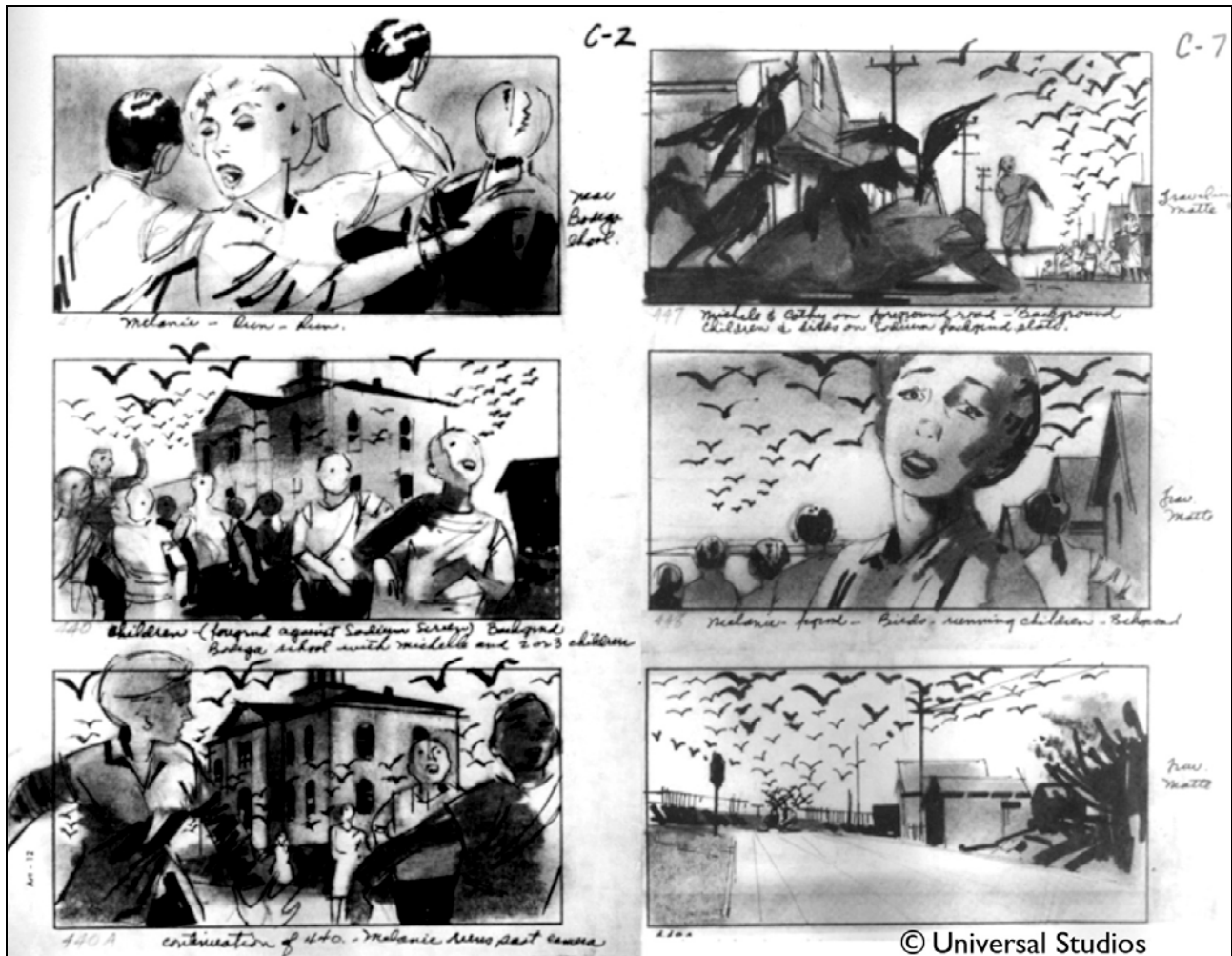


ARCHIMOTION

STORYBOARD UND FILMSCHNITT



1. Storyboard

Ein Storyboard ist eine zeichnerische Version des Drehbuchs und / oder eine Visualisierung eines Konzeptes oder Idee. Das Storyboard:

- soll vorab erklären, wie das Endprodukt Film aussehen soll
- greift dabei auf die wichtigsten Elemente der Bilderzählung zurück, unterscheidet sich aber von z.B. Comic dadurch, dass es auf Sprechblasen verzichtet – es nicht zum Lesen gedacht, sondern schließt lediglich die Lücke zwischen Drehbuch und geplanter Filmaufnahme
- bildet die visuelle Struktur, Verzeichnis oder Liste, welche die Art der Vorgehensweise des Projekts und den Aufbau einzelner Szenen beschreibt
- bringt Struktur in Gedankengänge und ist eine bildhafte Vorstellung der Gedanken und Ziele, es gibt letzterem eine Definition

Wichtig für das Storyboard ist eine funktionierende Grundlage, also eine gute Idee für den Plot. Das Storyboard soll nur helfen, diese Idee verständlich zu veranschaulichen. Auch die schönsten Zeichnungen können eine schlüssige Handlung nicht ersetzen.

