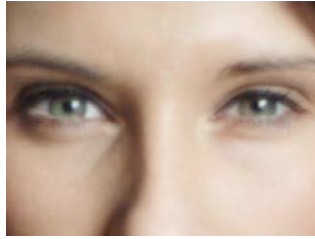


Terminologie Einstellungsliste

Größe der Einstellung
Blickwinkel
Kamerabewegung
Schnitt, Überleitung,
Kameraperspektive

1. Einstellungsgrößen

Detailaufnahme (D)/ Extreme close-up (ECU)



- > enger Blickwinkel
- > Kamera ganz nah beim Objekt
- > Intimität und Nähe
- > Zusammenhänge und Folgen erklärend
- > wesentliche Details





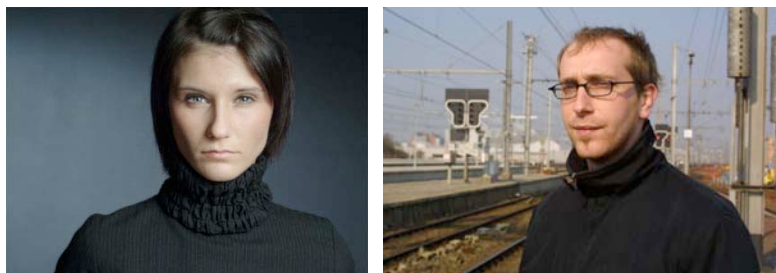
Großaufnahme/ Close-up (CU)



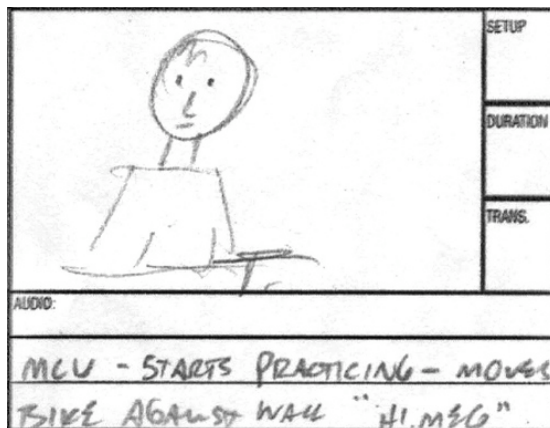
- > größerer Blickwinkel als Detail
- > Kopf bis zu den Schultern einer Figur
- > nicht Umwelt, innere Befindlichkeit
- > mimische Handlungsebene



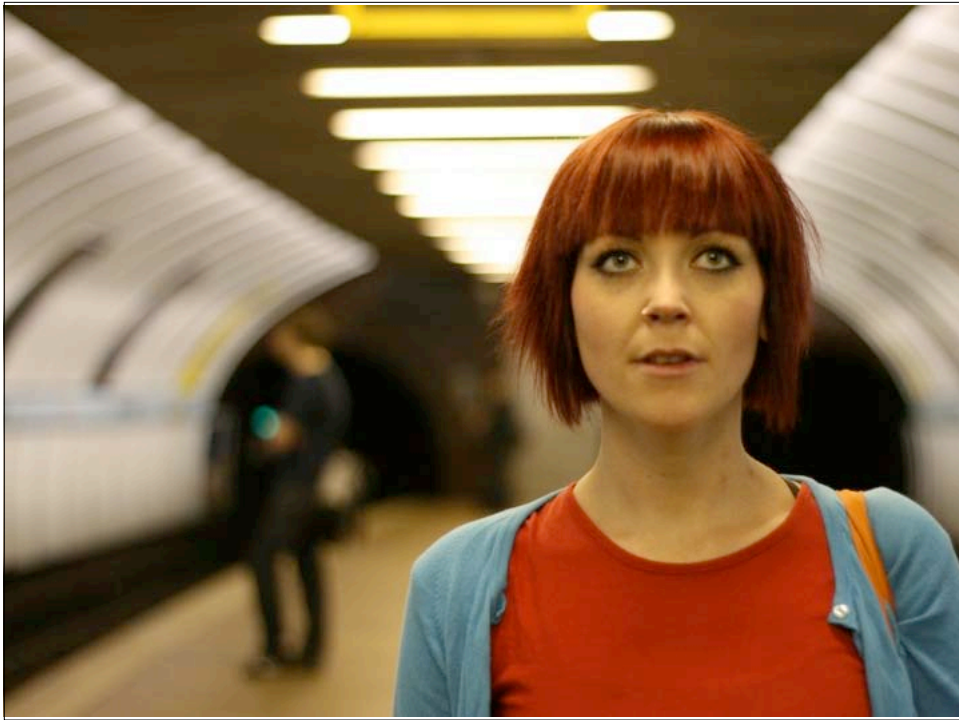
Nahe, Nahaufnahme (N)/ Medium Close-up (MCU)



