

Einführung in die Videopraxis



Evangelische Medienzentrale Bayern
Hummelsteiner Weg 100
90459 Nürnberg
Tel.: 0911/4304-211

Inhaltsverzeichnis

I. Videotechnik

1. Grundlagen
2. Das Zoomen
3. Das Scharfstellen
4. Der Weißabgleich
5. Die Blende
6. Die Schärfentiefe
7. Das Stativ
8. Der gute Ton

II. Grundlagen der Viedogestaltung

1. Einstellungsgrößen
2. Einstellungsperspektiven
3. Bildkomposition
4. Schwenken und zoomen
5. Regeln für die Kameraaufstellung

III. Bildschnitt

1. Der elektronische Schnitt
2. Verkabelung für den linearen Schnitt
3. Vor dem Schnitt
4. Wie geht man beim Schneiden vor?
5. Schnittarten
6. Der nonlineare Schnitt

IV. Filmschnitt/Montage

1. Übergänge
2. Arten der Montage

V. Anhang

1. Erläuterungen
2. Zehn Tips für die erfolgreiche Kamrearbeit
3. Zehn Regeln für den Schnitt

I. Die Video-Technik

1. Grundlagen

Die Kenntnis der videotechnischen Grundlagen und die Beherrschung der Kamerabedienung sind Voraussetzungen für eine kreative Filmgestaltung. Denn erst wenn man die technischen Möglichkeiten und Grenzen sowie die Handhabung seiner Kamera wirklich beherrscht, kann man sich weitgehend mit der Gestaltung seines Films beschäftigen. Neben dem allgemeinen Know-how sind hierfür natürlich eine Auseinandersetzung mit der Bedienungsanleitung sowie viel Übung erforderlich.

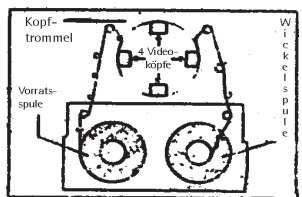
1.1 Was ist ein „Camcorder“?

Wenn wir von einer Videokamera sprechen, meinen wir in der Regel zwei Dinge gleichzeitig: Die Kamera und den Videorecorder - vereint in einem Gerät, dem Kamerarecorder - kurz *Camcorder*. Während heute auch die Profis mit solchen Apparaten arbeiten, waren früher beide Teile getrennt: Kamera + tragbarer Recorder. Erst die Entwicklung des *CCDChips* (Abk. für *Charge Coupled Device* - „ladungsgespeistes Bauelement“) und sein Einbau in die Videokamera anstelle der großen und schweren Bildaufnahmeröhren ermöglichte die „2-in-1“-Bauweise.

1.2 Was passiert im Camcorder?

Über ein fotografisches Objektiv wird das Bildfeld auf den CCD-Chip abgebildet. Dieser wandelt die Farbtöne und deren Sättigung in elektrische Signale um. Das geschieht 25 Mal in der Sekunde. Gespeichert werden die Signale nun auf der Videokassette im Recorderteil:

Nach dem Einlegen der Kassette öffnet sich automatisch eine Klappe an deren Vorderseite und das Band wird herausgezogen. Es wird nun halb um eine *Kopftrommel* herumgewickelt, in der mehrere Magnetköpfe integriert sind. Während das Band jetzt an den rotierenden Videoköpfen vorbeigeführt wird, setzen diese die von der Kamera gelieferten elektrischen Signale in eine entsprechende Magnetisierung um. Dabei werden kleinste Teilchen (Eisenoxid- oder Chromoxidkristalle) ausgerichtet, wodurch die elektronische Bildinformation gespeichert wird.

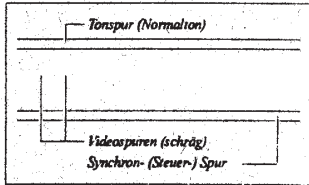


Einfädung von Videoband

Gleichzeitig mit der Bildinformation, dem *Videosignal*, wird der *Ton* (wie beim Tonband) auf die Tonspur und ein

Synchronsignal auf die Synchronspur aufgezeichnet. Letzteres markiert jeweils, wo ein Bild aufhört und das nächste anfängt. Es sorgt außerdem dafür, dass das Band immer in der gleichen Geschwindigkeit läuft, egal in welchem Videorecorder es abgespielt wird.

Damit auf möglichst kleinem Raum möglichst viel gespeichert werden kann, wird das Bild in *Schrägspuren* aufgezeichnet. D.h. die Achse der Kopftrommel steht schräg.



Spuren auf VHS-Band

Das Band und die Kopftrommel erreichen ihre Normgeschwindigkeit erst nach einigen Sekunden. In dieser Zeit kann es noch zu Bildstörungen kommen. Daher beginnen die meisten Camcorder erst eine Weile nach dem Auslösen mit der Aufzeichnung. Man sollte daher den Camcorder immer ca. 10 Sekunden vor Beginn einer wichtigen Szene starten; zumal eine Vorlaufzeit von einigen Sekunden mit stabilem Bild auch für den späteren Schnitt wichtig ist (vgl. Bildschnitt).

1.3 Die Qual der Wahl: Das richtige Videosystem

Der Markt wird - im analogen Sektor - heute von zwei Systemen beherrscht: das *Video Home System* „VHS“ sowie ein extra für den Camcorder entwickeltes System mit nur acht Millimeter breitem Magnetband und wesentlich kleineren Kassetten: *Video-8*. Um mit diesen Minibändern konkurrieren zu können, folgte nun eine kompakte Version der VHS-Kassette: *VHS-C*. Diese hat das gleiche Bandmaterial wie die große VHS-Kassette und kann - eingelegt in eine Adapterkassette auf jedem VHS-Recorder abgespielt werden. Die Camcorderformate *Video-8* und *VHS-C* erfordern allerdings - bedingt durch die kleinen Kassetten - kürzere Spielzeiten, als es bei VHS möglich ist.

Die Aufzeichnungs- und Übertragungsverfahren der beiden Grundsysteme VHS und *Video-8* wurden jedoch weiterentwickelt. Zu VHS kam das bessere *S-VHS* (*Super-VHS*), das es natürlich auch in „-C“-Format gibt, und zu *Video-8* kam *Hi-8* (*Highband Video-8*) hinzu. *S-VHS* und *Hi-8* haben u.a. eine höhere Auflösung und somit ein noch schärferes Bild, was sich vor allem beim Kopieren (geringer Kopierverlust) bemerkbar macht.

Zur Kompatibilität: Eine gewöhnliche VHS-Kassette kann in ein *S-VHS*-Gerät eingelegt werden, das automatisch das System erkennt und nun wie ein VHS-Gerät arbeitet. Umgekehrt kann man auch eine *S-VHS* Kassette in *einen* VHS-Apparat einlegen, der dann auf *diese* in normaler VHS-Qualität aufnimmt. Die bessere *S-VHS*-Qualität wird also nur

erreicht, wenn Kassette und Aufnahmegerät von diesem System sind. Diese Aufnahme lässt sich dann aber auch nur noch auf einem S-VHS-Gerät abspielen. Das gleiche gilt im Prinzip entsprechend auch für Video-8 und Hi-8

Eine noch wesentlich bessere Qualität lässt sich mit digitalen Systemen erzielen. Am verbreitetsten ist hier *Mini-DV (Digital Video)*, aber auch andere Systeme drängen auf den digitalen Markt, allen voran das preiswerte *Digital-8*, das mit Hi-8-Kassetten arbeitet. Die digitalen Systeme verwenden zwar alle bisher ebenfalls Magnetbänder, zeichnen auf diese aber digital auf. D.h. eine Bildinformation kann auf dem Band nicht besser oder schlechter sein, sondern nur vorhanden oder nicht vorhanden. *Drop Outs* aufgrund von fehlerhaften Bandstellen sind allerdings auch hier möglich und äußern sich als kurz aufblitzende Quadrate im Bild.

Beim Kauf der Bänder sollte man unbedingt auf Qualität achten. Schließlich sind die meisten Aufnahmen einmalig. Kurze Kassetten sind oft besser als solche mit extrem langer Spieldauer, da bei letzteren häufig das Bandmaterial dünner und damit anfälliger ist (dehnt sich z.B. beim Spulen).

