

Robert Klaßen

Grundkurs

Digitales Video

Schritt für Schritt zum perfekten Film

- ▶ Von der ersten Idee bis zum fertigen Film
- ▶ Alle Aufnahmesituationen im Griff: Sport, Reise-Doku u. v. m.
- ▶ Kamerabedienung und Grundlagenwissen verständlich erklärt

LEHR-
Programm
gemäß
§14
JuSchG



Beispielmaterial, Filmsequenzen,
Vordrucke

Galileo Design

Robert Klaßen

Grundkurs Digitales Video

Schritt für Schritt zum perfekten Film

Liebe Leserin, lieber Leser,

langatmige Video-Abende bei Freunden und Verwandten, in denen schier endlose Urlaubsaufnahmen mit stolzgeschwellter Brust vorgeführt werden, hat sicher jeder von uns schon einmal erlebt. Und nicht wenige von uns werden nur mit Mühe ein Gähnen unterdrückt haben, als die Einstellung langsam vom »wunderschönen Strand« zum »wunderschönen Strand ein Stückchen weiter rechts« wechselte.

Sie haben sich dieses Buch gekauft, um es besser zu machen als die meisten Videofilmer, nicht wahr? Sie wollen Ihre Zuschauer packen und eine interessante Story mit überraschenden Wendungen und gelungenen Übergängen erzählen? Einfach nur »draufhalten« genügt Ihnen nicht, Sie wollen ungewöhnliche Bilder einfangen und die Kamera nicht einfach nur laufen lassen? Dann ist dieses Buch das richtige für Sie! Robert Kläßen weicht Sie in die Geheimnisse des Filmens ein und verrät dabei so manchen Tipp aus der Praxis: Sie erfahren, wie Sie mit Ihrer Kamera richtig umgehen, wie Sie Szenen am besten einfangen und auch schwierige Aufnahmesituationen wie Hochzeiten oder Reportagen gekonnt meistern.

Egal, ob Sie nun mit einem Camcorder, Ihrer Spiegelreflexkamera oder auch mal mit Ihrem Smartphone filmen – das hier vermittelte Wissen können Sie immer anwenden! Von den Grundlagen der Filmgestaltung über den Aufbau einer Story bis hin zur Nachbearbeitung der Videos am heimischen PC oder Mac erfahren Sie alles, was Sie für die Erstellung perfekter Videofilme wissen müssen. Und so wird dann auch aus einem simplen »Urlaubsmitschnitt« garantiert ein erster richtiger Film, den sich jeder gerne ansieht.

Nun bleibt mir noch, Ihnen viel Spaß bei der Lektüre und beim Ausprobieren der zahlreichen Tipps zu wünschen. Sollten Sie Anregungen, Fragen oder Kritik zum Buch haben, so freue ich mich über Ihre Nachricht.

Katharina Geißler

Lektorat Galileo Design

katharina.geissler@galileo-press.de

www.galileodesign.de

Galileo Press • Rheinwerkallee 4 • 53227 Bonn

Auf einen Blick

1	Die richtige Ausrüstung	19
2	Das Einmaleins der Bildgestaltung	49
3	Mit der Kamera vor Ort	75
4	Einstellungen und Perspektiven	125
5	Zoom, Schwenk & Co.	155
6	Storys schreiben	181
7	Direktschnitt – Grundlagen der Montage	195
8	Licht, Schatten und Farbe	221
9	Film-Projekte	255
10	Postproduktion	315
11	Ausgabe	375
12	Fachkunde	393

Der Name Galileo Press geht auf den italienischen Mathematiker und Philosophen Galileo Galilei (1564–1642) zurück. Er gilt als Gründungsfigur der neuzeitlichen Wissenschaft und wurde berühmt als Verfechter des modernen, heliozentrischen Weltbilds. Legendär ist sein Ausspruch *Eppur si muove* (Und sie bewegt sich doch). Das Emblem von Galileo Press ist der Jupiter, umkreist von den vier Galileischen Monden. Galilei entdeckte die nach ihm benannten Monde 1610.

Lektorat Katharina Geißler

Korrektorat Yvonne Pioch, Frankfurt

Herstellung Maxi Beithe

Einbandgestaltung Janina Conrady

Coverfoto iStockphoto: 5257308 Marcela Barse, 794501 Maartje van Caspel, 5836147 Frank Axelsen, 6744723 John Prescott, 13136197 Alexander Dunkel, 14230995 Steve Cole, 4297948 Lise Gagne, 16885778 mediaphotos; Fotolia.com: 3810906 Danielle Bonardelle

Satz SatzPro, Krefeld

Druck Offizin Andersen Nexö Leipzig

Fotos im Buch © 2012 Robert Kläßen und Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

Alle in diesem Buch und auf dem beiliegenden Datenträger zur Verfügung gestellten Dateien sind ausschließlich zu Übungszwecken in Verbindung mit diesem Buch bestimmt. Jegliche sonstige Verwendung bedarf der vorherigen, ausschließlich schriftlichen Genehmigung des Urhebers.

Dieses Buch wurde gesetzt aus der Linotype Syntax (9,25 pt/13 pt) in Adobe InDesign CS4.

Gedruckt wurde es auf matt gestrichenem Bilderdruckpapier (115 g/m²).

Gerne stehen wir Ihnen mit Rat und Tat zur Seite:

katharina.geissler@galileo-press.de

bei Fragen und Anmerkungen zum Inhalt des Buches

service@galileo-press.de

für versandkostenfreie Bestellungen und Reklamationen

julia.bruch@galileo-press.de

für Rezensionen- und Schulungsexemplare

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8362-1819-1

© Galileo Press, Bonn 2012

1. Auflage 2012

Das vorliegende Werk ist in all seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das Recht der Übersetzung, des Vortrags, der Reproduktion, der Vervielfältigung auf fotomechanischem oder anderen Wegen und der Speicherung in elektronischen Medien. Ungeachtet der Sorgfalt, die auf die Erstellung von Text, Abbildungen und Programmen verwendet wurde, können weder Verlag noch Autor, Herausgeber oder Übersetzer für mögliche Fehler und deren Folgen eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen. Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Inhalt

Vorwort	17
---------------	----

1 Die richtige Ausrüstung

1.1	Erstkontakt	20
	Vom bewegten Bild	21
	Sie können es alle	21
	Wohin des Wegs, Fremder?	22
	Die Geschichte von Knud	23
	Der typische Workflow	24
1.2	Der Camcorder	25
	Von Hochglanz-Schildchen und Höchstleistungen	25
	Zoom	27
	Bildstabilisatoren	27
	Objektive	28
	Bildsensoren	29
	Display	32
	Einstelloptionen	33
	Anschlüsse	34
	Filtergewinde	35
	Akkus	36
1.3	Aufnahme- und Speicherformate	36
	Festplatten	37
	Flash-Speicher	38
	SD-Karten	38
	DVD-Camcorder	39
	Aufnahme auf Band	40
	HD oder SD?	41
	HDV und 3D	42
	Fazit	43
1.4	Für die Komplett-ausrüstung – weiteres Zubehör	43
	Stative	43
	Mikrofone	45
	Licht und Reflektoren	46





2 Das Einmaleins der Bildgestaltung

2.1	Geometrie im Bild	50
	Geometrische Grundformen	50
	Kreise und Ellipsen	51
	Quadrate und Rechtecke	53
	Dreiecke und Diagonalen	54
	Fluchtpunkte	55
	Muster	57
	Geschwungene Linienführung	57
	Auswahl der Bildelemente	58
2.2	Räumliche Anordnung	59
	Wie das Auge sieht	59
	Wie die Kamera »sieht«	60
	Der Zuschauer, das seltsame Wesen	62
2.3	Grundlagen der Bildkomposition	63
	Tiefenwirkung	63
	Bildaufbau	66
2.4	Bildaufteilung	67
	Bildausschnitt	69
	Drittel-Regel	70
	Horizontlinie	72



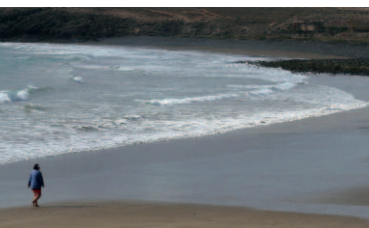
3 Mit der Kamera vor Ort

3.1	Film ab! Die ersten Schritte	76
	Grundbegriffe	76
	Typische Anfängerfehler	78
	Reportage darf mehr	80
3.2	Die wichtigsten Regeln für gelungene Aufnahmen ...	80
	Regeln beherzigen	81
	Glücklich sind die Großen	81
	Reize liefern	82
	Bildausschnitte gestalten	82
	Situation auflösen	82
	Handlung vorantreiben	83
	Kontinuität	83

	Beispiel gefällig?	84
	Regeln missachten	84
3.3	Standortfragen – die richtige Position für die Kamera	86
	Standpunkt der Kamera	86
	Standpunkte ändern	87
	Bloß nicht! – Der Achsensprung	88
	Es passiert schneller, als man denkt	90
	Lösungswege für einen Achsensprung	91
	Beispiel gefällig?	92
3.4	Manuelle Kameraeinstellungen	93
	Automatisch oder manuell?	93
	Ringbedienung	93
	Brennweite	94
	Auswirkungen auf die Schärfe	96
	Schärfentiefe und Blendenöffnung	97
	Schärfe verlagern	98
	Verdichtung	98
	Autofokus	98
	Halbautomatisch fokussieren	100
	Zoomen und scharfstellen	103
	Manuell scharfstellen	103
	Scharfstellen mit Fokusdiagramm	104
	Scharfstellen bei schnellen Bewegungen	104
	Blende und Verschlusszeit manuell einstellen	105
	Luminanz	107
	Histogramm	107
	Zebra	108
	Gegenlicht	109
	Weißabgleich	110
	Manueller Weißabgleich	112
3.5	Der Originalton bei der Aufnahme	114
	Tonaufzeichnung	114
	Tonangel und externe Mikrofone	116
	Mobile Audiorecorder	116
3.6	Großeinsatz – mehrere Kameras am Set	116
	Planungsphase	118
	Vorbereitungsphase	119
	Aufnahmephase	120



	Nachbearbeitungsphase	120
	Kameras synchronisieren	121
3.7	Filmen mit SLR-Kameras	122



4 Einstellungen und Perspektiven

4.1	Die richtige Einstellung finden	126
	Der Fingertrick	127
	Gibt es die perfekte Einstellung?	128
4.2	Einstellungsgrößen	129
	Totale	129
	Halbtotale	130
	Halbnah-Einstellung	130
	Amerikanische Einstellung	131
	Nahaufnahme	131
	Großaufnahme	132
	Detail-einstellung	132
	Mischeinstellungen	133
4.3	Einstellungslängen	133
	Rhythmische Bilder	134
4.4	Den Umgang mit Einstellungen lernen	135
	Üben – überall	137
4.5	Sequenzen und Szenen	137
	Aktion und Reaktion	138
	Schuss und Gegenschuss	139
	Subjektive Kamera	140
	Die Auflösung	140
4.6	Handlung und Zeit	141
	Zeitraffer	142
	Live-Aufnahmen	143
	Zeit strecken	143
4.7	Anschlussfehler	146
4.8	Kamera mal anders	147
	Obersicht und Untersicht	148
	Von Frosch und Vogel	149
	Ungewöhnliche Perspektiven	149



Störelemente	151
Spiegelungen als Stilmittel	151
Spiegelungen vermeiden	153

5 Zoom, Schwenk & Co.

5.1 Mit oder ohne Stativ?	156
Aufnahmen ohne Stativ	157
Crabbing – mit der Kamera gehen	160
Beschleunigen und Abbremsen	163
Von Stativ aufnehmen	164
5.2 Schwenk und Tilt	167
Schwenken – aber richtig	168
Tipps für perfekte Schwenks	171
Begleitschwenk	172
Ohne Stativ schwenken	173
Tilt – der vertikale Kameraschwenk	173
Schwenk und Tilt kombinieren	174
Schwenk und Zoom kombinieren	174
5.3 Zoomen	175
Zoomen – aber motiviert	175
Zoomfahrt und Kamerafahrt	175
Hitchcock-Zoom	176
5.4 Völlig losgelöst – die entfesselte Kamera	177
Motive umfahren	177
Fahraufnahmen	178
Ungewöhnliches versuchen	178
Moderne Kameraführung	179



6 Storys schreiben

6.1 Bloß keine Langeweile	182
Vorbereitungen	182
Erzählen Sie eine Geschichte – immer!	183
Ideen sammeln	185
Das Grundgerüst	185



	Die W-Fragen	186
	Der rote Faden	187
	Die Rahmenhandlung	187
	Handlungsstränge trennen	188
	Handlung vorantreiben	188
6.2	Jetzt wird's ernst	189
	Drehbuch, Drehplan und Storyboard	189
	Das erste Skript	191
	Das zweite Skript	191
	Der letzte Check	193
	Drehbuch-Software	193

7 Direktschnitt – Grundlagen der Montage

7.1	Vor- und Nachteile des Direktschnitts	196
	Live- bzw. Direktschnitt oder Postproduktion?	197
	Schnitt in der Kamera	197
	Problemkind Direktschnitt	198
	Workflow ohne PC	199
7.2	Kamera-Schnitt	199
	Was ist der Schnitt?	199
	Schnitte – wann und wo?	200
	Sanfte und harte Schnitte	200
	Anschlusschnitte	201
	Schnitt und Überblendung	202
	Unsichtbare Übergänge	205
	Zwischenschnitte	205
	So geht's in der Praxis	207
7.3	Trenner und Übergänge in der Praxis	208
	Fade-in und Fade-out	208
	Schiebeblenden	210
	Aufnahmetipps für Schiebeblenden	211
	Schärfeblenden	212
	Reißschwenk	212
	Zoom-Schnitt	214



7.4	Schnitt-Tricks	215
	Der Stopp-Trick	215
	Der Bewegungstrick	219

8 Licht, Schatten und Farbe

8.1	Draußen filmen – Licht outdoor	222
	Lichtsituationen	222
	Tageslicht	223
	Tageslicht lenken	225
	Positionierung	227
	Licht und Farbtemperaturen	227
	Mit Licht und Schatten gestalten	229
	Licht und Gegenlicht	231
8.2	Draußen filmen – Licht indoor	233
	Problemkind – Zimmerbeleuchtung	234
	Licht setzen – zusätzliche Lichtquellen	235
	Führungslicht	235
	Aufhelllicht	237
	Gegenlicht	238
	Effektlicht	238
	Externe Monitore	239
8.3	Praktische Arbeit mit Licht	242
	Mischlicht-Situationen meistern	242
	Filmen bei Kerzenschein	243
	Ein Set gleichmäßig ausleuchten	244
	Scheinwerfer für Preisbewusste	245
	Diffusoren im Eigenbau	248
8.4	Farbe	249
	Farbwirkung	249
	Farbkompositionen	250
	Das Spiel mit Farben	251
	Rot als Vordergrundfarbe	251
	Wahl der Farbe	252
	Gemusterte Kleidung	253



9 Film-Projekte

9.1	Praktische Szenarien vorbereiten	256
	Ideen suchen	256
	Die Geschichte formen	258
9.2	Jurathek	258
	Was darf ich filmen?	259
	Panoramafreiheit	259
	Öffentliche Orte	260
	Private Orte	260
	Urheberrecht und Verwertungsrecht	261
	Wen darf ich filmen?	261
	Darsteller finden	262
9.3	Dokus drehen – Personen und Objekte	263
	Menschen porträtieren – die Personen-Doku	263
	Vorbereitung und Recherche – das A und O für fundierte Dokus	264
	Umgang mit dem Hauptdarsteller	265
	Das Interview-Set aufbauen	267
	Füllmaterial, Meinungen und Fotos sammeln	268
	Darbietungen des Hauptdarstellers	269
	Geeignete Einstellungen für mehr Abwechslung	271
	Musikalische Untermalung	273
	Gegenstände in Szene setzen – die Objekt-Doku	273
	Bewegliche Objekte	274
	Stillstehende Objekte	274
	Ungewöhnliche Perspektiven und Bildausschnitte	275
	Wider die Langeweile – Effekte	277
9.4	Auf Reisen	278
	Städte-Trips	279
	Sehenswürdigkeiten dokumentieren	282
	Aufnahmen im Innenbereich	284
	Eine willkommene Gelegenheit – mitfahren im Aufzug	286
	Keine Sehenswürdigkeit ohne Story	287
	Tipps für gelungene Architekturaufnahmen	287
	Ausflug ins Grüne	289
	Ankunft und Anreise festhalten	290



Filmen im Auto?	292
Am Ziel angekommen	293
Die Mischung macht's – Natur & Mensch	294
Technische Hinweise für Naturaufnahmen	294
Spannende Urlaubsfilme	296
Dokumentation oder individuelle Reiseeindrücke?	296
Spannungsmomente erkennen und festhalten	298
Zeitsprünge filmisch umsetzen	299
Andere Länder, andere Sitten	300
9.5 Besondere Aufgaben	302
Viel Bewegung garantiert – Sport-Film	302
Nur für Profis – Formel 1 und Bundesliga	303
Geeignete Sport-Events	304
Den Sport-Dreh vorbereiten	305
Mehr Kameras für mehr Abwechslung	305
Technische Hinweise für Sport-Filme	307
Eine ganz besondere Herausforderung –	
Hochzeiten filmen	309
Den Hochzeits-Dreh vorbereiten	309
Aufnahmen vor der Hochzeit	310
Die Trauung festhalten	311
Technische Hinweise für Hochzeits-Filme	312
Kinder vor der Kamera	313

10 Postproduktion

10.1 Vom Camcorder auf den Computer	316
Anforderungen an den PC/Mac	316
Aufnahmegeräte anschließen	317
Übertragung auf den Rechner	318
Dateien abspielen	321
AD-Wandlung	322
Formate mischen	323
10.2 Einstieg in den Videoschnitt	323
Workflow des nichtlinearen Videoschnitts	323
Schnitt-Techniken	324

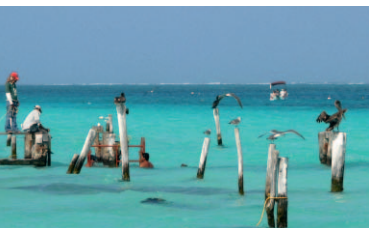




10.3 Videoschnitt zum Nulltarif	326
Windows Movie Maker (Windows)	326
iMovie (Mac)	340
iMovie-Tipps	355
10.4 Videoschnitt für Einsteiger und Fortgeschrittene	357
Magix Video deluxe (Windows)	358
Besonderheiten von Magix Video deluxe	370
10.5 Videoschnitt für Profis	371
Production Premium (Win und Mac)	371
Premiere Pro (Win und Mac)	372
Vorteile professioneller Schnitt-Software	374

11 Ausgabe

11.1 Vorüberlegungen	376
Formate	376
Qualität	376
11.2 Auf DVD oder Blu-ray brennen	378
Art des Datenträgers	378
Separate Authoring-Software	379
Kapitelmarker setzen	380
Menüs erzeugen	380
Den Brennvorgang starten	381
Movie Maker-Filme brennen	381
Windows DVD Maker und HD	383
iMovie-Filme brennen	383
11.3 Filme im Internet zur Verfügung stellen	384
Veröffentlichung aus dem Schnitt-Programm heraus	385
Eigener Upload ohne Schnittprogramm	387
Formate umwandeln	387
11.4 Filme auf externe Geräte übertragen	389
Magix Video deluxe: Ausgabe auf Band	390
Magix Video deluxe: Ausgabe auf andere Geräte	390
Adobe Premiere Elements: Ausgabe auf Band	391
Adobe Premiere Elements: Ausgabe auf andere Geräte	391



12 Fachkunde

12.1 Das Bild	394
PAL und NTSC	394
Bilder pro Sekunde	394
Halbbilder	395
Interlacing und Deinterlacing	396
Halbbild-Dominanz	396
Overscan und Underscan	397
Sichere Ränder	398
12.2 Bildpunkte und Seitenverhältnisse	399
Bildpunkte	399
Andere Pixel-Seitenverhältnisse	401
Cinemascope	401
12.3 Farben und Kanäle	402
Farbtiefe	402
Sampling	403
AVCHD-Sampling	404
12.4 Kompression	404
Codecs	406
MPEG-2	406
MPEG-4	407
H.264	407
MJPEG	408
VBR und CBR	408
Die DVD zum Buch	409
Index	411



Vorwort

Schön, dass Sie dieses Buch in den Händen halten. Oh, Sie stehen noch in der Buchhandlung? Dann machen Sie bitte schnell. Nachher ist es wieder so voll an der Kasse. Oder wissen Sie noch nicht, ob Sie dieses schöne Buch mitnehmen sollen? Ich verstehe. Gut, dann lassen Sie mich kurz fünf Argumente vortragen, ja?

