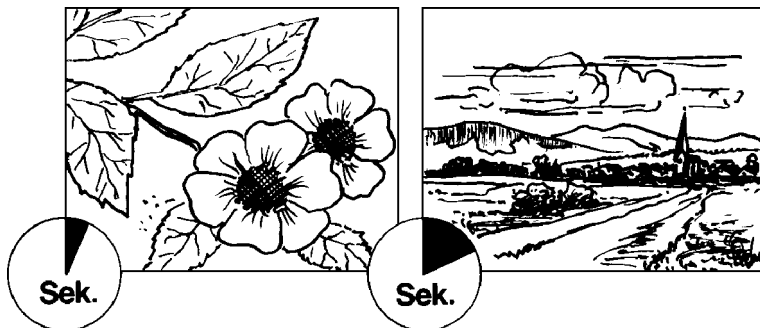
Wenn Sie Zwischenschnitte, oder nennen wir sie einmal Zwischenaufnahmen, zur Abrundung Ihres Filmes einfangen, tun Sie im Grunde wiederum nichts anderes, als mit der Kamera dorthin zu blicken, wo Sie mit dem Auge auch hinsehen. Sie erinnern sich bitte an diese Definition für filmgerechte Szenenfolgen am Anfang.

Es ist einfach, diese Zwischenschnitte zu finden. Werden Sie sich auch hier der scheinbaren Nebensächlichkeiten bewusst, die Sie bei Ihrem Spaziergang aufnehmen, denn: Das Auge sieht niemals nur eine Hauptsache, sondern auch Nebensächlichkeiten - und diese wirken oft viel schöner und reizvoller im Film als Sie zunächst glauben mögen.

Wo bringen wir Zwischenschnitte in der Szenenfolge unter? Immer dann, wenn das Geschehen beginnt, hektisch zu werden, wenn Schwenks und bewegte Szenen der Ruhe wegen voneinander getrennt werden müssen.

Eine gute Szenenfolge hat durchaus auch etwas mit der Länge der einzelnen Szenen zu tun. Hier ein Rezept liefern zu wollen, ist schlechterdings unmöglich. Ich kann Ihnen nur mit einer Faustregel dienen. Der Rest ist Gefühlssache und Erfahrung.

Je größer Sie eine Sache im Film darstellen, desto kürzer soll die Szene sein. Wenn Sie ganz nah am Objekt sind, genügen oft 2 - 3 Sekunden. Bei großer Entfernung rechnen Sie maximal 10 - 12 Sekunden. Dazwischen liegen die besagten Abstufungen, ganz nach Gefühl.



Faustregel: Je näher, desto kürzer. Ganz nah, z. B. 2 - 3 Sekunden, größte Entfernung maximal 10 -12 Sekunden. Ausnahmen bestätigen die Regel, wenn das Thema es verlangt. Im Zusammenhang mit der Frage nach der richtigen Länge der Filmszene taucht zwangsläufig der Begriff des Filmschnittes auf, also der Nachbearbeitung des gedrehten Films.

Es ist klar, dass Sie beim Filmen nie so genau auf Zeit filmen können, wie es die Szene und der Rhythmus des Films verlangen. Drücken Sie also getrost immer etwas länger auf den Auslöser. Wegschneiden ist leichter als Nachdrehen. Aber auch in einem anderen, sehr wesentlichen Punkt kommen Sie ohne Filmschnitt und Nachbearbeitung nicht aus.

Lassen Sie mich zu unserer Wurfenden-Szene zurückkommen.

Die hier vorgeschlagene Szenenfolge können Sie niemals nacheinander und dazu noch in richtiger Länge in die Kamera bringen. Den werfenden Mann zu filmen und auch die kurz darauf zusammenstürzende Dosenpyramide original auf den Film zu bekommen, ist unmöglich.

Ich empfehle, mindestens 2 oder 3 mal den werfenden Mann zu filmen und mindestens 2 mal die zusammenstürzende Dosenpyramide.