Gelagert werden sollten Videokassetten staubgeschützt (z.B. Kunststoff-Hartbox), aufrecht stehend und in möglichst großem Abstand zu Magnetfeldern (Fernseher, Lautsprecherboxen etc.).

1.4 Ohne Strom geht nix

Ohne Stromversorgung arbeitet die Kamera nicht. Der Sucher bleibt schwarz, da dieser ein kleiner Bildschirm ist, und auch das Kassettenfach lässt sich nicht öffnen, weil es motorgetrieben ist.

Wenn ein Stromanschluss vorhanden ist (z.B. Innenaufnahmen), lässt sich die Kamera über das *Netzteil* direkt aus der Steckdose versorgen. Vorteil: Man kann filmen, solange man will. Nachteil: Man ist nicht mobil, und das Kabel kann zur Stolperfalle werden.

Die Alternative hierzu ist das Filmen mit *Akku*. Jedoch kann man damit nur solange arbeiten, bis dieser leer ist, was umso schneller der Fall ist, je kälter die Umgebungstemperatur und

je älter der Akku ist. Danach muss er sofort wieder geladen werden. Deshalb sollte man immer mindestens einen Reserve-Akku dabei haben. Nach einer Unterbrechung der Stromversorgung (Akkuwechsel, Wechsel von Netzstrom auf Akku) müssen evtl. verschiedene Kameraeinstellungen neu vorgenommen werden.

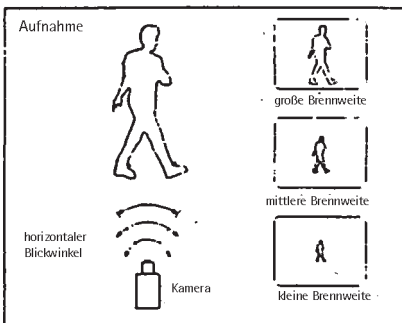
Nickel-Cadmium-Akkus (Ni Cd) sollten immer ganz entladen werden, bevor man sie wieder auflädt, da sich sonst der sog. *Memory-Effekt* einstellen kann: Der Akku „merkt sich“ den Stand der Entladung vor dem Nachladen und lässt sich danach nur noch bis zu dieser Stelle entladen (Kamera meldet vorzeitig Akku leer'). Das vollständige Entladen vor dem Aufladen kann über den Camcorder geschehen (indem man z.B. ein Band abspielt) oder mit einem Entladegerät, das in manchen Ladegeräten bereits integriert ist.

Neuere Akku-Typen, wie der *Nickel-Metall-Hydrid Akku (NiMH)* oder der *Lithium-Ionen Akku (Li-Ion)*, mit denen einige Camcorder arbeiten, haben einen deutlich weniger ausgeprägten bzw. gar keinen Memoryeffekt.

Wenn ein Akku zu weit entladen wird, ist er unwiderruflich kaputt. Da Kameras und Entladegeräte vorher abschalten, besteht von dieser Seite keine Gefahr. Aber auch durch langes Lagern entlädt sich der Akku langsam selbst!

2. Das Zoomen

Videokameras haben Zoom-Objektive. Damit kann man die Brennweite stufenlos von sehr klein (Weitwinkelobjektiv) bis sehr groß (Teleobjektiv) verändern. Dies geht kontinuierlich mit dem Motor, der oft über mehrere Geschwindigkeiten verfügt, die durch unterschiedlichen Druck auf die Zoom-Tasten gesteuert werden. Die Ausstattung einer Kamera mit einem Zoomring am Objektiv für manuelles Zoomen ermöglicht z.B. schnelle „Reiß-Zooms“ oder ein zügiges manuelles Scharfstellen (s.u.).



Brennweite und Blickwinkel

3. Das Scharfstellen

Konsumer-Kameras bieten die Möglichkeit einer automatischen Schärferegulierung. In vielen Fällen ist dieser Autofokus jedoch mehr hinderlich als nützlich, da er mit vielen Motiven und schwächerer Beleuchtung nicht zurechtkommt und verschiedene Einstellungen wie Schwenks und Zooms oft unmöglich macht.

Zum manuellen Scharfstellen (*fokussieren*) holt man zunächst das Objekt mit dem Zoom-Objektiv ganz nah heran (größtmögliche Brennweite, ‚Tele‘). Im Weitwinkel-Bereich ist nämlich nicht zu erkennen, was wirklich scharf ist. Dann stellt man am Schärferring oder über Tasten die Entfernung ein, indem man diese solange verstellt, bis das gewünschte Objekt scharf ist. Nun kann man wieder wegzoomen und die für die Aufnahme gewünschte Brennweite einstellen.

4. Der Weißabgleich

Das Gehirn des Menschen assoziiert z.B. bei Schnee stets „weiß“ oder bei Gras „grün“, obwohl der Schneemann in Wirklichkeit am Nachmittag rosa und die Wiese nachts bestenfalls blaugrau ist. Die spektrale Zusammensetzung von Licht - und damit der Farbeindruck - ist in verschiedenen Beleuchtungssituationen unterschiedlich. Man spricht von *Farbtemperatur*, gemessen in *Kelvin*. Je niedriger die Farbtemperatur ist, desto größer ist der Rotanteil; je höher sie ist, desto größer ist der Blauanteil.

Während sich das menschliche Gehirn also an die jeweils vorherrschende Lichtfarbe anpasst und deshalb ein weißes Blatt immer als weiß empfindet, kann dies der Camcorder nicht. Es muss ihm bei jeder neuen Lichtsituation „gesagt“ werden, was weiß hier bedeutet. Da in der Lichtfarbmischung (*additive Farbmischung*) die Summe (Mischung) aller Farben weiß ergibt, kann der Camcorder hiervon die anderen Farben ableiten und „naturgetreu“ wiedergeben. Die Anpassung der Videokamera an die vorhandene Beleuchtungsart heißt *Weißabgleich*. Man richtet hierzu die Kamera z.B. auf ein weißes (!) Blatt Papier, zoomt es ggf. etwas heran, bis es das Bild füllt und drückt dann die Weißabgleichstaste. Ein Symbol im Sucher zeigt an, wann die Anpassung beendet ist. Wichtig ist es, den Weißabgleich genau dort durchzuführen, wo anschließend die relevante Handlung stattfindet, da daneben schon wieder ein anderes Licht vorherrschen kann.

Viele Camcorder bieten einen automatischen Weißabgleich (oft, *White Balance*) oder Festwerte für bestimmte Lichtsituationen, z.B. Kunst- und Tageslicht. Bei schwierigeren Beleuchtungssituationen wie z.B. Mischlicht stößt man aber schnell an Grenzen. Deshalb ist grundsätzlich ein manueller

Weißabgleich zu empfehlen.

5. Die Blende

Die *Blende* reguliert den Lichteinfall in das Objektiv. Ihre Funktion ist mit der Pupille zu vergleichen. Bei viel Licht wird sie kleiner, damit das Bild nicht überbelichtet wird. Bei wenig Licht wird sie größer, damit, das Bild nicht zu dunkel wird.

Camcorder haben eine automatische Blende, die sich nach der durchschnittlichen Helligkeit der hellen und dunklen Stellen im Bild richtet. Sobald nun aber z.B. eine Person mit weißem T-Shirt in ein dunkleres bis neutrales Bild kommt, wird das gesamte Bild schlagartig dunkler, da die Blende automatisch nachregelt. Verlässt ein heller Fleck das Bild, wird es wieder heller. Genauso störend ist es, wenn man bei einer Innenaufnahme u.a. über ein Fenster schwenkt, und plötzlich das, was durch das Fenster zu sehen ist, optimal belichtet ist, der Innenraum aber zu dunkel ist.

Der Camcorder sollte daher die Möglichkeit bieten, die Blende manuell einzustellen.

6. Schärfentiefe

In der Regel werden auch Objekte vor und hinter der eingestellten Entfernung scharf abgebildet. Man bezeichnet den Bereich im Abstand zur Kamera (Tiefe), in dem Objekte scharf abgebildet werden, als *Schärfentiefe*. Diese ist von mehreren Faktoren abhängig:

6.1 Abhängigkeit von der Blendenöffnung

Die Scharfentiefe ist abhängig von der *Blendenöffnung* (egal ob automatisch oder von Hand eingestellt): Ist die Blende weit geöffnet (also bei wenig Licht), werden nur die Dinge scharf, die genau gleichen Abstand von der Kamera haben (= geringe Schärfentiefe). Ist sie dagegen nur wenig geöffnet (bei guten Lichtverhältnissen), erscheinen auch Gegenstände in einem gewissen Bereich davor und dahinter scharf (= große Schärfentiefe).