- > Kopf bis zur Brust
- > Mimik ist genau zu erfassen
- > in Dialogszenen auch des Überblicks (3/4 Shot)
- > Aufsager und Statementposition



- Storyboardauszug Halbnah (MCU)



Halbnahe/ Medium shot (MS)



- > zwischen Totale und Großaufnahme
- > von der Taille aufwärts, Motiv dominiert
- > Eindruck direkter Umgebung, situations-orientiert, gestische Handlungsebene
- > Details des Motivs erkennbar



Lola rennt , Regie Tom Tykwer, 1998, Franka Potente, halbnahe (Medium Shot), frontal (Straight on), Normalsicht



Halbnah (Stromberg Pro 7)



Amerikanische/ (°Knee shot)



- > Figur knapp über den Knien aufwärts
- > Aktionsraum der Figur, situationsorientiert
- > Übersicht bei Aktion
- > Identifikation der Figur
- > Form der halbnahen Einstellung

Halbtotale/ Medium Long Shot (MLS)/ Full Figure

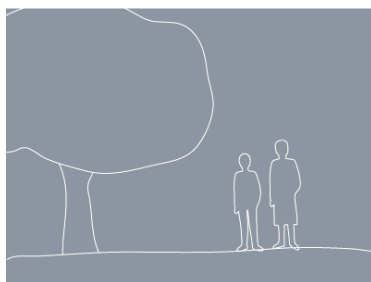


- > Motiv, Figur in seiner ganzen Größe
- > gesamter Handlungs- und Aktionsraum
- > situationsbezogene Handlungsebene
- > ausgewogenes Verhältnis zur Umgebung
- > Distanz zum Geschehen





Totale/ Long shot (LS)



- weiträumige Überblick über das Sichtfeld
- die Kamera weit weg vom Objekt
- > Betonung z-Achse
- > situationsbezogene Handlungsebene
- > Distanz, Körperhaltung ist Ausdrucksmittel



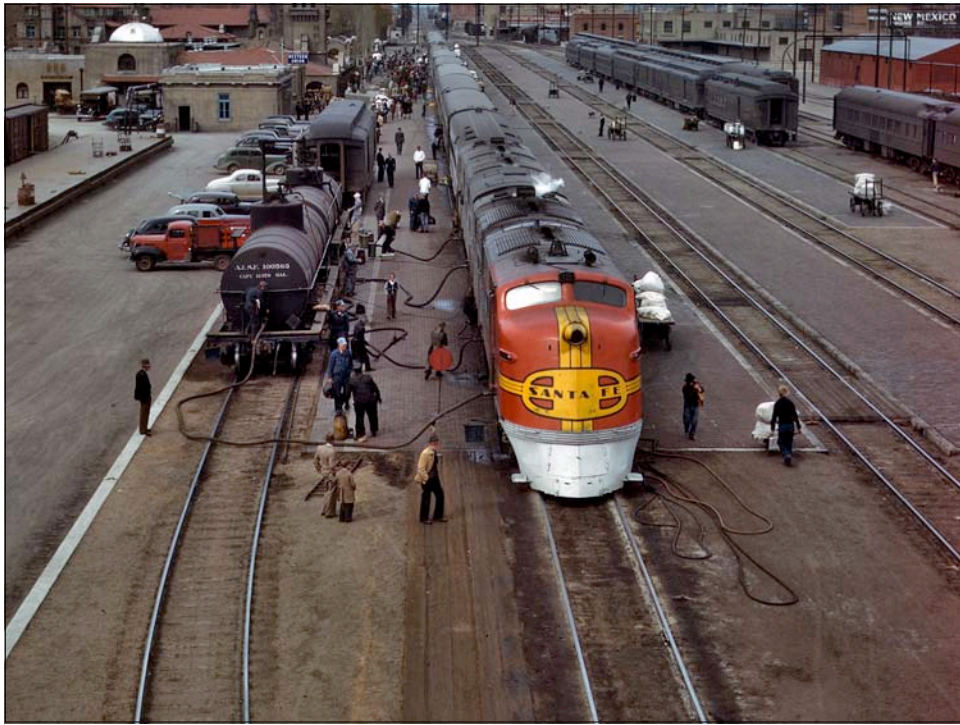


Weite Einstellung/ Wide shot (WS), Extreme long Shot



- > sehr weiter Blickwinkel x-Achse
- > Funktion der Einführung in den Raum
- > Figuren, Motiv verlieren sich, Bezugspunkte
- > symbolische, atmosphärische Aussageebene





