

# Auf einen Blick

<b>Kapitel 1 – Grundlagen derameratechnik</b>	<b>Seite 4</b>
<p>Ganz ohne Technikwissen geht es nun doch nicht. Deshalb stellen wir Ihnen die fünf wichtigsten technischen Funktionen der Videokamera vor, die Sie für eine hochqualitative Videogestaltung benötigen.</p>	
<b>Kapitel 2 – Grundlagen der Bildgestaltung</b>	<b>Seite 16</b>
<p>Zuerst kommt das Bild. Eine stimmige Gestaltung setzt das Wissen über Einstellungsgrößen und Perspektiven voraus. Wir erklären die Grundregeln und geben Tipps zum Einstellungswechsel und dem vermeidbaren Achsensprung.</p>	
<b>Kapitel 3 – Die Wahl der Bildkomposition</b>	<b>Seite 27</b>
<p>Videographie ist Handwerk und Kunst zugleich. Wie ein Maler müssen Sie auf Geometrie, Harmonie, Farben und Formen achten. Dazu zeigen wir Ihnen alles über den Goldenen Schnitt, Kräfte im Bild und ansprechende Kadrage.</p>	
<b>Kapitel 4 – Das dreidimensionale Bild</b>	<b>Seite 37</b>
<p>Es ist nicht immer einfach, Bilder mit Tiefenwirkung für das zweidimensionale Fernsehen zu erzeugen. Damit es trotzdem klappt, erklären wir das Arbeiten mit Bildebenen, optischen Tricks für Tiefengestaltung und mit Fluchtpunkten.</p>	
<b>Kapitel 5 – Die Frage nach dem „Look“</b>	<b>Seite 47</b>
<p>Eigentlich gibt es ihn nicht – <u>den</u> Videolook oder <u>den</u> Filmlook. Dennoch hat das „Aussehen“ Ihres Videos großen Einfluss auf die Zuschaueremotionen. Zeit also, sich mit Filtertechnik und wichtigen Bildparametern zu beschäftigen.</p>	
<b>Kapitel 6 – Der Einsatz der bewegten Kamera</b>	<b>Seite 59</b>
<p>Nicht immer reicht eine statische Aufnahme aus, um Dynamik und Aussagegehalt einer Szene darzustellen. Eine bewegte Kamera ist kein Hexenwerk, wie Ihnen unser Leitfaden für die Kameraführung zeigen wird.</p>	
<b>Anhang</b>	<b>Seite 70</b>

# “Darf ich bitten?“

## Lassen Sie doch mal die Kamera tanzen

*So wie das Erlernen von Führen und Führen lassen zu jedem Tanzkurs gehört, benötigt der Kameramann Wissen und Erfahrung für die Kameraführung in Gestalt einer bewegten Kamera. Nicht immer ist dafür „Big Budget“ nötig, wohl aber das „Gewusst wie!“. Dieses Kapitel handelt deshalb von Schwenks, Fahrten und Kranaufnahmen.*

“**E**ntweder die Kamera tanzt oder ich!“ empörte sich Fred Astaire, als Hollywood-Regisseure mitten in der Tanzfilmära der 40er Jahre damit begannen, unter Einsatz von Kamerakränen die Tanzszenen immer dynamischer zu gestalten. Nur nahezu statische Aufnahmen in Halbtotalen würden seinen perfekten Tanzstil für seine Fans unverfälscht und erkennbar wiedergeben.

Doch selbst Fred Astaire konnte nicht verhindern, dass die bewegte Kamera und hierbei insbesondere die pompösen Kranfahrten ihren Siegeszug in Hollywood antraten und heute noch zu jedem Kernbestandteil eines Kommerzstreifens gehören. Über den exzessiven und sinnlosen Einsatz von möglichst teuer aussehenden Fahrten mokiert sich deshalb Robert Altman in seinem Film „The Player“, indem er in seiner Eröffnungssequenz eine fast 10-minütige Fahrt einbaut, in der so ziemlich alles technisch Machbare untergebracht wird. Spielen Sie also nicht den selbstverliebten Kameramann oder Regisseur, der seine „Kameraführung“ beweisen will, sondern überprüfen den Einsatz einer bewegten Kamera stets auf den technischen und zeitlichen Aufwand, die Bildgestaltung und vor allem die Motivation. Sind dabei alle drei Punkte in Ordnung, dann gibt Ihnen die entfesselte Kamera ganz neue Möglichkeiten der Inszenierung und steigert den „Production Value“ Ihrer Produktion immens.

### Neigen und Schwenken

Jede Aufnahme hat zwei Schlüsselpositionen: Anfang und Ende. Dazwischen liegen verschiedenste Kameraveränderungen wie Zoom, Schwenk oder Fahrt. Die einfachste Form der bewegten Kamera ist hierbei sicherlich „Pan & Tilt“, also das horizontale Schwenken bzw. vertikale Neigen. Wie bei jeder bewegten Kameraaufnahme sollten dabei Anfangs- und Endpunkt jeweils für mindestens 6 Sekunden gehalten werden, da so später im Schnitt entschieden werden kann, wann der Ein- oder Ausstieg in den Schwenk erfolgt bzw. ob nur Anfangs- und Endbild verwendet werden und der Schwenk hinausfällt.