6.2 Abhängigkeit von der Brennweite

Auch die *Brennweite* (s.o.) beeinflusst die Scharfentiefe: Wenn man etwas heranzoomt, also vergrößert (große Brennweite, Telebereich), wird die Schärfentiefe kleiner und umgekehrt.

6.3 Abhängigkeit von der Entfernung

Schließlich ist die Schärfentiefe auch noch von der *Entfernung* vom Objekt abhängig: Je weiter das Objekt von der Kamera entfernt ist, umso größer ist der Bereich davor und dahinter, der auch scharf abgebildet wird (also große Schärfentiefe).

7. Das Stativ

Die wichtigste Aussage zum Thema *Stativ* ist, dass man, wann immer es irgendwie möglich ist, eines verwenden sollte. Nur so kann man tanzende Bilder vermeiden und wirklich ruhige, professionell wirkende Aufnahmen erzielen. Besonders wichtig ist die Verwendung eines *Dreibeinstativs* bei Aufnahmen im Telebereich, wo jede kleine Kamerabewegung wie das Bild vergrößert und damit verstärkt wird.

Um einen kontinuierlichen, ruckfreien Schwenk machen zu können, sollte das Stativ mit einem *Fluidkopf* versehen sein. Hier ist die Gelenkkugel in einem viskoelastischen Öl gelagert, wodurch weiches und völlig geräuschloses Schwenken möglich wird.

Um „aus der Hand“ zu filmen, sind Schulter-Camcorder mit entsprechendem Volumen und Gewicht den „Minis“ vorzuziehen, da sie leichter ruhig zu halten und zu führen sind. Wenn man dann im Weitwinkelbereich arbeitet kommt man auch so zu guten Aufnahmen.

Je ruhiger das Objekt ist umso ruhiger sollte auch die Kameraführung sein, da das Bild sonst zu unruhig ist. Zur Not behilft man sich durch Aufstützen der Kamera auf feste Gegenstände. Ein Bildstabilisator kann beim Freihandfilmen zusätzlich gute Dienste tun. Optische Stabilisatoren sind dabei besser, als elektronische, da bei letzteren schnelle Bewegungen und Schwenks bzw., Fahrten problematisch sind.

8. Der gute Ton

Der Ton gerät beim Filmen allzu leicht in Vergessenheit. Damit Videoaufnahmen jedoch wirken können, muss der Ton mit der gleichen Sorgfalt behandelt werden wie das Bild.

8.1 Externes Mikrofon

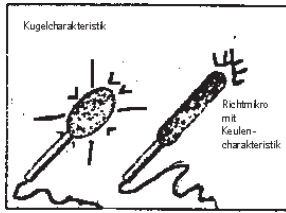
Was die Kamera für das Bild ist, ist das Mikrofon für den Ton. Und da lassen Kameramikros einiges zu wünschen übrig. Allein die Tatsache, dass sie in der Regel untrennbar mit der Kamera verbunden sind, verhindert in vielen Fällen eine gute Tonaufnahme. Um störende Umgebungsgeräusche (deren Quelle vielleicht nicht einmal im Bild sichtbar ist) weitgehend auszuschließen, muss das Mikrofon möglichst nah an die (für den Bildinhalt wichtige) Tonquelle herangeführt werden. Deshalb empfiehlt es sich, nach Möglichkeit mit einem *externen Mikrofon* zu arbeiten.

8.2 Mikrofoncharakteristik

Bei der Auswahl eines solchen Mikros ist auf die richtige Mikrofoncharakteristik zu achten:

Es gibt die *Kugelcharakteristik*, bei der der Ton gleichmäßig aus allen Richtungen aufgenommen wird (häufig bei Camcordermikros), und verschiedene Richtcharakteristiken.

Letztere finden ihre stärkste Ausprägung in der *Keulencharakteristik*, die auch für die meisten Videoaufnahmen am besten geeignet ist. Hier wird der Schall nur aus einer eng begrenzten Richtung aufgenommen, wodurch Störgeräusche am besten



Mikrofoncharakteristiken

eliminiert werden können. Allerdings muss hierbei das Mikrofon immer auf die jeweilige Schallquelle gerichtet werden.

Während bei Kameramikrofonen die Gefahr besteht, dass Geräusche der Camcorderbedienung mit aufgenommen werden, muss bei externen Mikros darauf geachtet werden, dass man sie völlig ruhig hält (sonst Kratz- und Klopfergeräusche).

8.3 Das Mikro selektiert nicht

Der Mensch kann sich in einem Gewirr von Geräuschen und Stimmen erstaunlich gut orientieren und auf die Information konzentrieren, die für ihn wichtig ist. Das Mikrofon dagegen nimmt alles so laut auf, wie es tatsächlich ist, egal ob dies z.B. die wichtige Aussage eines Interviewpartners ist oder der Straßenlärm dahinter. Das Mikrofon wählt nicht aus, wem es nun gerade „zuhören will“. Deshalb sollte nie mehr als eine Person gleichzeitig sprechen (z.B. bei einem Dialog, einer Diskussion etc.), da der Zuschauer sonst nichts mehr verstehen kann.

8.4 Tonaussteuerung

Für die saubere, unverzerrte Aufzeichnung des Tons ist die *Tonaussteuerung* im Camcorder zuständig. Bei den meisten Geräten sucht man einen solchen Knopf vergebens. Der Ton wird automatisch angesteuert. Dies funktioniert ähnlich wie bei der Blende, nur richtet sich die Tonaussteuerung nicht nach dem Mittelwert, sondern nach dem lautesten Geräusch. Starke Geräuschschwankungen, wie z.B. das laute Hinstellen eines Glases auf den harten Tisch, Räuspfern, Klatschen oder Türknallen etc. sollten deshalb vermieden werden, da sonst die Aufnahmelautstärke so weit heruntergeregelt wird, dass man z.B. eine gleichzeitig oder unmittelbar danach sprechende Person nicht mehr versteht. Ist es dagegen beim Drehen sehr still, fährt die automatische Aussteuerung langsam immer höher, so dass z.B. plötzlich einsetzende Sprache am Anfang übersteuert (verzerrt) sein kann. Am besten immer den Ton mit einem Kopfhörer (geschlossenes System) kontrollieren. Dies schützt auch vor bösen Überraschungen wie Wackelkontakt am Mikrokabel (Knacken/kein Ton) oder ausgeschaltetem Mikrofon.

II. Grundlagen der Videogestaltung

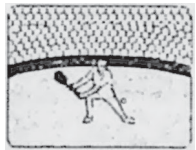
Die Bedienung von Kamera, Stativ und Mikrofon ist eine Grundvoraussetzung für aktive Videoarbeit. Um einen ansprechenden Film zu drehen, ist es aber auch wichtig, über gestalterische Grundlagen Bescheid zu wissen und somit Fehler und grobe Verstöße gegen Sehgewohnheiten zu vermeiden.

1. Einstellungsgrößen

Zum Schreiben eines Drehbuchs, zum Protokollieren von Aufnahmen vor dem Schnitt, zur Kommunikation beim Drehen und in anderen Situationen ist es wichtig, einige Begriffe aus der Filmsprache zu kennen. Eine wichtige Gruppe bilden hierbei die *Einstellungsgrößen*. Man unterscheidet im Allgemeinen sechs Kategorien: *total*, *halbtotale*, *halbnah*, *nah*, *groß* und *Detail* (Abb. 6a-6f).

1.1 Die Totale (T)

Die Totale verschafft einen Gesamtüberblick und führt ins Geschehen ein. Der Betrachter kann sich mit der Umgebung vertraut machen und sich räumlich orientieren.



1.2 Die Halbtotale (HT)

Die Kamera rückt näher an das Objekt heran. Eine Person z.B. wird in voller Körpergröße gezeigt. Der Hintergrund ist von geringerer Bedeutung.



1.3 Die Halbnahaufnahme (HN)

Eine Person wird etwa von den Knien an aufwärts aufgenommen. Die unmittelbare Umgebung ist noch zu erkennen. Da jedoch weder das Objekt noch dessen Umgebung besonders gut abgebildet wird, sollte eine solche Einstellung nach Möglichkeit eher vermieden werden.