Zweier/ Two shot



- > zeigt zwei Personen in einer Einstellung
- > situationsbezogene Handlungsebene
- > Dominanz Personen und der unmittelbaren Umgebung



Zwischenschnitt/ Cut Away



- > zweites Team
- > zumeist Detail/ ECU
- > ausserhalb der Haupteinstellung
- > Information, Ursache, Wirkung
- > Kaschierung, Erweiterung des Blickfeldes

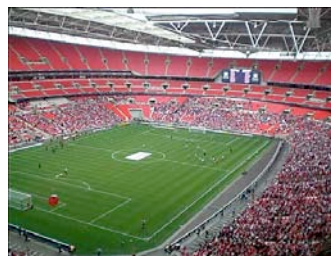
2. Blickwinkel

Normalperspektive



- > auf gleicher (Augen-)Höhe mit ZuschauerIn
- > Normaloptik verwenden
- > Zentralperspektive mit einem Fluchtpunkt
- > Handlungsachse im Bildzentrum
- > hoher Abbildungsgrad

Aufsicht/ High Angle



- > Winkel über dem Bildobjekt
- > mindestens über Augenhöhe
- > räumliche Information
- > Anlass aus Kontext der Narration, POV
Größenunterschiede, Kontrast zur Normalsicht
- > Dynamisierung der Linien

Vogelperspektive/ Aerial shot



- > Blickwinkel von sehr hoch über Objekt
- > konvergierende Linien
- > Funktion: Übersicht, Establishing Shot, Anfang oder Ende einer Sequenz
- > neue Sicht auf die Dinge



Untersicht/ Low angle



- > Kameraposition unterhalb Bildobjekts
- > nach oben strebende Linien
- > Position/Verhältnis zueinander
- > Grössenverhältnisse darstellen





Untersicht, MCU/halbnahe. Tatort (ARD), Tödliche Strahlen, EA, 8/2007

Froschperspektive/ High Hat shot



- > Blick von ganz unten
- > flaches Bodenstativ
- > konvergente Linien nach oben
- > Struktur wird verzerrt



- Josh von Staudach, (Panoramaphotografie)

3/4-Winkel/ 3/4 shot



> Blickwinkel schräg-seitlich (Halbprofil)

Profil/ Profile



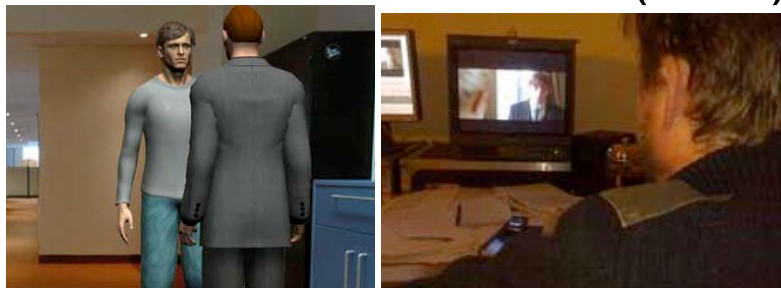
> Seitlicher Blickwinkel

Frontal/ Straight on, frontal



- > Kamera ist direkt auf Objekt gerichtet
- > vermeintlich subjektives Gegenüber
- > Kameraachse ist (nahe) der Blickachse

Schuss über die Schulter/ Over the Shoulder shot (OTS)



- > Dialogeinstellung über die Schulter einer person
- > Platzierung zumeist über Zuhörenden
- > Präsenz der räumlichen Verhältnisse
- > Visuelle Reizerhöhung durch Wechsel
- > Nah und Großaufnahmen können eingebaut werden

gekippte Kamera/ Canted frame



- > auch Dutch Angle (Der dritte Mann)
- > horizontale und vertikale Linien verlaufen in schräg durch Neigungswinkel
- > suggeriert Bewegung durch Schrägheit schräger Neigungswinkelvertikal und horizontal