Argument 1: Eines für alle | Ja, das stimmt. Das Buch soll jedem, der sich für das Filmen interessiert, einen leichten und unterhaltsamen Einstieg in das Thema *Digitales Video* ermöglichen. Dabei spielt es gar keine Rolle, ob zu Hause nun eine Profi-Kamera auf Sie wartet, ob Sie einen herkömmlichen Camcorder benutzen, oder vielleicht nur mal schnell Ihr Handy einsetzen. Als Handy-Filmer müssen Sie zwar Qualitätsabstriche machen, aber die Ästhetik des Filmens kann die gleiche sein wie beim Profi – wenn man weiß, wie es geht. Genau das wird unser zentrales Thema sein.

Argument 2: Anders sehen lernen | Dieses Buch richtet sich an Einsteiger sowie an Fortgeschrittene, die sich mit den Themen *Bildaufbau*, *Einstellungsgrößen* & Co. bislang nicht so intensiv auseinandergesetzt haben. Sie werden mit neuen, effektiven Herangehensweisen konfrontiert, die Ihrer Kamera richtig gute Ergebnisse bescheren können. Dazu ein Beispiel: Man steht vor einer beeindruckenden Kulisse, packt schnell den Camcorder aus und hält drauf. Doch zu Hause angekommen ist die Ernüchterung groß. Das Imposante ist anscheinend irgendwie auf der Strecke geblieben. Die häufigste Ursache: Sie haben es mit »Ihren« Augen gesehen – und nicht so, wie es das Objektiv der Kamera wahrnimmt. Aber das kann man lernen – lernen, wie ein Camcorder zu »sehen«. Das geht sogar ziemlich schnell.

Argument 3: Praxis ist Trumpf | Auf den folgenden Seiten werden Sie keinesfalls nur mit Theorien konfrontiert, sondern können vieles anhand von Beispielen und Workshops direkt nachvollziehen. Einige Übungen lassen sich gleich während des Lesens ausprobieren. So wird das Lesen dieses Buches zur Interaktion in Verbindung mit Ihrem Camcorder. Und was wirklich blanke Theorie ist, wie z. B. Pixel-Seitenverhältnisse, PAL-Normen oder Overscan, ist anschaulich in ein Fachkunde-Kapitel ausgelagert worden. Dort können Sie bei Bedarf nachsehen und werden während des Lesens nicht unnötig ausgebremst.

Argument 4: Die Auswahl | Das Buch soll in erster Linie ein Ideen-Lieferant für Ihre eigenen Aufnahmen sein. Denn schließlich ist ein Film ja immer eine kreative Eigenleistung. Trotzdem liegen dem Buch Beispielfilme bei, die Ihnen das eine oder andere Thema noch einmal visuell näherbringen sollen. In Kapitel 10, »Postproduktion«, können Sie zudem ein kleines Videoprojekt selbst schneiden. Falls Sie noch nicht auf eigenes Material zurückgreifen wollen, benutzen Sie einfach die Clips, die Sie ebenfalls auf der DVD zum Buch finden. Wie das gesamte Buch, sind auch die Clips sowohl auf Windows als auch auf Mac-Anwender abgestimmt.

Argument 5: Die Resultate | Wir werden uns auf den folgenden Seiten ständig am Zuschauer orientieren. Damit ist gemeint: Wie kommt der Film beim Publikum an? Was gefällt, was lenkt eher ab? Wann wird es langweilig und wie können wir besondere Aufmerksamkeit erregen? Ich denke, wenn wir dieses Ziel nicht aus den Augen verlieren, können Filme entstehen, auf die Sie als Macher wirklich stolz sein können.

Credits | Zuletzt möchte ich mich ganz herzlich bei den Menschen bedanken, die mich während des Schreibens nach Kräften unterstützt haben. Nur dadurch konnte dieses Buch so werden, wie es jetzt ist. In erster Linie danke ich meiner Frau Renate, die in jeder Situation unermüdlich mitgeholfen hat, alles Nötige beizusteuern (Foto, Video, Essen, Getränke, Terminvereinbarungen und vor allem permanent gute Laune). Mein Dank geht auch an die Modelle, Aida, Anna und Kerstin, durch deren Hilfe tolles Video- und Bildmaterial entstanden ist, sowie an die zahlreichen Fotografen von *pixelio.de* und deren unterstützendes Bildmaterial.

Robert Klaben

info@dtpx.de

www.dtpx.de



Die richtige Ausrüstung

Was es am Video-Markt so alles gibt

- ▶ Was ist Video?
- ▶ Wie sieht der typische Arbeitsablauf einer Filmproduktion aus?
- ▶ Welche Ausstattungsmerkmale sind für einen Camcorder wichtig?
- ▶ Worauf muss ich bei der Beschreibung einer Kamera achten?
- ▶ Welche Aufnahme- und Speicherformate sind populär?
- ▶ Welche Arten von Bildspeicherung gibt es?
- ▶ Welches Zubehör könnte interessant für mich sein?

1 Die richtige Ausrüstung

Sie haben den Wunsch, Videofilme zu drehen? Das ist gut. Der Kauf eines Aufnahmegeräts steht noch bevor? Oder haben Sie bereits eine Kamera gekauft, wissen aber noch gar nicht, was man damit so alles machen kann? Dann sind Sie hier genau richtig. Mit diesem Kapitel beginnen Sie ganz von vorn.

1.1 Erstkontakt

Video heißt übrigens »ich sehe«, ist lateinisch und beschreibt in der Praxis die sogenannte *Bewegtbildtechnik*. So viel zur Begrifflichkeit. In der Videografie werden (im Gegensatz zur Fotografie) zahlreiche Einzelbilder innerhalb kürzester Zeit aneinandergereiht, was dem menschlichen Auge vorgaukelt: Hier bewegt sich etwas.

Abbildung 1.1 ►

So einfach ist es nicht – wenn die Einzelbilder derart aufeinanderfolgen, ist es nicht viel mit flüssiger Bewegung.




▲ Abbildung 1.2

So ist es schon besser: vier Einzelbilder, die beim Abspielen des Films die Bewegung wiedergeben.

Vom bewegten Bild

Warum kann man das Auge derart täuschen? Weil es eigentlich ziemlich träge ist und bei einer bestimmten Geschwindigkeit die Einzelbilder nicht mehr als solche wahrnehmen kann. Ab ca. 18 Bildern pro Sekunde begreift das Auge die Bilderflut als flüssige Bewegung (älteren Menschen reichen bisweilen sogar schon 15 Bilder). Hierzulande käufliche Videogeräte oder Camcorder bringen es sogar auf 25 Einzelbilder pro Sekunde – eine ganze Menge also, die auch ordentlich verarbeitet werden will.

Sie können es alle

Also stellt sich die Frage: Ist eine Videokamera im Prinzip nicht mehr als ein pfeilschneller Fotoapparat? Ja, im Grunde ist es so. Und das gilt heute noch viel mehr als damals. Denn während man im 17. Jahrhundert so etwas wie Bewegtbilder lediglich mittels *Laterna magica* an eine Wand projizieren konnte, ist heute praktisch jeder Gebrauchsgegenstand des täglichen Lebens in der Lage, Videosequenzen zu erzeugen. Gut, der Toaster tut sich da immer noch schwer, aber Fotoapparate und Handys beispielsweise meistern diesen Job zum Teil recht gut. Nur muss man natürlich Abstriche machen. Sie dürfen von einem Handy nicht erwarten, dass es genauso brillante Ergebnisse zutage fördert wie ein Camcorder. Im Gegenzug eignet sich ein Camcorder ja auch nicht zum Telefonieren. Fotoapparate hingegen (gemeint sind hier *SLR-Kameras* ) machen das schon besser und sind qualitativ sehr hochwertig (zumindest in nicht allzu anspruchsvollen Aufnahmesituationen). Spiegelreflex-Kameras können mittlerweile Full HD-Videos aufnehmen und sind, nicht nur aufgrund ihrer hochwertigen Chips, in bestimmten Belangen sogar manchem Consumer-Camcorder überlegen.

Nun kommt es für Ihre weitere Arbeit mit diesem Buch nicht darauf an, ob Sie zum Filmen einen Profi-Camcorder oder das Handy benutzen. Die Technik ist ja sowieso die gleiche. Nur die Resultate werden sich voneinander abheben. Wenn Sie aber noch nicht wissen, wohin die Reise gehen soll, empfehle ich Ihnen die folgenden Abschnitte. Diese sollen Ihnen nämlich helfen, Ihre Wünsche und Bedürfnisse zu definieren sowie das für Sie richtige Paket zu schnüren.

SLR und DSLR

SLR steht für **S**ingle **L**ens **R**eflex und bezeichnet einen Fotoapparat mit Spiegelreflexsystem. Wenn derartige Geräte zusätzlich noch über einen digitalen Sensor verfügen, spricht man von DSLR (Digital Single Lens Reflex).



© Canon

Abbildung 1.3 ►

Neuere Spiegelreflex-Kameras sind heutzutage ebenfalls imstande, gute Videoaufnahmen zu machen.

DVD und Blu-ray

Da die Dateigrößen zeitgemäßer Aufnahmeformate (z. B. AVCHD) nicht nur hohe Datenraten verlangen, sondern auch enormen Speicherplatz benötigen, ist die herkömmliche DVD nur noch bedingt geeignet. Blu-rays verfügen über größere Speicherkapazitäten und lassen einen weitaus höheren Datendurchsatz zu als normale DVDs. Allerdings werden wie auch bei der DVD zum Brennen sowie zur Wiedergabe spezielle Geräte benötigt (Blu-ray-Brenner bzw. Blu-ray-Player).

Wohin des Wegs, Fremder?

Jeder Filmer wird auf dem Terrain der Videografie andere Ansprüche stellen. Der eine will das Mega-Paket mit möglichst hochwertigem Zubehör, damit er jederzeit auf der sicheren Seite ist. Er schleppt sich beim Videodreh zwar einen Ast, wähnt sich aber im Gegenzug in dem sicheren Gefühl, alles dabei zu haben. Der Minimalist hingegen zieht mit seinem Mobiltelefon oder Einsteiger-Camcorder durch die Lande und hält mal eben schnell drauf, wenn er etwas Interessantes entdeckt. Das ist okay. Jedem das seine. Nur wird der Handy-Filmer am Ende kaum eine DVD oder Blu-ray brennen wollen ■■■.

Sie müssen also die Entscheidung treffen, welche Kamera und welche Ausrüstung am besten zu Ihnen passen. Dazu sollten Sie allerdings den Markt kennen. Genauer gesagt sollten Sie wissen, was die Geräte so können und welche Techniken es heutzutage gibt. Vergegenwärtigen Sie sich vor dem Kauf, was Sie machen wollen. Wo soll die Reise hingehen? Wo liegen Ihre Interessen? Damit ist gemeint: Will ich anspruchsvolle Filme erzeugen oder reicht mir das bloße Einfangen von Urlaubspanoramen? Wie wichtig ist mir die Qualität meiner Videos? Will ich die Filme am Computer nachbearbeiten oder begnüge ich mich mit unge-

schnittenem Original-Material? Und vor allem: Was soll am Ende herauskommen? Vielleicht ein Datenträger? – Sie glauben es vielleicht nicht, aber die meisten Menschen überspringen diesen ersten, so wichtigen Punkt. Warum sie das tun? Weil sie oft gar nicht wissen, was alles machbar ist; und weil sie erst recht nicht wissen, welche Ansprüche sie noch entwickeln werden, wenn sie erst einmal in die Videografie hineingeschnuppert haben.

Die Geschichte von Knud

Dazu ein reales Beispiel (und das ist wirklich kein Einzelfall): Knud ist mittlerweile Rentner. Er hat Jahrzehnte lang eifrig fotografiert und ist im Laufe der Jahre so etwas wie ein Garant für ansehnliche Schnappschüsse geworden. Doch dieses Jahr soll alles anders werden. Diesmal gibt er seinen Fotoapparat an Ehefrau Lisa ab – nicht damit sie auch etwas zu tun hat, sondern weil er im bevorstehenden Australien-Urlaub einmal der Videografie frönen möchte. Eilig begibt sich Knud zum nächsten Technik-Markt. Dort angelangt, begeistert er sich spontan für diesen wundervollen DVD-Camcorder. Der freundliche Kommentar des Fachverkäufers, der in Knuds Entscheidung »eine gute Wahl« sieht, bestärkt den Film-Neuling massiv. Prima, denn eine DVD soll ja am Ende auch dabei herauspringen. Das Gerät ist heruntergesetzt und jetzt fast achtzig Euro billiger als zuvor. Da greift Knud beherzt zu.

Nach vier Wochen Dauerdreh in »Down Under« ist Knud voll der Freude. Mit zahlreichen selbst produzierten DVDs im Gepäck geht es zurück ins regnerische Düsseldorf. Sogleich lädt Knud seine Freunde zum TV-Abend – vor Augen schon die Beifallstürme seiner begeisterten Zuschauerschaft. Doch Pustekuchen! Schon nach wenigen Minuten setzt betretenes Gähnen beim Publikum ein. Ein Flüstern macht sich breit, welches rasend schnell zum Grummeln, später zum Quasseln und am Ende zum lauten Durcheinander wird. Die Gäste sind in anregende Gespräche eingetaucht und Knuds Film läuft ungesehen im Hintergrund. Jedenfalls so lange, bis Onkel Ernst brüllt: »Mach doch mal den Fernseher ein bisschen leiser! Man versteht ja sein eigenes Wort nicht.«

Was ist denn da los?, fragt sich Knud. Ist der Film vielleicht doch etwas zu lang geworden? Obwohl – das ist doch erst DVD eins von acht. Enttäuscht ruft Knud seinen Kumpel Eduard an.



▲ **Abbildung 1.4**

Ziel vieler Videofilmer ist es, den fertigen Film auf einem universell einsetzbaren Datenträger anzusehen.

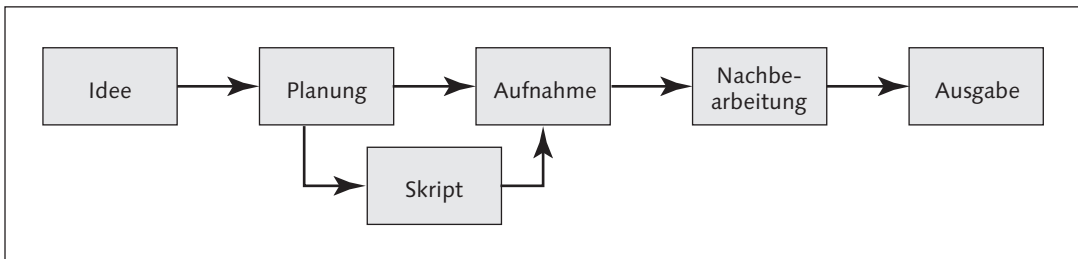
Dieser macht irgendetwas mit Videoschnitt. Vielleicht weiß er ja einen Rat. Doch Eduard wiegelt ab, erzählt etwas von »Nachbearbeitung« und »Qualitätsverlusten«. »Warum hast du dir denn keinen AVCHD-Camcorder gekauft?«, will Eduard wissen. Sichtlich genervt patzt Knud zurück: »Na, weil der nicht heruntergesetzt war!« Somit bleibt Knud zurück mit mehreren Stunden Film, die niemand sehen will – außer ihm selbst natürlich.

Der typische Workflow

Bevor wir nun die Frage nach dem für Sie geeigneten Aufnahmegerät in Angriff nehmen können, noch ein Wort zum Workflow eines Camcorder-Filmprojekts. Mit »Workflow« bezeichnet man übrigens einen bestimmten Arbeitsablauf. Solche Arbeitsabläufe (es gibt sie ja in allen Produktionsprozessen) unterliegen einzelnen Schritten, die am Ende zu einem Ergebnis führen, und an gewissen Stellen auch unterschiedliche Wege zulassen. Der typische Workflow eines Handy-Filmers könnte so aussehen: Eine Aufnahme mit dem Mobiltelefon machen – Gerät an den Computer anschließen – Film ins Internet hochladen – Freunde informieren. Beim klassischen Videofilmen ist dieser Workflow meist anders geartet.

Abbildung 1.5 ▼

So gestaltet sich der Workflow in der Regel. Ob Sie zwischen Planung und Aufnahme noch ein Skript anfertigen, ist zumindest eine Überlegung wert.



1. Der Videofilmer, dem Inhalt und Qualität seiner Filme wichtig sind, lässt seiner Idee eine mehr oder weniger aufwendige Planungsphase folgen. Viele Hobbyfilmer bereiten indes das Projekt nur imaginär vor, andere wiederum machen sich die Mühe, zumindest die Eckpunkte des Projekts zu Papier zu bringen. Der akribische Filmer erstellt sogar noch ein Skript oder einen Drehplan und schreitet erst dann zur Aufnahme.
2. Anschließend wird er das Material auf seinen Rechner übertragen, dort sichten, nachbearbeiten, schneiden und zuletzt

überarbeiten (Videoeffekte, Korrekturen, Audionachbearbeitung).

3. Danach gibt er sein Videoprojekt auf einem Datenträger aus (DVD oder Blu-ray) oder stellt den Film ins World Wide Web.

Welche Punkte des Workflows nun für Sie wichtig sind, welche Sie überspringen wollen oder ob Sie vielleicht sogar noch Schritte ergänzen wollen, wissen Sie idealerweise bereits, bevor Sie den Fachhandel Ihres Vertrauens betreten. Entsprechendes gilt für Ihre Qualitätsansprüche. Wenn Sie noch nicht wissen, welchen Weg Sie gehen wollen, steht einem Camcorder-Kauf zwar nichts im Wege, jedoch müssen Sie sich dann darüber im Klaren sein, dass Sie dem Händler auf Gedeih und Verderb ausgeliefert sind. Denn der wird Ihnen möglicherweise etwas verkaufen, das Sie gar nicht benötigen – und im schlimmsten Fall sogar ein Aufnahmegerät andrehen, das bei der Umsetzung Ihrer Ideen kontraproduktiv ist.

1.2 Der Camcorder

Ich gehe einmal davon aus, dass Sie sich für Ihre weitere Arbeit nicht mit dem Handy begnügen wollen. Also werden Sie in absehbarer Zeit einen Camcorder-Händler kontaktieren. Bereits recht früh werden Sie erkennen, dass an die meisten Geräte eine Fülle von Hochglanz-Aufklebern geheftet ist, die den Konsumenten mit allerlei Fachinformationen versorgen – oder jedenfalls den Anschein erwecken. Dabei werden Sie nicht selten auf die Begriffe »Full HD«, »Intelligent Automatic« oder »Mega-Zoom« stoßen. Doch was sagen diese Wortfetzen aus? Ist die dahintersteckende Eigenschaft sinnvoll? Kann ich damit überhaupt etwas anfangen? Nun, dazu müssen Sie wissen, was im Einzelnen damit gemeint ist.