Optimal gelingen Pan und Tilt mit einem professionellen Stativ und etwas Übung. Das Stativ sollte über einen Fluidkopf mit einstellbarer horizontaler und vertikaler Dämpfung verfügen und einen einstellbaren Schwenkarm haben. Eine Libelle er-

leichtert das lotrechte Aufstellen und Stativbeine aus Alu, Stahl oder Kohlefaser haben die nötige Verwindungssteifigkeit. Meist wird die Dämpfung für die horizontale und vertikale Ebene auf denselben Wert eingestellt werden. Bei Aufnahmen jedoch, bei denen z.B. an einen langsamen horizontalen Schwenk ein plötzliche schnelle vertikale Neigebewegung angeschlossen wird, ist eine geringere vertikale Dämpfung erforderlich.



Ein professionelles Stativ verfügt über eine einstellbare Dämpfung für horizontale und vertikale Bewegungen. Ein langer Schwenkarm (hier mit Zoom-Remote von Canon) hilft bei der Dosierung der Schwenkgeschwindigkeit.

Die geplante Schwenkgeschwindigkeit beeinflusst generell die Dämpfung: je langsamer geschwenkt werden soll, desto höher sollte der Widerstand

des Fluidkopfes sein. Zusätzlich gilt es, die verwendete Brennweite zu berücksichtigen. Eine lange Brennweite erfordert eine hohe Dämpfung, während eine mittlere Dämpfung für den normalen oder weitwinkligen Brennweitenbereich ausreichend ist. Eine geringe Dämpfung hilft bei schnellen, impulsiven Reißschwenks. Ruckfreies, weiches Schwenken erfordert einiges an Übung und für einwandfreie Bilder muss die Kamera dahingehend überprüft werden, wie gut sie dabei die Schärfe halten kann, mit Helligkeitsschwankungen zurecht kommt und bei Nutzung des LCD-Monitors, in welcher Form dieser das Bild beschneidet. Profis werden den Fokus und die Blende manuell bedienen.



Schalten Sie bei einem Schwenk (hier von oben nach unten) möglichst die Kameraautomatik ab, sonst kann es passieren, dass ungewollt sehr helle oder nah an der Kamera vorbeiziehende Objekte zu Helligkeitsschwankungen oder Schärfepumpen führen.

Nehmen Sie sich die Zeit, Anfangs- und Endbild sorgfältig festzulegen und drehen Sie den Schwenk in verschiedenen Geschwindigkeiten, um hinterher im Schnitt eine Auswahl zu haben. Geschwenkt wird übrigens meistens in Leserichtung, also von links nach rechts, wie es z.B. gerne bei Panoramashwenks gemacht wird. Für einen Tilt typisch wäre das Abfilmen eines Kirchturmes von unten nach oben bis in den blauen Himmel hinein, wo dann in die nächste Einstellung überblendet wird. Schwenks wirken generell besser, wenn sie an einer horizontalen oder vertikalen visuellen Linie entlang laufen. Eine Kombination aus Pan und Tilt wird als Diagonalschwenk bezeichnet und ist bei langen Diagonalstrecken schwierig durchzuführen. Am besten, Sie suchen sich „Zwischenstationen“ aus, die Ihnen helfen, die Streckenführung während des Schwenkens zu überprüfen. Wenn Sie über den Endpunkt hinausgeschwenkt haben, wippen Sie nicht zurück. Generell sollte nicht hin und her geschwenkt werden, weder in einer noch in zwei aufeinander folgenden Einstellungen. Ausnahme ist das typische Verfolgen mit der Kamera bei Actionsequenzen oder Sportaktivitäten.

Im fiktionalen Bereich führt der Trend zur Verwendung von langen Brennweiten ebenso zu einem intensiven Verfolgen des Darstellers und bei Dialogszenen wird immer wieder mal zwischen den Protagonisten hin und her geschwenkt. Das „Einfangen und Abholen“ eines Darstellers kann zu gegenläufigen Schwenkbewegungen führen, wenn die Kamera z.B. von einem Kinderspielplatz von links nach rechts schwenkt, bis sie auf die herbei eilende Mutter trifft und diese von nun an zurück zum Spielplatz verfolgt. Das „Mitziehen“ mit einem bewegten Objekt durch einen Kameraschwenk wird z.B. häufig praktiziert bei Wettrennen wie Ski-Abfahrt oder Autorennen.