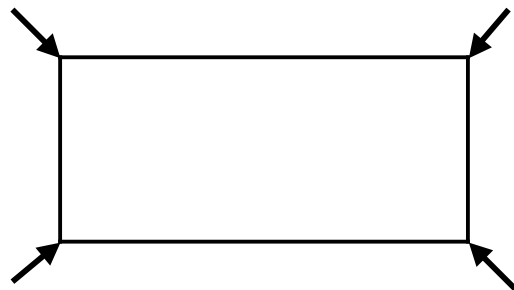


INMAGINE™
LEARNING FOR THE FUTURE

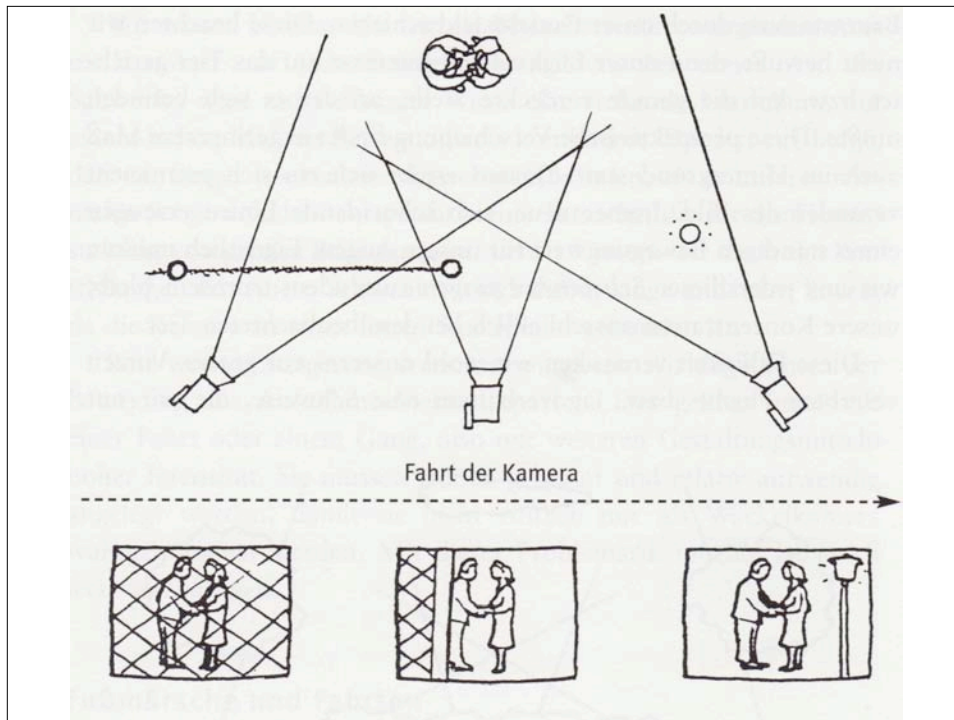


3. Kamerabewegungen

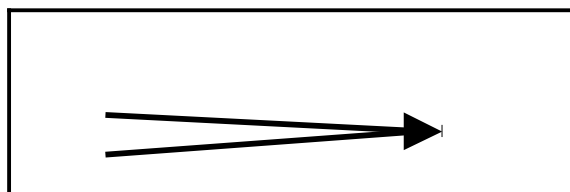
Dollyfahrt, Kamerafahrt/ Dolly shot, Track



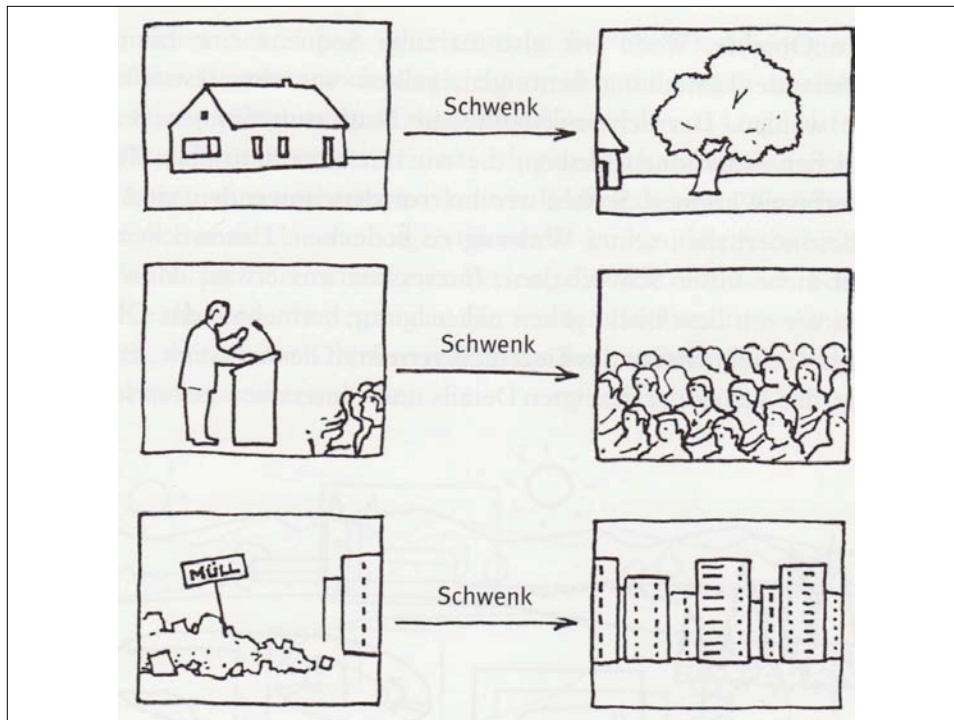
- > Fahraufnahme vom Kamerawagen
- > Fahrt auf Schienen oder bereiften Wagen
- > ins Bild hinein und aus dem Bild heraus
- > Parallelfahrten



