

Hauptprojekt Film

Vorlesung Filmtheorie und -technik

HTW Berlin – 27. Oktober 2022

Prof. Andreas Ingerl

Herzlich Willkommen!



Themen

Expose

Drehbuch

Filmisches Erzählen

Perspektive des Films

Charakterisierung

Dramaturgie

Heldenreise

Einstellungen

Kamerabewegungen

VORWORT

Video

... ist bebilderte Information

Film

... ist das Erzählen einer Geschichte durch bewegte Bilder.

Konzeptfilm

Der Konzeptfilm folgt einem Konzept. Also einer systematischen Leitidee, die für die Zusehenden deutlich erkennbar und verständlich sein muss.

Die Verortung des Konzepts, im Gesamtwerk des Films, ist dabei nicht festgelegt, es kann visuell, auditiv, textlich, dramaturgisch, didaktisch oder intellektuell sein und sich sogar auf die Vorführung, Ausstellung oder Inszenierung beziehen und erstrecken.

Das Konzept kann entweder Beiwerk in einem tradierten Filmwerk oder -genre sein oder elementarer Bestandteil eines Experimentalfilms, der dadurch zum Konzeptfilm wird.

(Ingerl, 2022)

Exposé

Exposé

Das Exposé stellt ähnlich wie beim Exposé in der Literatur die grundlegende Stoffidee dar, den Spannungsaufbau, die Figuren und ihre Handlungen.

Im Treatment werden die Handlung und ihre Hintergründe ausformuliert und erzählchronologisch gegliedert.

Eine Aufteilung in Szenen erfolgt meist noch nicht.

wikipedia

Drehbuch

Drehbuch

Das Drehbuch ist die textliche Grundlage eines Films (...).

Anhand seiner Vorlage treffen Filmschaffende anderer Gewerke ihre organisatorischen, technischen und künstlerischen Entscheidungen

wikipedia

Drehbuchlayouts

Storyboard

Seite von

Shotlist – Shotsheet

Fragen an das Drehbuch

Was ist das Wichtigste?

Ist die Handlung im Bild sichtbar?

Gibt es Wahrnehmungsfehler?

Entspricht der Umfang der Episode seiner Bedeutung im Film?

Wo ist der Höhepunkt?

Kann ich durch ändern der Informationsverteilung Spannung oder Komik erzeugen?

Gibt es Peripetien?

Blutbilder eines Drehbuchs

Blutbilder eines Drehbuchs

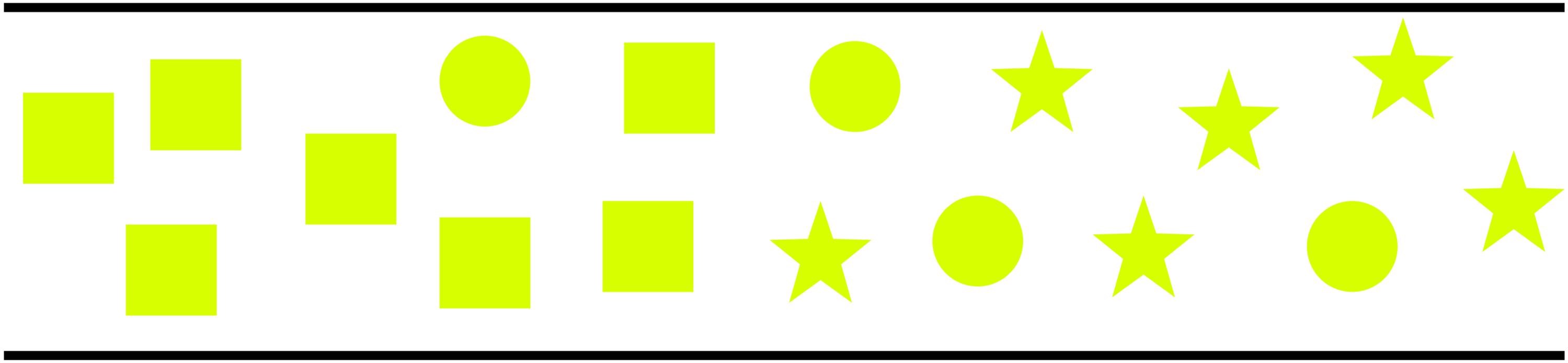
Grundlegende Elemente eines Drehbuchs

Bild (das Sichtbare)

Plot (die Geschichte)

Subplot (die Geschichte im Kopf des Betrachters)

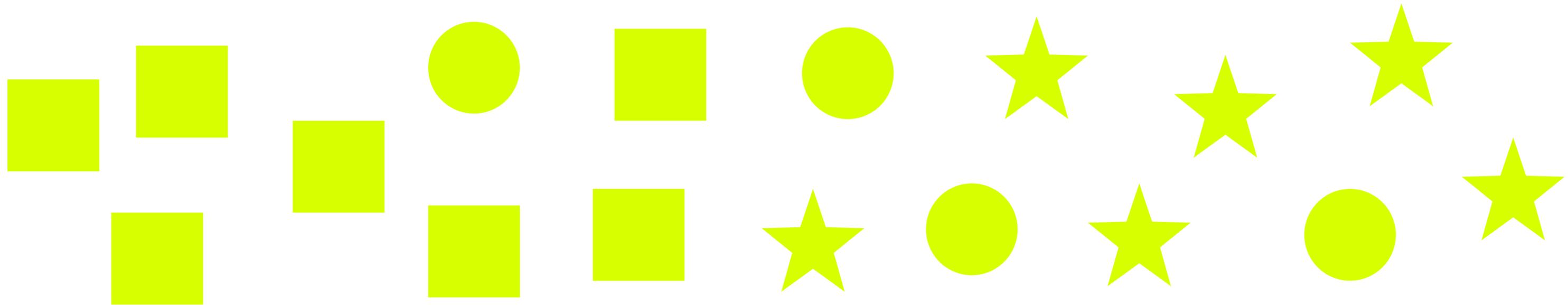
Charakterisierung (die Eigenschaften)



■ Plot

● Subplot

★ Charakterisierung

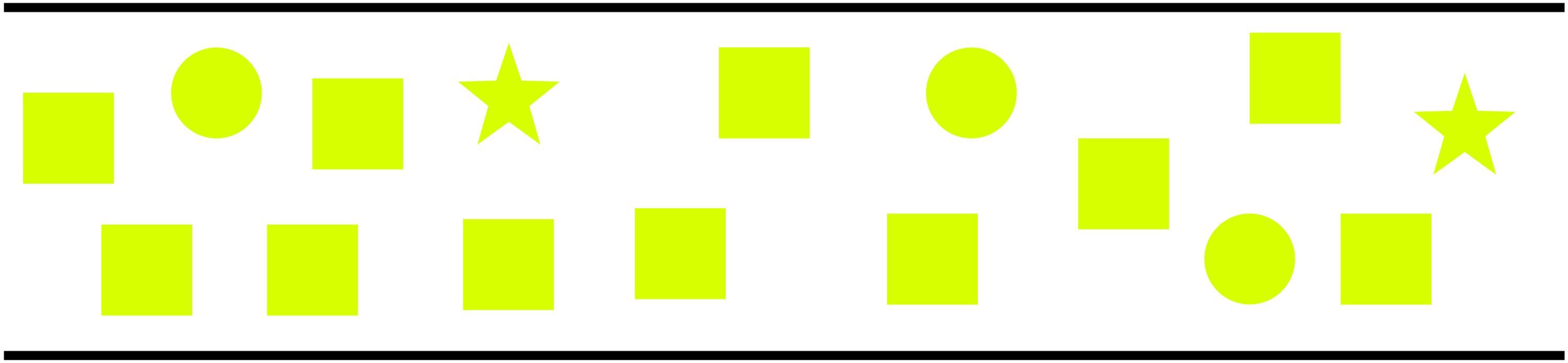


Plot-Sequenzen zu lang.
Der Vertrag zwischen Film und Zuschauer stimmt nicht.
Frust beim Zuschauer. Zuschauer steigt aus.