1.4 Die Nahaufnahme (N)

Die Kamera zeigt den Akteur mit einem Drittel seiner Körpergröße. Mimik ist erkennbar. Nahaufnahmen sollen den Blick des Betrachters auf eine bestimmte Stelle konzentrieren, ihn



aufmerksam machen.

1.5 Die Großaufnahme (G)

Zu sehen ist nur das Hauptmotiv, an dem der Zuschauer nicht mehr vorbeischaun kann (Aussagekern). Einzelheiten werden sichtbar, die man aus „normaler“ Entfernung kaum erkennen könnte. Bei Personenaufnahmen entspricht „groß“ einer Einstellung, bei der der Kopf bildfüllend erscheint. Großaufnahmen entdecken den Charakter des Objekts und eignen sich für Handlungshöhepunkte.



1.6 Die Detailaufnahme (D)

Details sind kleinste Elemente des Gesamtbildes: etwa Augen oder Mund eines Menschen. Eine Einzelheit wird bildfüllend gezeigt, was höchst emotional und oft spannungsfördernd wirkt.



Was tatsächlich in der jeweiligen Einstellungsgröße auf dem Bildschirm zu sehen ist, hängt vom Motiv und der Situation (Aussagewunsch) ab. Ein Gesicht muss nicht zwangsläufig eine Großeinstellung sein, sondern kann z.B. auch die Totale einer Sequenz (= Folge von Einstellungen) sein, deren Aussage von Nase und Augen handelt.

2. Einstellungsperspektive

Die Perspektive bezeichnet den Kamerastandort den Aufnahmewinkel. Sie charakterisiert das subjektive Verhältnis der Kamera (und damit des Zuschauers) zum Aufnahmeobjekt und hat daher stark emotionale Wirkung.

2.1 Normalperspektive

Das Objektiv ist beim Drehen etwa in Augenhöhe des Kameramannes, evtl. auch in Augenhöhe des Darstellers (z.B. bei einem Kinderfilm, bei Interviews). Eine solche Perspektive entspricht dem normalen Empfinden des Zuschauers und wird deshalb dort eingesetzt, wo keine außerordentliche Situation vorliegt.

2.2 Froschperspektive

Die Kamera steht sehr weit unterhalb der normalen Augenhöhe mit Blickrichtung nach oben. Das Motiv erscheint bedeutungsvoll, überlegen und evtl. Furcht einflößend. Der Betrachter wird in die unterlegene Rolle gedrängt.



Froschperspektive

2.3 Vogelperspektive

Die Kamera blickt von schräg oben auf das Objekt herab. Das Motiv erscheint unbedeutend und unterlegen. Bei Personen assoziiert der Zuschauer Begriffe wie einsam, armselig, erniedrigt. Gleichzeitig fühlt sich der



Vogelperspektive

Betrachter der dargestellten Person oder Sache überlegen.

2.4 Subjektive Kamera

Die Kamera nimmt das Geschehen aus der Sicht einer agierenden Person auf. Hier wird oft ohne Stativ gearbeitet, da die Kamera sich wie die Person, aus deren Sicht sie filmt, bewegen muss (gehen etc.). Der Zuschauer kann sich noch besser mit der entsprechenden Person identifizieren und hat das Gefühl, dabei zu sein.

3. Bildkomposition

Unter Bildkomposition versteht man das Anordnen der einzelnen Bildinhalte zu einem Gesamtbild. Die Bildteile können Menschen und Gegenstände sein, die durch Veränderung ihrer Standpunkte oder durch Veränderung der Kameraposition angeordnet werden.

Achtung: Das menschliche Auge hat die Eigenschaft, Dinge, die anscheinend unwichtig sind, zu ignorieren - die Videokamera nicht. Deshalb muss man immer wieder den Sucher der Kamera genau absuchen, ob nicht ein z.B. ungünstiger Hintergrund oder (besonders in Ecken) das Mikro oder ein störendes Kabel etc. im Bild ist.

3.1 Grundregeln bei der Aufnahme von Einzelpersonen und Gesichtern

- Die Augen sollten über der Bildmitte auf etwa 2/3 der Bildhöhe liegen (bzw. Goldener Schnitt).
- Kopfende und Kinn sollten nicht an den Bildkanten anstoßen. Wenn bei einer Großaufnahme die Stirn angeschnitten wird, sollte der Anschnitt der unteren Gesichtshälfte entsprechend ausfallen



- Eine Person sollte nie genau in der Bildmitte platziert werden. Bei Profilaufnahmen muss in Blickrichtung genügend Freiraum vorhanden sein, damit der Blick nicht in einen „undefinierten Raum“ fällt. Wird diese Regel missachtet und danach ein Gesprächspartner („Gegenschuss“) eben so falsch aufgenommen, entsteht sogar der Eindruck als würden die Personen Rücken an Rücken zueinander stehen.



falsch

richtig

Bildausschnitt bei Profileinstellungen

3.2 Bildaufbau bei Personengruppen

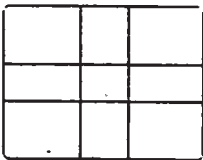
Personengruppen sollten mehr in die Tiefe als in die Breite arrangiert werden. Die Aufstellung nebeneinander zwingt zu einer totaleren Einstellungsgröße, so dass die Personen zu klein werden.

3.3 Schwerpunkte

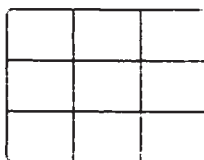
Gegenstände und Personen, die einfach in die Bildmitte gesetzt werden, wirken langweilig. Schon die alten Künstler wussten dies und wandten daher häufig in ihren Gemälden den *Goldenen Schnitt* an.

Hilfsweise kann man auch das Bild in Gedanken horizontal und vertikal durch Linien dritteln und wichtige Dinge und Personen im Bereich dieser Linien anordnen.

Der *Goldene Schnitt* teilt eine Strecke a (Bildkante) so, dass sich das größere Teilstück b zur gesamten Strecke so verhält, wie der kleinere Abschnitt c zum größeren.



Goldener Schnitt



einfache Aufteilung

3.4 Vordergrund

Ein Vordergrund im Bild - z.B. ein angeschnittener Baum, ein Zaun oder eine Personengruppe - bietet dem Auge des Zuschauers einen Fixpunkt, an dem es sich orientieren kann. Er vermittelt Tiefe und sorgt vor allem bei Landschaftstotalen dafür, dass die Aufnahme nicht leer und flach wirkt.

4. Schwenken und zoomen

Kameraschwenks und Zoomfahrten sind Gestaltungsmittel, die sehr sparsam und gezielt eingesetzt werden sollten und außerdem etwas Übung erfordern. Damit ein Schwenk oder Zoom professionell wirkt und der gewünschte Eindruck entsteht, sind einige Punkte zu beachten:

- *Mit Stativ:* Schwenks und Zooms werden nur dann wirklich schön, wenn man ein Stativ benützt. Je stärker die Telewirkung beim Zoomen wird, umso unruhiger wird das Bild, wenn man aus der Hand filmt.
- *Weniger ist mehr:* Schwenks und Zoomfahrten sollten in einem Film nur sparsam und mit Bedacht eingesetzt werden. Nicht nur weil ruhige und kontinuierliche Schwenks und Zooms sehr schwierig sind, sondern auch, weil dadurch eine zusätzliche und unnatürliche Bewegung ins Bild kommt, die allzu leicht vom eigentlichen Inhalt ablenkt. (Das gleiche Problem der Minimalbewegung am Bildrand entsteht, wenn man ohne Stativ filmt.)
- *Anfang und Ende:* Sowohl Schwenks als auch Zooms müssen immer mit einem „stehenden“ Bild (einige Sekunden) beginnen und enden, dürfen also nicht während der „Fahrt“ anfangen oder unterbrochen werden.
- *Nicht immer nur ranzoomen:* Eine Großaufnahme mit anschließendem Wegzoomen in die Totale oder Halbtotale kann ein Aha-Erlebnis hervorrufen.
- *Zoomen ersetzt nicht das Verrücken der Kamera:* Die Annahme, dass eine Aufnahme mit Weitwinkelobjektiv und kleinem Abstand zum Objekt das gleiche Ergebnis bringen würde, wie eine Aufnahme mit Teleobjektiv und großer Entfernung, ist falsch. Das Tele- wirkt *raumverflachend* und das Weitwinkelobjektiv *raumdehnend*. Auf kurze Entfernung wirkt ein Weitwinkelobjektiv wie ein Zerrspiegel: Gesichter erscheinen aufgeschwemmt, ein Arm, der in Richtung der Kamera greift erscheint überdimensional lang. Eine solche Verwendung fördert Spannung und eignet sich z.B. für irrealer Szenen wie Traumszenen. Der Einsatz bestimmter Brennweiten sollte also bewusst erfolgen.
- Da sich beim Zoomen das Verhältnis der Objekte zueinander nicht verändert, entsteht der Eindruck, als bewege sich die Bildwand auf den Zuschauer zu bzw. von ihm weg. Bewegt sich dagegen die Kamera selbst, hat der Zuschauer durch die perspektivische Verschiebung den Eindruck als würde er sich in das Bild hinein bewegen, wie beim normalen gehen (z.B. bei subjektiver Kamera).