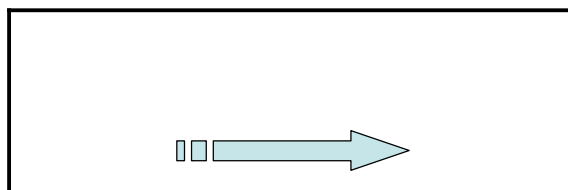
(horizontaler) Schwenk/ Pan



- > Kamera dreht sich auf der horizontalen (x-) Achse
- > Verfolgung der Handlung (Bewegung)
- > Verbindung von Orten, Handlungen, Personen
- > Übergang von Sequenzen



Reißschwenk/ Swish Pan



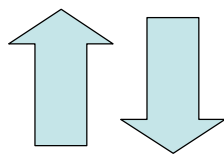
- > sehr schneller Schwenk, bei dem das Bild zwischen Anfangs- und Endpunkt verschwimmt
- > Versteckter Schnitt
- > Übergang (zeitlich oder/und räumlich)
- > Schließen einer Sequenz

(vertik.) Schwenk, Neigung/ Tilt



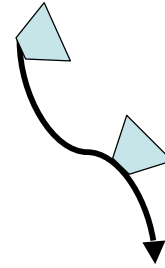
- > feststehende Kamera schwenkt nach unten/oben (Auf- / Abschwenk)
- > Mustern „von Kopf bis Fuß“
- > Sequenzen starten und schliessen

Galgen, Kranfahrt/ Boom, Crane shot

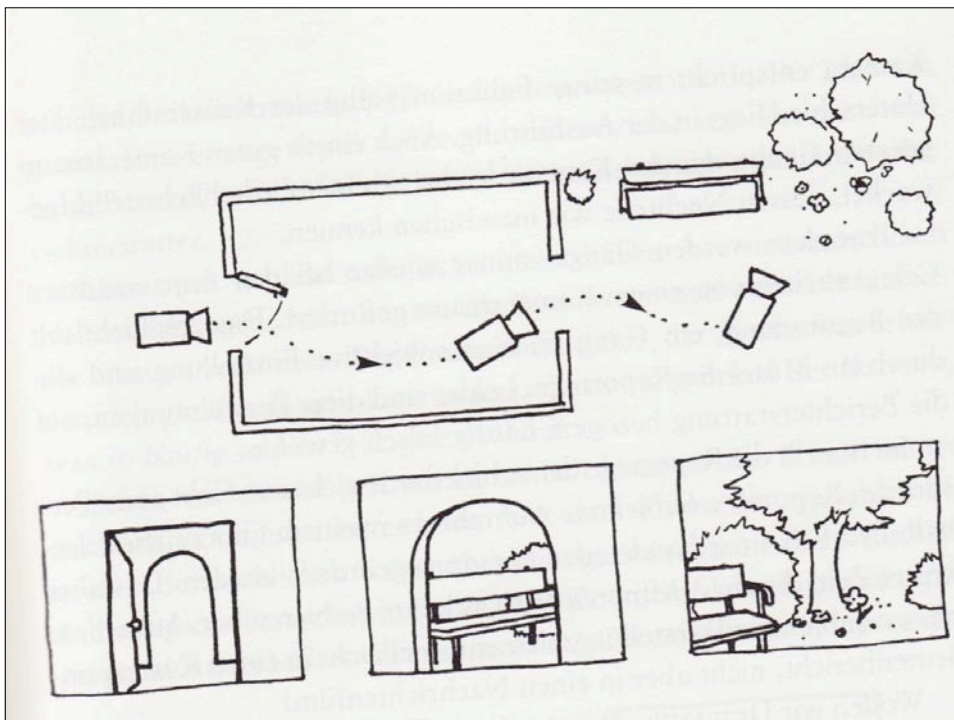


Die feststehende Kamera schwenkt nach unten/oben (Auf- / Abschwenk).