Auch die Zwischenschnitte wie die Teddybären an der Wand und die Zuschauer brauchen Sie natürlich nicht in der Reihenfolge des späteren Erscheinens zu filmen. Machen Sie diese Einstellungen in Ruhe. Die richtige Reihenfolge und Länge der Szenen bestimmen Sie zuhause beim Schnitt.

Dieses "Nachgestalten" ist eine sehr wesentliche Arbeit, wenn Sie eine filmgerechte Szenenfolge erreichen wollen.

**„Filmbilder sind wie Wörter.**

**Erst durch ihre sinnvolle Verbindung gewinnen sie Ausdruck und Macht'**

Diesen Ausspruch eines berühmten Regisseurs, (dessen Namen ich dennoch vergessen habe), möchte ich auch an das Ende dieses kleinen Filmkurses setzen. Er ist so wahr, simpel und wegweisend, dass er eigentlich automatisch im Sucherfenster der Kamera erscheinen sollte, wenn man „draufdrückt“. Aber sicher wird es genügen, wenn man ihn gut im Gedächtnis behält - Filmer sind ja keine dummen Leute.

Rolf Hülsebusch

## Nachwort zur Neuauflage

Die vorliegende Broschüre von Rolf Hülsebusch wurde den Mitgliedern des BDFA schon vor vielen Jahren als eine kleine „Studienhilfe“ vor allem jenen in die Hand gegeben, die man heute – nicht mehr so direkt wie früher als „Anfänger“ – als „Einsteiger“ bezeichnet. Sie war gedacht als Einführung in die Grundgesetze und Grundregeln des Filmens, sollte bekannt machen mit wichtigen Voraussetzungen und Kenntnissen, über die man verfügen musste, wenn man als Amateur mehr Befriedigung und Freude bei seiner schöpferischen Arbeit finden wollte.

Als diese kleine Einführung geschrieben wurde, war von der umwälzenden technischen Entwicklung des Videofilms noch keine Rede – die Mitglieder des BDFA und alle, die sich sonst mit einer Filmkamera beschäftigten, kannten nur den Schmalfilm. Allenfalls gab es zu Beginn der Siebzigerjahre „Glaubenskriege“ zwischen den Anhängern des „Normal 8-“, und des 1968 von der Industrie auf den Markt gebrachten „Super 8“-Films, wobei die Anhänger des ersteren dem letzteren wegen seiner angeblich miserablen Schärfe (fehlende „Andruckplatte“) den baldigen Untergang prophezeiten. Diese Auseinandersetzungen sind heute aschgraue Vergangenheit – die heutigen Anhänger des Super 8-Films setzen seine nunmehr unangezweifelte Qualität als Trumpfkarte dem Videofilm unserer Zeit gegenüber. Davon ist nun allerdings in der vorliegenden Broschüre an keiner Stelle die Rede – natürlich nicht. Vielmehr erweist sich bei der Lektüre des Büchleins von Rolf Hülsebusch, dass sich zwar die Technik des Filmens (bei Amateuren und Profis) rasant weiter einwickelt hat, dass aber die Grundregeln und Gestaltungsgesetze des Filmens unverändert gültig sind! Was den apostrophierten Streit einmal mehr als überflüssig kennzeichnet. Der Leser, der diese Grundregeln heute studiert, wird sehr bald merken, dass z.B. mit „Kamera“ sowohl die Schmalfilm- als auch die Videokamera gemeint, dass bei „Film“ sowohl an 8 oder 16mm-Film als auch an den auf Magnetband aufgezeichneten Film gedacht ist.

Eben darum legt der BDFA diese Broschüre, der weitere folgen sollen, mit nur ganz geringfügigen Änderungen vor – gedacht als Hilfe für die „Anfänger von heute“. Mit der Eröffnung einer neuen Schriftenreihe will der BDFA seinen Mitgliedern nützliches, ja unentbehrliches Lernmaterial zur Verfügung stellen im Sinne seiner hauptsächlichen, satzungsmäßig verbrieften Aufgabe, den guten, handwerklich sauber gestalteten Amateurfilm zu pflegen. Der Vorstand des BDFA hofft auf ein breites und zustimmendes Echo bei seinem Vorhaben.

Dr. Gert Richter