▲ **Abbildung 1.6**
Full HD-Festplatten-
Camcorder von JVC

Von Hochglanz-Schildchen und Höchstleistungen

Lassen Sie uns einmal mit etwas ganz Banalem anfangen, beispielsweise mit dem *Zoom*. Damit ist die Änderung der Brennweite gemeint. (Weiterführendes dazu finden Sie in den Kapiteln 4, »Ein-

stellungen und Perspektiven«, und 5, »Zoom, Schwenk & Co.«.) Um es einfacher auszudrücken: Mit der Zoom-Funktion eines Camcorders können Sie sich einem Objekt im Film nähern oder sich von ihm entfernen, ohne den Kamera-Standpunkt ändern zu müssen (häufig auch als *Zufahrt* und *Rückfahrt* bzw. *Heranholen* und *Aufziehen* bezeichnet).

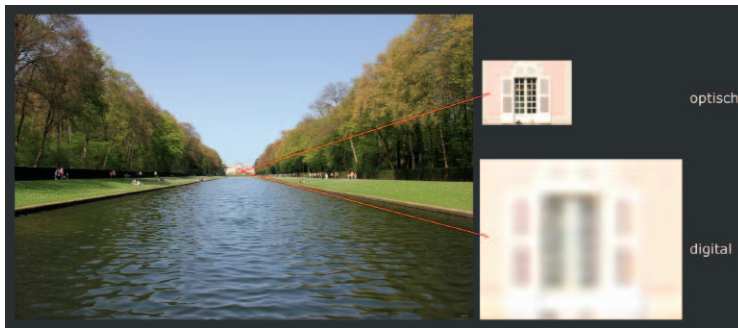
Besonders Einsteiger-Geräte werden auch heute noch gern mit unglaublich eindrucksvollen Zoomfaktoren beworben. 600- oder 800-facher Zoom ist da keine Seltenheit. Allerdings muss man in diesem Zusammenhang auch wissen, dass generell zwischen *optischem* und *elektronischem* bzw. *digitalem* Zoom unterschieden wird.

- ▶ Der optische Zoom wird durch Veränderung der Brennweite am Objektiv eingestellt. Das ist eine saubere Sache, denn das verhält sich vereinfacht gesagt so, als wenn der Kamera ein Vergrößerungsglas vorgehalten würde.
- ▶ Der digitale Zoom hingegen nimmt das Bild, welches aktuell durch das Objektiv zu sehen ist, und vergrößert einen bestimmten Ausschnitt davon um ein Vielfaches. Das Ergebnis wird aber nicht mechanisch, sondern mathematisch erreicht – und zwar so: Je größer der Zoomfaktor ist, desto kleiner ist der zu vergrößernde Ausschnitt des Bildes. Und dieser Ausschnitt wiederum wird dann auf die ursprüngliche Bildgröße »hochgerechnet«.

Nun kann man sich vorstellen, dass beispielsweise eine 800-fache Vergrößerung mit erheblichen Qualitätseinbußen (Unschärfe, unechte Farben usw.) verbunden ist. Und das Schlimmste: Je kleiner der Ausschnitt ist, desto extremer wirken sich schon minimale Wackler aus. Bei 800-fachem Zoom ist es keinem Kameramann mehr möglich, eine verwacklungsfreie Aufnahme zu erzeugen. Selbst mit einem Stativ geht das nicht, denn schon der geringste Windhauch würde die Kamera bei dieser Vergrößerung geradezu erzittern lassen.

Für Ihre eventuell bevorstehende Kaufentscheidung bedeutet das: Aufnahmen mit 800-fachem Zoom sind nahezu unmöglich und die Qualität ist inakzeptabel. Also, was soll man damit? Leisten Sie sich stattdessen lieber den immer seltener werdenden

Luxus eines separaten Mikrofoneingangs, eines Zubehörschuhs oder einer Kabelfernbedienung. Da haben Sie viel mehr davon.



◀ **Abbildung 1.7**

Wer aus dieser Entfernung auf das Fenster des Benrather Schlosses zoomen möchte, wird ein Resultat erzielen (unten rechts), das reif für die Tonne ist.

Zoom

Noch einmal zusammenfassend: Je größer der Zoomfaktor ist, desto größer sind auch die Verwackler und desto schlechter ist die Bildqualität. Digital-Zoom nutzt daher rein gar nichts. Versuchen Sie stattdessen zu ermitteln, wie groß der optische Zoom ist. Achtfach ist okay, während ein Wert um zehn- oder zwölfmal nur noch dann erstrebenswert ist, wenn Sie den ständigen Einsatz eines Stativs in Erwägung ziehen.

Bildstabilisatoren

Damit die bereits beschriebenen Verwackler in den Griff zu bekommen sind, werden heutzutage sogenannte Stabilisatoren verbaut. Die sollen dafür sorgen, dass nichts wackeln kann. Die Stabilisierung funktioniert aber nur dann zuverlässig, wenn Sie keine oder nur eine sehr geringe Zoomstufe einstellen. Zoomen Sie hingegen um das Maximum, macht auch ein moderner Bildstabilisator schlapp und das Videobild wackelt. Zudem gibt es auch bei den Stabilisatoren eine optische und eine elektronische Variante. Der optische Bildstabilisator visiert einen oder mehrere Punkte durch das Objektiv an und versucht, den Camcorder anhand dieser Referenzpunkte in der Spur zu halten. Ein elektronischer Bildstabilisator hingegen schneidet den Rand des aufgenommenen Bildes ab, wodurch die Möglichkeit besteht, Verwacklungsunschärfen durch das Verschieben des Bildausschnitts

zu korrigieren. Da es bei der anschließenden Vergrößerung auf die ursprüngliche Bildgröße zu einer künstlichen »Hochrechnung« der Bildgröße kommt (*Interpolation*), ist der elektronische oder digitale Bildstabilisator zwar in der Regel die preiswertere, aber leider auch die eindeutig schlechtere Wahl. Wer gerne viel zoomt und genauso gerne ohne Stativ durch die Lande zieht, sollte immer auf einen optischen »Bildstabi« setzen.

Objektive

Abbildung 1.8 ▼

Von so viel Auswahl wie hier für Nikon-DSLRs können Camcorder-Besitzer leider nur träumen.


Während Profi-Camcorder, ähnlich wie Spiegelreflex-Fotokameras, zumeist die Möglichkeit bieten, mit verschiedenen Objektiven zu arbeiten, sind die meisten Camcorder mit festen Objektiven ausgestattet. Wechseln lässt sich hier also nichts.



© Nikon

Warum Grün?

Der Grünkanal interpretiert besonders gut unterschiedliche Helligkeitsinformationen. Deswegen eignet er sich gut für Night-Modes (Nachtaufnahme-Modi). Die Aufnahmen sehen dann jedoch mitunter aus, als schaue man durch ein Nachtsichtgerät. Farbenvielfalt ist da Fehlanzeige.

Beim Objektiv ist vor allem die Lichtstärke entscheidend. Je mehr Licht nämlich durch das Objektiv eindringen kann, desto besser ist i. d. R. die Bildqualität. Die vielfach vollmundig angepriesenen Lux-Zahlen hingegen sagen lediglich etwas darüber aus, wie viel Licht vorhanden sein muss, um im Video später noch etwas erkennen zu können. Je geringer die Zahl, desto besser soll die Leistung sein. Dass das ausgemachter Unsinn ist, weiß der unvorbereitete Konsument indes nicht. Ihm reicht es, wenn sein Hightech-Camcorder 0 Lux drauf hat. Das heißt in der Theorie: Er kann fast ohne Lichtquelle filmen. Nur bedeutet das in der Praxis keinesfalls, dass er dabei auch ein qualitativ hochwertiges Resultat erwarten kann. Die meisten Camcorder setzen nämlich in solchen Momenten voll auf den Grünkanal , um noch irgendetwas zu visualisieren.

Wichtig könnte hingegen sein, dass Ihr neues Objektiv mit einem *Zoomring* oder *Multifunktionsring* ausgestattet ist. Ist das nicht der Fall, muss das Zoomen zumeist über eine *Wippe* (Kombischalter mit Links-/Rechts-Funktion) realisiert werden. Diese Schalter sind zwar praktisch und sorgen für einen insgesamt gleichmäßigen Zoom, bergen aber Gefahren in sich. Zum einen lässt sich damit die Zoomgeschwindigkeit nicht frei wählen. Zoomen mittels Objektivring hingegen kann langsamer, schneller und am Anfang des Zooms beschleunigend sowie am Ende abbremmend erfolgen. Zum anderen verursacht ein manuell zu bedienender Objektivring in der Regel keine Geräusche. Von einer Wippe, die letztendlich einen kleinen Motor in Bewegung setzt, kann man das (besonders in der unteren Preisklasse) nicht unbedingt erwarten. Die Motorgeräusche gelangen nicht selten mit auf die Audiospuren, wodurch so mancher Originalton am Ende unbrauchbar wird. Bei Multifunktionsringen lässt sich die Eigenschaft des Rings sogar verändern. Man kann damit nicht nur zoomen, sondern zum Beispiel auch manuell scharfstellen – unter Umständen eine lohnende Sache.



© André Karwath aka

▲ **Abbildung 1.9**
Eine voll geöffnete Blende
(hier: Fotokamera)



Bildsensoren

Die verbauten Bildsensoren sind das Herzstück Ihres Camcorders. Hier wird nämlich das Licht, welches durch das Objektiv einfällt, in Bildinformationen umgewandelt. Dabei gilt zunächst einmal: Je größer, desto besser.

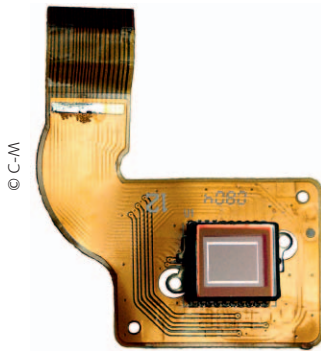
◀ **Abbildung 1.10**
Der Objektivring lässt sich
sehr intuitiv bedienen.



▲ **Abbildung 1.11**
Das Zoomen mit Hilfe der
Wippe ist oft unhandlich.

Sensorgröße

Bei der Größenangabe eines Sensors wird, wie auch bei TVs, die Diagonale angegeben. Dabei entspricht 1/6 Zoll einer Diagonale von etwa 4,2 Millimetern.



▲ **Abbildung 1.12**
Bildsensor mit Leiterplatte

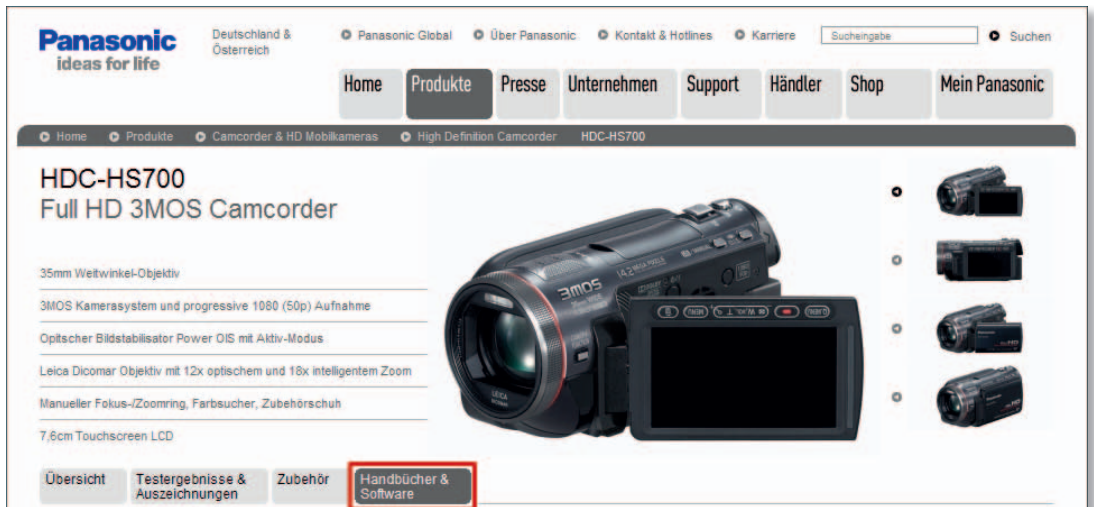
Wenn Sie Glück haben, wird die Größe der Sensoren in *Inch* angegeben (Inch = *Zoll* / 1 Zoll entspricht 2,54 cm). 1/2 Zoll oder 2/3 Zoll sind für Videokameras schon professionell. Wenn Sie hingegen mit 1/6 Zoll vorliebnehmen, muss in der Regel auch der Qualitätsanspruch heruntergeschraubt werden ■■.

Seit einiger Zeit trifft man aber oft auf eine andere Größenangabe, nämlich die Megapixel. Wenn es also heißt, dass ein Camcorder beispielsweise mit einem 5 Megapixel großen Sensor aufwartet, hört sich das nach viel an – ist es aber leider nicht. (Zumal damit meist nur die Foto-Funktion gemeint ist.)

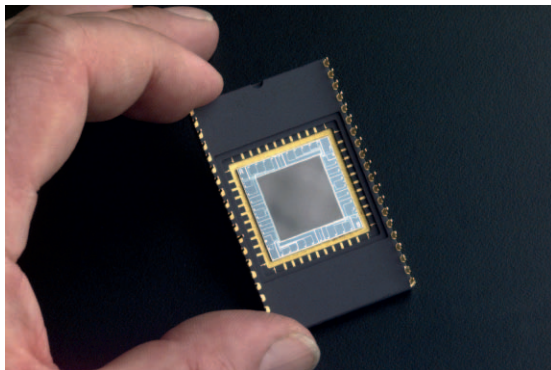
Um realistisch einschätzen zu können, ob die Größe des Kamekachips etwas taugt, spielt die *Auflösung* eine wichtige Rolle. Es ist nämlich zu klären, wie viele Daten auf dem Chip untergebracht werden können – oder müssen. Ein SD-Camcorder hat eine wesentlich geringere Auflösung als ein Full HD-Aufnahmegerät. SD bedeutet »Standard Definition« und beschreibt (in der PAL-Norm, siehe Kapitel 12, »Fachkunde«, Abschnitt »PAL und NTSC« auf Seite 394) eine rechteckige Bildfläche von 720 × 576 einzelnen Punkten, also rund 415.000 Punkten. Haben Sie es hingegen mit Full HD (HD = High Definition) zu tun, so ergeben sich 1.920 × 1.080 Bildpunkte, also etwas über zwei Millionen. Beiden Formaten steht jedoch nur die Sensorfläche zur Verfügung. Das bedeutet: Im eigentlich besseren, weil hochauflösenden Videoformat Full HD müssen auf derselben Fläche weit mehr einzelne Informationen (also Bildpunkte) verarbeitet werden als bei SD. Das ist übrigens auch der Grund, warum Profi-Kameras im Vergleich zu Consumer-Geräten weitaus größere Bildchips verwenden als ihre Consumer-Kollegen und dennoch mit geringeren Bildauflösungen aufwarten. Ein Extremvergleich: Ein Einsteiger-Camcorder für einige hundert Euro kommt mit einem rund 3,5 Megapixel großen Sensor daher, während sich eine 35.000 Euro teure High-End-Kamera, mit der man Kino-Produktionen dreht, mit etwas über zwei Megapixeln begnügt.

Und noch etwas ist wichtig: Finden Sie heraus, wie viele Pixel der Bildsensor »effektiv« kann. Denn manche nehmen in einem kleineren Bildformat auf und interpolieren das Ergebnis dann auf Full HD hoch – rechnen das Bild also groß. Wie sich das beim gewünschten Kaufobjekt verhält, erfahren Sie freilich nicht im Prospekt. Hierzu müssen Sie in die technischen Daten der Betriebs-

anleitung schauen. Aber die sind heutzutage über die Herstellerseiten im Internet leicht einsehbar.



Und noch zwei Informationen sind im Zusammenhang mit dem Bildsensor unerlässlich: zum einen die Anzahl, zum anderen die Beschaffenheit der Sensoren. Hier muss zunächst der Vergleich zwischen CMOS und CCD gemacht werden. *CMOS-Sensoren* sind preiswerter in der Herstellung als *CCD-Sensoren* und begnügen sich mit weniger Strom. Der Umstand des geringeren Preises wird aber in der Regel mit einem Verlust an Bildqualität erkaufte. Nun sollen CMOS-Chips nicht schlechtgemacht werden. Im Gegenteil. In den letzten Jahren sind diese immer leistungsfähiger geworden. Dennoch haben Profi-Geräte üblicherweise CCD-Sensoren integriert.



▲ Abbildung 1.13

Namhafte Hersteller (wie hier Panasonic, www.panasonic.de) lassen sich gern in die Karten schauen und bieten Handbücher zu den jeweiligen Camcordern im Internet an.

◀ Abbildung 1.14

Hier ist ein CCD-Sensor zu sehen, der in der Wissenschaft eingesetzt wird. CCD-Sensoren in Camcordern sind noch wesentlich kleiner.



▲ **Abbildung 1.15**

Wer bei MOS-Sensoren höhere Qualitätsansprüche stellt, der sollte sich für »3MOS« entscheiden.

Zu den Begrifflichkeiten: Wenn Sie CMOS lesen, wird immer nur ein einzelner Chip verbaut sein. Wünschen Sie allerdings drei statt eines Chips, dann wird Ihnen das mit »3MOS« symbolisiert. Bei verwendeter CCD-Technik nennt sich ein »Drehipper« hingegen »3CCD«, während sein 1-Chip-Kollege mit »CCD« ausgezeichnet ist. Aber wozu benötige ich drei Chips? Bei dieser Technologie wird das einfallende Licht auf drei unterschiedliche Farbsensoren aufgeteilt (Rot, Grün und Blau; siehe hierzu auch Kapitel 12, »Fachkunde«, Abschnitt 12.3, »Farben und Kanäle«, auf Seite 402). Die drei Grundfarben-Kanäle können also Geräte-intern unabhängig voneinander verarbeitet werden. Und das sorgt für erstklassige Qualität.

Display

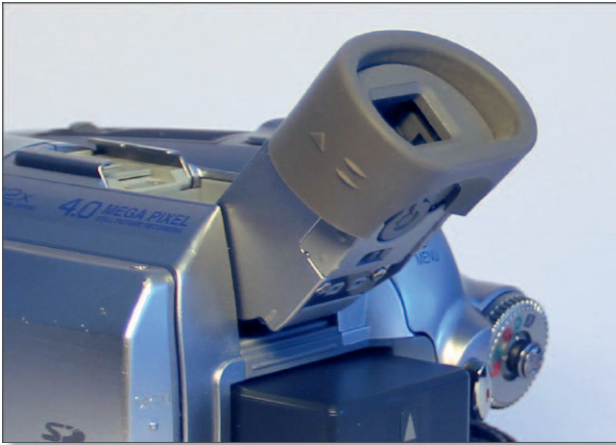
Auch beim Display kommt es auf die Auflösung an. Je mehr Bildpunkte hier zur Verfügung gestellt werden, desto besser ist normalerweise auch das Bild. Dreh- und schwenkbar sollte ein solches Display heutzutage ebenfalls sein – und vor allem lichtstark. Denken Sie immer daran: Idealerweise haben Sie beim Filmen die Sonne im Rücken. Und genau dieser Umstand stellt hohe Anforderungen an die Leuchtkraft eines Displays. Sonst sieht man bei Sonne nämlich nicht mehr allzu viel im Display und muss auf den Sucher ausweichen. Und der ist mittlerweile längst nicht mehr bei allen Kameras Standard. Ob Ihnen darüber hinaus auch die Bedienung via Display gefällt (Touchscreen), ist hingegen Geschmacksache.