■ Plot

● Subplot

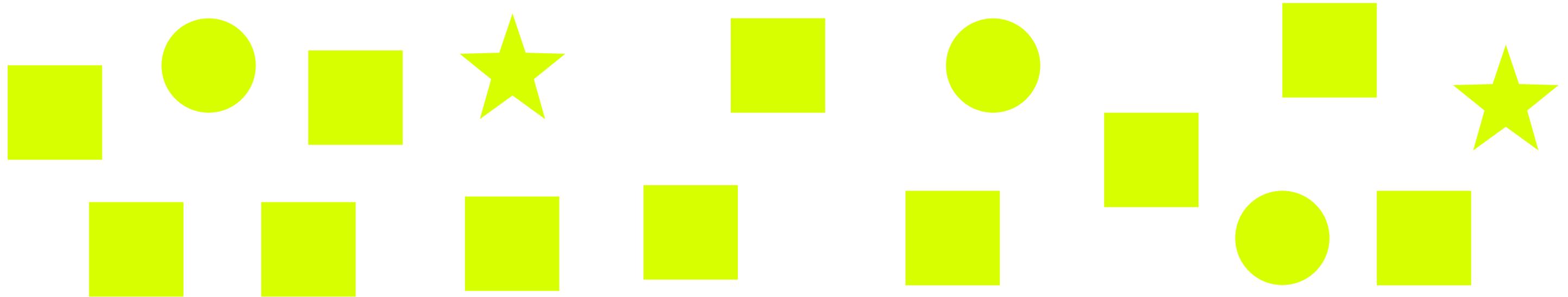
★ Charakterisierung



■ Plot

● Subplot

★ Charakterisierung

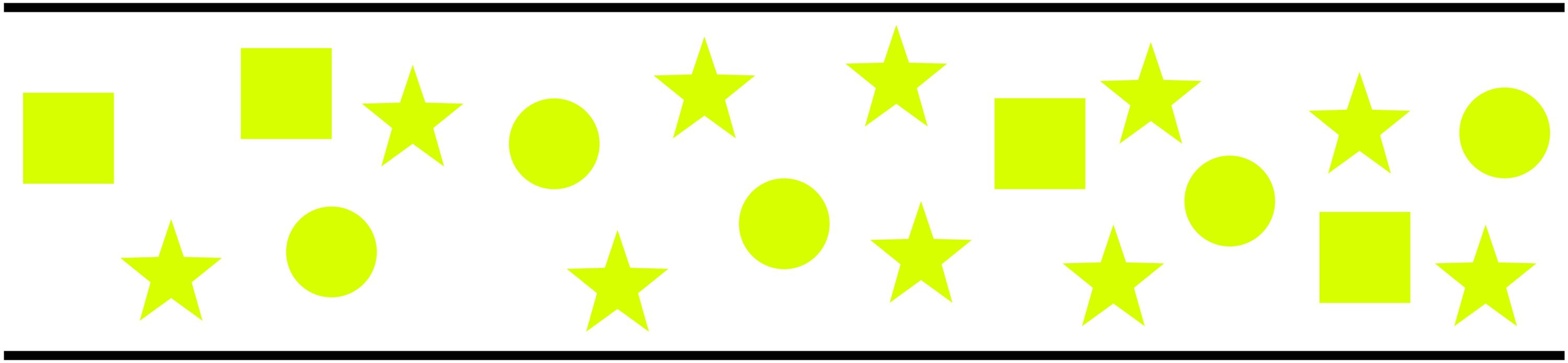


Spannung ok!? Aber keine Identifikation.
Wenig Subplot, keine Tiefe und deshalb langweilig.

■ Plot

● Subplot

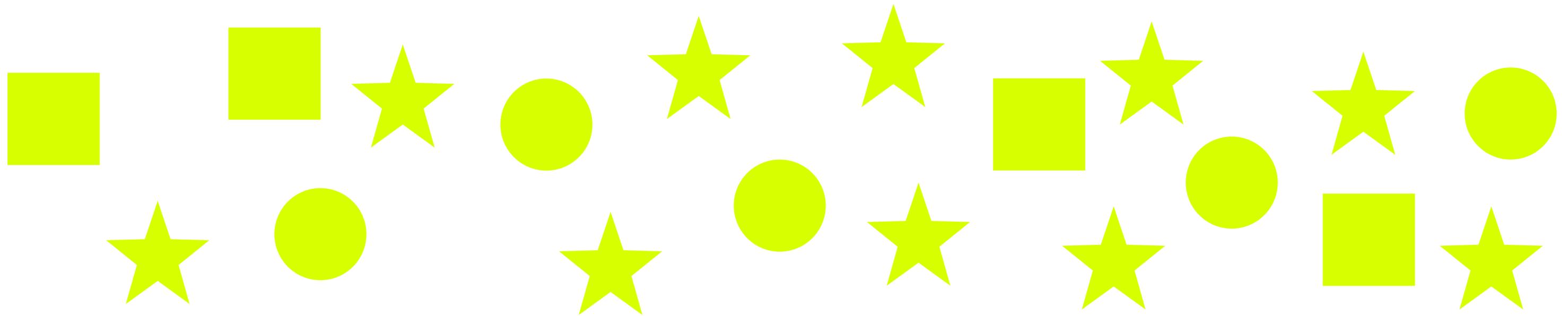
★ Charakterisierung



■ Plot

● Subplot

★ Charakterisierung

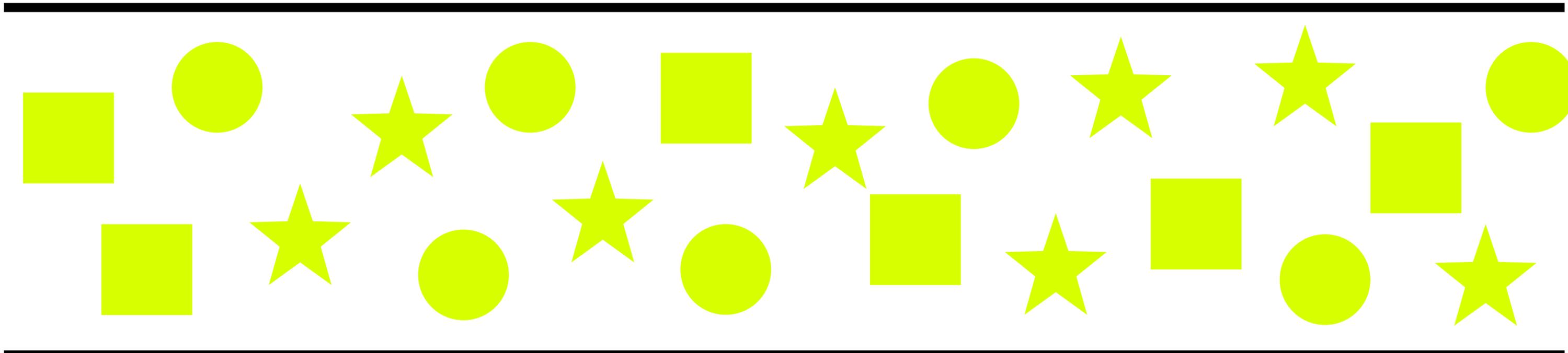


Gute Identifikation. Thema wird deutlich.
Keine Spannung. Plot zu schwach.

■ Plot

● Subplot

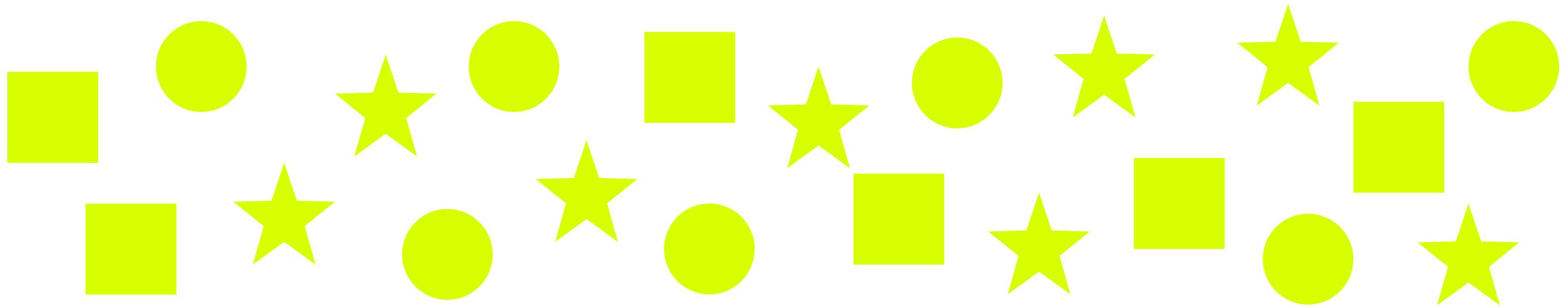
★ Charakterisierung



■ Plot

● Subplot

★ Charakterisierung



Die Bestandteile sind gleichmässig im Drehbuch verteilt.
Ideal ist eine gesunde Mischung und Abwechslung.