Steadycam



- > mit Gurt und Gestell am Körper befestigt
- > Handkameras geeignete Situationen
- > Bedienung von einzelnen Person
- > flüssig wie eine Kamerafahrt



Feste Einstellung, Statische/ Static shot



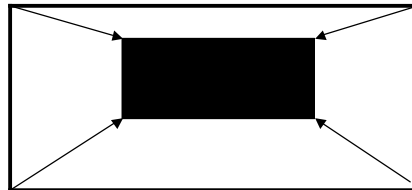
Jede Einstellung, bei der sich die Kamera nicht bewegt.

Autostativ/ Car Mount

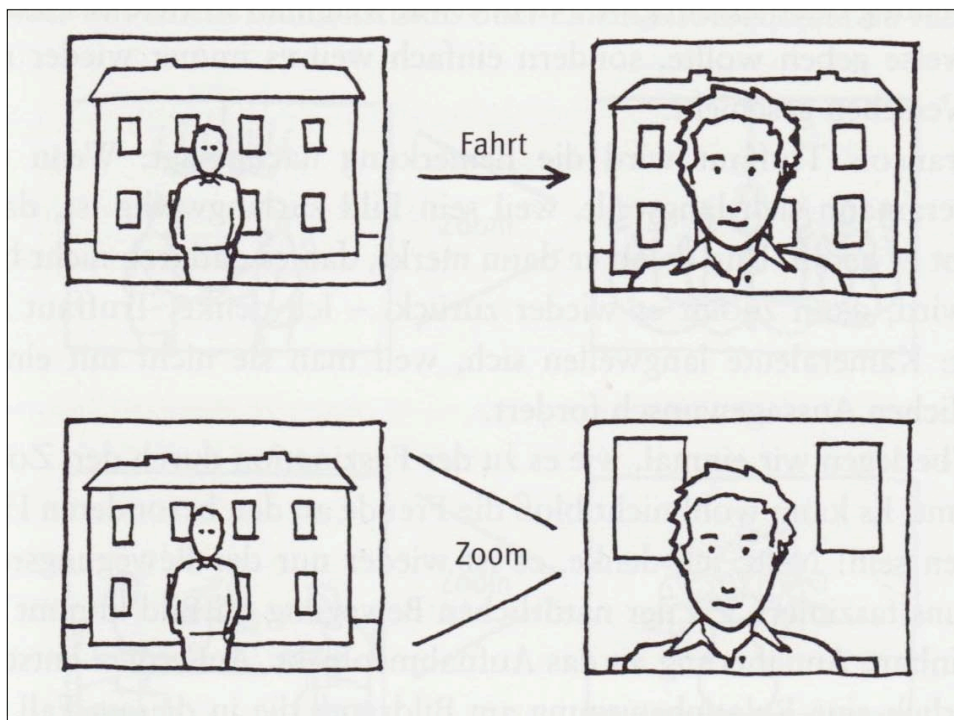


Einstellung von einer Kamera aus, die an oder auf ein Fahrzeug montiert ist.

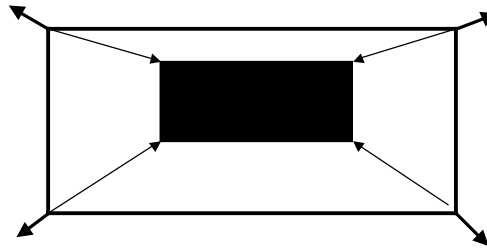
Zoom



- > Aus-/Einfahren einer Zoomoptik
- > Hinweis-Charakter
- > Brennweite lang zu kurz (Tele zu Weitwinkel)
- > artificial, da Auge nicht in der Lage Brennweiten zu verändern



Zolly



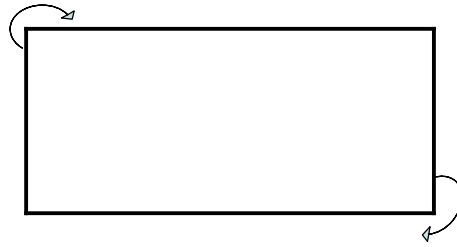
- > Kamera fährt heran und zieht gleichzeitig auf
- > oder umgekehrt - verdichtet und fährt gleichzeitig simultan heraus

Reißzoom/ Smash Zoom



- > sehr schneller Zoom
- > Bild verwischt
- > Zusammenhänge erklärend
- > Zeitfaktor

Handkamera/ Handheld



- > Kamera auf der Schulter oder in Hüfthöhe
- > häufig in subjektiven Einstellungen
- > hohe Beweglichkeit
- > Hoher Abbildungscharakter

Verfolgung/ Follow shot



Jede Fahrt, mit der die Kamera einen Akteur folgt.