Abbildung 1.16 ►

Wenn man nicht durch den Sucher schauen möchte, ist ein brillantes Display mit kräftigen Farben das A und O.

© Canon



◀ **Abbildung 1.17**

Ein ausziehbarer und zudem noch neigbarer Sucher, wie hier bei der Panasonic NV-GS500, ist heutzutage im Consumer-Bereich fast schon undenkbar. Und das ist ausgesprochen schade.

Einstelloptionen

Der schnelle »Allesfilmer« wird kaum Zeit finden, seine Kamera auf jede erdenkliche, neue Situation einzustellen und verlässt sich lieber auf Auto-Funktionen. Die arbeiten mitunter auch recht ordentlich, und der Benutzer muss sich keine Gedanken um Blendenöffnung, Weißabgleich und anderen technischen Schnickschnack machen. Allerdings besteht die Gefahr, dass eine solche Automatik auch einmal versagt – und es im Ergebnis beispielsweise zu einer Über- oder Unterbelichtung, mitunter auch zu einer Farbverfälschung kommt. Das ist der mögliche Preis für die Verwendung von Automatik-Programmen.

Der anspruchsvollere Videograf möchte manch eine Einstellung viel lieber manuell vornehmen und sollte sich darüber informieren, ob sein zukünftiges Aufnahmegerät auch dazu in der Lage ist. Was ist dazu wichtig? Nun, Blende und Verschlusszeit sollten sich ebenso manuell einstellen lassen wie der Weißabgleich sich vornehmen lassen sollte (siehe Kapitel 8, »Licht, Schatten und Farbe«, Abschnitt »Weißabgleich« ab Seite 110). Zudem sollte die Möglichkeit bestehen, die Helligkeit anzupassen. Wenn Sie eine Gegenlichtsituation haben, müssen Sie die Aufnahme vorab aufhellen können. Das vielleicht wichtigste Kriterium ist jedoch der Fokus. Verzichten Sie bitte niemals auf die Möglichkeit, manuell scharfstellen zu können! Zwar besitzt fast jeder Camcorder einen Autofokus, doch gibt es Aufnahmesituationen, in denen er einfach nicht funktionieren »kann«: Stellen Sie sich vor, Sie wollen einem

Objekt nachschwenken, welches sich hinter einem Zaun befindet. Oder die Kamera steht starr, während sich diverse Objekte durchs Bild schieben (z.B. Fußgänger oder Fahrzeuge). Dann wird die Automatik ständig versuchen, die Schärfe nachzustellen.

Zusätzlich ist die Frage zu klären, wie die manuelle Scharfstellung zu erfolgen hat. Low-Budget-Kameras haben meist gar keinen Einstellring, über den man scharfstellen könnte. Und wer einmal versucht hat, mittels Mini-Joystick auf der Rückseite des Geräts präzise scharfzustellen, der wird von diesem Unterfangen wohl nicht allzu euphorisch berichten.

Anschlüsse



▲ **Abbildung 1.18**

Wer eine Kabelfernbedienung hat, kann die Kamera auch bedienen, wenn er hinter ihr steht.

Im Zuge strammer Kalkulationen der Gerätehersteller fliegen wenig nachgefragte Ausstattungsmerkmale bei der Entwicklung neuer Geräte gnadenlos hinaus. So verfügt beispielsweise kaum noch eine Consumer-Kamera im unteren und mittleren Preissegment über die Möglichkeit, eine Kabelfernbedienung anzuschließen. »Wozu auch?«, mag man sich fragen. Immerhin ist doch fast immer eine Infrarot-Fernbedienung dabei. Stimmt schon. Nur müssen Sie bedenken, dass der Infrarot-Empfänger zumeist an der Vorderseite der Kamera angebracht ist. Sie müssen sich also zur Bedienung der Kamera vor dem Gerät (oder zumindest seitlich) positionieren. Bei Verwendung der Kabel-Fernbedienung können Sie hinter der Kamera bleiben. Vorteilhaft ist die Kabel-Fernbedienung außerdem, wenn Sie natürliche Stative nutzen (z.B. einen Felsvorsprung). Dann lässt sich die Kamera darauf ablegen und die Aufnahme anschließend starten, ohne das Gerät erneut berühren zu müssen. Würden Sie die Aufnahme hingegen mittels Aufnahmeknopf am Gerät starten, wäre ein Verwackler die unausweichliche Folge.

Für unerlässlich halte ich auch die Möglichkeit, ein externes Mikrofon oder eine künstliche Lichtquelle (Videoleuchte) anschließen zu können. Dazu wird ein Zubehörschuh benötigt. Und der ist leider längst nicht mehr Standard.



◀ **Abbildung 1.19**

Bei diesem Model verbirgt sich der Zubehörschuh unter einer Abdeckung. Egal – Hauptsache, er ist vorhanden.

Achten Sie auch darauf, dass die Ausgänge zu Ihrem sonstigen Equipment passen. Standard sind heute USB und HDMI. Wenn Sie die Filme auf den Rechner übertragen wollen, achten Sie darauf, dass der PC auch mit einem HDMI-Eingang (»HDMI In«) versehen ist. Das bloße Vorhandensein einer HDMI-Steckdose am PC reicht im Allgemeinen nicht aus, da diese möglicherweise nur als Ausgang fungiert.

Filtergewinde

Vielen Camcordern im unteren und mittleren Preissegment fehlt ein Filtergewinde vorne am Objektiv. Das ist eine Rationalisierungsmaßnahme, die der umsichtige Filmer nicht hinnehmen sollte. Bei grellem Sonnenlicht beispielsweise kann die Verwendung eines Graufilters wahre Wunder bewirken. Und selbst ein Schutzglas, das Schmutz von der sensiblen Optik fernhält, lässt sich ohne Filtergewinde nicht anbringen.



▲ **Abbildung 1.20**

Wenn die HDMI-Buchse am PC nicht als Eingang fungiert, eignet sie sich auch nicht zur Übertragung.



Abbildung 1.21 ►

Ganz vorne befindet sich das Filtergewinde (sofern Ihre Kamera diesen heutigen »Luxus« überhaupt noch bietet).

Akkus

▼ Abbildung 1.22

Es ist grundsätzlich empfehlenswert, mehrere Akkus im Gepäck zu haben.



Bei den Energiezellen nutzt eine vollmundige Info à la »bis zu 4 Stunden Akku-Laufzeit« herzlich wenig. Gehen Sie gemäß realistischer Betrachtungsweise einmal von 30 bis 40% der angegebenen Laufzeit aus. Gerade beim Videofilmen gehört ein Ersatz-Akku (oder besser sogar zwei) unbedingt in die Kameratasche.

Informieren Sie sich rechtzeitig, wie hoch der Preis für den benötigten Zweit-Energieblock ist. Manche Akkus kosten auch für Einsteiger-Kameras 80 Euro und mehr. Hier wäre zu prüfen, ob es für Ihren Camcorder vielleicht auch günstigere Akkus anderer Hersteller gibt. Dabei ist jedoch Vorsicht geboten, denn nicht alle Akkus taugen etwas, manche sind sogar gefährlich. Achten Sie auf Herkunft und Prüfzeichen!

1.3 Aufnahme- und Speicherformate

Nicht nur beim Zweit-Akku, sondern auch schon beim Camcorder-Kauf sollten Sie immer dann hellhörig werden, wenn man Sie mit diesen lustigen »bis zu«-Angaben zum Kauf bewegen möchte. Ein Camcorder-Hersteller bewirbt sein Aufnahmegerät gerne mal vollmundig mit dem Slogan »bis zu 12 Stunden Aufnahmezeit« und lockt den Konsumenten damit auf eine falsche Fährte. Denn die lange Aufnahmezeit muss dieser sich später durch Verringe-

rung der Bildqualität erkaufen. Bis zu 12 Stunden heißt nämlich: 12 Stunden in der schlechtesten, zur Verfügung stehenden Qualität. Wollen Sie das? Ich kann es mir kaum vorstellen. Des Weiteren ist ein solcher Wert allenfalls dann interessant, wenn Sie es mit einem Festplatten-Camcorder zu tun haben. Beim SD-Camcorder (Datenträger sind hier separat erhältliche Speicherkarten) hängt die maximale Aufnahmezeit ohnehin von der Größe der SD-Karte ab. Also vergessen Sie »bis zu«. Finden Sie stattdessen heraus, welches Speicherformat am besten zu Ihnen passt ■■.

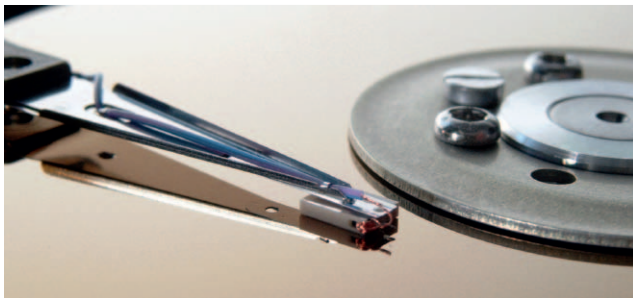
Festplatten

Festplatten- oder HDD-Camcorder sind bei Einsteigern hoch im Kurs. Das Speichermedium ist fest in die Kamera integriert und man muss keine separaten Datenträger (wie z. B. SD-Karten) kaufen. Festplatten sind zudem schnell und unkompliziert zu bedienen. Die spätere Datenübertragung zum PC oder Mac gelingt in der Regel ebenfalls reibungslos. In Sachen Speicherkapazität sollten Sie allerdings auch berücksichtigen, dass die Festplatte irgendwann voll ist und Sie dann ohnehin auf ein weiteres Speichermedium ausweichen oder die Daten übertragen müssen, um wieder Platz freizugeben.

Als Vielfilmer sollte die verbaute Festplatte groß genug sein, um mit Ihren Anforderungen mitzuhalten. Mittlerweile gibt es auch Geräte, die neben Festplatten weitere Speichermedien zulassen (z. B. SD-Karten). Ein Problem bei Festplatten-Camcordern ergibt sich aber häufig aufgrund vorhandener Laufwerksgeräusche. Diese können mit auf die Tonspuren gelangen und den Originalton beeinträchtigen. Bei Verwendung von SD-Karten besteht das Problem hingegen nicht.

Speicherplatzbedarf

Wie viel Platz ein Film benötigt, kann nicht pauschal gesagt werden. Achten Sie auf die im Display angezeigte Restlaufzeit. Diese orientiert sich stets an dem verwendeten Speichermedium – egal ob Sie mit Bändern, Karten oder Festplatten arbeiten. Die verbreitete Annahme, dass qualitativ hochwertigeres Filmmaterial auch mehr Speicherplatz benötige, stimmt übrigens nicht: Auf den Computer übertragenes Material von einem DV-Camcorder beansprucht für das reine Speichern des Films rund 220 MB pro Minute. Full HD-Material (z. B. AVCHD im Qualitätsmodus HG1920) kommt hingegen mit rund 100 MB pro Minute aus, obwohl die Bildfläche fast viermal so groß ist wie bei DV.



© Leszek Schlüter

◀ Abbildung 1.23

Festplatten glänzen vor allem durch ihre Schnelligkeit und sind zudem in der Lage, auch große Dateimengen aufzunehmen.

Flash-Speicher

Hierbei handelt es sich um integrierte Speicher-Chips. Im Gegensatz zu Festplatten haben sie den Vorteil, dass sie weniger Energie benötigen, wodurch sich längere Akku-Laufzeiten ergeben. Darüber hinaus kommt es nicht wie bei Festplatten zu Laufwerkgeräuschen. Doch haben Flash-Speicher einen markanten Nachteil: Sie sind nicht so zuverlässig wie andere Speichermedien und nutzen sich mit der Zeit ab. Das geschieht freilich nicht von heute auf morgen. Sicherlich lässt sich auch mit Flash-Speichern sehr lange problemlos arbeiten, doch durch die Abnutzung der Oberflächen schleichen sich irgendwann Fehler ein.

Abbildung 1.24 ►

Flash-Speicher erobern auch auf dem Video-Sektor den Markt als preisgünstiges Speichermedium.



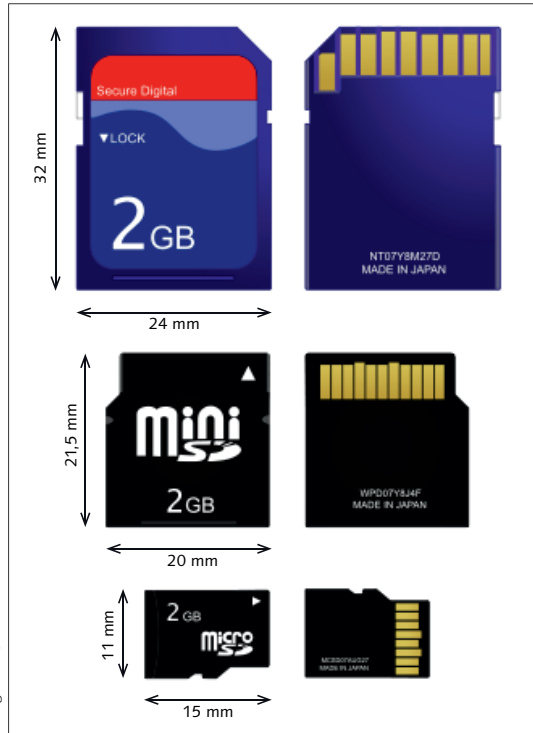
SD-Karten

SD-Karten sind kleine Speicherchips, die separat in den Camcorder eingesteckt werden. Sie sind mittlerweile recht preiswert und können beliebig ausgetauscht werden, wodurch die Aufnahmezeit theoretisch unendlich verlängert wird. Wenn Sie von SDHC oder SDXC hören, handelt es sich prinzipiell um das gleiche Medium, wenngleich diese Chips Weiterentwicklungen der Standard-SD sind.

Die Geschwindigkeiten werden meist in MB/s (Megabyte pro Sekunde) angegeben. Nun reichen selbst Speicherkarten mit einer Geschwindigkeit von 10 MB/s und weniger locker aus, um Aufnahmen im populären Format AVCHD zu machen, doch werden die Übertragungszeiten auf den Rechner bei langsamen Karten ebenfalls erhöht. Besser (wenn auch nicht zwingend erforderlich) sind daher Karten mit 20 MB/s.

Die Vorteile der guten Austauschbarkeit von SD-Karten sind bereits erwähnt worden. Zudem sind sie klein, leicht und können daher auch in größeren Mengen mitgeführt werden. Leider sind sie (ähnlich wie Flash-Speicher) nicht das sicherste Medium. Ich

selbst filme indes jetzt seit vielen Jahren mit SD-Karten und habe erst ein einziges Mal erlebt, dass die Daten nach einem Kamera-einsatz nicht mehr zu lesen gewesen sind. Damit ergibt sich bis dato eine Zuverlässigkeitsrate von weit über 99 %. Aber glauben Sie mir – dieser eine Verlust tut heute noch weh.



◀ **Abbildung 1.25**

SD-Karten mit den üblichen Abmessungen (oben), sowie als Mini-SD (Mitte) und Mikro-SD

Nachteile des DVD-Camcorders

Der größte Nachteil von DVD-Camcordern ist sicher die relativ geringe Bildqualität. Der Grund: Die Daten müssen stark komprimiert werden, damit möglichst viel Material auf die DVD passt. Durch die starke Kompression ist das verwendete Filmmaterial jedoch nicht gerade zur Nachbearbeitung geeignet. Und nicht zu vergessen: Es gibt viele unterschiedliche Datenträger-Formate (z. B. +R, -R, +RW, -RW, -RAM). Ob das im Camcorder verwendete Format auch vom DVD-Player am TV akzeptiert wird, ist auch heutzutage noch nicht generell vorauszusetzen.

DVD-Camcorder

DVD-Camcorder gibt es immer noch, aber sie konnten sich nicht wirklich am Markt etablieren . Und das aus gutem Grund. Daran ändert auch der Vorteil nichts, dass sich Filme ohne Nachbearbeitung direkt am heimischen DVD-Player ansehen lassen. Letzteres setzt ohnehin voraus, dass der zum Einsatz kommende Stand-alone-Player fähig ist, die kleineren 8 cm-DVDs abzuspielen. Alternativ müssen Sie den Camcorder mit dem TV verbinden und als Laufwerk benutzen. Auf die kleineren Scheiben passen außerdem nur ca. 20–30 Minuten Film. Darüber hinaus muss der Filmer auf wiederbeschreibbare DVD-RWs zurückgreifen, sofern

er den Rohling mehrfach beschreiben möchte – keine besonders preisgünstige Alternative also. Und dank der bereits vorgetragenen Geschichte von Knud wissen Sie auch, dass die Nachbearbeitung der Filme aufgrund des ungünstigen Dateiformats nicht unproblematisch ist. Wer anspruchsvoll filmen und nachbearbeiten möchte, wird an DVD-Camcordern also keine Freude haben.



© diskdepot.co.uk

Abbildung 1.26 ►

Die Mini-DVD (rechts) ist kleiner als eine handelsübliche 4,7 GB-DVD. Das Wiedergabegerät muss in der Lage sein, die kleinen Datenträger abspielen zu können.

Aufnahme auf Band

Das gute alte Band (z.B. Mini-DV) ist bestimmt das sicherste und zuverlässigste Speichermedium. Damit habe ich auch nach mehr als zwei Jahrzehnten noch nie Schiffbruch erlitten. Allerdings haben auch Band-Camcorder Nachteile. So ist man hier auf größere Gehäuse angewiesen, damit die benötigte Mechanik Platz findet. Und diese wiederum reagiert sensibel auf Erschütterungen. Auch bei der Übertragung auf den Rechner ergeben sich Nachteile. So muss das Band bei jener komplett abgespielt werden. Eine Stunde Film bedeutet damit auch eine Stunde reine Übertragungszeit – zuzüglich Rüstzeit. Unzeitgemäß wird es spätestens dann, wenn Sie eine bestimmte Szene auf dem Band suchen müssen. Bei Festplatten und Karten geht das hingegen ruck, zuck. Leider ist das Band eine vom Aussterben bedrohte Rasse.

▼ Abbildung 1.27

Mini-DV war lange Zeit überaus beliebt. Heute ist dieses Speichermedium nicht mehr »up to date«.



HD oder SD?

Die letzte große Frage besteht darin, das geeignete Aufnahmeformat zu finden. Bei realistischer Betrachtungsweise müssen Sie heutzutage nur noch zwischen SD und HD unterscheiden. Wie Sie ja bereits in Erfahrung gebracht haben, besteht SD im PAL-Modus aus 720×576 Bildpunkten. Full HD bringt es auf 1.920×1.080 , ist also um ein Vielfaches höher auflösend. Dennoch wird ein hochwertiger SD-Camcorder qualitativ bessere Bilder herstellen als ein minderwertiger HD-Camcorder.



◀ **Abbildung 1.28**

Die Größenunterschiede zwischen SD und Full HD sind beträchtlich.

Darüber hinaus ist Full HD nicht immer das, was draufsteht. Endverbraucher-Kameras, die Full HD anbieten, rechnen das oft geringer aufgelöste Bild einfach hoch, um an die erwähnte Abmessung zu gelangen (Interpolation). Um herauszufinden, ob das bei Ihrem Wunschgerät auch so ist, hilft nur ein Blick in die technischen Daten. Ein Grund, der für SD sprechen könnte, wäre noch folgender: Sie wollen Ihre Videos nachbearbeiten, haben aber einen nicht allzu leistungsfähigen PC. Der wäre mit AVCHD überfordert. Wenn Sie »up to date« sein wollen, kommen Sie um HD (gemeint ist allen voran das populäre AVCHD) nicht herum.