■ Plot

● Subplot

★ Charakterisierung

Drehbuch-Schemata

1. Methode: „Schauspielregie“

(Kasavetes, Renoir, Kazan, Kaurismäki, ...)

_Original Locations

_Method-Acting

_available light

_Zoom

_Schulterkamera

_kleines Team

_low Budget

_“Schauspieler wird Rolle“

2. Methode: „Kameraregie“ (Film ist Montage)

(Hitchcock, Pudowkin, Eisenstein, Riefenstahl,...)

- _Kurze Einstellungen*
- _Perfekt ausgeleuchtet*
- _Keine Szene länger als nötig*
- _Schauspieler sind Kamerafutter*

3. Methode: „Arbeiten mit Modellen“

(Robert Bresson)

_Unterdrücken jeglicher mimischer/körperlicher Ausdrücke

_Besetzung mit „Typen“ (Laien oder Profis)

Filmisches Erzählen

Tonart

neutral/journalistisch

ironisch

dramatisierend

symphonisch

engagiert

Arten des filmischen Erzählens

dokumentarisch oder fiktional
aufgezeichnet oder live
mehr oder weniger narrativ
emotional oder rational

Fragen/Gedanken/Ideen beim Schreiben

Fragen/Gedanken/Ideen beim Schreiben

_Was war die ursprüngliche Idee/Vision?

_Was geschah ‚vor der ersten Zeile‘ -> Hinterland

_Bin ich zum spätmöglichsten Zeitpunkt (in den Film/Szene) ‚rein‘?

Fragen/Gedanken/Ideen beim Schreiben

- _Was steht auf dem Spiel (Preis)?
- _Kann ich die Fallhöhe steigern (Peripethien)?

Fragen/Gedanken/Ideen beim Schreiben

_Sagen alle die Wahrheit?

_Wer weiss was und warum? Informationsverteilung opt. genutzt?

_Wie kann ich die Lust des Zuschauers an Vervollständigen kitzeln? (Ellipsen)

Fragen/Gedanken/Ideen beim Schreiben

- _ Sind Tonart und Perspektive der Erzählung „ehrlich“ etabliert?
- _ Ort und Uhrzeit der Szene optimal gewählt (Landschaftsmethaper)?
- _ Wie kann ich ein mentales Bild erzeugen? (Blair Witch Project)

Fragen/Gedanken/Ideen beim Schreiben

- _Einmal die Geschichte rückwärts schreiben (Poe)
- _Zentrale Frage (Mystery) in Plot oder Subplot?

Ein Film besteht aus
50% Bild und 50% Ton!

Perspektive des Films

Perspektive

- _Allwissender Erzähler
- _Enthüller
- _Fliege an der Wand
- _Teil des Geschehens
- _Böser Blick (Personen in die Pfanne hauen)
- _Parteiläufer/Opportunist
- _1. Person Einzahl oder nur teilnehmender Beobachter
- _Personenperspektive (Opfer, Täter,...)

Die Perspektive ist die Stellungnahme des Autors zum Thema!

Charakterisierung

Eisbergtheorie (Hemingway)

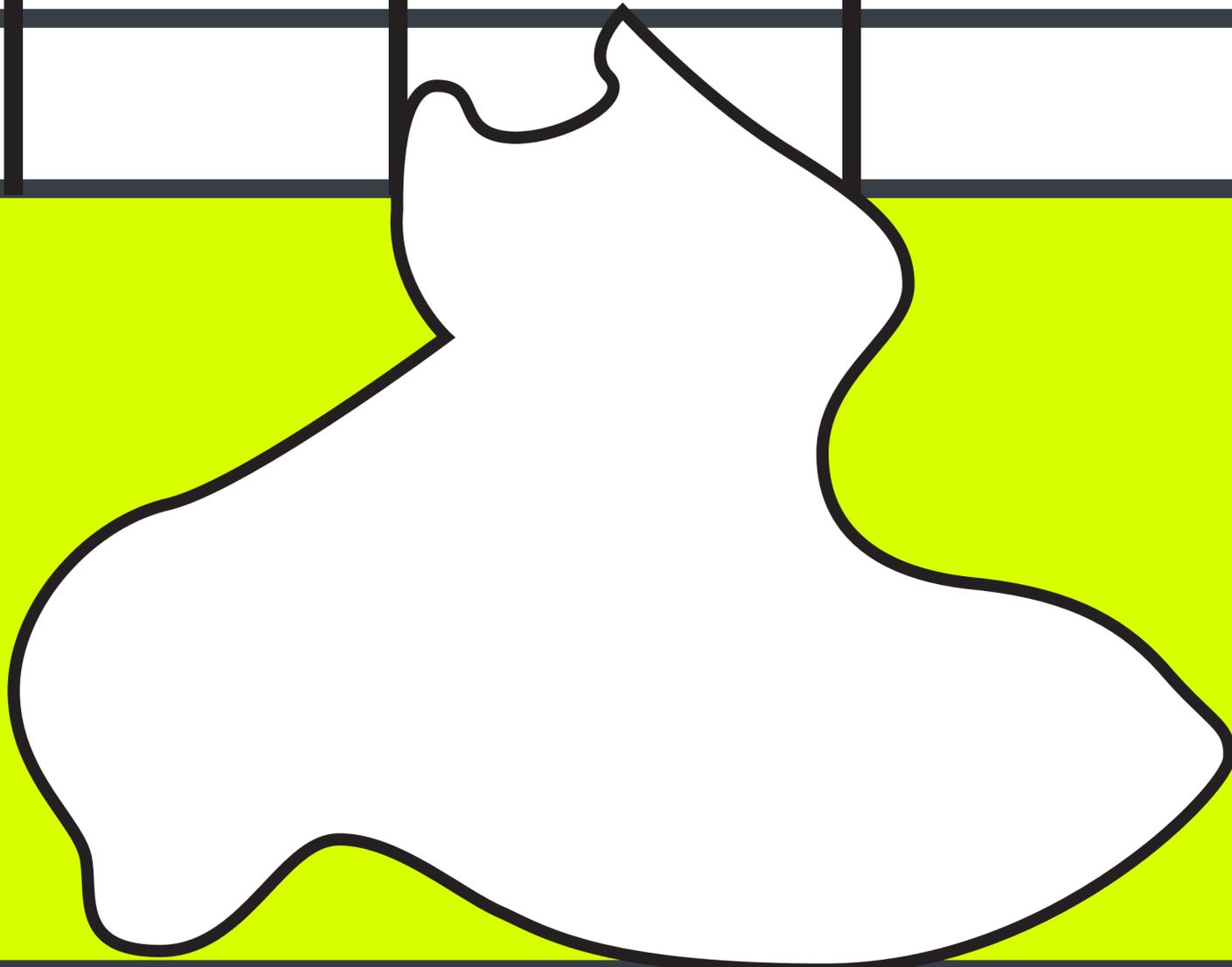
Vorgeschichte

Einstieg

Ausstieg

1/7 sind im Film zu sehen

6/7 sind Hinterland



Eisbergtheorie (Hemingway)

Im Film sind nur 1/7 der Informationen zu sehen,
die restlichen 6/7 bilden das Hinterland

*Der Einstieg sollte stets spätestmöglich sein
Vorgeschichte dabei so weit möglich weglassen
Der Film besteht nur aus der „Spitze des Eisbergs“*