Die ersten Storyboards wurden dazu eingesetzt, Trickszenen in Filmen zu realisieren und die Realaufnahmen mit einem gezeichneten Bild zu überlagern. Storyboards haben sich mit dem Film parallel mitentwickelt. Im Besonderen hat Walt Disney den Namen Storyboard geprägt, da bei seinen Produktionen die Zeichentrickfilme minutiös in Skizzen festgehalten und auf großen Wänden („Boards“) festgepinnt

wurden. So konnten die Geschichten schnell besprochen und einzelne Bilder bei Bedarf ausgetauscht werden. Ursprünglich war ein Storyboard ein Hilfsmittel zur Konzeption von Drehbüchern, eine skizzenhafte Darstellung von Filmszenen und eine Technik zur Planung von Filmen.

Es besteht aus einer sequenziellen Bilderfolge, die die Einstellungen eines Filmes, einer Multimedia-Produktion oder anderer Formate der darstellenden Kunst visualisiert. Das Storyboard wird meist anhand des Drehbuchs vom Regisseur (und Kameramann) angeleitet und von einem „Storyboard-Artist“ gezeichnet.

Mit Hilfe des Boards können alle am Film Beteiligten die Intention des Regisseurs in Bezug auf Einstellungsgrößen, Einstellungsdauer, Blickwinkel, Perspektiven und manchmal auch Ausleuchtung, Farbigkeit oder Gesamtästhetik besser verstehen. Je nach Regisseur und Filmteam sowie Zielmedium variiert die Qualität der Storyboards. Für eine Filmszene kann es manchmal nur einige einfache Skizzen (teilweise sogar nur Kritzeleien) vom Regisseur geben, die die wichtigsten Anweisungen für Kamera und Licht enthalten. Bei großen Produktionen, für die noch nach Produzenten gesucht wird, stellen die Storyboards auch schnell künstlerisch wertvolle Zeichnungen dar. In beiden Fällen ist es wichtig, dabei ablesen zu können, was für die Realisierung einer Szene notwendig und was vermutlich technisch überhaupt nicht machbar ist.

Storyboards werden vor allem für folgende Medien angefertigt:

- Kinofilm, insbesondere bei Filmen mit großem „Postproduction“-Anteil
- Zeichentrickfilme (traditionell oder computergeneriert)
- Werbung in bewegten Bildern

aber auch Bühnenshows, Konzerte, Musicals usw., eben alle Produktionen, die sehr aufwändig und teuer sind und bei denen mehrere Beteiligte zum Endprodukt beitragen.

Storyboards werden meist in einer Tabelle angelegt (siehe Beispiel). Auf einem Blatt befinden sich mehrere Spalten und Zeilen, um die einzelnen Szenen in Form von Skizzen zu visualisieren. Zu jeder Skizze werden in einer Zeitleiste Beginn und Ende, also die Dauer der jeweiligen Szene mitgeführt. Zudem sollte eine Zeile für Inhaltsarten wie Einstellungsgröße, Kamerabewegung, Sprache, Musik, Geräusche/Atmosphäre und Bemerkungen vorgesehen werden. Dabei sollte man folgende Stichwörter verwenden:

- Musik/Ton: Titel und Interpret, Genre, Art der Geräusche, Klangcharakter
- Bemerkungen: wichtige Fadings/Cuts, notwendige Korrekturen, Quellen
- Sprache: thematischer Schwerpunkt, Stichworte, eventuell ganze Texte

Besonders wichtig ist auch, die Storyboard-Zeichnungen in dem Format zu erstellen, in dem der Film gedreht wird. Wenn zuvor ein Bildseitenverhältnis von 16:9 gewählt wurde, sollten auch die Skizzen diesem Verhältnis entsprechen. Dies vereinfacht die Bildgestaltung am Drehort mit der Kamera und erlaubt eine genauere Übertragung der Idee von Papier zu Film. Andernfalls kann es passieren, dass die Wirkung des Films nicht der gewünschten Wirkung entspricht.