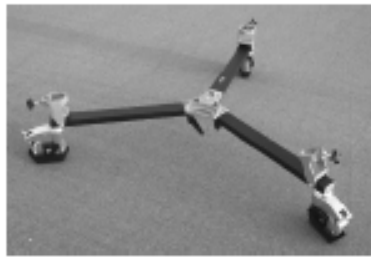
Ist gerade kein Stativ zur Hand, können Sie sich auch mit dem Schwenk der Hand- bzw. Schulterkamera behelfen. Holen Sie zuvor nochmal tief Luft und richten Sie Ihren Oberkörper frontal auf den Endpunkt des Schwenks aus. Dann drehen Sie Ihren Oberkörper zum Anfangspunkt, wobei die Füße möglichst auf den Zielpunkt gerichtet bleiben und die Hüfte den Drehpunkt darstellt. Wenn Sie dazu noch eine weitwinklige Brennweite verwenden, gelingen so mit etwas Körperbeherrschung ganz passable Schwenks.

### **Vor, zurück und zur Seite...**

Eine Kamerafahrt ohne Hilfsmittel zu simulieren ist hingegen schon beträchtlich schwieriger. Während eine vertikale Fahrt durch das Aufstehen aus einer Kniebeuge mit fest an die Brust gedrückter Kamera gerade noch so möglich ist, erscheint das Laufen mit Kamera (Schulterversion und viel Gewicht) als wacklige und ungleichmäßige Angelegenheit.

Doch bereits mit einfachen Hilfsmitteln lassen sich sehenswerte horizontale Kamerafahrten bewerkstelligen. Da wäre zunächst die Rollspinne, ein Untersatz mit Rädern für ein Stativ. Ursprünglich nur dazu gedacht, ein aufgebautes Stativ schnell von A nach B bewegen zu können, dient es in kleinen Studios mit glattem Studioboden durchaus als Ersatz für die teuren Studiopumpstative. Ist das Gestell stabil und verfügt über große kugelgelagerte Räder, steht einem Einsatz auf anderen glatten Flächen nichts entgegen – zumindest kurze Fahrten funktionieren damit ganz gut. Längere Fahrten, bei denen ein vorgegebener Weg genau eingehalten werden muss, werden mit einem Rollwagen, dem sogenannten „Dolly“ realisiert. Dieser läuft dazu meist

auf verlegten Schienen. Dollys für den Profibereich gibt es in vielen Varianten und die Preise erreichen schnell ungeahnte Höhen weit jenseits der Tausend-Euro-Grenze.



Bei sehr glatten Böden ermöglicht bereits eine Rollspinne mit montiertem Stativ eine kleine Fahrt. Bei Unebenheiten wie Fliesenfugen hilft ein Dolly auf Schienen. Rollspinne und Dolly lassen sich in einfachen Versionen meist selber bauen.

Wer über handwerkliches Geschick verfügt, kann sich mit handelsüblichen Artikeln aus dem Baumarkt und Sportwarengeschäft selbst einen einfachen Dolly anfertigen. Die Zutaten für den Wagen sind eine Multiplexplatte (groß und dick genug für ein Stativ und evtl. den Kameramann), Lochplattenwinkel, Schrauben und Skateboard-Rollen mitsamt Kugellagern. Die Winkel werden auf dem Kopf stehend (mit der Winkelspitze nach oben) in die vier Ecken der Multiplexplatte mit Spaxschrauben festgeschraubt. Links und rechts des Winkels stecken wir kurze Gewindeschrauben, die als Achse für jeweils eine Skateboard-Rolle dienen. Die aufgesteckten und fixierten Rollen ergeben so mit ihren Laufflächen ein „V“. Als Schienen dienen uns handelsübliche HT-Kunststoffrohre mit einem Durchmesser von 48 mm. Die gibt es in der Sanitärabteilung mit einer Länge bis zu 5 Metern. Sägen Sie das verdickte Ende ab. Legen Sie Ihre „Schienen“ nun einfach auf den Boden und setzen den Dolly mit den Rollen darauf. Der Trick ist, dass der Dolly mit seinem Gewicht und den vier V-förmigen Rollenpaaren die Rohre automatisch in seine Spur zwingt, ohne dass Sie diese erst mit Querverbindern zu Gleisen ausbauen müssten (wie es aus verschiedenen Gründen bei den Profisystemen gehandhabt wird). Professionell wirkende gerade Fahrten bekommen Sie mit etwas Übung schnell hin. Ein kleiner Dreibeinhocker und eine Vorrichtung für eine Zug- oder Schubstange erlaubt mit Hilfe eines Assistenten eine bemannte Fahrt. Leicht unebener Boden kann mit Unterlegen von Decken abgefedert werden; größere Unebenheiten sind allerdings mit diesen Schienen nicht zu bewältigen.

Doch selbst ohne handwerklichen Aufwand lassen sich einfache Fahrten mit etwas Kreativität umsetzen. Schließlich ist jedes Gefährt, welches über weich laufende Rollen oder Räder verfügt, als Rollwagen geeignet. Kinder- und Einkaufswägen sind schnell organisiert und sogar ein Rollstuhl kann für wenige Euro am Tag vom Sanitätsfachgeschäft gemietet werden. Dabei greifen selbst Profis immer wieder auf den Rollstuhl zurück, da er schnell und flexibel einsetzbar ist. Wundern Sie sich also nicht, wenn plötzlich jemand einfach so aus dem Rollstuhl aufsteht – es könnte ein Kameramann sein.