5. Regeln für die Kameraaufstellung

Um dem Zuschauer eine räumliche Orientierung zu ermöglichen und ihn nicht durch Verwirrung vom Inhalt abzulenken, muss man beim Filmen bestimmte Regeln beachten. Dies betrifft vor allem die Richtungen, aus denen gefilmt werden kann.

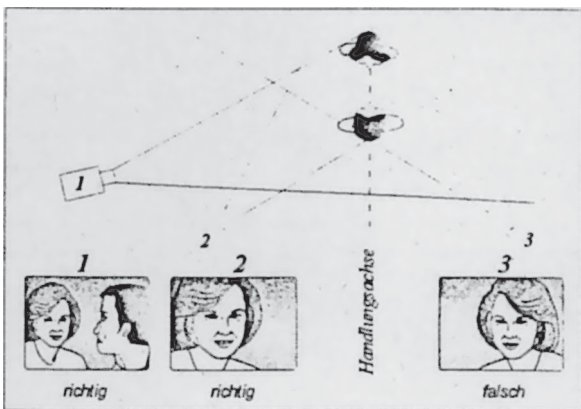
5.1 Achsensprung

Beim Wechsel des Kamerastandpunkts ist es wichtig, dass die *Handlungsachse* nicht übersprungen wird. Die Handlungsachse ist eine gedachte Linie z.B. zwischen zwei Gesprächspartnern, im Sport zwischen den Toren oder die Richtung, in der sich etwas bewegt bzw. in die jemand blickt.

Beim Überschreiten der Handlungsachse, dem sog. *Achsensprung*, wird der Zuschauer verwirrt: Eine Person schaut z.B. plötzlich in die andere Richtung, als hätte sie sich umgedreht; ein Auto fährt bei einer Verfolgungsjagd scheinbar plötzlich auf das andere zu,

Um dem Zuschauer Klarheit und Orientierung zu verschaffen, müssen also Blick- und Bewegungsrichtungen in den verschiedenen Einstellungen beibehalten (oder eine Änderung inhaltlich erklärt) werden.

Sollte sich ein Achsensprung einmal nicht vermeiden lassen oder ist er einmal „passiert“, so sollte beim Schnitt darauf geachtet werden, dass solche Bilder nicht aufeinanderprallen. Ein *Zwischenschnitt* mit einem neutralen Motiv, einer Nahaufnahme oder einer Totalen des Geschehens kann hier helfen, Verwirrung zu vermeiden.



Achsensprung

5.2 Dialogszenen

Man kann ein Gespräch zwischen zwei Personen in einer Einstellung durchdrehen. Interessanter und abwechslungsreicher wird die Szene allerdings, wenn man sie *optisch auflöst*. D.h. zuerst wird der eine Gesprächspartner aufgenommen, z.B. solange er spricht. Dann wechselt die Kamera den Standpunkt (kein Achsensprung!) und filmt die andere Person. Man nennt dieses Verfahren auch *Schuss* und *Gegenschuss*. Dabei muss auf folgendes geachtet werden:

- *Gleicher Winkel*: Zu beachten ist, dass der Winkel zwischen Blickrichtung der Person und Aufnahme-richtung der Kamera bei Schuss und Gegenschuss etwa gleich ist.
- *Gleiche Größe*: Die Personen sollten in gleicher Einstellungsgröße gefilmt werden. Außerdem sollten sie die gleiche Position im Bild haben: Also nicht bei einer Person viel Platz überm Kopf, bei der anderen wenig.
- *Gleiche Perspektive*: Gleiche Brennweite, gleiche Abstände zwischen Kamera und Dialogpartner und gleiche Kamerahöhe.

Werden diese drei Punkte befolgt, lassen sich Schuss und Gegenschuss nahtlos und unauffällig aneinanderfügen.



III. Der Bildschnitt

Ein Film setzt sich aus mehreren hundert unterschiedlich langen Einzelstücken zusammen. Diese aus verschiedenen Kameraperspektiven aufgenommenen Einzelstücke sind die *Einstellungen*. Beim *Filmschnitt* werden die einzelnen Einstellungen auseinander geschnitten, auf die gewünschte Länge gekürzt und nach einem bestimmten Plan (Drehbuch, Schnittplan) wieder zusammengesetzt. Diese Neuordnung der Einstellungen bezeichnet man auch als *Montage*.

1. Der elektronische Schnitt

Da das Videosignal in Schrägspuren aufgezeichnet wird, die außerdem unsichtbar sind, kann das Videoband nicht wie Film (z.B. Super-8) mechanisch geschnitten werden. Vom Film ist lediglich die Bezeichnung „*Schnitt*“ übrig geblieben. Dieser Vorgang erfolgt bei Video elektronisch. Das bedeutet, dass die einzelnen Einstellungen in der gewünschten Reihenfolge kopiert, also auf ein leeres Band überspielt werden. Im Unterschied zu Film bleibt also das *Rohmaterial* oder auch Originalband unverändert erhalten. Man kann also aus dem gleichen Ausgangsmaterial auch mehrere unterschiedliche Filme zusammensetzen.

Für den oben beschriebenen *linearen* Schnitt (die Einstellungen werden in der endgültigen Reihenfolge linear, also nacheinander, kopiert) sind also zwei Videorecorder notwendig: In das eine Gerät, den Zuspeler oder *Player*, wird das Originalband eingelegt. In das andere, den (Schnitt-) *Recorder*, kommt das Aufnahmeband, das *Masterband*. Als Zuspeler kann man zur Not auch den Camcorder verwenden, auch wenn dies wegen der mechanischen Beanspruchung des Miniatur-Recorderteils beim Hin- und Herspulen und im ‚Pause‘-Betrieb nicht auf Dauer zu empfehlen ist. Player und Recorder müssen nicht dem gleichen Videosystem angehören, da das Videosignal genormt ist.

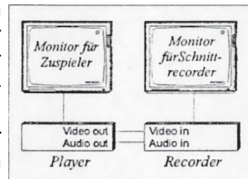
Da ein linear erstelltes Masterband sehr wertvoll ist, sollte es geschont und nicht zu oft abgespielt werden. Hierfür wird eine *Vorführrkopie* angefertigt (bei Bedarf mehrere), in der Regel auf VHS, da dies am weitesten verbreitet ist. Von diesem Band sollten nun aber keine weiteren Kopien gezogen werden, da die Qualität sonst zu schlecht wird. Denn bei jedem Kopiervorgang zwischen analogen Systemen also auch beim Schnitt - verliert das Bild an Qualität (Kopierverlust). Man spricht von *Generationen*, und das Vorführrband ist schon die dritte (1. Generation = Rohmaterial; 2. Generation = Masterband).

2. Verkabelung für den linearen Schnitt

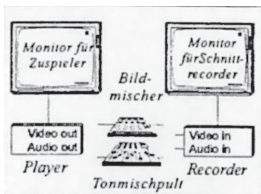
Player und Schnittrecorder müssen natürlich miteinander verbunden sein. Dazu führt man ein Bildkabel (Cinch, BNC o.ä.; bei S-VHS/Hi-8: Hosiden; bei digitalen Systemen: IEEE 1394/Firewire) von der Bildausgangsbuchse („Video out“ / „S out“ / „DV out“ etc.) des Players zum Bildeingang („Video in“ etc.) des Recorders. Der Ton wird meist über Cinch-Kabel entsprechend verkabelt: Vom Tonausgang („Audio out“) des Players zum Toneingang („Audio in“) des Recorders. Über den 21-poligen Euro-AV-Anschluss (SCART) kann man bei vielen Geräten Bild und Ton zugleich verkabeln. Haben Player und Recorder verschiedene Buchsen, helfen Adapter.