Je komplexer der zu präsentierende Inhalt, desto entscheidender wird die Struktur der Argumentation. Der Storyboard-Ansatz (Storyboard = Drehbuch) ist eine Methode, um komplexe Themen in nachvollziehbare und überzeugende Präsentationen umzusetzen. Die Methode besteht aus leistungsfähigen Techniken, mit denen Informationen so gegliedert und visualisiert werden, dass der Leser der Argumentation, wie einer packenden Geschichte folgen kann. Gesichtspunkte sind insbesondere:

- Informationen auf Kernbotschaften fokussieren; d.h. viele Fakten und Informationen zu einer präzisen, eindeutigen und verständlichen Botschaft zu verdichten – dem Kern Ihrer Aussage.
- Informationen zu einer schlüssigen Argumentation strukturieren: Mit den zentralen Botschaften wird eine logische, schlüssige und überzeugende Argumentation aufgebaut – die Storyline.
- Informationen visualisieren: Der frühzeitige Einsatz visueller Arbeitshilfen wird bereits die notwendige Analysearbeit fokussieren, wodurch sehr viel Zeit gespart wird.

ARCHIMOTION

2. Gestaltung

Einstellung (take)

- Teile des Films, die ohne Unterbrechung mit Kamera aufgenommen wurden
- können geteilt werden, um verschiedene Perspektiven zu zeigen

2.1 Einstellungsgrößen

Sind Angaben über den Bildausschnitt und ein wichtiges Mittel zur Gestaltung des Films. Dabei bezieht sich die Größenangabe auf die gezeigte Person im Bild.

Für die folgenden Angaben über Einstellungsgrößen gibt es keine präzise Unterscheidung. Die Einstellungsgrößen fließen ineinander über.

Weit (very long shot)

- Landschaft aus großer Distanz -> Menschen verschwindend klein
- Supertotale, Panorama
- wird oft als "establishing shot" verwendet, um das Geschehen in der Umgebung zu zeigen

Totale (full shot, wide shot)

- Szene oder Landschaft, Figuren von Kopf bis Fuß, nicht bildfüllend
- kann ebenfalls als "establishing shot" verwendet werden
- falls Protagonist auftaucht, sollte er schnell wiedererkennbar (auffällig) sein

Halbtotale (medium long shot)

- Figuren von Kopf bis Fuß, nahezu bildfüllend
- Menschengruppen oder körperliche Aktion
- Körpersprache wichtiger, als Dialog

Amerikanisch (american shot)

- Figuren von Kopf bis kurz über Knie
- Im Western-Film wird so noch der Revolver am Held gezeigt

Halbnahe (medium shot)

- Figuren von Kopf bis Hüfte
- normale Sehsituation
- Gestik

Nahe (medium close up)

- Figuren von Kopf bis Oberkörper / Schultern
- Dialog
- Gestik, Mimik, Emotionen

Großaufnahme (close up)

- Kopf, manchmal ein Stück der Schultern
- Gestik, Mimik, Emotionen

Italienisch (italian shot)

- nur Augen
- Im Western für den gespannten Blick beim Duell

Detail (extreme close up)

- nur noch Ausschnitt des Gesichtes
- auch Objekte

ARCHIMOTION

2.2 Blickwinkel

Froschperspektive (low angle)

- Betrachtung von einem Punkt, der unter der normalen Augenhöhe liegt
- Wirkung: Erniedrigung, Untergebenheit, Ehrfurcht des subjektiven Betrachters; Überlegenheit der gezeigten Person / des Objekts

Normalperspektive

- Kamera auf Höhe des gefilmten Objekts
- Wirkung: natürliche perspektivische Wahrnehmung

Vogelperspektive

- erhöhte vertikale Kamera
- Akteur in Umgebung, Szene mit vielen Akteuren

Top Shot

- extreme Aufsicht -> von Personen nur Oberkopf und Schultern zu sehen
- verstärkt den umfassenden Blick über eine Szene, schafft Distanz zum Objekt

Schrägsicht (dutch angle)

- vertikale Achse der Kamera geneigt zu vertikaler Achse des Objekts
- Verwirrung, Andersartigkeit, Instabilität

Subjektive (Point-of-view-Shot, kurz: POV)

- Kamera nimmt Position der handelnden Person ein
- meist verwendet in aufeinander folgenden Einstellungen (1. Figur, 2. POV), um Zusammenhang zu verdeutlichen
- bei bewegter Kameraführung oft sehr wackelig und für den Zuschauer nicht immer angenehm

3. Filmschnitt

Die einzelnen gedrehten Kameraeinstellungen müssen für den fertigen Film zusammengefügt werden. Dabei ist der Übergang von einer Einstellung zur nächsten ebenfalls ein gestalterisches Mittel und entscheidend für die Filmwirkung. Auch das Schnitttempo unterstützt den Charakter des Films (z.B. hektisch, ruhig etc).