Möglichkeiten der Charakterisierung

- _ Indizes
- _ Handeln
- _ Illumination
- _ Hinterland (Vorgeschichte)
- _ Einstellungsgespräch
- _ Wahl des Ortes

Dramaturgie

Dramaturgische Mittel

1. metaphorisches Anfangsbild (Bild das den ganzen Film erzählt, z.B. das Zertreten einer Blume)
 2. später rein? (spätestmöglicher Einstieg)
 3. Konflikt verschärfen
 4. Preis erhöhen
5. Absichten auf Konzentrität überprüfen (Hinführen zum Hauptziel)
 6. sprechendes Detail finden (MacGuffin/pars pro toto)
 7. Dialoge überprüfen

pars pro toto

entweder „nur ein Teil des Ganzen“ oder das
symbolische „Opfer“ eines Teils des Ganzen

MacGuffin

Objekt das eine Handlung auslöst, ohne selbst
von Interesse zu sein. (nach Hitchcock)

z.B. Ring der Nibelungen

Dialoge (Erste-Hilfe-Box für Dialoge)

- _Dialoge durch visuelle Lösungen ersetzen
 - _Dialog nach Funktion schreiben
- _später in den Dialog rein (spätest möglicher Einstieg)
 - _Informationsverteilung ändern
- _Bonuskonflikt einbauen (Streit mit zwei verschiedenen Standpunkten)
 - _mit Text und Subtext arbeiten

Erzählweisen

1. Heldenreise (Monomythos – „Wachse oder Stirb“)
2. Die Zeit in Grossaufnahme (Parallelmontage)
3. Herstellen einer Situation (Kamera folgt Akteuren)
4. Schachtelmontage (parallele ähnliche Schicksale – Shortcuts)

Heldenreise

Der Zyklus der Heldenreise nach Campbell

Der Zyklus der Heldenreise nach Campbell

Ruf

Erfahrung eines Mangels oder plötzliches Erscheinen einer Aufgabe

Weigerung

Der Held zögert, dem Ruf zu folgen, beispielsweise, weil es gilt, Sicherheiten aufzugeben

Aufbruch

Er überwindet sein Zögern und macht sich auf die Reise

Der Zyklus der Heldenreise nach Campbell

Auftreten von Problemen, die als Prüfungen interpretiert werden können

Übernatürliche Hilfe

Der Held trifft unerwartet auf einen oder mehrere Mentoren.

Die erste Schwelle

Schwere Prüfungen, Kampf mit dem Drachen etc., der sich als Kampf gegen die eigenen inneren Widerstände und Illusionen erweisen kann.

Der Zyklus der Heldenreise nach Campbell

Fortschreitende Probleme und Prüfungen, übernatürliche Hilfe.

Initiation und Transformation des Helden

*Empfang oder Raub eines Elixiers oder Schatzes, der die Welt des Alltags, aus der der Held aufgebrochen ist, retten könnte.
Dieser Schatz kann in einer inneren Erfahrung bestehen, die durch einen äußerlichen Gegenstand symbolisiert wird.*

Verweigerung der Rückkehr

Der Held zögert in die Welt des Alltags zurückzukehren.

Der Zyklus der Heldenreise nach Campbell

Verlassen der Unterwelt

Der Held wird durch innere Beweggründe oder äußeren Zwang zur Rückkehr bewegt, die sich in einem magischen Flug oder durch Flucht vor negativen Kräften vollzieht.

Rückkehr

Der Held überschreitet die Schwelle zur Alltagswelt, aus der er ursprünglich aufgebrochen war. Er trifft auf Unglauben oder Unverständnis, und muss das auf der Heldenreise Gefundene oder Errungene in das Alltagsleben integrieren. (Im Märchen: Das Gold, das zur Asche wird)

Der Zyklus der Heldenreise nach Campbell

Herr der zwei Welten

*Der Heros vereint Alltagsleben mit seinem neugefundenen Wissen,
und lässt somit die Gesellschaft an seiner Entdeckung teilhaben.*

3-teiliges Drama

3-teiliges Drama

Klassische Dramentheorie nach Aristoteles

Die klassische Dramentheorie basiert auf
Aristoteles' Werk Poetik (ca. 335 v. Chr.)

3-teiliges Drama

Sein Grundkonzept beruht auf einer 3-Akt-Struktur mit einer Exposition im

1. Akt, in der die Hauptfigur und deren Begleitumstände vorgestellt werden.

Im 2. Akt kommt es zum Konflikt,

der im 3. Akt aufgelöst wird.

1. Akt

2. Akt

3. Akt

erste
Hälfte

zweite
Hälfte

● Plotpoint 1

● Plotpoint 2

Exposition

Konfrontation

Auflösung

Regeldrama

Regeldrama

1. Exposition (Einleitung/Protase)

*Die handelnden Personen werden eingeführt,
der dramatische Konflikt kündigt sich an.*

Regeldrama

2. Komplikation
(Steigerung/Epitase)

Steigende Handlung – mit erregendem Moment (Katastase)
Die Situation verschärft sich

Regeldrama

3. Peripetie

(Umkehr der Glücksumstände des Helden)

Die Handlung erreicht ihren Höhepunkt (Klimax)

Regeldrama

4. Retardation (Verlangsamung)

retardierende (aufschiebenden, hinahaltenden, verlangsamenden) Momente

Die Handlung verlangsamt sich, um in einer Phase der höchsten Spannung auf die bevorstehende Katastrophe hinzuarbeiten.

Regeldrama

5. Katastrophe

*Es kommt zur Katastrophe, die Handelnden
(Protagonisten) sind verurteilt/verdammt*

Alle Konflikte werden gelöst, die Handelnden sittlich gereinigt/geläutert (Katharsis)