Wer hat kann natürlich ein Bild- oder Tonmischpult dazwischen schließen.

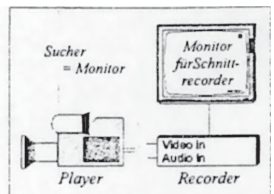
Die beiden Videogeräte sind über je einen freien AV-Anschluss (AV-out) oder Antennenkabel mit Fernsehern (Monitoren) verbunden. Hat man nur einen Monitor zur Verfügung, wird dieser an den Schnittrecorder angeschlossen, der im ‚Stop‘-Modus das zugespielte Signal durchschleift. Wird ein Camcorder als Zuspielder verwendet, kann auch der Suchermonitor oder ein ausklappbarer LCD-Bildschirm als Kontrollmonitor dienen. Der Schnittrecorder braucht trotzdem einen eigenen Fernseher.



Schnitt mit zwei Videos



mit Bild- und Tonmischer



mit Camcorder

3. Vor dem Schnitt

Eigentlich schon vor dem Drehen, spätestens aber jetzt sollte man sich überlegen, für welches Publikum der geplante Videofilm gedacht ist. Danach richtet sich die Auswahl der Einstellungen, deren Länge und die Gesamtlänge des Films. Grundregel: In der Kürze liegt die Würze. Je nach Inhalt sollte eine Spielzeit von 15 bis 30 Minuten nicht überschritten werden. Die Zuschauer werden dies danken, denn ein Amateurfilm kann kaum länger die Spannung halten und wirkt dann eher einschläfernd. Vielleicht genügen aber auch schon

fünf Minuten, um die gewünschte Aussage zu vermitteln - dann sollte der Film auch nicht länger sein.

Vor der Montage wird das Rohmaterial gesichtet. Anhand des Zählwerks wird nun ein Protokoll erstellt, in dem zumindest Beginn und Ende der Einstellung (Zählwerksnummer / Zeit), ihr Inhalt und ggf. eine Bewertung („gut“, „wackelig“, „++“, „-“, etc.) erscheinen. Danach werden die für den späteren Film notwendigen und geeigneten Einstellungen ausgewählt und in einem Schnittplan neu geordnet. So kann man schon vor Schnittbeginn abschätzen, wie lang der fertige Film sein wird.

4. Wie geht man beim Schneiden vor?

Die ersten Minuten des Masterbands sollten überhaupt nicht benutzt werden. Erstens, weil nicht alle Videorecorder mit der Wiedergabe ganz am Bandanfang beginnen und zweitens, weil das Band dort wegen der Befestigung auf der Spule fehlerhaft sein kann (Störungen, Drop Outs). Man nimmt an dieser Stelle am besten zwei bis fünf Minuten Schwarzbild (ohne Ton) von der Kamera oder einem Bildmischer (Bild ausgeblendet) auf.

Um nun den ersten Schnitt auszuführen, wird zunächst die Stelle auf dem Masterband hergesucht, an der die erste Szene beginnen soll. Man schaltet den Recorder nun auf Aufnahme-Pause. Danach wird auf dem Originalband die entsprechende Einstellung an deren Anfang gespult. Den Punkt, an dem der Schnitt beginnen soll, merkt man sich und spult dann noch weitere 10 Sekunden zurück. Der Player wird nun gestartet (Wiedergabe). In dem Moment, in dem die Einstellung beginnen soll, wird nun die ‚Pause‘-Taste am Schnittrecorder gelöst. Am Ende der Einstellung stoppt man beide Geräte. Im Zweifelsfall sollte man lieber zu viel überspielen als zu wenig. Man hat dann mehr Auswahlmöglichkeiten für einen schönen Anschluss. Auf gleiche Weise überspielt man nun Einstellung für Einstellung.

Das frühe Loslaufen des Rohmaterialbandes ist notwendig, um einen möglichst störungsfreien Schnitt zu erhalten. Es dauert eine kurze Zeit, bis die Motoren die richtige Bandgeschwindigkeit erreicht haben. Erst nach dieser Anlaufphase erscheint das Bild störungsfrei. Innerhalb dieser Sekunden darf keine Störung auftreten, in der das Synchronsignal unterbrochen ist (vgl. „Schnittarten“). Auch der Schnittrecorder nimmt erst nach dieser Phase garantiert flackerfrei auf. Da hier aber eine Vorlaufzeit nicht möglich ist, lassen sich kleine Störungen an den Schnittstellen nicht immer ganz vermeiden.

Abhilfe schafft eine Schnittsteuerung. Dieses Gerät steuert Player und Recorder, spult beide automatisch gleich weit vor die Schnittpunkte zurück und startet sie dann synchron. An

der vorher eingestellten Stelle beginnt dann die Überspielung. Mit einer Taste stoppt man beide Geräte wieder gleichzeitig.

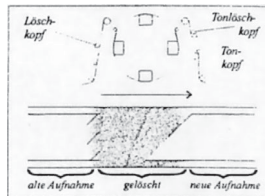
5. Schnittarten

Der lineare Schnitt bietet zwei verschiedene Möglichkeiten, Video zu schneiden: Das Ansetzen (*Assemble-Schnitt*) und das Einsetzen (*Insert-Schnitt*), bzw. eigentlich Ersetzen von Einstellungen.

5.1 Der Assemble-Schnitt

Wenn man eine Szene wie oben ausgeführt schneidet, so arbeitet man im Assemble-Modus. Auch jede Aufnahme mit dem Camcorder oder dem Videorecorder entspricht einem Assemble-Schnitt. Dabei wird das Band zunächst vom Löschkopf über die gesamte Breite gelöscht. Anschließend wird es an den Videoköpfen und dem Tonkopf vorbeigeführt. Hier werden das Bild, der Ton und das Synchronsignal neu aufgezeichnet. Am Ende eines Assemble-Schnitts kommt deshalb immer ein Stück, das zwar schon gelöscht, aber nicht mehr 'beschrieben' wurde: Bildrauschen. Daher kann auf diese Weise nicht ein Stück des fertigen Films durch eine andere, gleich lange Szene ersetzt werden. Danach käme immer eine Störung.

Eine andere Gefahr hängt mit dem Synchronsignal zusammen. An ihm orientiert sich der Recorder, um eine gleichmäßige Bandgeschwindigkeit beizubehalten. Wenn nun aber ein Schnitt nicht das Ende der vorangegangenen Aufnahme ein wenig überlappt, oder zumindest bildgenau daran anschließt, bleibt zwischen den Einstellungen eine Lücke. Ein Bild (= 1/25 Sekunde) mit Rauschen wäre noch eine relativ kleine Störung. Da aber an dieser Stelle auch die Synchronspur unterbrochen ist, dauert es eine ganze Weile, bis sich der Recorder wieder ‚fängt‘.



Aufnahme nach

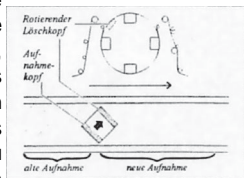
5.2 Der Insert-Schnitt

Diese Probleme können beim Insert-Schnitt nicht auftreten. Beim Insert-Schnitt wird nur die Spur gelöscht, die gleich darauf neu beschrieben werden soll: Also Ton oder Bild oder beides. Die Synchronspur wird nicht gelöscht und bleibt erhalten. Dies bedeutet aber, dass zuerst ein Synchronsignal auf dem Band vorhanden sein muss, denn ohne dieses lässt sich auch kein Bild und kein Ton aufzeichnen. Ein Insert-Schnitt erfordert also immer einen vorhergegangenen Assemble-Schnitt. Will man den ganzen Film im Insert-Modus schneiden, was sich durchaus empfiehlt, so nimmt man zuvor über den an den Recorder angeschlossenen Camcorder

solange Schwarzbild auf das zukünftige Masterband auf, wie der spätere Film dauern soll. Ist das Synchronsignal auch nur kurz unterbrochen (s. Assemble-Schnitt), lässt sich über diese Stelle auch im Insert-Modus keine Einstellung sauber aufzeichnen. Die Störung bleibt.