Der Filmschnitt (engl.: „film editing“) beinhaltet die Strukturierung des aufgenommenen Ton- und Bildmaterials hin zum fertigen Film. Er besteht aus einer intensiven Materialauseinandersetzung im Verlauf beständiger Materialsichtung, Materialauswahl und Materialanordnung.

Die Montage, die Art des Filmschnitts, legt die Gestalt des Films fest. Sie hat großen Einfluss auf Inhalt und Wirkung eines Films; durch Ändern des Schnitts kann die Aussage, der Rhythmus und die Struktur eines Films deutlich verändert werden.

Eine Schnittstelle bezeichnet die Verbindungs- bzw. Trennstelle von einer Einstellung zur nächsten. In Abgrenzung von Blenden spricht man auch vom "harten Schnitt". Trotz der Bezeichnung sind harte Schnitte, wenn gut ausgeführt, für den Betrachter meist unmerkliche Verbindungen von Einstellungen. Dieser klassische und sehr oft verwendete Schnitt wird auch „Unsichtbarer Schnitt“ genannt.

Für die „unsichtbaren Schnitte“ ist es wichtig, den perfekten Moment des Schnitts zu finden. Der Zuschauer nimmt den Schnitt meist nicht wahr, wenn er sich an eine Schnittfolge gewöhnt hat, oder wenn der Fokuspunkt im Bild über mehrere Einstellungen konstant bleibt. Auch ist es wichtig, den Zuschauer mit nicht zu vielen neuen Inhalten zu verwirren.

3.1 Schnittarten

Hard Cut

- zwei Einstellungen unmittelbar aneinandergesetzt
- Distanz, Sprung

ARCHIMOTION

Schuss

- Gegenschuss (shot – reverse – shot)
- insbesondere in Dialogsituationen, bei denen die Darsteller abwechselnd gezeigt werden
- bei POV-Aufnahmen, um Reaktion des Darstellers zu erklären

Achsensprung

- Handlungs- oder Blickachse wird übersprungen
- Anordnung der Akteure im Frame ändert sich relativ zum Zuschauer
- Sollte nur eingesetzt werden, wenn die dadurch entstehende Verwirrung beabsichtigt ist

Cut In, Cut out

- Position der Kamera hat sich nach Schnitt nicht geändert
- zeigt aber kleineren bzw. größeren Bildausschnitt -> Zoom

Jump Cut

- Bildübergänge als Sprung
- Unterschiede im Bild- und Bewegungsanschluss am Schnittübergang
- Missachtung räumlicher Anschlüsse
- beabsichtigte zeitliche Auslassung in Handlung

Stoptrick

- auch als Zeitraffer bezeichnet
- der gezeigte Ausschnitt verändert sich bei extrem erhöhter Geschwindigkeit und stellt in wenigen Augenblicken lange Zeiträume dar

Split Screen

- teilt das Bild in zwei oder mehrere Bereiche auf, um Handlungen parallel zu zeigen

Match Cut

- Schnitt in eine Bewegung hinein -> diese wird im anderen Bild fortgesetzt
- Verbindung zweier Einstellungen, die verschiedenen Handlungen entsprechen
- zeitlich und räumlich getrennt
- Inszenierung analoger, sich entsprechender Elemente

Hip Hop Montage

- Bilder oder Handlungen im Zeitraffer, unterlegt mit Soundeffekten
- verdeutlicht immer wiederkehrende Handlungen oder Rauschzustände

Parallelmontage (cross cutting)

- Einstellungen springen zwischen zwei oder mehr Handlungssträngen hin und her
- Handlungen finden zur selben Zeit statt
- Zusammenhang zwischen zwei Ereignissen
- Umgehung von Spezialeffekten

3.2 Blenden

Auf- und Abblenden (fade in, fade out)

- häufig eingesetzt, um Szenen deutlich voneinander abzugrenzen
- Aufblende -> Beginn einer Szene, Abblende -> Ende
- oft zusammen verwendet -> episodenhafter Charakter
- können zeitliche oder örtliche Sprünge verdeutlichen