Allerdings bleibt auch hier zu bedenken: AVCHD lässt sich zwar an einem schnellen Rechner mittlerweile flüssig nachbearbeiten; wenn Sie den fertigen Film jedoch am heimischen TV ansehen wollen, sollte dieser ebenfalls HD-tauglich sein (damit Sie auch in den Genuss von HD kommen) – und Sie benötigen einen Blu-ray-Player. (Und Ihr PC muss natürlich Blu-rays brennen können.) Herkömmliche DVD-Player im Wohnzimmer schaffen die enor-

AVCHD

AVCHD ist eine Abkürzung für »Advanced Video Codec High Definition«. Dabei handelt es sich um ein bandloses Aufnahmeformat, das vorwiegend für Einsteiger und Fortgeschrittene (Advanced) entwickelt wurde, die das Bedürfnis haben, in High Definition zu filmen. Profis bevorzugen eher die HD-Formate XDCAM HD (Sony) oder DVCPROHD (Panasonic).

HD-Player

Fertige Filme, die aus AVCHD-Material bestehen, dürfen grundsätzlich auch auf DVDs verewigt werden. Jedoch müssen Sie ein schnelleres Abspielgerät benutzen als einen normalen DVD-Player. HD-Player schaffen die hohen Datenraten, haben aber schon den Rückzug vom Markt angetreten. Sie mussten sich dem Blu-ray-Format geschlagen geben.

men Datenraten nicht, die mit der Präsentation eines HD-Films verbunden sind . Einzige Alternative: Sie übertragen den fertigen geschnittenen Film zurück auf die Kamera und verbinden diese anschließend mit dem TV. Die Tatsache, dass der Camcorder in diesem Fall auch Video-Eingänge haben muss, reduziert die infrage kommenden Camcorder noch einmal drastisch, denn die meisten glänzen lediglich mit Ausgängen. Außerdem sind Sie zum Abspielen stets auf den Camcorder angewiesen.

HDV und 3D

Es existieren freilich noch weitere Aufnahmeformate. Erwähnenswert wäre da beispielsweise das bandgestützte HDV. Hier wird allgemein etwas geringer aufgelöst (oft 1.440×1.080 Bildpixel). Aufgrund seiner guten Weiterverarbeitungsmöglichkeiten hat dieses Format damals Einzug in den Profi-Bereich gehalten.

Und auch der neueste Schrei, nämlich 3D, darf in dieser Riege nicht fehlen. Dabei sorgt eine Vorsatzlinse dafür, dass zwei Filmtteile zeitgleich nebeneinander aufgenommen werden – einer für das linke, ein anderer für das rechte Auge. Mit Hilfe eines 3D-tauglichen TV-Geräts sowie einer 3D-Brille kann der Zuschauer das fertige Video dann räumlich erfassen. Nur: Wo stehen HDV und 3D heute? Letzteres steckt noch in den Kinderschuhen, ersteres stirbt langsam aus.



Abbildung 1.29 ►

3D-Camcorder, wie hier von SONY, sind auf dem Vormarsch.

© SONY

Fazit

Heutzutage gibt es wenige Alternativen. SD ist sicherlich für den Filmer ausreichend, der ohne viel Schnickschnack Videos erzeugen möchte und seine Aufnahmen ohnehin später nicht auf einem Full HD-TV ansehen will. Allen anderen ist HD zu empfehlen. AVCHD ist für bandlose Systeme entwickelt worden und spricht vor allem Einsteiger und Prosumer an. Wenn es Sie ins Profilager zieht, werden Sie statt auf AVCHD lieber auf Formate wie DVCPRO oder XDCAM setzen. Wie viel Geld der Camcorder letztendlich kosten darf, muss jeder für sich entscheiden. Die Ansprüche sind ja ebenso verschieden wie die möglichen Einsatzgebiete.

1.4 Für die Kompletttausrüstung – weiteres Zubehör

Ein Camcorder, zwei Wechsel-Akkus und ausreichend viele Speichermedien machen noch kein vollständiges Equipment aus. Der Traveller, der vor allem viel Material mit möglichst wenig Aufwand einfangen möchte, legt sich vorab allenfalls noch eine Tasche zu. Aber der anspruchsvolle Videofilmer mit ausgeprägtem Qualitätsbewusstsein wird mehr verlangen. Ein Stativ beispielsweise ist in vielen Situationen unverzichtbar.

Stative

Stative sind mehr oder weniger solide Dreibeine, die dem Camcorder Halt geben. Die Aufnahmen wirken ruhig und sind unter normalen Gegebenheiten verwacklungsfrei. Selbst das Schwenken und Zoomen gelingt auf einem Stativ ausgesprochen ruhig. Der Nachteil ist freilich, dass man gleich mal ein paar Kilo mehr im Gepäck hat und die Stative auch eingeklappt oft noch sperrig und störend sind. Der ambitionierte Videofilmer wird dies gern in Kauf nehmen und sich spätestens dann bestätigt fühlen, wenn er die Aufnahmen zu Hause sieht. Aber leider ist Stativ nicht gleich Stativ. Die Spanne geht von rund 20 Euro bis hin zu mehreren tausend. Selbst die preiswerten können nützlich sein, wenn Sie Kamera und Stativ lediglich positionieren, den Auslöser drücken (am besten den Fernauslöser) und ohne Schwenk und Zoom fil-

▼ **Abbildung 1.30**

Gute Kameras sollten auch auf soliden Füßen stehen.



Stative testen

Achten Sie beim Schwenk (Bewegung links – rechts) und Tilt (auf – ab) darauf, dass sich das Gelenk flüssig und ohne Hakeln bewegen lässt. Preiswerte Stative verraten sich besonders bei sehr langsamen Bewegungen und fangen an zu hakeln. Auch der Start sowie das Ende einer Bewegung sollten leichtgängig zu bewerkstelligen sein.

men. Mehr dürfen Sie allerdings mit diesen Stativen nicht machen, denn das sensible Schwenken beispielsweise gestaltet sich hier oft als ausgesprochen hakelig. Das Ergebnis sieht dann schlimmer aus, als wenn Sie aus der Hand gefilmt hätten.

Hochwertigere Stative warten mit einem sogenannten *Fluid-Kopf* auf. Hier sorgt in der Regel eine Ölschicht in den Gelenken für ruckelfreie Bewegungen. Teurere Stative haben einstellbare End-Anschläge, welche beispielsweise einen Schwenk am Ende sanft abbremsen können. Das Ergebnis sieht dann auch entsprechend professionell aus. Wenn Sie ein Stativ kaufen, probieren Sie es aus. Ein bemühter Händler wird Ihnen gestatten, Ihre eigene Kamera zu montieren, damit Sie ein paar Bewegungen ausprobieren können . Insgesamt ist nämlich auch wichtig, dass Stativ und Camcorder vom Gewicht her zueinanderpassen. Ein klobiger Camcorder auf einem labilen Stativ – das wird nichts. (Was beim Filmen vom Stativ aus zu beachten ist, erfahren Sie in Kapitel 5, »Zoom, Schwenk & Co.«, im Abschnitt »Von Stativ aufnehmen« ab Seite 164).


Abbildung 1.31 ►

Profi-Steadys sind oft sogar mit einem separaten Monitor ausgestattet, der sich unten am Gewicht befindet.



Für den Kameramann, der sich während der Aufnahme bewegen muss (Mitgehen), gibt es sogenannte *Steadys* oder Schwebestative. Diese gleichen Bewegungsunebenheiten aus und halten die Kamera in der Balance. Die Preisspanne ist auch hier enorm – und bei Steadys ist es noch wichtiger, dass Stativ und Camcorder zusammenpassen, als beim Dreibeinstativ. Unter www.abc-products.de, www.rovotech.com und www.steadicam.com finden Sie weiterführende Infos zu Schwebestativen.

Mikrofone

Jeder Standard-Camcorder trägt auch eine Mikrofoneinheit in sich. Aktuelle Geräte im mittleren und gehobenen Preissegment glänzen größtenteils sogar mit Dolby-Surround-Sound. Diese erfüllen bevorstehende Standard-Anforderungen gut und geben auch den Raumklang ganz ordentlich wieder. Zudem lässt sich die Wirkungsweise der Mikrofoneinheit im Menü des Camcorders verändern – zumindest sollte diese Option vorhanden sein. Dennoch sind den integrierten Mikros Grenzen gesetzt. So darf man (zumindest bei preiswerten Geräten) keine Höchstleistungen beim Windcut  erwarten.



Windcut

Diese manuell zuschaltbare Funktion soll bewirken, dass Geräusche, die beim Auftreffen des Windes auf das Mikrofon auftreten, reduziert werden. Die Folge ist aber nicht selten ein veränderter (weil abgedämpfter) Originalton. Und ganz eliminieren lassen sich die Windgeräusche häufig nicht.

◀ Abbildung 1.32

Auch Zubehör zum Zubehör ist erhältlich: »Deadcat« heißt der Windschutz für dieses externe Camcorder-Mikrofon.

Andere Aufnahmesituationen erfordern auch andere Einstellungen. Wenn Sie sich beispielsweise nur auf den vor Ihnen befindlichen Ton konzentrieren wollen, während das hinter Ihnen befindliche Geräusch eher stören würde (z.B. Springbrunnen vorne, Autoverkehr hinter Ihnen), bringt Sie Dolby-Surround zunächst

einmal nicht wirklich weiter. Hier könnte ein Mikrofon mit Richtcharakteristik sinnvoll sein (es sei denn, das interne Mikro lässt sich derart einstellen und fördert auch ansprechende Resultate zutage). Schwieriger wird es bei Interviews oder Live-Kommentaren. Hier ist es sinnvoll, der Kommentatorin oder dem Kommentator ein Mikro in die Hand zu geben. Dazu ist der separate Audioeingang am Camcorder unerlässlich. Ebenso können die Sprecher mit *Funkmikros* (*Lavalier*) ausgestattet werden. Das Mikrofon selbst wird dabei an die Kleidung geclipt und der Ton an einen Sender weitergeleitet (dieser wird versteckt in der Hosentasche oder am Gürtel getragen). Von dort aus geht es an einen an der Kamera befindlichen Empfänger. Das ist eine saubere Sache, da die Mikrofone im Bild kaum auffallen.

Viele Videofilmer setzen auf zusätzliche Aufnahmegeräte, die zunächst einmal überhaupt keine Verbindung mit der Kamera eingehen. Diese eignen sich besonders zum Einfangen von Umgebungsgeräuschen (z.B. Vogelgezwitscher, das Plätschern eines Baches usw.) und bringen exzellente Resultate hervor. Die Schwierigkeit: Ton und Video müssen anschließend am PC in Verbindung gebracht bzw. bei Sound, der zeitlich zum Video passen muss, miteinander synchronisiert werden.

Licht und Reflektoren

Beim Thema Licht ist oft unterschiedliches Equipment erforderlich, je nachdem, ob Sie in geschlossenen Räumen oder draußen filmen. Gut, draußen reicht dem Hobby-Filmer meist das Sonnenlicht, doch auch für ihn kann es sinnvoll sein, künstliche Lichtquellen oder Reflektoren einzusetzen – spätestens, wenn Gesichter ins Spiel kommen. Wenn die Sonne hoch steht, werden Gesichter schnell zu dunkel, und die Nase wirft zum Teil markante Schatten.

In solchen Fällen bieten sich Hilfslichter oder Reflektoren an. Reflektoren sind Platten mit unterschiedlichen Beschichtungen, die so angeordnet werden, dass das Sonnenlicht umgeleitet werden kann. So wird das Gesicht des Protagonisten ohne großen Aufwand erhellt. Dazu reicht im Allgemeinen eine weiße Oberfläche – und natürlich eine Hilfskraft, die den Reflektor in die richtige Richtung lenkt. Wer warme Lichttöne bevorzugt, kann auch goldbeschichtete Reflektoren benutzen, während kühlere Farben

mit silberner Oberfläche erreicht werden. Wer im Zweifelsfall alle Oberflächen zur Hand haben will, der greift auf Reflektoren-Sets zurück. Weitere Hinweise zum Umgang mit Reflektoren finden Sie im Abschnitt »Tageslicht lenken« ab Seite 225.



◀ **Abbildung 1.33**

Filmen bei hoch stehender Sonne ist problematisch. Es bilden sich Reflexionen (hier: auf der Nase) sowie kräftige, dunkle Schatten.

Für viele Aufnahmesituationen eignet sich auch ein Hilfslicht (Führungslicht), das direkt auf den Zubehörschuh der Kamera gesetzt wird und den Strom von der Camcorder-Batterie bezieht. In den Siebziger- und Achtzigerjahren des letzten Jahrhunderts waren solche Videoleuchten mit im Karton. Doch diese Zeiten sind endgültig vorbei. Kameraluchten sind heute Zusatzausstattung. Die Preise sind ebenso unterschiedlich wie die Qualität, aber für rund 100 Euro gibt es schon ganz passable Geräte. Die sogenannten *Panels* – das sind ringförmige, quadratische oder rechteckige Platten (meist mit LEDs bestückt) – werden zumeist über eine eigene Stromquelle versorgt (z. B. AA-Batterien) und können bei entsprechender Ausstattung auch auf ein Stativ geschraubt werden.



© Rudolf Ammann

Abbildung 1.34 ►

Licht kann nie genug vorhanden sein.

Zuletzt wären dann noch Leuchten-Sets zu erwähnen. Wie der Name schon sagt, bestehen diese aus mehreren Lichtquellen, was es möglich macht, mit dem Licht durch Drehung und Positionierung der Lampen zu »modellieren«. Da diese gewöhnlich auf Wechselspannung angewiesen sind, eignen sie sich jedoch eher für Innenaufnahmen oder für Produktionen unweit des Hauses. Wenn die Gehäuse dann auch noch mit beweglichen Lichtklappen ausgestattet sind, steht dem Spiel aus Licht und Schatten nichts mehr im Wege. Ein wesentlicher Faktor bleibt aber bei künstlicher Beleuchtung unbedingt zu berücksichtigen: Sie drehen einen Film, also müssen Sie in der Regel auch Ton aufnehmen. Deshalb ist es bei der Beleuchtung besonders wichtig, dass keine lauten Kühlgebläse zum Einsatz kommen. In der Fotografie kann man das vernachlässigen, beim Video nicht.



Das Einmaleins der Bildgestaltung

Das sollten Sie wissen, bevor Sie die ersten Filme »drehen«

- ▶ Welche geometrischen Grundformen werden in der Bildgestaltung verwendet?
- ▶ Welche Wirkung haben Fluchtpunkte?
- ▶ Wie können Objekte im Bild angeordnet werden?
- ▶ Wie erzeuge ich räumliche Tiefe im Bild?
- ▶ Was ist die Drittel-Regel?

2 Das Einmaleins der Bildgestaltung

Es ist nur allzu verständlich, dass der Einsteiger auf dem Gebiet der Videografie gleich loslegen möchte. Wer hat schon Lust auf Theorie, nachdem der Camcorder gerade ausgepackt worden ist? Selbstverständlich ist nichts dagegen einzuwenden, sofort in Aktion zu treten und sich zunächst einmal einen Kehrrikt um Bildgestaltung und Ähnliches zu kümmern. Immerhin wollen Sie Ihre Kamera ja auch kennenlernen. Irgendwann einmal ist jedoch zu empfehlen, den einen oder anderen Blick in dieses Kapitel zu werfen. Denn hier erfahren Sie eine Menge über Bildgestaltung.

2.1 Geometrie im Bild

Bevor es an die Aufnahmepraxis geht, sollen einige grundlegende Gestaltungsregeln angesprochen werden, die Ihnen später zu einer gelungenen Bildkomposition verhelfen können. Bestimmt haben Sie auch schon einmal den Film eines Laien ansehen »müssen«. Sie wissen schon: Hin- und Herschwenken – da steht eine Kuh – Kamera herumreißen – da hinten das Bauernhaus, daneben die Scheune – eben mal heranzoomen, dann wieder wegzoomen – hier ein Weg, da der Briefkasten – und bloß nicht mehr auf den Pause-Button drücken. So etwas ist für den Zuschauer unerträglich. Und für Sie als ambitionierten Filmer erst recht, oder? Sie wollen natürlich nicht nur »draufdrücken«, sondern Videobilder gekonnt in Szene setzen. Da werden Sie sich ganz besonders für einige Grundlagen der Bildgestaltung interessieren.

Geometrische Grundformen

Wann immer wir in unserer Umgebung geometrische Formen wahrnehmen, fällt uns das Erfassen eines Bildinhalts wesentlich leichter, als wenn wir in ein ungeordnetes Chaos blicken. Nehmen wir einmal ein Gestrüpp oder eine wüst verschlungene Ranke. Ein

solches Bild ist nicht zuletzt deshalb meist uninteressant, weil wir keine einheitlichen Formen, keine Regelmäßigkeiten feststellen können. Das ändert sich, sobald sich so etwas wie eine Struktur ausmachen lässt – nämlich eine Art Kontur, eine Linienführung.



© Renate Klaffen

◀ Abbildung 2.1

Dieser Anblick hinterlässt keinen nachhaltigen Eindruck. Stattdessen sind Sträucher, Palmen, die Laterne und der Stamm scheinbar willkürlich angeordnet. Trotz des blauen Himmels mag Urlaubsstimmung hier nicht so recht aufkommen.



▲ Abbildung 2.2

Obwohl auch dieses Bild mit Eindrücken überfrachtet ist, wirkt es insgesamt schon harmonischer.



▲ Abbildung 2.3

Im Bild ist so etwas wie eine Linienführung erkennbar.

Kreise und Ellipsen

Noch eindeutiger als bei den Linien (oder besser gesagt: noch harmonischer) wird es, wenn wir es mit einer eindeutigen Geometrie zu tun bekommen. So wecken insbesondere Ellipsen, und besser noch Kreise, in uns bestimmte Assoziationen. Wir erkennen die Form wieder und empfinden deren Anblick als schön.



▲ **Abbildung 2.4**

Die Kreisform ist in der Gestaltung gern gesehen.



▲ **Abbildung 2.5**

Elliptische und kreisförmige Elemente machen das Bild interessant.



▲ **Abbildung 2.6**

Trotz der Tatsache, dass hier mächtig viele Bildinformationen aufeinandertreffen, lässt sich durch Kreis- und Linienführung ein interessanter Gesamteindruck gewinnen.



▲ **Abbildung 2.7**

Hier sorgen Kreis und Ellipse sogar für positive Gewichtung, obwohl sie nur unscharf im Hintergrund auszumachen sind.

Nun nimmt der Kreis in der Natur eine noch viel bedeutendere Rolle ein. Hier ist er nämlich frei entstanden und nicht von Menschenhand konstruiert worden. Vor allem bei Blumen und Blüten ist diese Form auszumachen; dadurch verstärkt sich die Harmonie. Wenn die Kreise zudem nur angedeutet sind, weckt dies großes Interesse am Bild. Und noch eines ist überaus interessant: Durch Veränderung des Kamerastandpunktes sowie die Neigung des Aufnahmegeräts lassen sich aus Kreisen Ellipsen formen. Ein Beispiel: Wenn Sie nicht frontal vor einer Scheibe stehen, sondern seitlich, wird der Kreis im Bild elliptisch.



▲ **Abbildung 2.8**


Durch die geschickte Positionierung des Aufnahme-geräts wirken Kreis und Ellipse wie aufeinander abgestimmt.



▲ **Abbildung 2.9**

Der Kreis der Baumstruktur wird durch die extrem angeordnete Objektivachse (von unten nach oben) zur Ellipse.