Kamerafahrt/ Traveling shot



Jede Aufnahme bei der die Kamera ihre Position verändert (z. B. eine Dollyfahrt, nicht aber ein Schwenk).

4. Schnitt, Überleitungen, Kameraperspektive

Objektive Einstellung/ Objektive shot



Die Kamera sieht die Szene aus einem Blickwinkel, den keine Figur in der Szene einnimmt.

Subjektive Einstellung/ Point of View (POV)



Aufnahme aus der Position einer Figur in der Szene, z. B. eine Einstellung aus der Perspektive der handelnden Personen.

HauptEinstellung/ Master shot



Für gewöhnlich eine halbnah bis weite Einstellung von einer Szene über die gesamte Dauer der Handlung.

Eröffnungseinstellung/ Establishing shot



- > Häufig eine Weitwinkeleinstellung
- > Schauplatz einführen
- > Orientierung
- > Etablierung der Szene

Coverage

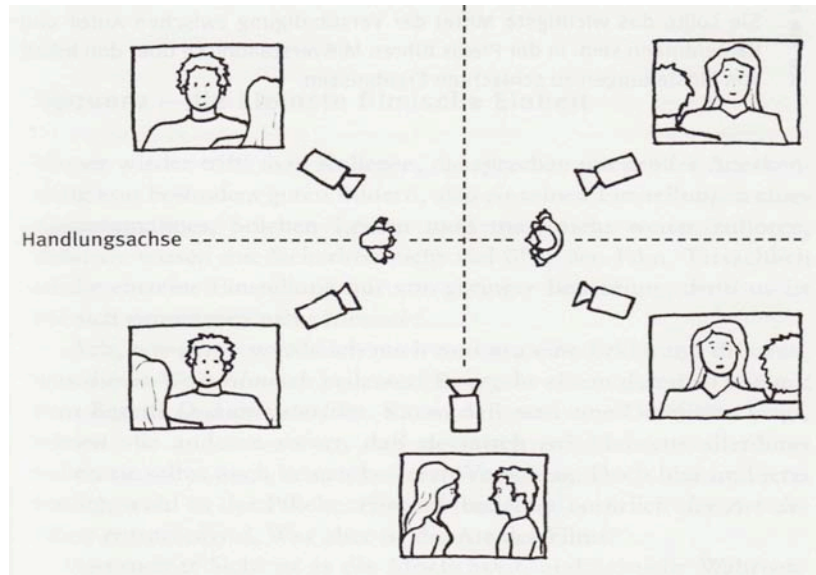


Damit sind abgesehen von der
Haupteinstellung sämtliche für den Schnitt
erforderlichen Kameraeinstellungen
gemeint.

Reaktionseinstellung/ Reaction shot



In der Regel eine Großaufnahme einer Figur,
die stumm auf etwas reagiert, was sie
gerade gehört oder gesehen hat.



Einrichtung/ Setup



Bezieht sich auf die Kameraposition und die Beleuchtung für ein oder mehrere Einstellungen. Eine „neue Einrichtung“ bedeutet, dass die Kamera in eine neue Position bewegt wird; neue Lichtpositionen.

Off, Kommentar/ Off screen (OS)



Auch Off Camera (OC), Voice over (VO):
Stimme einer Person, die gerade nicht im
Bild zu sehen ist oder Stimme, die keiner
Person im Bild zuzuordnen ist.