Einstellungen

Cadrage

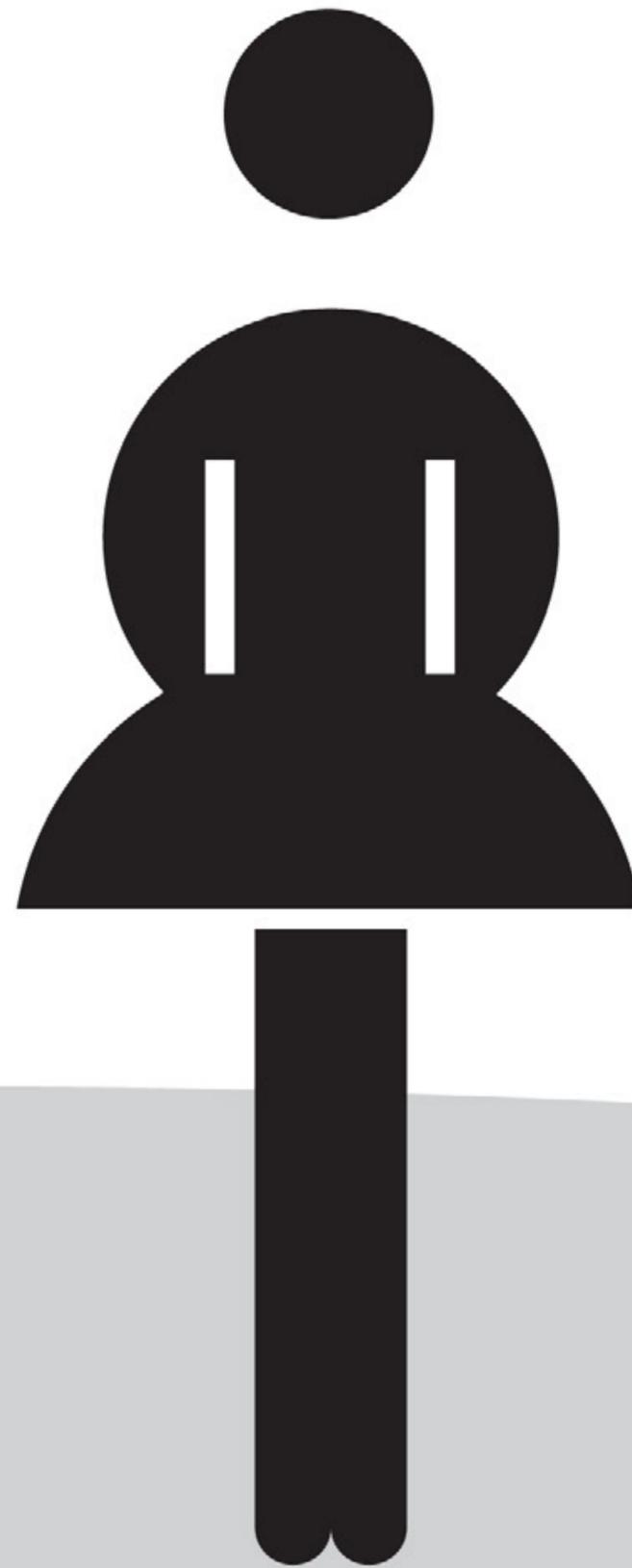
Weite



Totale



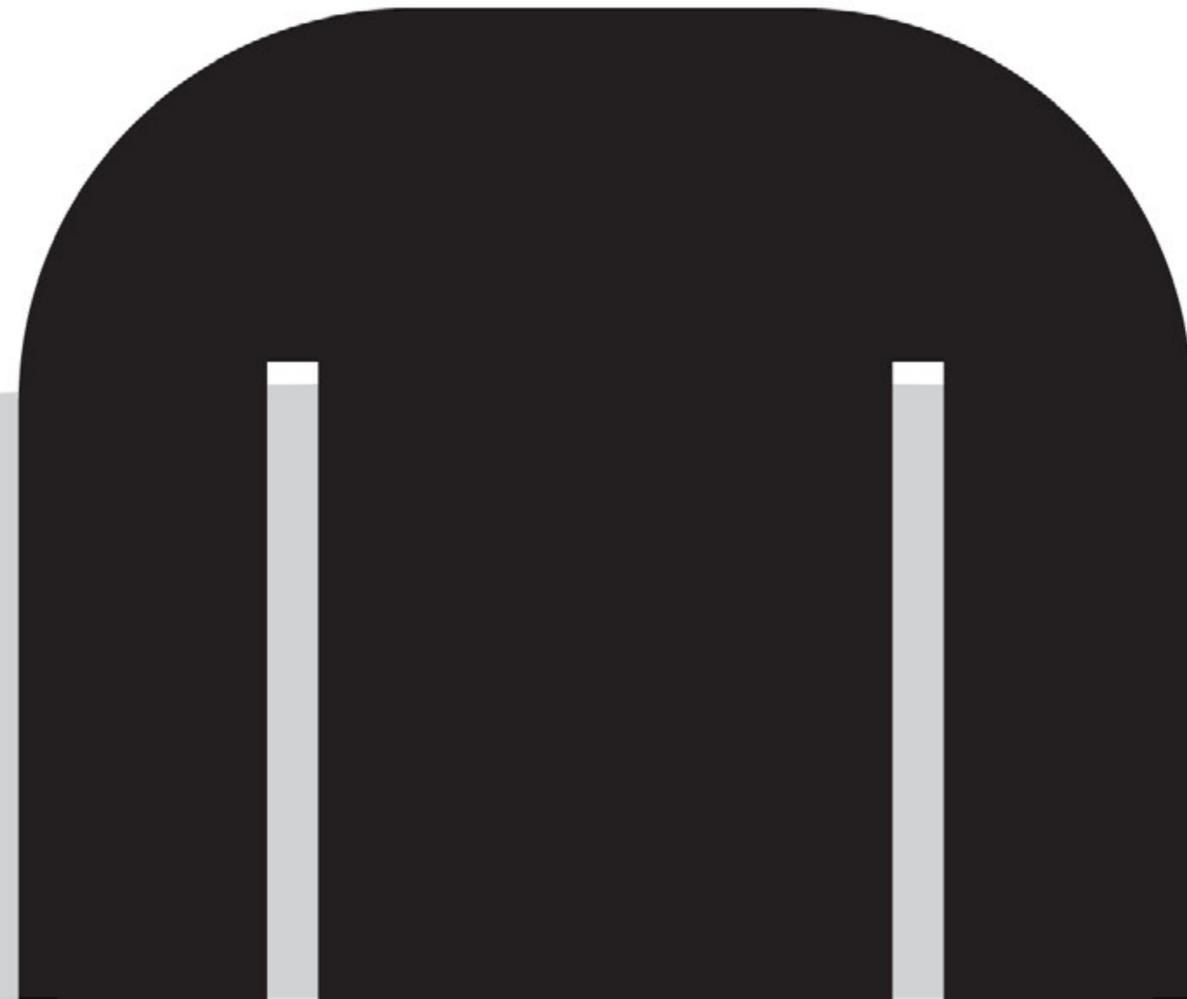
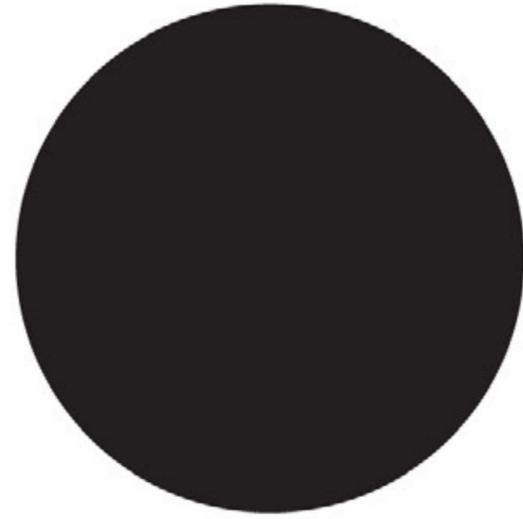
Halbtotale