Quadrate und Rechtecke

Quadrate und Rechtecke in die Aufnahme einzubeziehen, und diese dann auch noch harmonisch aussehen zu lassen, ist etwas schwieriger. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die Abmessungen des Videobildes ebenfalls einem rechteckigen Format entsprechen. Hier ist also darauf zu achten, dass sich beide Elemente (Bildrahmen und Objekt) nicht gegenseitig stören. Vor allem beim Filmen von hochformatigen Objekten sollten Sie unbedingt ausreichend Abstand zum Bildrahmen einhalten . Ansonsten stören sich Hoch- und Querformat. Denn Sie haben ja nicht (wie der Fotograf) die Möglichkeit, die Kamera auf den Kopf zu stellen.



Verlust an Bildfläche einbeziehen

In diesem Zusammenhang ist zudem zu erwähnen, dass Videobilder bei der TV-Wiedergabe am Rand etwas abgeschnitten werden. Lassen Sie schlussendlich auch aus diesem Grund ein wenig mehr Platz zum Bildrand. (Lesen Sie dazu auch bitte die Informationen im Abschnitt »Overscan und Underscan« ab Seite 397.)

◀ **Abbildung 2.10**

Besonders bei hochformatigen Rechtecken sollten Sie stets versuchen, ausreichend Platz zum Bildrahmen zu wahren. © Renate Klaußen

Abbildung 2.11 ►

Das Seitenverhältnis des Objekts ergänzt sich mit dem Bildrahmen. Außerdem bleibt noch ausreichend Platz bis zu den Rändern.



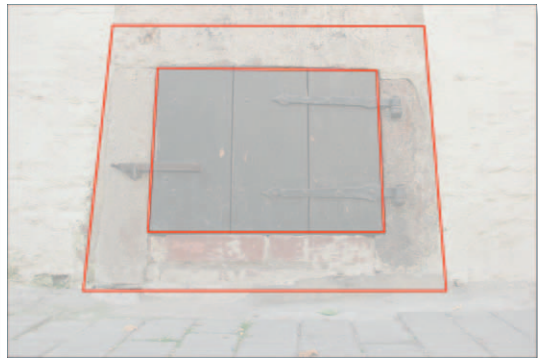
© Renate Klaffen

Hinzu kommt, dass Quadrate und Rechtecke zumeist keinen natürlichen Ursprung haben, sondern Menschenwerk sind. Bei Rechtecken gilt übrigens (noch viel mehr als beim Kreis und bei der Ellipse): Nur die Positionierung exakt vor dem Objekt und zudem noch ohne jeglichen Neigungswinkel lässt einen Kasten am Ende auch wirklich kastenförmig aussehen. Verändern Sie Standpunkt und/oder Neigungswinkel, wird das Rechteck unweigerlich zum Trapez oder zur Raute.



▲ Abbildung 2.12

Wenn die Ablichtung mit einer Neigung erfolgt, stimmen die Parallelen nicht mehr.



▲ Abbildung 2.13

Die Urform des Rechtecks wird aufgehoben: Hier wird das Rechteck zum Trapez.

Dreiecke und Diagonalen

Dreiecke und Diagonalen üben eine besondere Anziehungskraft aus, da sie nicht zwingend von einem einzelnen Objekt erzeugt

werden müssen. Vielmehr kann sich aus der Stellung unterschiedlicher Punkte zueinander eine Struktur herausbilden, die mitunter sogar noch eine ausdrucksstarke Tiefenwirkung mit sich bringt.

© Renate Klaffen



▲ **Abbildung 2.14**

Diagonalen sind vor allem dann interessant, wenn sie in einer untypischen Umgebung auszumachen sind – also dort, wo man sie nicht unbedingt vermuten würde.



▲ **Abbildung 2.15**

Die imaginäre Linie kann in der Vorstellungskraft des Betrachters sogar über das Objekt hinauslaufen, was letztendlich erneut die Bildung eines Dreiecks zur Folge hätte.



◀ **Abbildung 2.16**

Skylines sind fast schon Garanten für Dreiecke und Diagonalen.

Fluchtpunkte

Wenn man so will, stellt das Vorhandensein eines Fluchtpunktes die Fortsetzung von Dreieck und Diagonalen dar. Denn wenn die Linien ihren Abstand zueinander kontinuierlich verringern, dann ist irgendwann jener geheimnisvolle Punkt erreicht, an dem die Linien scheinbar zusammenlaufen. Für das menschliche Auge sind derartige Gegebenheiten spannend. Sie machen Lust auf mehr.

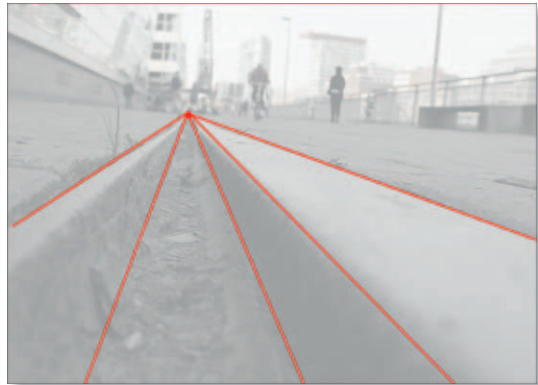
Und doch ist der Fluchtpunkt in Wahrheit nicht mehr als eine optische Täuschung.

Für den Videografen ist die Fluchtpunkt-Bildung übrigens eine besonders schwierige Aufgabe. Er muss oft damit fertig werden, dass im Bild Bewegung stattfindet (z.B. Passanten, vom Wind bewegte Äste oder Sträucher), die vom Fluchtpunkt-Geschehen ablenken kann. Zudem gelingt es ihm meist nur dann, das Augenmerk auf den Fluchtpunkt zu richten, wenn die Position der Kamera während der Aufnahme nicht verändert wird.



▲ **Abbildung 2.17**

Selbst banale Objekte, denen man ansonsten wenig Aufmerksamkeit schenken würde, eignen sich bei entsprechender Positionierung der Kamera, um Fluchtpunkte herauszubilden.



▲ **Abbildung 2.18**

Die Diagonalen des Schienenstrangs laufen im Fluchtpunkt zusammen.

Abbildung 2.19 ►

Ein klassisches Beispiel für die Fluchtpunkt-Bildung bei nicht zueinander gehörenden Objekten (hier: Handlauf und Kaimauer).



Muster

Bleiben wir noch einen Moment bei den Fluchtpunkten. Diese bilden ja irgendwo im unendlichen Bereich ein Zentrum. Wenn dieses fehlt (siehe vor allem Abbildung 2.21), kann der Fluchtpunkt nur noch in der Vorstellungskraft des Betrachters entstehen. Wenn entlang der Konturen jedoch ein regelmäßiges Muster auszumachen ist, wird der Reiz der Bildaussage enorm verstärkt. Von diesem interessanten Gestaltungsmittel sollten Sie auch als Videofilmer ab und an Gebrauch machen.



◀ **Abbildung 2.20**

Die in Richtung Fluchtpunkt verlaufenden Diagonalen weisen einheitliche Muster auf, welche die Tiefenwirkung eindrucksvoll verstärken. Alle vier Seiten (Decke, Säulengang, Schaufenster und Fliesenboden) bringen ihre eigenen Strukturen mit.



© Renate Kläßen

◀ **Abbildung 2.21**

Hier sind ebenfalls mehrere Diagonalen auszumachen (u. a. auch der Schatten), die sich zumindest theoretisch irgendwann zum Fluchtpunkt vereinen könnten.

Geschwungene Linienführung


Jenseits geometrischer Grundformen existieren noch eigenwilligere Linienführungen, die durch ihre Geschmeidigkeit hervorstechen können. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie es nun mit einem

Korrekt schwenken

Bitte beachten Sie, dass das Schwenken (hier ist besonders der Begleitschwenk gemeint) einiger Übung bedarf. So ist es zum Beispiel nicht egal, wo im Bild sich gerade der Bus befindet. Bevor Sie einen Schwenk in die Praxis umsetzen, sollten Sie sich Kapitel 5 ab Seite 167 vornehmen. Hier erfahren Sie auch, was aus technischer und ästhetischer Sicht beim Schwenken beachtet werden sollte.

Abbildung 2.22 ►

Nicht nur die Fahrzeuge, sondern auch die Form der Serpentine offenbaren eine laminare und sanfte, fast schon bedächtige Bewegung.

Feldweg, einem Fluss oder einem Bergpass zu tun haben. Das Besondere an geschwungener Linienführung ist, dass sich der Blick des Zuschauers an dieser Linie entlanghangeln kann, dieser das Bild also im Prinzip mit den Augen »abfährt«. Das Problem besteht eher darin, den ersten Blickpunkt zu setzen. Der Videofilmer kann sich dahingehend aber einen kleinen Vorteil verschaffen. Er kann den Blickpunkt durch geschickte Kameraführung beeinflussen und sogar das Tempo bestimmen, mit dem der Betrachter der Linie folgt. Dies erreicht er z.B. durch Mitschwenken  oder durch Zuordnung eines sich auf der Linie bewegendes Objekts (z.B. einer der Busse). Richtungswechsel sollten dennoch geschmeidig und fließend sein – und nicht abrupt.



© Sven Richter/pixelio.de

Auswahl der Bildelemente

Die auf den letzten Seiten angesprochenen Formen sollen zur Gesamtkomposition eines Bildes beitragen. Wann immer Sie die Möglichkeit haben, derartige Elemente in Ihr Videobild einzubinden, sollten Sie Gebrauch davon machen. Natürlich nimmt der Faktor Bewegung die dominante Rolle im Film ein (im Gegensatz zum Foto), doch schadet es nicht, den Zuschauer trotzdem mit derartigen visuellen Reizen anzusprechen. Wenn Sie es dann noch verstehen, den bildrelevanten Inhalt (z.B. Kreis oder Dreieck)

gut vom Hintergrund zu trennen bzw. abzuheben (beispielsweise durch unterschiedliche Farbgebung, Schärfe und Unschärfe), dann werden Ihnen ansprechende Kompositionen gelingen, von denen Ihre Zuschauerschaft begeistert sein wird. Es bleibt also jetzt nur noch zu klären, wie die Objekte räumlich angeordnet werden können.

2.2 Räumliche Anordnung

Ein beliebtes Gestaltungsmittel in der Videografie ist die Aufteilung bestimmter Bildinhalte in sogenannte Ebenen. Dadurch gelingt es Ihnen, relevante Bildinhalte von Unwichtigem zu trennen, das Auge des Zuschauers zu führen, zu bestimmen, wo er gerade hinschauen soll und Interessenschwerpunkte zu setzen.

Wie das Auge sieht

Das Augenpaar des Menschen ist darauf ausgerichtet, Bilder horizontal zu begreifen. Allerdings werden nicht alle Informationen vom Gehirn weiterverarbeitet, die im Blickfeld liegen. Nehmen wir einmal das Panorama des Düsseldorfer Schauspielhauses. Wenn Sie sich auf dem freien Platz vor dem Gebäude befinden, werden Sie zwar das gesamte Bauwerk visuell erfassen, jedoch wird es im Auge nicht komplett scharf abgebildet. Der Rand des Sichtfeldes ist unscharf und – noch schlimmer – die dort befindlichen Informationen werden vom menschlichen Gehirn ganz einfach ignoriert.



◀ **Abbildung 2.23**

Das Schauspielhaus im Herzen Düsseldorfs.

Abbildung 2.24 ►

Das menschliche Auge nimmt nur einen Teil der Aussicht als scharf (und somit relevant) wahr – auch wenn uns das in dem Moment gar nicht bewusst ist.



Gut, das ist zunächst einmal nicht weiter schlimm, da wir das Szenario als solches (sprich: den Inhalt des Bildes) durch den Blick in Richtung des Gebäudes aufgenommen und verstanden haben. Was aber, wenn Sie versuchen, das gesamte Gebäude durch den Sucher eines Camcorders zu betrachten? Dann stehen Sie vor einem Problem. Wenn Sie keinen extremen Weitwinkel verwenden (Weitwinkelobjektiv oder Weitwinkel-Vorsatzlinse), werden Sie nicht das gesamte Bauwerk sehen können.

Abbildung 2.25 ►

Im Sucher oder Monitor wird nur ein Teil des Bauwerks sichtbar.



Wie die Kamera »sieht«

Nun sollte man meinen, das bloße Zurücktreten des Kameramannes sollte reichen, um dieses Problem zu beheben. Steht man weiter entfernt, wird sich auch das gesamte Bauwerk erfassen lassen. In der Praxis ist es aber leider aus Platzgründen oft einfach nicht möglich, so weit zurückzugehen: Auch hier im Beispiel ist der Platz vor dem Schauspielhaus begrenzt. Gingen Sie noch weiter zurück, bekämen Sie eine Skater-Halfpipe sowie einen ziemlich schmutzigen Bagger mit ins Bild (jedenfalls war das zum Zeitpunkt der Aufnahme so).

Und noch eine ärgerliche Sache tritt in Erscheinung. Im fertigen Video haben Sie es mit den hundsgemeinen »stürzenden Kanten« zu tun. Während das menschliche Auge den Sichtbereich dreidimensional wahrnimmt, muss sich die Kamera-Optik in der Regel mit einer zweidimensionalen Betrachtungsweise bescheiden. Dadurch wirkt es im fertigen Video, als wenn die senkrechten Linien hoher Gebäude trapezförmig zusammenliefen. (Sie haben in diesem Kapitel ja bereits von der Trapezbildung erfahren.) Das liegt daran, dass der obere Teil des Bauwerks weiter entfernt ist als der untere. Und was weiter entfernt ist, das ist auch kleiner. Deswegen kommt es hier ganz unweigerlich zur Produktion von geometrischen Gebilden – nur diesmal ungewollt.



◀ **Abbildung 2.26**

Im Video werden Sie später stürzende Kanten ausmachen können.



◀ **Abbildung 2.27**

Hier wirken Diagonalen und Schrägen alles andere als ansprechend. Im Gegenteil – sie können sogar stören.

Wie Sie sehen, fangen die Probleme in dem Augenblick an, in dem Sie etwas filmisch einfangen wollen. Und gerade deswegen ist es so ausgesprochen wichtig, sich mit dem »Sehen« der Kamera zu beschäftigen und es niemals mit der visuellen Wahrnehmung des Auges gleichzusetzen – zumindest dann nicht, wenn es um die Geometrie im Bild geht.

Bleiben wir bei der 3D-Fähigkeit der Augen und dem zweidimensionalen »Sehen« des Kameraobjektivs. Wenn Sie in eine bestimmte Richtung blicken, erkennen Sie sofort, was weiter vorne und was entfernter ist. Im Video können wir zwar auch

erfassen, was vorne und hinten ist, doch liegt das einzig und allein daran, dass wir darin so geübt sind. De facto haben wir es jedoch beim Video mit einem zweidimensionalen, Bild zu tun, das von seiner Beschaffenheit her gar nicht unterscheiden »kann«, was vorne und hinten ist, da es keine Tiefe hat. Deswegen kann es passieren, dass wir Entfernungen im Video total falsch einschätzen.



Abbildung 2.28 ►

Die Bank sieht durch die extreme Perspektive viel länger und wuchtiger aus, als sie es in Wirklichkeit ist.

Der Zuschauer, das seltsame Wesen

Und genau an diesem Punkt kommt zum ersten Mal ein Problem zur Sprache, das uns das gesamte Buch hindurch begleiten wird – und Sie als Filmer nie wieder verlassen wird: Sie müssen sich nämlich zu jeder Sekunde vergegenwärtigen, dass Sie von Ihren Zuschauern niemals etwas »erwarten« und schon gar nichts bei Ihnen »voraussetzen« dürfen. Ich möchte damit Ihr Publikum auf gar keinen Fall aburteilen oder herabwürdigen. Ganz im Gegenteil. Publikum ist das Wichtigste und Großartigste, was wir haben können, denn hätten wir kein Publikum, würde ja auch niemals jemand unsere Filme bemerken. Dennoch – der Zuschauer weiß zunächst einmal nichts. Er weiß weder, was ihn erwartet noch wie er sich gleich fühlen wird. Wir müssen ihn also zuerst einmal »erreichen«. Und das ist schwierig genug. Denn der Zuschauer ist einzig und allein auf unsere Informationen angewiesen.

Wenn wir wollen, dass er die wohlige Wärme am Strand nachvollziehen kann, dann müssen wir ihm diese auch nahebringen – und zwar nahe genug. Wir dürfen ihm das nicht nur mit Bildern

visualisieren, sondern auch mit Farben, Tönen, Musik, Schnitt-techniken, Kamerafahrten und vor allem: mit ganz viel Gefühl. Gelingt uns das nicht, wird der Zuschauer im besten Fall überhaupt keine Reaktion zeigen – und im ungünstigsten Fall mit Desinteresse reagieren. Denken Sie also immer daran: Der Zuschauer an sich kennt den Ort meist gar nicht, an dem Sie gedreht haben. Er kennt weder Handlung noch Ablauf einer Reise, weiß nicht, was Sie erlebt haben und wie Sie sich gefühlt haben. Er ist also voll und ganz auf Sie als Informationslieferant angewiesen. Und wenn Sie ihm nicht verständlich erklären, was sich zugetragen hat, wird er von selbst nur schwer drauf kommen. Deswegen: Erklären Sie ihm alles!

2.3 Grundlagen der Bildkomposition

In diesem Abschnitt soll geklärt werden, wie wir das Interesse des Zuschauers wecken beziehungsweise aufrechterhalten können. Wenn wir seine Aufmerksamkeit erhaschen wollen, müssen wir ihm, wie gesagt, alles erklären. Wir dürfen dabei aber durchaus seine Assoziationen wecken. Wir sollten das sogar.

Tiefenwirkung

Wir haben bereits erwähnt, dass dem Film (wie auch dem Foto) die räumliche Tiefe fehlt. Also geben Sie dem Bild die Tiefe, die es braucht. Der einfachste Trick: Teilen Sie ein Videobild in Ebenen auf – und zwar nach Möglichkeit in

- ▶ Vordergrund,
- ▶ (Mittelgrund) und
- ▶ Hintergrund.

Im Vordergrund muss sich eigentlich nicht viel abspielen. Damit soll oft nur die räumliche Tiefe erzeugt werden. Für die Handlung ist der Vordergrund zunächst einmal irrelevant. In der Mitte sieht es schon anders aus (zumindest so lange es drei Ebenen gibt). Hier steht das Objekt, welches die Handlung ausmacht. Deswegen spricht man auch gerne von der *Handlungsebene*. Hier liegt das Interesse. Und dahinter: der Hintergrund, gewissermaßen als

Abschluss. Oftmals bleibt der mittlere Teil jedoch außen vor und das Bild splittet sich lediglich in Vorder- und Hintergrund.

Abbildung 2.29 ►

Diese Einstellung sieht irgendwie langweilig aus. Die räumliche Tiefe kommt hier zu kurz, obwohl der Schauplatz sie eigentlich hergeben würde.



Abbildung 2.30 ►

Die Ebenen lassen sich hier gut ausmachen. Die Handlungssache wird durch die Taube repräsentiert, während Vordergrund (Kakteen) und Hintergrund (Himmel und Felsen) inhaltlich klar zurücktreten.