Bei manchen Geräten ist aber kein gleichzeitiger Bild- und Ton-Insert möglich. „Insert“ steht bei vielen Konsumer-Geräten auch nur für einen Bild-Insert, während es noch eine Nachvertonungsmöglichkeit (oft „Audio-Dub“) gibt.

Zu unterscheiden sind außerdem „echter“ Insert und Quasi-Insert. Während Geräte, die den Insert-Schnitt beherrschen, über einen auf der Kopftrommel mitrotierenden Video-Löschkopf verfügen („Flying Erase Head“), wird beim Quasi-Insert die Bildinformation nicht gelöscht, sondern nur „überschrieben“. Dies kann insbesondere bei intensiven Farb- oder Helligkeitskontrasten des überschriebenen Bildmaterials zu hässlichen Effekten (Durchscheinen, Farbflackern) führen.



Aufnahme nach Insert

6. Der nonlineare Schnitt

Im Unterschied zum linearen Schneiden kann man beim nonlinearen Arbeiten jederzeit Szenen umstellen, einfügen oder herausnehmen. Dies ist nur durch die Verwendung von Computer-Schnittsystemen möglich. Der nonlineare Schnitt erfolgt also immer digital. (Aber nicht immer ist digitaler Schnitt nonlinear!) Die relevanten Einstellungen werden zunächst auf die Festplatte überspielt und anschließend bearbeitet und sortiert. In der Regel besteht neben diversen Effekten auch die Möglichkeit zur Vertonung und Betitelung, so dass der ganze Film auf der Festplatte fertig gestellt wird, dabei jederzeit kontrolliert und ggf. korrigiert werden kann, und anschließend auf Videoband zurück überspielt wird.

Weitere Vorteile des nonlinearen Schnitts: Man kann sozusagen mehrere ‚Masterbänder‘ in gleicher Qualität erstellen (solange der Film nicht von der Festplatte gelöscht ist), und die Nachbearbeitung ist praktisch unabhängig vom verwendeten Videosystem. Es kann also mit unterschiedlichen Systemen gedreht und schließlich auf ein ganz anderes gemastert werden. Zuspielder und Recorder müssen dabei in der Regel keinem digitalen Videosystem (DV, Digital-B o.a.) angehören. Bei analogen Systemen wird das Signal beim Aufspielen von analog nach digital gewandelt (AD-Wandlung) und beim Zurückspielen wieder von digital nach analog (DA:).

Die Nachteile: Die großen Datenmengen erfordern viel Festplattenplatz. Da dieser begrenzt ist, ist auch die maximale Filmlänge begrenzt. Es empfiehlt sich gerade bei größeren Projekten einen Film fertig zustellen und nach dem Überspielen auf Video zu löschen, bevor der nächste begonnen wird. Außerdem bestehen gerade bei PC die üblichen Risiken (Fehler, Absturz mit Verlust mehrerer Arbeitsschritte, im Extremfall Datenverlust).l

IV. Filmschnitt/Montage

Durch die Montage entsteht im Film eine weitere Art von Bewegung. Darüber hinaus ist sie jedoch ein ausgesprochen filmisches Gestaltungsmittel, das sich so ausgeprägt in keiner anderen Kunst findet. Was für den Schriftsteller der Stil, das ist für den Regisseur die individuelle Methode seiner Montage.

Aufgabe der Montage ist es, die einzelnen Einstellungen in eine sinnvolle und formgebende Reihenfolge zu bringen, um beim Zuschauer bestimmte Wirkungen zu erzielen. Das geschieht nach dem psychologischen Gesetz der Assoziation. Wie ein einzelner Mosaikstein nichts aussagt, wie er seine Berechtigung erst in der sinnvollen Verbindung mit allen anderen Steinen des Mosaiks erhält, so bekommt jedes Filmbild seinen Aussagewert erst durch seine Stellung in der Assoziationsreihe.

Das Einzelbild kann ein Stück Wirklichkeit festhalten. Wahrheit - oder Lüge - einer aufeinander folgenden Reihe von Einzelbildern ist das Ergebnis der Montage. Sie vermag Vorgänge zu formen, zu deuten, umzugestalten und die Gedanken des Betrachters in eine bestimmte Richtung zu steuern.

1. Übergänge

1.1 Weicher Schnitt

Der Schnitt ist so angesetzt, dass er nicht bemerkt wird. Er stört die Kontinuität der Handlung nicht (z.B. halbtotale Normaleinstellung folgt auf halbtotale Normaleinstellung, Schnitt in Bewegung).

1.2 Harter Schnitt

Das Aufeinanderstoßen sehr unterschiedlicher Einstellungsgrößen wird meist als tiefer Einschnitt in die Kontinuität der Handlung empfunden. Ein harter Schnitt kennzeichnet meistens einen grundsätzlichen Einstellungswechsel, oft auch einen Szenenwechsel.

1.3 Besondere Arten des Schnitts: Die Blende

Blenden überspringen Zeit, Raum oder Realitätsebenen:

- *Aufblende, Abblende*
- *Farbblende*
- *Oberblendung, Trickblenden* (Wischblenden, Übergangseffekte)

Besondere Formen der Blende.

- in die *Unschärfe* blenden, aus der Unschärfe hervorholen
- „*natürliche Farbblende*“: Aneinanderschneiden oder Überblenden von bildfüllend aufgenommenen Farbflächen wie z.B. weiße Hauswand. blauer Himmel, dunkle Flächen

1.4 Verknüpfung von Einstellungen durch den Ton

- *On- Ton*: Sprecher bzw. Tonquelle ist im Bild zu sehen.
- *Off- Ton*: Sprecher ist nicht im Bild zu sehen. Kommentar oder musikalisches Leitmotiv als Verbindung von Einstellungen. Der Off-Ton hat gegenüber dem On-Ton eine eigene selbständige Ebene gegenüber dem Bild.
- Verbindung von On- und Off-Ton: Als überlappender Ton- bzw. versetzter Ton- und Bildschnitt oder als Mischung z.B. von Original-Ton (O-Ton), Kommentar und Musik.

2. Arten der Montage

Mit der Art der Montage kann man unterschiedliche Aussagen erzeugen oder unterstreichen bzw. unterschiedliche Wirkungen hervorrufen.

2.1 Erzählende Montage

Ein Vorgang wird in mehreren Einstellungen zerlegt; diese werden aneinandergereiht. Montage als Hilfsmittel der Erzähltechnik

- Die *Rückblende* zeigt Vergangenheit.
- Die *Parallelmontage* hält gleichzeitige Handlungen fest, die zwar innerlich miteinander verknüpft sind, sich aber an verschiedenen Orten abspielen.
- Die *analytische Montage* zeigt nicht die ganze Handlung, sondern greift nur Details oder Szenen heraus, die charakteristisch oder wesentlich sind; Die Synthese des zerlegten Vorgangs muss der Zuschauer selbst schaffen,

2.2 Expressive Montage

Durch den Kontrast, die Kollision schnell aufeinander folgender Einstellungen entstehen beim Zuschauer bestimmte Empfindungen und Gedanken.

- Die *Analogiemontage*: Zwei Einstellungen folgen aufeinander, die eine inhaltliche oder formale Ähnlichkeit aufweisen (z.B. essen - fressen).
- Die *Kontrastmontage*: Inhalte von entgegengesetztem Sinn werden zueinander in Beziehung gebracht (z.B. essen - hungern).
- Der *Gegenschnitt* oder *Gegenschuss* wird vor allem bei Dialogen angewandt. Es entsteht der Eindruck einer Partnerbeziehung oder einer Auseinandersetzung.

2.3 Metaphorische Montage

Zwei Vorgänge, die nichts miteinander zu tun haben, werden in einer Parallelmontage verbunden. Aus der Gegenüberstellung dieser beiden Vorgänge resultiert ein poetischer Vergleich, eine Metapher. Ein Gedanke, eine Erkenntnis soll von den Bildern vermittelt werden. -> Die *Leitmotivmontage*: Eine bestimmte Einstellung kehrt immer wieder; etwas soll nicht aus dem Gedächtnis verloren werden.