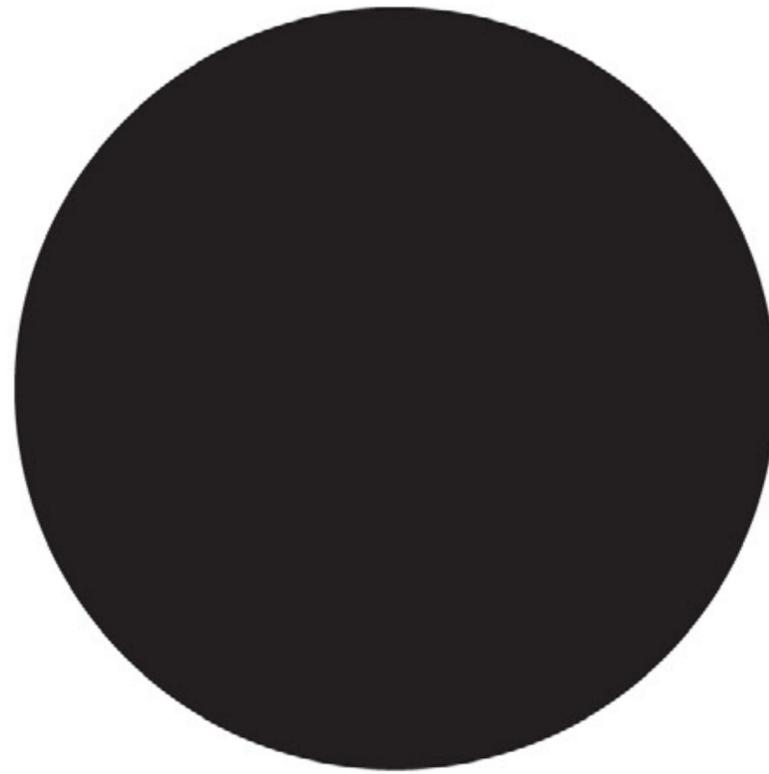
Amerikanische



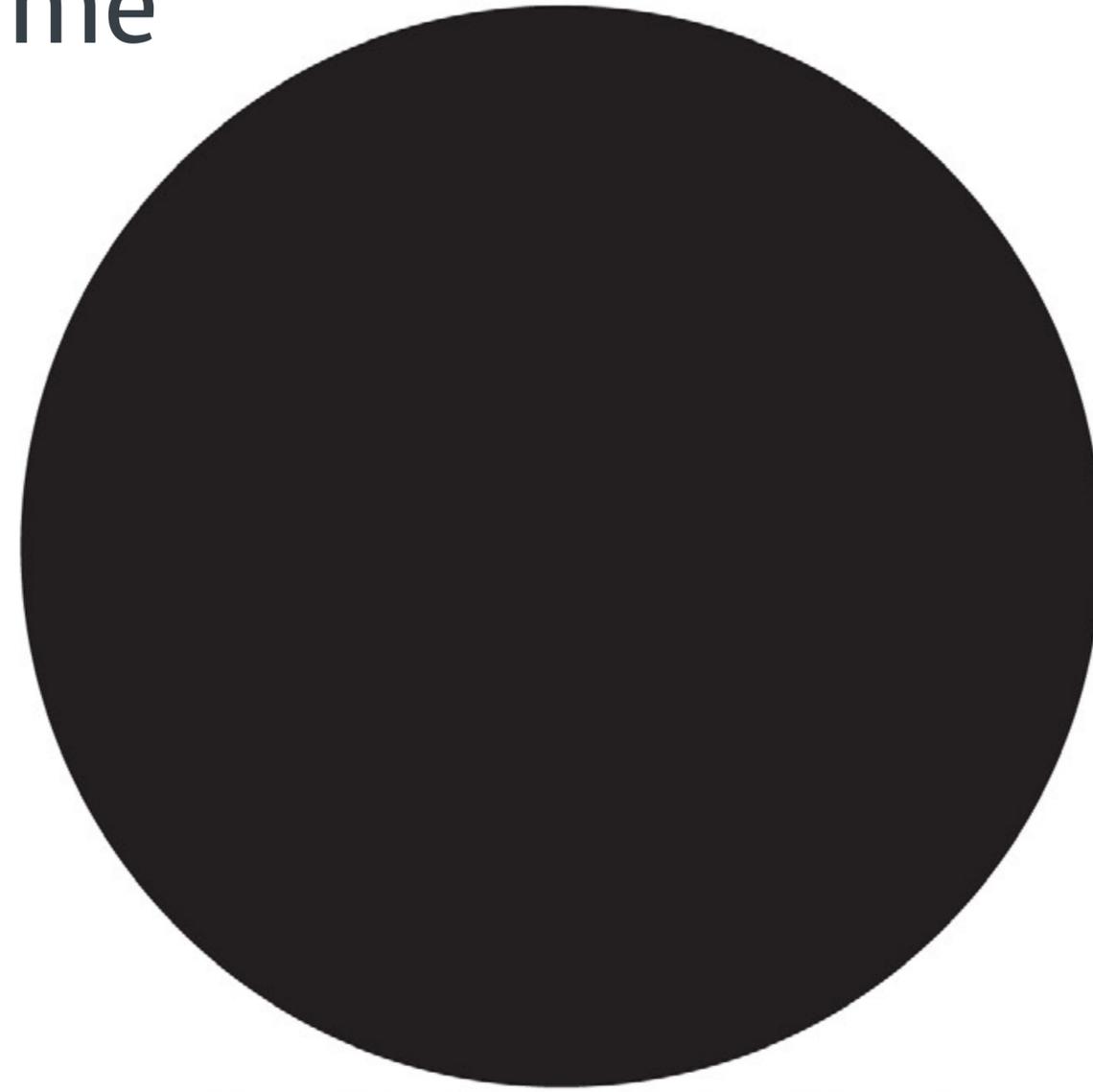
Halbnahe



Nahe



Großaufnahme



Detail

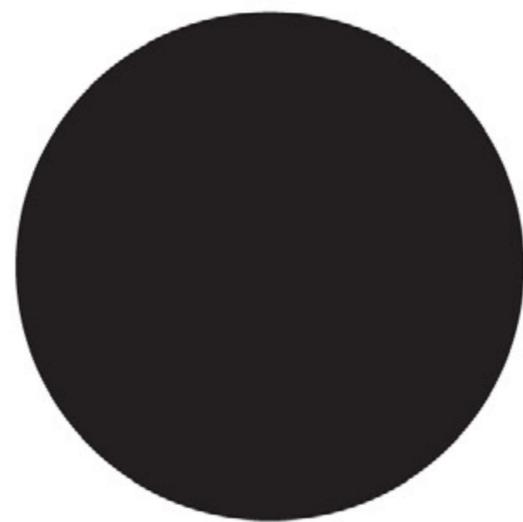


Einstellungen sind grobe Faustregeln

aber es gibt klassische Fehler

- _ *Schnitt durch Gelenke*
- _ *falscher Head-Room*
- _ *falscher Talking-Room*

Normale



Untersicht



Aufsicht

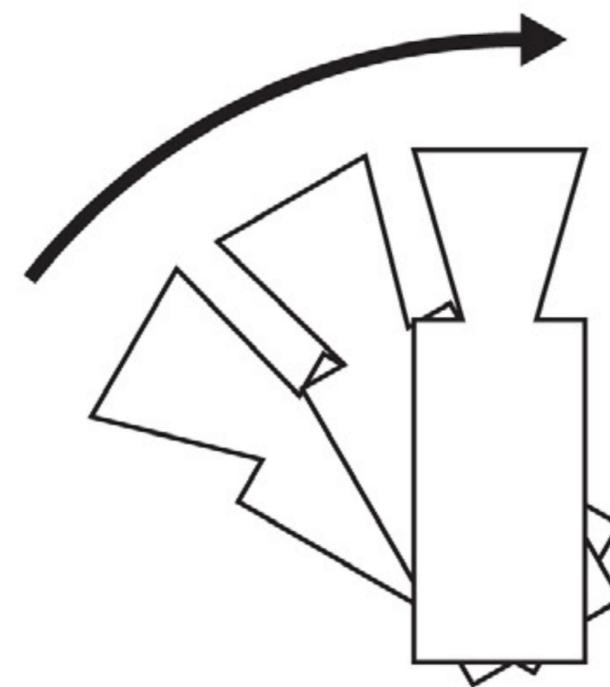
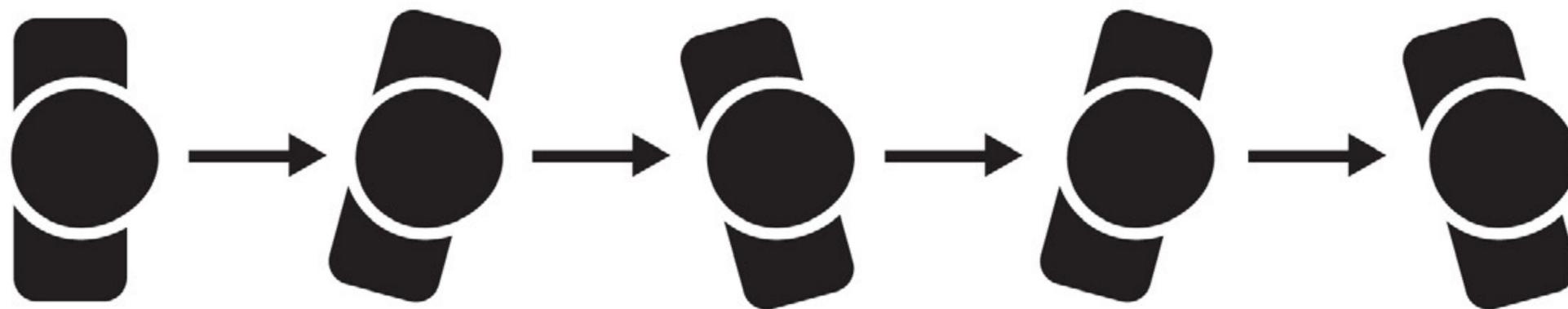