© Renate Klauen

Nun mag man vermuten, dass es ganz leicht sei, alle drei Ebenen in eine Videoaufnahme zu integrieren. Spätestens aber, wenn Sie dieses Vorhaben in der Praxis angehen, werden Sie feststellen, dass das alles andere als einfach ist. Oft fehlt nämlich der adäquate Vordergrund. Oder: Um einen Vordergrund zu bekommen, müssten Sie den Kamerastandpunkt derart ändern, dass Sie mit dem eigentlichen Bildaufbau gar nicht mehr zurechtkommen. Deswegen muss das Bild nicht selten mit zwei Ebenen auskommen. In diesem Fall versuchen Sie bitte, wann immer das möglich ist, Handlungsebene und Hintergrund stark voneinander zu trennen. Am besten gelingt das durch optische Distanz zwischen beiden Ebenen (z. B. durch unterschiedliche Farbgebung, Schärfe usw.). Ist die Distanz zu gering (z. B. eine vor der Mauer stehende Person), wird es schwierig, das Bild räumlich aufzuteilen.

Bitte verzagen Sie nicht, wenn das Auffinden von Ebenen problematisch wird. Wenn es Ihnen hin und wieder gelingen sollte, alle drei Ebenen bildlich darzustellen, dürfen Sie sich glücklich schätzen. Auf solche Aufnahmen werden Ihre Zuschauer entsprechend reagieren. Genau diese Sequenzen eines Films werden als besonders harmonisch, ansehnlich und stimmungsvoll empfunden. Probieren Sie es selbst aus: Aufnahmen, die sich am Ende aus einer gelungenen Ebenenkomposition zusammensetzen, entlocken dem Zuschauer das so ersehnte: »Ahhh!«, das letztendlich nichts anderes ist als Ihr persönlicher Applaus 🍷.

© Renate Klaffen



▲ **Abbildung 2.31**

Den Vordergrund müssen nicht unbedingt Bäume, Sträucher oder Kakteen bilden. Auch eine Fläche oder eine Spiegelung kann Inhalt eines interessanten Vordergrunds sein.



Publikum beobachten!

Selbst eine vollkommen schweigsame Zuhörerschaft ist noch kein Indiz für Desinteresse. Sie werden mit Ihrem Film Stimmungen erzeugen – ganz unweigerlich. Deshalb sollte für Sie gelten: Statt sich den Film noch ein weiteres Mal anzuschauen, beobachten Sie lieber Ihr Publikum. Studieren Sie es! Wann ist der Zuschauer gespannt, wann amüsiert, wann wirkt er abgelenkt oder sucht gar nach den Chips? Danach fragen Sie sich, warum das so ist. Versuchen Sie, die Ursache auszumachen. So werden sich Ihre Filme von Mal zu Mal verbessern – garantiert.

◀ **Abbildung 2.32**


Das Gelände im Vordergrund (unscharf) erregt kaum Aufmerksamkeit. Auf der Handlungsachse (scharf) befinden sich die Personen, während die Rauspe im Hintergrund (unscharf) bereits wieder ihre Runden dreht.

Bildaufbau

Nun ist der Bildaufbau nur selten starr vorgegeben. Gut, wenn Sie Teilnehmer einer Pressekonferenz sind, müssen Sie Ihre Kamera dort aufstellen, wo noch Platz ist. Auch die Richtung ist vorgegeben, da alles Wesentliche ja später am Rednerpult passieren wird. Lediglich auf die Neigung des Kameraobjektivs können Sie noch Einfluss nehmen. So lässt sich beispielsweise das Stativ in der Höhe verringern, so dass die Kamera von unten nach oben blickt. Der Redner wird dadurch im fertigen Film mächtig, vielleicht sogar dominant wirken. Befördern Sie die Kamera hingegen derart weit nach oben, dass sie auf den Redner herunterblickt, wirkt dieser eher klein und machtlos. Je mehr sie aber zurücktreten müssen, sprich: je größer die Distanz zwischen Objektiv und Sprecher ist, desto mehr verliert sich dieser Gestaltungsaspekt.

Gegenstände

Wollen Sie einen starren Gegenstand abfilmen (z. B. eine Statue), können Sie diesen zwar nicht nach Wunsch positionieren, aber gewöhnlich den Kamerastandpunkt verändern.

Im Allgemeinen haben Sie die Möglichkeit, den Bildaufbau selbst zu bestimmen . Sie sagen Ihrem Sprecher oder Schauspieler an, wo er zu stehen hat. Dabei berücksichtigen Sie die Richtung der Sonneneinstrahlung und den Hintergrund. Und genau an diesem Punkt kommt eine Gestaltungsregel auf Sie zu, die Sie immer beherzigen sollten:

Überfrachten Sie Ihr Bild nicht!

Sie erinnern sich: Abbildung 2.1 auf Seite 51 war ein derart überfrachtetes Bild. Hier sucht das Auge des Betrachters nach dem relevanten Inhalt, doch er wird die Suche nach kurzer Zeit einstellen. Wenn der Zuschauer den markanten Inhalt nicht erfassen kann, wird er auch nicht lange danach suchen. Er bricht ab und das Bild hat in diesem Moment seine Bedeutung verloren. Deshalb ist es so außerordentlich wichtig, genau zu planen, was im Bild Platz finden sollte und was nicht. Hier heißt die Regel dann:

Weniger ist mehr!

Zuletzt können Sie durch Veränderung des Kamerastandpunktes, z. B. indem Sie einen oder mehrere Schritte zur Seite treten oder Höhe und Neigungswinkel der Kamera verändern, Handlungsebene und Hintergrund miteinander in Einklang bringen. Oder setzen Sie einen neuen Fokus, indem Sie das Augenmerk gezielt

auf einen anderen Punkt richten. Oftmals bedarf es beispielsweise nur der Änderung der Brennweite (ein- oder auszoomen), um die Gewichtung komplett zu verändern.



◀ **Abbildung 2.33**

Der Inhalt dieser Einstellung ist mit zahlreichen Details überfrachtet. Zudem gibt es keinen bildrelevanten Inhalt.



◀ **Abbildung 2.34**

Bei dieser Aufnahme in derselben Straße (kurze Zeit später, nur leicht veränderter Standort) wurde der Fokus klar auf die Personen gesetzt. Weniger Details im Bild erleichtern zudem das visuelle Erfassen des Inhalts.

2.4 Bildaufteilung

Objekte, die mit der Handlung etwas zu tun haben, sollen natürlich nicht willkürlich angeordnet werden, sondern verdienen einen bestimmten Platz innerhalb der Bildbegrenzungen. Immerhin lassen sich durch unterschiedliche Positionierung des Hauptobjekts auch die unterschiedlichsten Eindrücke erwecken.



Abbildung 2.35 ►

Im Original ist das Hauptobjekt circa in der Bildmitte platziert.



Abbildung 2.36 ►

Versuchen Sie herauszufinden, auf welche Art sich die Bildaussage ändern könnte, je nachdem, wo das Objekt platziert wird.

Schauen Sie sich die vier Aufnahmen in Abbildung 2.36 an und begutachten Sie jede einzeln (am besten, Sie decken die jeweils anderen ab). Welche Auswirkungen hat die Platzierung des Hauptobjekts auf die Handlungsaussage? Auf welchem Bild verliert das Tier an Bedeutung? Welche Anordnung gefällt Ihnen persönlich am besten? Berücksichtigen Sie auch, dass sich die Bildaussage ändert. Ist das Tier unten am Bildrand angeordnet, wirkt es kleiner und schutzbedürftiger. Ist es hingegen oben platziert, scheint es fast schon über die Wiese zu wachen. Oben links scheint es leichter zu sein. Es sieht aus, als würde es von der Wiese »getragen«, während sich eine Schwere und Unausgewogenheit breit macht, wenn es unten rechts platziert wird.

Bildausschnitt

Sie sehen: Es ist keinesfalls egal, wo sich das Objekt befindet. Vielmehr hat die Positionierung wesentlichen Einfluss auf das Gesamtbild. Die meisten Szenarien lassen sich nicht verändern. Sie könnten zwar versuchen, das Tier zu verschieben; allerdings empfehle ich, doch lieber den Bildausschnitt anzupassen. Das geht schneller und ist besser für den Rücken. Darüber hinaus offenbart sich die Option, durch Veränderung des Ausschnitts aktiv an der Bildgestaltung mitzuwirken, statt bedingungslos das anzunehmen, was uns gerade vor das Objektiv kommt. Eine ganz einfache Übung ist folgende: Lassen Sie doch eine Person einmal ins Bild hineingehen und anschließend wieder hinaus. Schon das jeweilige Standbild zeigt die unterschiedlichen Bildaussagen unmissverständlich auf.

© Renate Klaffen



◀ **Abbildung 2.37**

In dieser Einstellung betritt die Strandspaziergängerin das Terrain. Sie bricht auf zum Strandspaziergang.



◀ **Abbildung 2.38**

Hier ist klar, dass sie den Ort der Handlung sogleich verlässt. Der Spaziergang (oder zumindest die Handlung) wird gleich beendet sein.

Im obigen Beispiel handelt es sich um ein und dasselbe Foto. Lediglich der Bildausschnitt ist verschoben worden. Und schon assoziiert der Betrachter zwei komplett andere Bildaussagen. Es

Goldener Schnitt

Der Goldene Schnitt regelt das Verhältnis zwischen zwei unterschiedlichen Größen (Bildfläche zu relevantem Motiv). Da zur Ermittlung des Goldenen Schnitts mathematische Berechnungen erforderlich sind, bedient man sich in Film und Fotografie einer Methode, die dem Goldenen Schnitt annähernd entspricht – nämlich der Drittel-Regel.

bleibt unterm Strich festzuhalten: Es ist zwar schön, dass wir die Möglichkeit haben, mit Bildausschnitten zu gestalten. Aber das macht den Filmer auch anfällig für Fehlinterpretationen. Deswegen gibt es auch in Sachen Positionierungen ein paar Regeln, die man einhalten sollte.

Drittel-Regel


Die Drittel-Regel legt im Allgemeinen fest, wo ein Objekt platziert werden sollte, um als ästhetisch und ausgewogen wahrgenommen zu werden. Der Drittel-Regel liegen die Erkenntnisse des Goldenen Schnitts zugrunde .



Abbildung 2.39 ►

So sieht die klassische Drittelung eines Bildes aus.

Dazu müssen Sie das vor Ihnen befindliche Motiv durch zwei Horizontale und zwei Vertikale zerteilen. Sie erhalten dadurch neun Rechtecke gleicher Größe. Nun spielen die Rechtecke selbst bei der Anordnung des Hauptmotivs eine eher untergeordnete Rolle. Viel wichtiger sind die Linien. Denn entlang dieser sollten relevante Objekte angeordnet werden. Noch besser ist es sogar, wenn die Kreuzungen der Linien einen markanten Punkt kennzeichnen.

Bei der obigen Aufnahme der Darstellerin wird das Gesicht nach diesem Grundsatz im Bildausschnitt angeordnet.

Schön und gut. Aber was soll das? Nun, in der Mitte befindliche Objekte werden bei der menschlichen Betrachtungsweise als langweilig empfunden. Befinden sich diese Objekte jedoch außer-

mittig, am besten sogar auf einer der Linien, dann ist das interessanter und gefälliger für uns .



◀ **Abbildung 2.40**

Das rechte Foto lässt Spielraum für Interpretationen. Die Statue »blickt« in Richtung Bildmitte. Eine derartige Dynamik fehlt im linken Bild, da das Objekt in der Mitte auftaucht.

Es ist aber auch kein Zufall, welche der beiden Linien in der jeweiligen Aufnahmesituation gerade die idealere ist. Bei Personen beispielsweise sollten Sie den Bildraum für den Blick freigeben. Schaut eine Person durchs Objektiv gesehen nach rechts, dann sollte der Kopf links im Bild zu sehen sein. So blickt sie ins Bild hinein und starrt nicht etwa zum Bildrand. Unsere Darstellerin (in Abbildung 2.41) gehört daher idealerweise nach rechts, da die Blickrichtung durchs Objektiv gesehen nach links geht. Erst in Abbildung 2.42 passt dann alles zusammen.



▲ **Abbildung 2.41**

In manchen Situationen kann diese Anordnung dramaturgisch ansprechend sein (wenn man zum Beispiel visualisieren will, dass die Person sich abwendet). Ist diese Bildaussage jedoch nicht angestrebt, zeugt der Blick zum Bildrand eher von einer wenig harmonischen Bildaufteilung.

Drittellung im Camcorder

Die meisten Camcorder verfügen über eine Option, mit der sich die Hilfslinien im Sucher oder im Monitor anzeigen lassen. Manche Camcorder bieten sogar mehrere zusätzliche Alternativen, wie ein gleichmäßiges Raster oder zwei Horizontalen, welche beispielsweise die Anordnung des Horizonts begünstigen sollen.

Abbildung 2.42 ►

Schaut die Person in den offenen Bildraum, lässt sich der Blick besser nachvollziehen. Der Zuschauer fragt sich, auf was sie wohl gerade schaut, was sie dort entdeckt hat (und nicht wie im vorigen Bild, von was sie sich wohl abwendet).



Horizontlinie

Was den Horizont angeht, so gilt hier ebenfalls die Drittel-Regel. Nur dass beim Horizont natürlich nicht die Vertikalen, sondern die waagrecht verlaufenden Linien berücksichtigt werden müssen.

Abbildung 2.43 ►

Ein in der Bildmitte verlaufender Horizont verleiht der Szene kaum Eigendynamik. Das Bild ist nicht interessant, da der Zuschauer nicht weiß, welchem Bildteil die dominantere Gewichtung zuteilwird. Das Auftreten einer zweiten Horizontlinie jedoch (zwischen Strand und Meer) relativiert den Makel ein wenig.



© Renate Klaußen

Vermeiden Sie es, die Horizontlinie durch die Bildmitte laufen zu lassen. Ansonsten sieht Ihre Einstellung wenig professionell aus. Entsprechendes gilt im Übrigen auch für die Ausrichtung des Horizonts. Dieser sollte stets waagrecht verlaufen (von einigen gewollten und deswegen extremen Bilddrehungen einmal abgesehen). Schiefe Horizonte gehören, ebenso wie mittig verlaufende Horizonte, zu den häufigsten Einsteiger-Fehlern. Deswegen lautet die klare Empfehlung:

Horizonte nicht in der Bildmitte anordnen!

© Renate Kläßen



▲ Abbildung 2.44

Stellen Sie die Überlegung an, ob Sie dem Himmel die größere Gewichtung zugestehen. In diesem Fall gehört der Horizont auf die untere Waagerechte.



▲ Abbildung 2.45

Wenn Sie hingegen dem Strand mehr Gewichtung geben wollen, sollten Sie die Horizontlinie nach oben verlegen.

Noch etwas Wichtiges zum Schluss: Wenn Personen im Bild sind, achten Sie bitte penibel darauf, dass diese nicht versehentlich durch die Horizontlinie »geköpft« werden. Sie haben es beim Video, wie Sie ja längst wissen, üblicherweise mit einem zweidimensionalen Medium zu tun, dem die Tiefenwirkung von Haus aus fehlt. Wenn Sie es trotzdem zulassen, dass die Horizontlinie zwischen Kopf und Rumpf entlang läuft, werden Sie es später bitter bereuen. Das könnte dann im Ergebnis unfreiwillig komisch anmuten. Entsprechendes gilt übrigens nicht nur für Horizonte, sondern für alle Geraden, wie auch die Brücke im folgenden Bild.

© Renate Kläßen



◀ Abbildung 2.46

Bedauerlicher Unfall – hier werde ich gerade von einer Rheinbrücke »geköpft«.



3 Mit der Kamera vor Ort

Voraussetzungen für einen guten Dreh

- ▶ Welche grundlegenden Begriffe sollte ich kennen?
- ▶ Welche Anfängerfehler gilt es zu vermeiden?
- ▶ Welche Regeln sollten beim Filmen beachtet werden?
- ▶ Welche Kamerastandpunkte sind geeignet?
- ▶ Was hat es mit dem Achsensprung auf sich?
- ▶ Wie nehme ich manuelle Kameraeinstellungen vor?
- ▶ Was ist bei der Tonaufzeichnung zu beachten?
- ▶ Wie wird ein Event mit mehreren Kameras aufgenommen?

3 Mit der Kamera vor Ort

Jetzt ist es an der Zeit, die Kamera in die Hand zu nehmen und Aufnahmen zu machen. Die Feinheiten gehen natürlich nicht von jetzt auf gleich, sondern wollen geübt sein. Aus diesem Grund werden Sie hier nicht nur lesen, was bei der Handhabung wichtig ist, sondern auch gleich selbst ein paar Übungen folgen lassen. Viel Spaß dabei!

3.1 Film ab! Die ersten Schritte

Sicherlich halten Sie den Camcorder nicht zum ersten Mal in der Hand. Bestimmt haben Sie schon einige Aufnahmen gemacht. Waren Sie damit zufrieden? Wenn nicht, sollten Sie die folgenden Abschnitte aufmerksam lesen. Und wenn doch, liegt es nun an Ihnen, gleich zu Kapitel 4, »Einstellungen und Perspektiven«, zu wechseln. Doch bedenken Sie, dass Sie dann möglicherweise die eine oder andere hilfreiche Information in Sachen Kamera-Handling verpassen könnten.

Grundbegriffe

Bevor wir damit beginnen, möchte ich einige Begriffe ansprechen, die immer wieder auftauchen und deren Bedeutungen Sie kennen sollten. Was ein Film ist, dürfte noch geläufig sein. Aber wie sieht es beispielsweise mit Szene, Take oder Sequenz aus? Hier gibt es nämlich teils unterschiedliche Auslegungen. Gehen wir die Liste also einmal durch – und zwar von klein nach groß:

- **Einstellung:** Die Einstellung (auch »Shot« oder »Take« genannt) ist eine einzelne Filmaufnahme. Sie beginnt mit dem Druck auf den Aufnahmeknopf und endet in der Regel mit dem Druck der Stopp- oder Pause-Taste. (In der Nachbearbeitung nennt sich dieser Take dann auch »Clip«.)

- ▶ **Sequenz:** Die Sequenz ist eine Zusammenfassung mehrerer Einstellungen, die handlungstechnisch sehr dicht beieinander liegen. Nehmen wir einmal die klassische Dialogszene. In abwechselnden Einstellungen wird zunächst Person A, dann B, dann wieder A usw. gezeigt. Diese Aneinanderreihung von Einstellungen wird als Sequenz bezeichnet.
- ▶ **Szene:** Die Szene stellt eine bestimmte, in sich geschlossene Handlung dar. Sie ist nicht selten umfangreicher als eine Sequenz, da innerhalb der Szene beispielsweise ein Wechsel der Darsteller erfolgen kann, während der Ort der Handlung gleich bleibt. Denn jede Szene verfügt in der Regel über einen eigenen Ort, eine eigene Handlung und eine bestimmte Zusammenstellung von Schauspielern. Man könnte eine Szene auch mit einem Akt im Theaterstück vergleichen.
- ▶ **Film:** Mit Film bezeichnet man das Gesamtwerk, also sämtliche Szenen aneinandergereiht.

Und dann wären da noch einige weiterführende Begriffe, die unter Umständen ebenfalls einer Erklärung bedürfen:

- ▶ **Motiv:** Als Motiv bezeichnet man die Umgebung, die Kulisse, an der gerade die Filmaufnahmen durchgeführt werden. Dazu gehören die Schauspieler ebenso wie die Deko oder das Panorama.
- ▶ **Set:** Das Set (auch »Filmset« genannt) ist der Aufnahmeort selbst. Dazu zählen neben den Motiven auch die Filmcrew, das Equipment (Kamera, Ton, Licht) usw.