Überblendung (dissolve)

- altes Bild wird langsam ausgeblendet, neues Bild wird gleichzeitig eingeblendet -> fließender Übergang
- suggeriert ebenfalls zwei zeitlich oder räumlich entfernte Szenen

ARCHIMOTION

Wischblende (wipe)

- altes Bild wird von neuem Bild weggeschoben
- in Filmen eher selten verwendet -> gleichzeitige Handlung an verschiedenen Orten

Akustische Klammer

- zwei Szenen durch filmischen Ton unterstützt und verbunden
- durch Hintergrundmusik, Soundeffekte oder Dialogteile

3.3 Schnitttechniken

Schnittsysteme

Beim Filmschnitt verwendete Geräte sind heutzutage in erster Linie computerbasierte Schnittsysteme. Dabei wird der sog. non-lineare Schnitt praktiziert: das Filmmaterial wird zunächst digitalisiert und anschließend im Rechner mit entsprechender Hardware und Videoschnittsoftware bearbeitet.

Obwohl digitale Aufzeichnungsgeräte sich auch im Kinofilm sehr stark verbreiten, haben sie die Qualität und die Vorteile der traditionellen Filmaufnahme noch nicht eingeholt. Deshalb werden Filmaufnahmen oft noch digitalisiert. Allerdings sind traditionelle Geräte und Bearbeitungstechniken beim Schnitt selbst heute eher unüblich. Beim traditionellen Schnitt an einem Schneidetisch wird das mit einer Filmkamera gedrehte Filmmaterial zunächst getrennt, das heißt am Ende einer Einstellung wird der Filmstreifen abgeschnitten. Anschließend setzt der Cutter („Schnittmeister“ oder „Editor“) ausgewählte Einstellungen bei Bild und Ton in der gewünschten Reihenfolge und Länge zusammen und spielt die gesamte Sequenz auf ein Zielband. Diese Arbeitsweise ist die sog. lineare Schnitttechnik.

Rohschnitt

Als Rohschnitt bezeichnet man die erste Auswahl und Anordnung des gedrehten Filmmaterials. Er stellt die erste Schnittfassung eines Filmes dar. Der Rohschnitt beinhaltet meist noch zu viel Material und viele der Sequenzen sind in technischer Hinsicht (Farbkorrektur, Postproduktion, Vertonung) nicht fertiggestellt. Der Rohschnitt gibt bereits einen Überblick, wie sich der fertige Film anfühlen und welchen Rhythmus er einnehmen wird.

Oft wird der Rohschnitt mit dem sog. „Director's“ Cut verwechselt. Letztere ist die Schnittversion, wie sie der Regisseur sich gerne wünscht, aber vor dem Produktionsbüro (also seinen Geldgebern) nicht durchsetzen konnte. Kreative und einflussreiche Regisseure bringen meist eine zweite Version ihres Filmes raus, die dann den Titel „Director's Cut“ bekommt.

Feinschnitt

Als Feinschnitt wird die Fertigstellung des Schnitts bezeichnet. Zuvor werden im Rohschnitt die Reihenfolge der Szenen und der Einstellungen sowie die Grundstruktur der Storyline festgelegt. Im Feinschnitt muss der Editor jeden einzelnen Schnitt, jeden Übergang genauestens prüfen und festlegen. Je nach Hinzufügen oder Weglassen von Einzelbildern kann die Wirkung verändert werden. Solche Feinheiten und die damit erzielte Wirkung sowie das Tempo und der Rhythmus sowohl der Einstellungen, der Szenen als auch des Films werden an diesem Zeitpunkt endgültig festgelegt.

Für den Schnittmeister ist wichtig, dass er einerseits einen konzentrierten Blick für jede Einstellung behält, andererseits aber den Zuschauer nicht aus dem Auge verliert. Zuschauer sehen meist weniger, als vom Filmteam gewollt, weil sie vieles „zum ersten Mal“ sehen. Für den Zuschauer wird am Ende der Gesamteindruck wichtiger sein. Menschen, die sich genauer mit der Filmsprache beschäftigen, werden die Arbeit eines guten Schnittmeisters schätzen.

4.4 Vermeidung von Fehlern

Beim Dreh des Videomaterials ist auf folgende Fehlerquellen zu achten:

- korrekte Balance der Kamera bzw. des Statives zur Vermeidung schiefer Horizontlinien
- ungewollte Personen oder Objekte im Bild
- Anschlussfehler bzw. starke ungewollte Veränderungen zwischen zwei Einstellungen