Kamerabewegungen

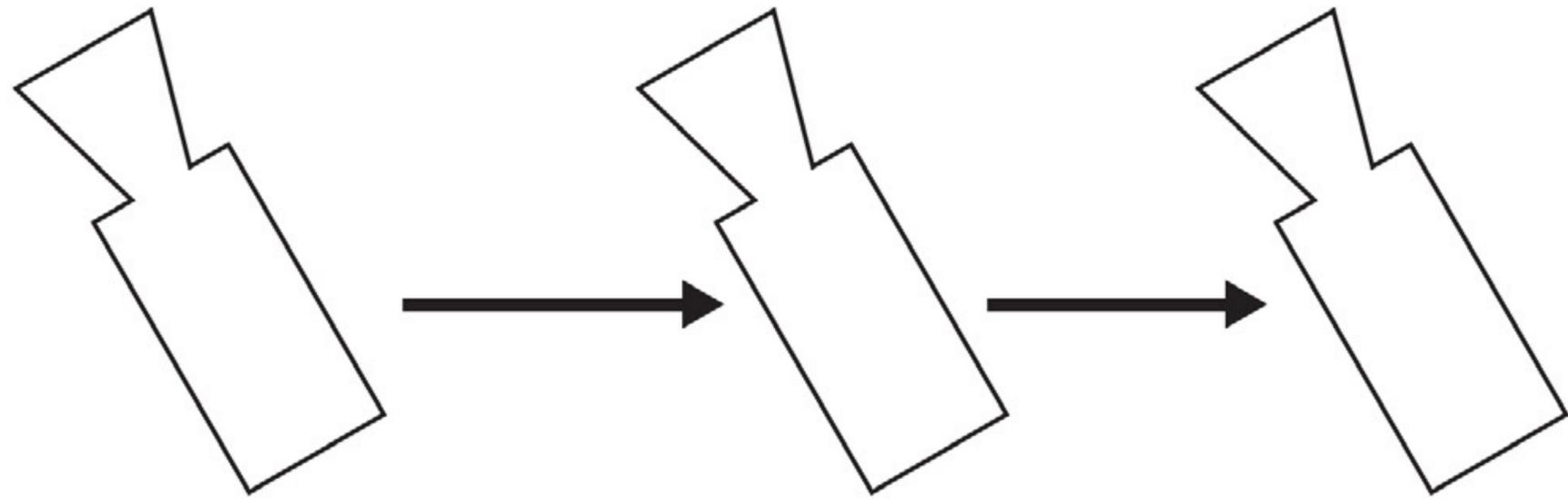
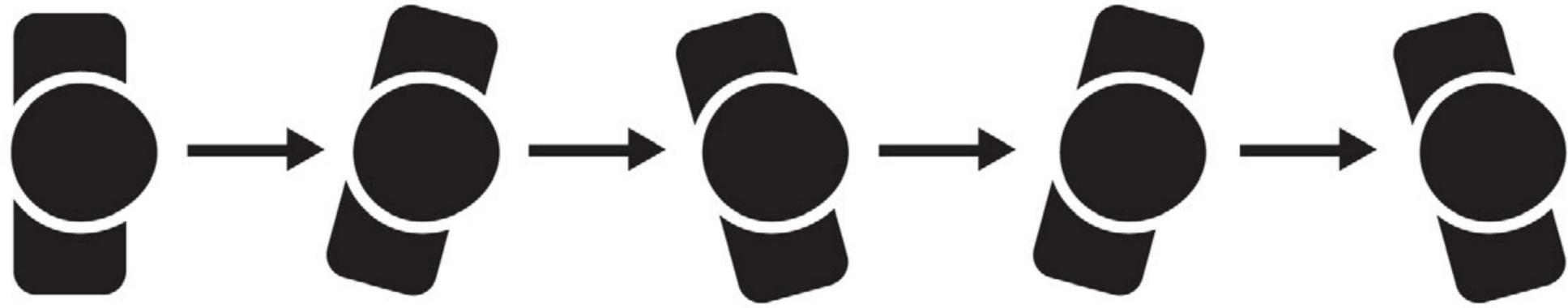
„Los – lass uns ne Kamerafahrt machen!“

Kamerabewegungen sind immer motiviert.
Sehr selten reines Stilmittel!