Ransprung/ In-line Edit

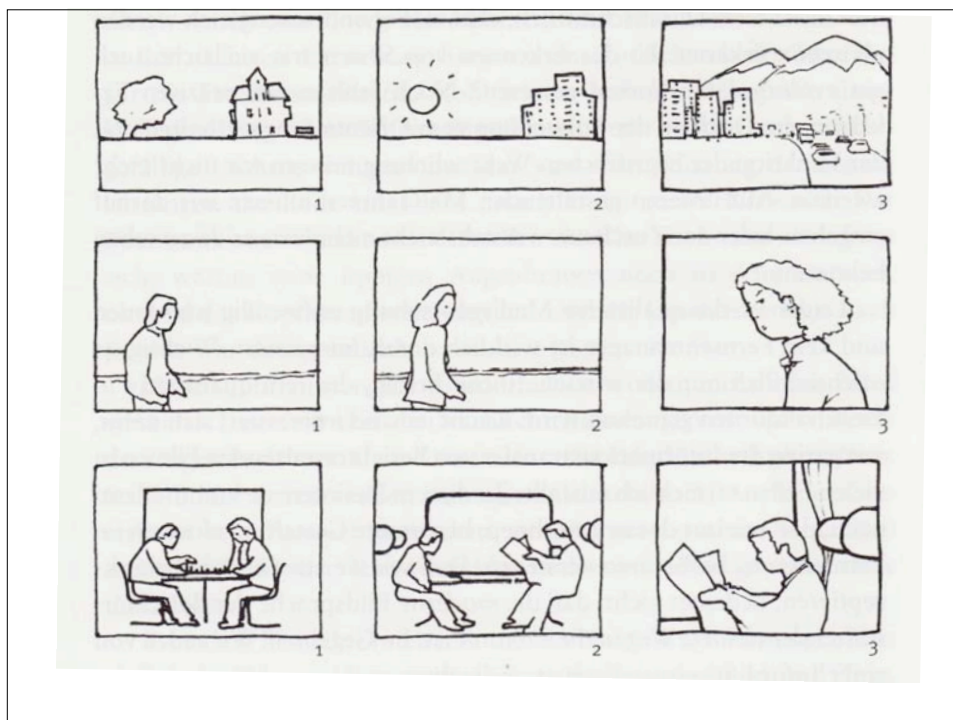


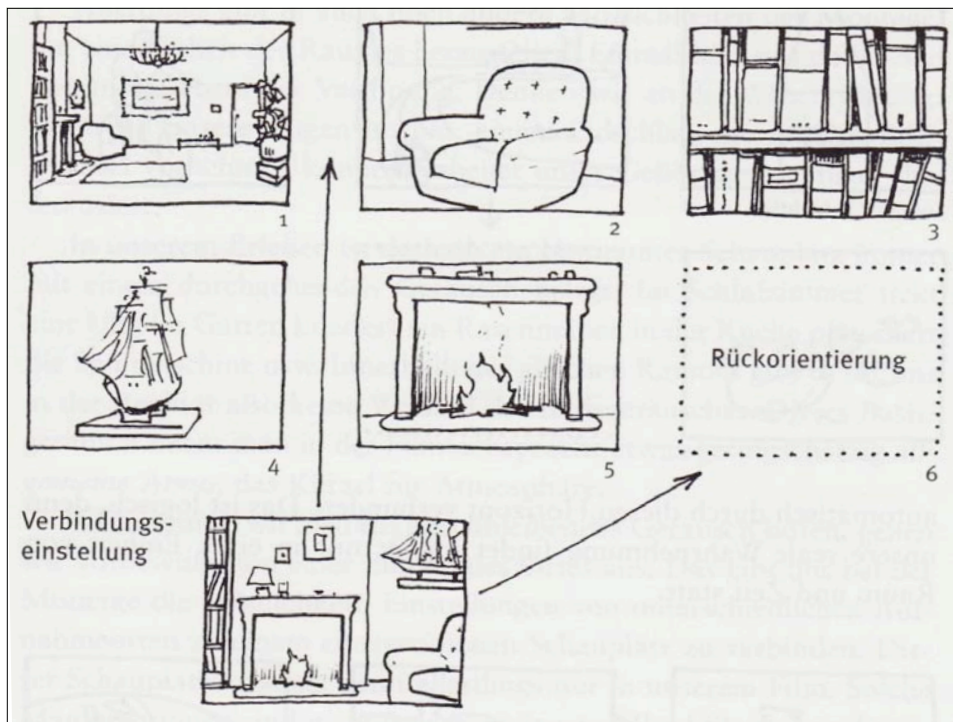
- > Begriff für Schnitt auf der selben Achse
- > Hinweis-Charakter
- > von Orientierung (Totale) in nahe Einstellungen

Bildsprung/ Jump cut



Schnittbegriff für aufeinanderfolgende
Einstellungen auf der selben Bildachse.
Auch Schnittfolge, die einige Bilder im
räumlichen und zeitlichen Fluss spart.





Match Cut/ Match Dissolve



- > Kontinuitätsmontage
- > Matchen der Bewegung
- > Matchen eines markanten Punktes
- > Sprung durch Raum und Zeit