2.4 Assoziationsmontage

Auf spielerische Art und Weise werden verschiedene Vorgänge durch Assoziation optisch ähnlicher Formen verbunden (kritische oder satirische Effekte).

2.5 Rhythmische Montage

Mehr aus formalen Gründen werden Einstellungen meist auf musikalischer Grundlage zusammengefügt um einen dynamischen Vorgang zu schildern, wie man ihn in der Realität nicht erleben würde (z.B. im Werbefilm).

2.6 Poetische Montage

Der Regisseur versucht, durch weiche Überblendungen oder kontrastierende Bilder die ästhetische Schönheit von Architektur oder abstrakten Bildkompositionen in eine visuelle Form zu bringen.

V. Anhang

1. Erläuterungen

Das Expose

Das *Expose* ist eine grobe zunächst noch unfilmische Skizze der Filmidee. Thema und Handlungsablauf werden umrissen und die Form festgelegt: ob es eine Reportage, ein Spielfilm oder ein Videoclip werden soll.

Das Treatment

Das *Treatment* ist eine erste Ausarbeitung der Idee unter filmischen Gesichtspunkten. Die Geschichte wird szenisch gegliedert, die Drehorte beschrieben, die Charaktere der Schauspieler entworfen und die Zusammensetzung des Teams festgelegt. Auch die Zielgruppe des Films muss hier ins Auge gefasst werden.

Und die Länge des Films! Das *Treatment* sollte dem sachkundigen Leser bereits eine relativ präzise Vorstellung des geplanten Films vermitteln. Schon bei der Ausarbeitung des *Treatments* muss sich zeigen, ob die Idee mit den vorhandenen technischen, finanziellen und personellen Mitteln zu realisieren ist.

Das Szenarium

Das *Szenarium* ist eine chronologische Auflistung der Drehorte (und gewissermaßen das Skelett des Films). Diese Gliederung sollte für alle weiteren Arbeitsschritte verbindlich sein, da Änderungen im Szenarium zu beträchtlichen konzeptionellen Schwierigkeiten führen können.

Das Drehbuch

Im *Drehbuch* wird Szene für Szene so genau wie möglich ausgearbeitet. Je geringer die filmische Erfahrung ist, desto genauer sollte man beim Drehbuch ins Detail gehen - am besten bis hin zur „Auflösung“ einer jeden Szene in Kamerastandpunkte und Einstellungsgrößen.

Die Arbeit, die man ins Drehbuch investiert, spart man doppelt und dreifach bei den Dreharbeiten. (Nichts ist ärgerlicher für ein Team, als ein Regisseur, der nicht so recht weiß, wie er eine Szene filmisch auflösen will und ständig „rumprobiert“.)

Das Storyboard

Das *Storyboard* ist ein besonders gutes Hilfsmittel für die visuelle Auflösung komplizierter Szenen. Mit der comicstripartigen Umsetzung einer Szene in Bildfolgen kann man sich selbst und allen Beteiligten „zeigen“, was man will und schon am Schreibtisch überprüfen, ob eine Szene filmisch „funktioniert“.

Der Produktionsplan

Im *Produktionsplan* werden die Drehbuchszenen unter produktionstechnischen Gesichtspunkten neu gegliedert. Gleiche Drehorte bzw. Szenen, die im Drehbuch an verschiedenen Stellen auftauchen, werden zusammengefasst; oder auch Szenen, die ein Schauspieler aus Termingründen „auf einen Rutsch“ abspielen muss.

Die Tagesdisposition

Die *Tagesdisposition* informiert alle Beteiligten, wer was wann und wo zu tun hat.

Das Aufnahmeprotokoll

Im *Aufnahmeprotokoll*, dem so genannten „Script“, wird über jede gedrehte Szene Buch geführt. Da eine Einstellung selten auf Anhieb klappt, wird sie in der Regel mehrmals wiederholt, bis sie „im Kasten“ bzw. „gestorben“ ist. Der beste oder die besten „Takes“ einer Einstellung werden gekennzeichnet.

Für den Bildschnitt werden die Daten der gelungenen Einstellungen ins Drehbuch oder ins Storyboard übertragen. Somit weiß man auch bei der Rekonstruktion achronologisch gedrehter Einstellungen, wo im Material das nächste Bild zu finden ist.

Sind die Einstellungen zu einer Szene aus produktionstechnischen Gründen auf mehreren Kassetten verteilt, müssen die Kassetten-Nummern natürlich mitnotiert werden oder die Aufzeichnungen mit einem Timecode versehen sein.

Die Nachvertonung

Die *Nachvertonung* ist der letzte Arbeitsschritt, der je nach den technischen Möglichkeiten vom Arbeitsaufwand nicht unterschätzt werden sollte. Deshalb empfiehlt es sich, vor der Abmischung einen genauen Arbeitsplan mit genauen Ein- und Ausstiegszeiten für die verschiedenen Tonquellen zu machen.

(Quelle: VideoAktiv Regie-Handbuch)

2. Zehn Tips für die erfolgreiche Kameraarbeit

- 2.1 Ruhige verwackelungsfreie Kameraeinstellungen sind das A und O guter Videofilme.
- 2.2 Lassen Sie sich für die Gestaltung einer jeden Einstellung genügend Zeit.
- 2.3 Filmen Sie ein Ereignis von verschiedenen Standpunkten und mit wechselnden Einstellungsgrößen.
- 2.4 Vermeiden Sie jedoch beim Standortwechsel den sog. Achsensprung über eine Bewegungs- oder Blickachse.
- 2.5 Kameranäherungen und Zooms sollten sparsam eingesetzt werden und immer einen Anfang und ein Ende haben.
- 2.6 Führen Sie Regie! D.h. gestalten Sie auch das Geschehen vor der Kamera. Die meisten Menschen sind gerne bereit zu „schauspielen“!
- 2.7 Wiederholen Sie Einstellungen wenn Sie das Gefühl haben, es noch besser machen zu können.
- 2.8 Zum guten Film gehört ein guter Ton. Ein externes Mikrofon mit Verlängerungskabel kann Wunder wirken. Nehmen Sie wichtige Hintergrundgeräusche mit einem separaten Kassettenrecorder auf.
- 2.9 Tricks, wie z.B. Fade in und Fade out sollten nur beim Szenenwechsel eingesetzt werden, innerhalb einer Szene wird in der Regel „hart“ geschnitten.
- 2.10 In der Kürze liegt die Würze. Überspielen Sie beim Schnitt nur die besten Einstellungen. Ihr Publikum wird es Ihnen danken.

(Quelle: VideoAktiv Regie-Handbuch)

3. Zehn Regeln für den Schnitt

- 3.1 Eine Einstellung sollte nie länger als unbedingt nötig gezeigt werden, in der Regel zwischen 1 und 10 Sekunden. „Totale“ brauchen mehr Zeit als „Großaufnahmen“.
- 3.2 Achten Sie beim Bildschnitt auf wechselnde Einstellungsgrößen und Kamerastandpunkte. Die Montage ähnlicher Einstellungen ist in der Regel langweilig.
- 3.3 Die Abfolge von Einstellungen muss Sinn machen. Schneiden Sie keine unzusammenhängenden Bilder zusammen.
- 3.4 In Kameraschwenks, Fahrten und Zooms sollte nicht (!) geschnitten werden, es sei denn, man schneidet in einen Schwenk bzw. in eine Zoomfahrt mit der gleichen Geschwindigkeit und der gleichen Richtung.
- 3.5 Beim Schnitt in wechselnden Einstellungen von einem bewegten Objekt sollte das Objekt an der Schnittstelle in etwa die gleiche Position auf dem Monitor haben.
- 3.6 Der eleganteste Schnitt ist der Bewegungsschnitt, doch muss man hierfür schon bei der Aufnahme das geeignete Material produzieren.
- 3.7 Der beste Schnitt ist der unsichtbare Schnitt.
- 3.8 Schwierige Schnittstellen lassen sich meist mit „Zwischenschnitten“ glätten.
- 3.9 Experimentieren Sie mit Zeitverkürzung.
- 3.10 Innerhalb einer Szene sollte nur hart geschnitten werden. Überblendungen und andere Tricks werden in der Regel bei Szenenwechsel eingesetzt.

(Quelle: *VideoAktiv Regie-Handbuch*)