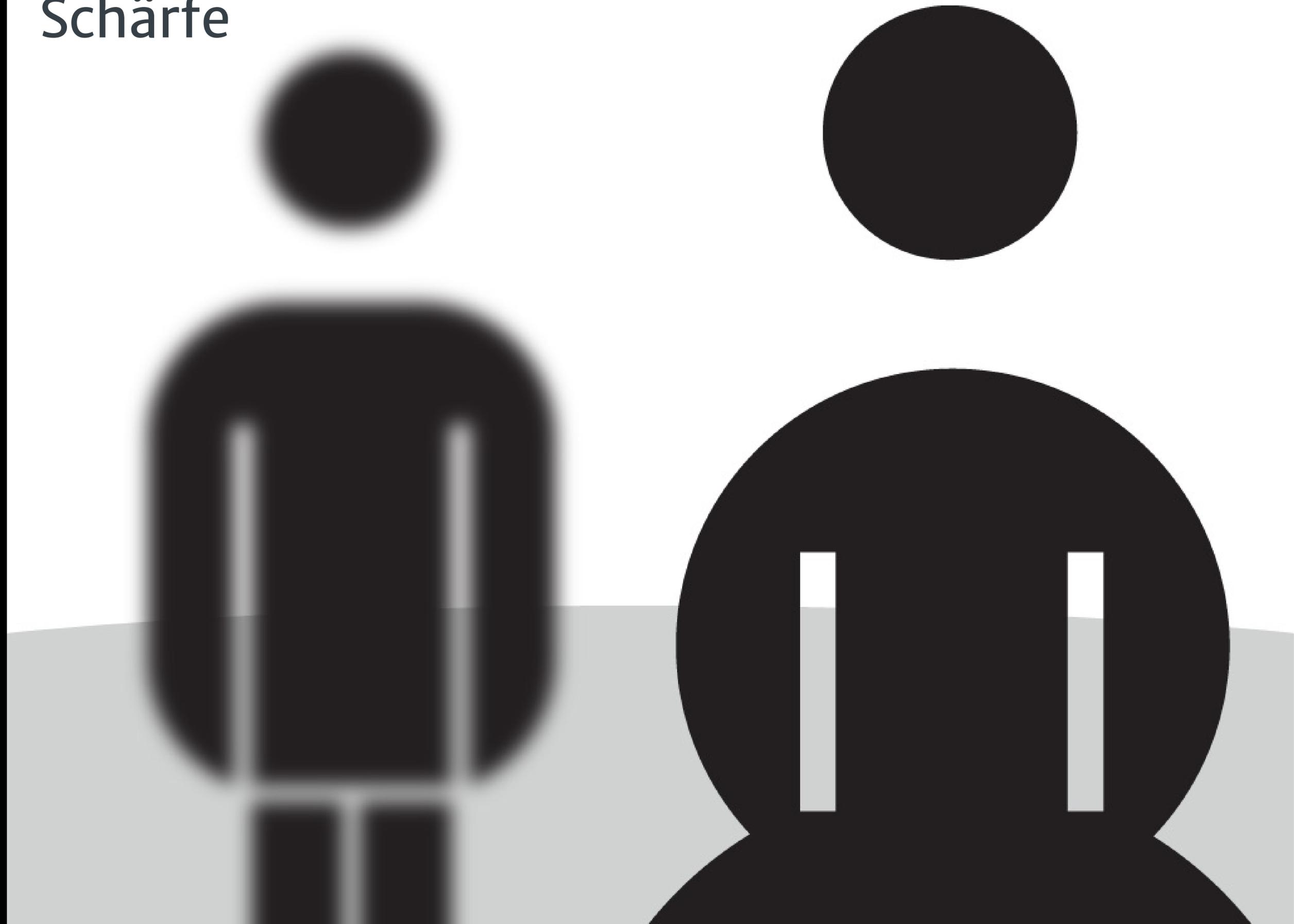
Schwenk



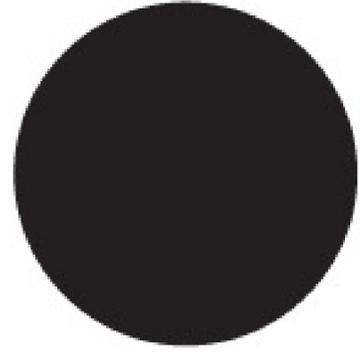
Fahrt



Schärfe



Schärfe



Schuß–Gegenschuß



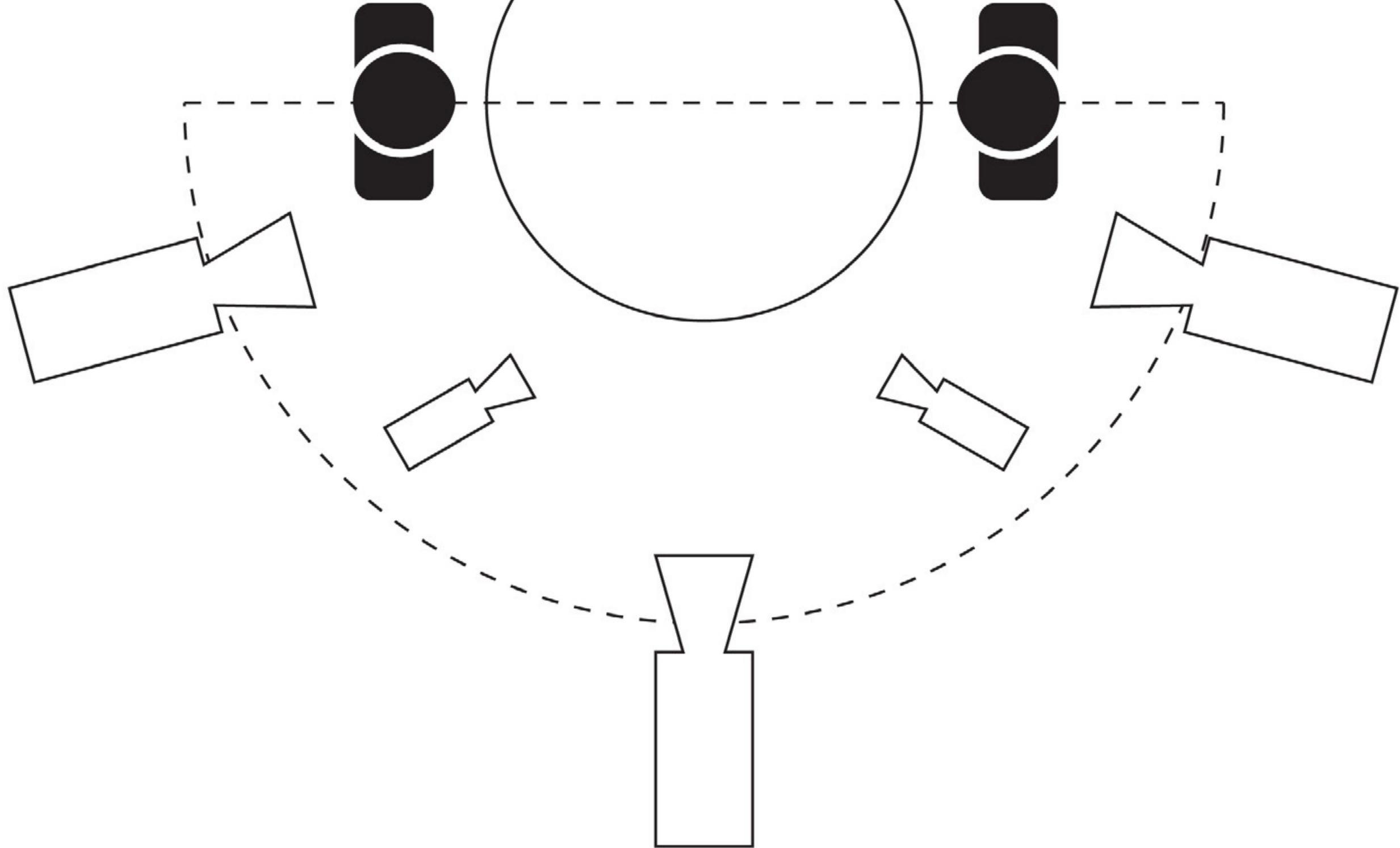
Schuß–Gegenschuß

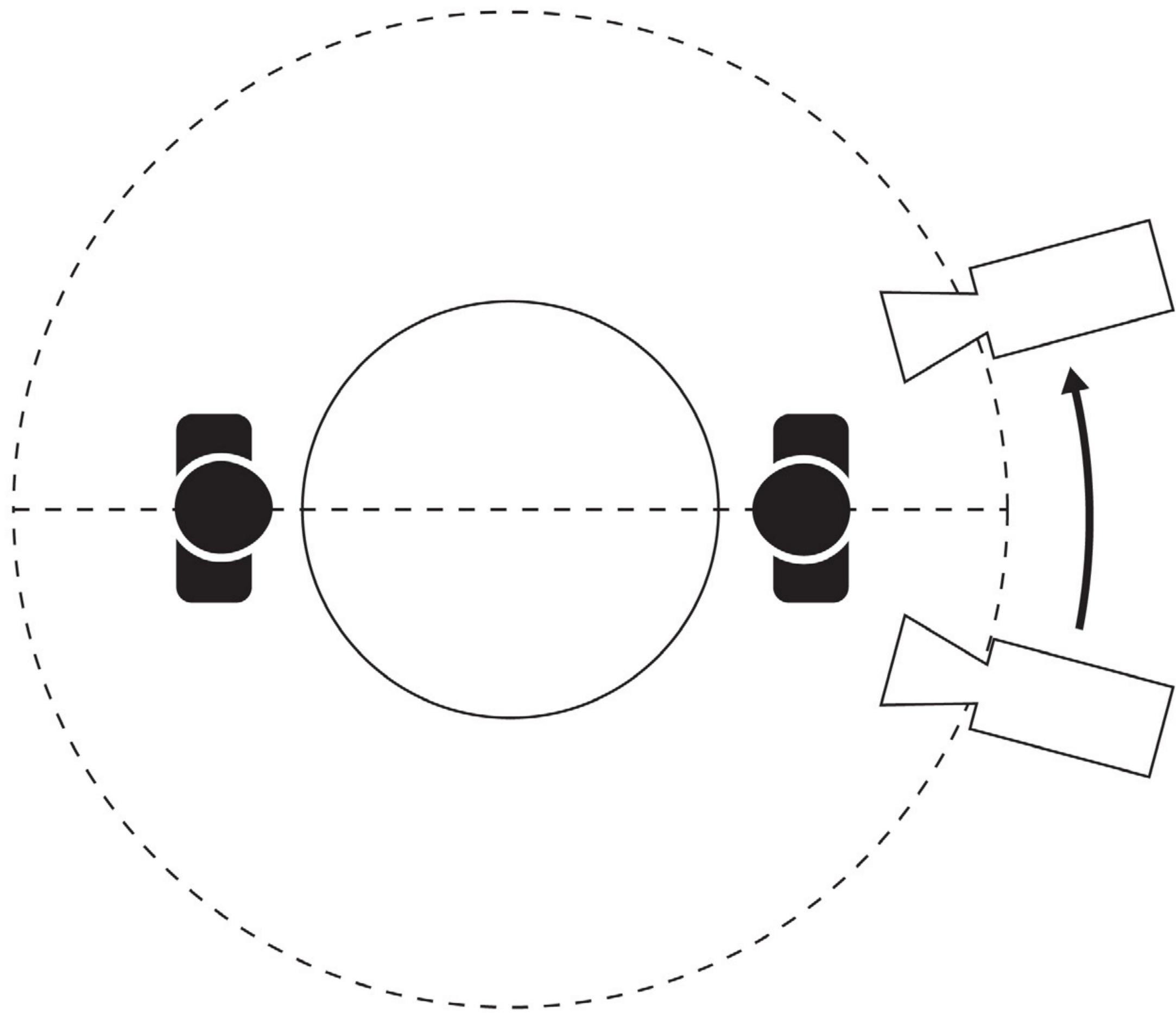


Schuß–Gegenschuß



Achsensprung





One more thing!

One more thing!

Einmal ist ein **Fehler**.

Zweimal ist **Zufall**.

Dreimal **Absicht!**

One really last thing!

Kill your Darlings!

Hauptprojekt Film

Vorlesung Filmtheorie und -technik

HTW Berlin – 27. Oktober 2022

Prof. Andreas Ingerl