© Sean Devine

◀ **Abbildung 3.1**
Set und Motiv zu »The Alamo« (Touchstone Pictures, 2004)

Typische Anfängerfehler

Nachdem die Begriffe nun geklärt sind, wollen wir uns mit der Aufnahme selbst beschäftigen. Oder besser zunächst damit, was Sie bei der Aufnahme nicht machen sollten:

- ▶ **Schwenken:** Bitte vermeiden Sie unter allen Umständen das unkontrollierte Hin- und Herschwenken. Ihrem Zuschauer steht nur der kleine Bildausschnitt zur Verfügung, den Sie ihm liefern. Er braucht also Zeit und Muße, sich auf die Geschehnisse einzulassen und diese zu begreifen. Groß angelegte und vielleicht sogar nie enden wollende Schwenks verwirren den Betrachter eher, als dass sie ihm Informationen liefern.
- ▶ **Zoomen:** Vermeiden Sie übermäßiges Zoomen, also das permanente Verändern der Brennweite. Zoomen entspricht nicht unseren Sehgewohnheiten, da das menschliche Auge nicht zoomen kann. Halten Sie die Kamera stattdessen lieber ruhig in der Hand und vermeiden Sie zunächst den Kontakt mit der Zoom-Wippe.
- ▶ **Wenig Bewegung:** Ich weiß, die vielen Bedienfunktionen Ihres Camcorders laden dazu ein, sie zu benutzen. Aber wenn Sie sie benutzen, dann bitte auch dort, wo es passt. Für den Anfang konzentrieren Sie sich lieber auf das Wesentliche. Sie wissen ja: Der Horizont muss gerade sein, er darf nach Möglichkeit nicht in der Mitte liegen und die Drittel-Regel will auch beachtet werden (siehe Seite 70). Da bleibt dem Einsteiger kaum Zeit für andere Sachen wie Schwenken, Zoomen oder das Hinzufügen von Effekten.
- ▶ **Zeit:** Nichts ist ermüdender als eine minutenlange Einstellung – egal wie interessant das Motiv auch sein mag. Es gibt Regisseure, die das können (denken Sie nur an die Dialoge in Quentin Tarantinos »Pulp Fiction«). 1:1 abgedrehte Endlos-Shots werden allzu schnell langweilig. Selbst den schönsten Malediven-Strand will man nicht minutenlang sehen, ohne dass sich ein echter Handlungsstrang dazugesellt. Daher: Halten Sie die Einstellungen kurz – es sei denn, Sie betreiben eine entsprechende Nachbearbeitung am PC, in der Sie die Clips später ohnehin beträchtlich kürzen werden.
- ▶ **Touristenperspektive:** Der Mensch ist ja von Haus aus eher bequem. Leider sieht man das im Film auch allzu häufig. So gerät beispielsweise der Zoo-Besuch garantiert zur Farce, wenn

der Filmer glaubt, er könne alles aus seiner Perspektive heraus filmen. In der Touristenperspektive vermeidet der Videofilmer es nämlich beharrlich, in die Hocke oder gar auf die Knie zu gehen. Er filmt alles aus seinem natürlichen Blickwinkel heraus. Die von oben nach unten »abgefilmten« Tiere wirken im Video später derart unbedeutend und klein, dass sich niemand dafür interessieren wird. Einer Katze oder einem Meerschweinchen jedoch einmal frontal ins Auge geschaut zu haben (ja, dazu kann man sich auch einmal auf den Bauch legen), hinterlässt beim Zuschauer einen bleibenden Eindruck. Immerhin bieten Sie ihm durch diese ungewöhnliche Einstellung einen Blickwinkel, den er selber normalerweise nicht haben wird. Genau deshalb ist die Einstellung interessant für ihn. Passen Sie also die Höhe der Kamera nicht ihrer eigenen Körpergröße, sondern dem Motiv an. Schwenkbare Displays unterstützen Sie ja ohnehin dabei.

© Christina HY/pixello.de



▲ **Abbildung 3.2**

Mäßig spannende Perspektive – aus erhöhter Sicht betrachtet, wirken auch große Lebewesen klein und unbedeutend.

© Nicole2/pixello.de



▲ **Abbildung 3.3**


Nach einem Perspektivwechsel sieht die Welt anders aus: Auf Augenhöhe oder leichter Untersicht wirken selbst brave Stubentiger mächtig.

Es gibt noch weitere Fehler, die hier allerdings nicht explizit erwähnt werden sollen (z.B. falscher Einsatz von Automatik-Funktionen). Belassen wir es an dieser Stelle mit den »größten Sünden«. Wie Abhilfe bei technischen Mängeln geschaffen werden kann, schauen wir uns im weiteren Verlauf dieses Buches noch an.

Kein Freibrief

Die nebenstehenden Infos sollten Sie als Filmer nicht dazu veranlassen, die Kameraführung zu vernachlässigen. Bleiben Sie bitte auch dann wachsam, wenn sich das Objekt bewegt. Ziehen Sie die Kamera in diesem Fall nach, und korrigieren Sie so den Bildausschnitt. Wenn die Bewegungen nicht so drastisch ausfallen (z. B. beim Redner am Pult), dann korrigieren Sie den Bildausschnitt mit einer möglichst langsamen Bewegung. Am besten ist es, wenn Ihre Korrektur vom Zuschauer nicht wirklich bemerkt wird.

Reportage darf mehr

Selbstverständlich gilt auch hier: Keine Regel ohne Ausnahme! Die zuvor genannten Empfehlungen können natürlich nur dann zur Zufriedenheit befolgt werden, wenn man auch Zeit und Muße genug hat, sich darauf vorzubereiten. Bei der Berichterstattung könnte das jedoch mitunter schwierig werden. Bei Sportveranstaltungen beispielsweise ist es nur selten möglich, vorherzusehen, was im nächsten Augenblick passiert. Sie müssen also nehmen, was kommt. Ebenso wird Ihnen niemand den Gefallen tun, den Fallrückzieher, der in der 90. Minute zum ersehnten 1:0 geführt hat, zu wiederholen, damit Sie die Einstellung optimieren können. Zum Glück darf die Kamera während einer Reportage auch ruhig einmal nachgezogen werden, selbst auf die Gefahr hin, dass Sie für einen kurzen Moment »Wackelbilder« produzieren. Ebenso werden Sie bei der Aufnahme eines in Stress geratenen Politikers, der nervös am Rednerpult hin und her tänzelt, kaum zu jeder Zeit die Drittel-Regel beachten können. Und das müssen Sie auch gar nicht. Bei derartigen Gegebenheiten wird Ihnen jeder Zuschauer verzeihen, wenn es einmal nicht hundertprozentig gelaufen ist. Die Bilder leben von ihrem Inhalt – und das bedeutet auch: die große Filmschule darf zugunsten der Aktion ein wenig in den Hintergrund treten .

3.2 Die wichtigsten Regeln für gelungene Aufnahmen

Grundsätzlich ist zu sagen, dass Filme etwas mit Intuition und Ästhetik zu tun haben. Nun haben die Menschen unterschiedliche Vorstellungen von Ästhetik und reagieren auch auf ihre eigene Art intuitiv. Von daher sollte man annehmen, jeder könne so filmen, wie er es für richtig hält. Im Prinzip stimmt das ja auch. Es bleibt aber zu bedenken, dass man sich trotz alledem gewissen Vorgaben und Spielregeln zu unterwerfen hat. Denn Sie wissen ja: Ein Film ist nur dann erfolgreich, wenn er dem Publikum gefällt – und nicht etwa, wenn sich der Kameramann mit Eigenlob bedenkt.

Regeln beherzigen

Ein guter Film erfordert zunächst einmal eine Idee. Danach sollte nicht blindlings drauflos gefilmt, sondern lieber versucht werden, die Idee reifen zu lassen und sich Gedanken darüber zu machen, wie diese Idee auch umgesetzt werden kann. Sie müssen also planen. Schon dabei, insbesondere aber bei der Umsetzung (Realisation) ist es außerordentlich wichtig, das Filmen nicht nur als freie Kunstrichtung, sondern auch als solides Handwerk zu sehen. Und jeder, der ein Handwerk ausübt, sollte sich dabei an gewissen Regeln orientieren – oder deren Existenz zumindest kennen. So ist das auch beim Film.

Glücklich sind die Großen

Wenn Sie sich einmal den Abspann einer professionellen Produktion (für Kino oder TV) genau ansehen, werden Sie feststellen, dass ein ganzer Stamm von höchst spezialisierten Mitarbeitern daran arbeitet, das gewünschte Ergebnis zu erreichen. Da sind zunächst einmal die Produzenten, die das viele Geld zur Verfügung stellen, das zur Realisation nötig ist. Es werden Skripte und Drehbücher geschrieben, Schauspieler engagiert, Teams zusammengestellt, Kameramänner, Toningenieure, Visagisten, Computerefachleute usw. rekrutiert – während Sie alles alleine machen müssen. Das ist schon schwierig genug. Wenn Sie jetzt auch noch die wenigen Regeln missachten, die hilfreich für einen gelungenen Dreh sind, dann werden Sie auf der Stelle treten – und möglicherweise irgendwann die Freude am Filmen verlieren. Machen Sie sich die Tatsache, dass sie alleine für alles zuständig sind, lieber zunutze. Immerhin sind Sie sehr viel flexibler als jedes professionelle Kamerateam, können beliebig planen, ohne sich hineinreden lassen zu müssen, und brauchen vor allem viel weniger Geld als die Profis.

Da es in diesem Kapitel um den Einsatz der Kamera vor Ort geht, wollen wir uns zunächst auch nur mit den Regeln beschäftigen, die der Kameramann bzw. die Kamerafrau beachten sollte. Was zum Beispiel beim Erstellen eines Drehbuchs oder in der Nachbearbeitung (Postproduktion) wichtig ist, erfahren Sie in den weiteren Kapiteln.

Reize liefern

Sie haben bereits erfahren, dass Sie vom Zuschauer überhaupt nichts erwarten können. Deswegen: Reizen Sie ihn! Das gelingt zum Beispiel durch interessante Kamerawinkel, ständig neue Einstellungen oder Ausblicke, die nicht seinen normalen Sehgewohnheiten entsprechen.

Bildausschnitte gestalten

Ihr größtes Problem dürfte darin bestehen, dem Zuschauer visuell nahezubringen, was Sie selbst am Drehort gesehen haben. Sie können sich am Ort des Geschehens nach Herzenslust umsehen, schauen mal nach oben, mal nach unten und liefern sich selbst so eine Fülle von Eindrücken. Um diese an den Zuschauer weiterzugeben, haben Sie jedoch nur ein ganz kleines Fenster (nämlich den Monitor bzw. den Sucher). Und auf dieser kleinen Fläche müssen Sie versuchen, all die schönen, interessanten und reizvollen Dinge unterzubringen. Das allein ist schon enorm schwierig. Deswegen sollten Sie diese kleine Fläche gestalten. Sie erinnern sich: Vordergrund und Hintergrund, Drittel-Regel usw.


Situation auflösen

Dieser Punkt reiht sich im Prinzip nahtlos an den vorangegangenen an. Situation auflösen bedeutet nämlich im Filmhandwerk, dass Sie Ihrem Zuschauer nicht nur einen Überblick über den Ort der Handlung geben, sondern ihn auch mit unterschiedlichen Details und Einstellungen beliefern. Dabei hat jede Einstellung eine Funktion innerhalb der Szene. So kann sie z. B. den Ort der Handlung vorstellen. Der Amateur neigt dazu, zu viele »Halbtotale« und zu wenige »Close-ups« zu liefern (was es damit auf sich hat, erfahren Sie im folgenden Kapitel 4, »Einstellungen und Perspektiven«). Machen Sie es anders, und sorgen Sie für viele Naheinstellungen.

Wollen Sie dabei die Spannung erhöhen, dürfen Sie sich gern eines weiteren filmischen Gestaltungsmittels bedienen. Verraten Sie nicht gleich im ersten Bild, worum es geht. Zeigen Sie dem Zuschauer eine Detailaufnahme. Das kann zum Beispiel der Knauf einer Tür sein. Der Betrachter erkennt zwar den Gegenstand, weiß jedoch nicht, wie er ihn zuordnen kann, um welches Gebäude es

Aufziehen

Mit Aufziehen ist der Zoom vom Telebereich in Richtung Weitwinkel gemeint. Der Vorteil: Zunächst ist nur ein Detail im Bild zu erkennen. Verstellen Sie das Objektiv mehr in Richtung Weitwinkel (mit Objektivring oder Wippe), werden die Details zwar immer kleiner, jedoch wird immer mehr vom Motiv freigegeben.

sich handelt und kennt weder Zeit noch Ort. Die Situation ist für ihn nicht aufgelöst. Das erzeugt Spannung. Er will mehr erfahren. Belassen Sie es dabei, wird ein verständnisloser Blick die Folge sein. Ziehen Sie jedoch auf , oder zeigen Sie anschließend einen größeren Ausschnitt des Gebäudes, verraten Sie mehr. Plötzlich sieht der Darsteller: Aha, Kölner Dom – und hat somit die dringend benötigte Info zum Ort der Handlung erhalten.

▼ Abbildung 3.4

Zeigen Sie doch zunächst einmal ein Detail. Lassen Sie den Zuschauer rätseln, um was es sich handelt und ziehen Sie anschließend auf.



Handlung vorantreiben

Machen Sie nicht zu viele Aufnahmen von ein und demselben Objekt – und vielleicht noch aus ein und derselben Position. Objekte können natürlich hochinteressant sein. Nehmen wir einmal eine Statue. Wenn Sie direkt davor stehen, können Sie sich diese auch lange ansehen. Vielleicht können Sie diese umkreisen, zurücktreten oder näher herangehen. Das kann Ihr Zuschauer aber nicht. Er ist auf Ihr Bildmaterial angewiesen. Deswegen: Halten Sie sich nicht zu lange auf, sondern treiben Sie die Handlung voran. Bieten Sie Ihrem Zuschauer schnell neue Eindrücke und andere Objekte. Er sitzt ruhig da und schaut Ihren Film. Aus diesem Grund wird ihm auch sehr viel schneller langweilig werden als Ihnen, der live vor der Statue gestanden hat.

Kontinuität

Leider haben Sie nicht alle Zeit der Welt – auch wenn Motiv und Terminkalender etwas anderes signalisieren. Die Lichtverhältnisse ändern sich nämlich permanent. Damit gemeint ist nicht nur die Farbe des Lichts (gegen Abend eher bläulich), sondern auch

Abspielprobleme?

Sollten Sie die Beispielfilme mit Ihrem Standard-Video-Player nicht abspielen können, finden Sie in im Verzeichnis VLC auf der DVD Installationsdateien des VideoLAN-Clients (jeweils für Windows und Mac). Bei diesem Programm handelt es sich um einen kostenlosen Video Player, der die allermeisten Film-Formate abspielen kann.




FILME • KAPITEL 03 •
RICHTIG UND FALSCH.MPG

Abbildung 3.5 ►

Wer seine Einstellungen vorbereitet und dabei aufmerksam bleibt, erhält von Mutter Natur mitunter eine Sondervorstellung.

der Schattenwurf. An großen Sets wird so etwas durch künstliche Beleuchtung ausgeglichen. Da Sie darauf aber in der Regel nicht zurückgreifen können, empfiehlt es sich, Einstellungen und Sequenzen zügig abzuarbeiten.

Beispiel gefällig?

Auf der beiliegenden Buch-DVD finden Sie ein Beispiel-Video, welches dokumentieren soll, was damit gemeint ist . Der Film »Richtig und falsch.mpg« im Verzeichnis FILME • KAPITEL 03 zeigt zunächst eine Einstellung, die von einem Anfänger stammen könnte und im Anschluss daran eine gelungenere Alternative. Beide Aufnahmen hatten übrigens, wie Sie sehen werden, dasselbe Motiv zur Grundlage.



Regeln missachten

Zunächst einmal ist nichts dagegen einzuwenden, bestehende Regeln einzuhalten. Wenn Regeln jedoch zum Dogma werden, bleibt die Kunst meist auf der Strecke. Da Sie beim Filmen keine Schalter in angegebener Reihenfolge drücken, sondern vielmehr Ihre Eindrücke und Empfindungen zum Zuschauer transportieren sollten, ist gegen einen bewussten Bruch der Regel nichts einzuwenden. Allerdings setzt dieses Verhalten zumindest drei Gegebenheiten voraus:

1. Sie müssen eine Regel zunächst einmal kennen, bevor Sie sich daran machen, sie zu brechen.

2. Der Bruch der Regel muss deutlich erkennbar sein. Es darf nicht so aussehen, als hätten Sie einfach nur etwas falsch gemacht.
3. Die Vernachlässigung einer Regel muss zweckdienlich sein. Wenn Sie entscheiden, einfach mal dagegen zu verstoßen, ohne offensichtlichen Grund, dann wird man Ihnen die dahinter steckende Intention auch nicht abkaufen. Der Regelverstoß muss also motiviert sein.

Ich möchte das gerne am Beispiel der bereits bekannten Drittel-Regel konkretisieren (siehe Kapitel 2, »Das Einmaleins der Bildgestaltung«, ab Seite 49). Sie haben erfahren, dass der Darsteller idealerweise in den freien Bildbereich hinein schauen sollte. Schaut er hingegen zum Bildrand, wirkt es oft, als wende er sich ab. Auch könnte man in dieser Einstellung eine gewisse Aussichtslosigkeit ausmachen (in Blickrichtung gibt es nämlich keine relevante Handlung mehr). Genau darin kann aber die Motivation begründet sein; nämlich dann, wenn Sie genau das durch Ihre Bilder auch ausdrücken wollen. Erlaubt ist der Blick zum Bildrand zudem, wenn die Körperfront gleichzeitig der Bildmitte zugeneigt ist.



▲ **Abbildung 3.6**

Die Darstellerin ist in etwa gemäß der Drittel-Regel angeordnet. Die Kette wird zum bildrelevanten Inhalt.



▲ **Abbildung 3.7**

Hier spielt die Kette keine Rolle mehr. Man fragt sich eher, was die Darstellerin wohl gerade beobachtet.

Noch ein Beispiel: Nur ein gerader Horizont ist ein schöner Horizont. Sollte man meinen. Wenn Ihnen aber danach ist, den Horizont einmal nicht gerade, sondern schräg laufen zu lassen, dann

zeigen Sie das bitte auch, indem Sie die Kamera stark verdrehen – und nicht nur ein bisschen. Das sähe dann nämlich aus wie ein Fehler. Ebenso ließe sich die Rasanzen eines Autorennens zusätzlich dramatisieren, indem das Aufnahmegerät einmal nicht exakt gerade, sondern bewusst schräg gehalten wird. Nur: wenn schräg, dann bitte richtig schräg.



© Renate Klaffen

Abbildung 3.8 ►

Hier ist die Neigung so stark, dass es schon nicht mehr wie ein Fehler aussehen »kann«.

3.3 Standortfragen – die richtige Position für die Kamera

Nachdem nun geklärt ist, wie man gute Einstellungen von »sub-optimalen« unterscheidet, und wie man bewusst Regeln bricht, stellt sich auch schon die nächste Frage: Wie und vor allen Dingen »wo« wird die Kamera positioniert? Nun, wie wir gesehen haben, filmt der Unerfahrene munter drauflos – egal, wo er sich gerade befindet – und will das wiedergeben, was er selbst gesehen hat. Wo er da gerade steht, scheint ihm unwichtig.

Standpunkt der Kamera

Der Standpunkt der Kamera kann nicht immer frei gewählt werden. Oftmals ist man darauf angewiesen, einen bestimmten Platz einzunehmen, selbst wenn ein anderer geeigneter erscheint.

Bei Sportveranstaltungen, vor Gebäuden aufgestellten Statuen, Hochzeiten oder Ausflugsfahrten, um nur einige Beispiele herauszupicken, gibt es den optimalen Blickwinkel oft gar nicht, da er sich nicht erreichen lässt oder die Sicht zum Motiv von dort aus beeinträchtigt wäre. Hinzu kommt, dass Sie beim Filmen die Sonne idealerweise im Rücken haben, um keine Gegenlichtaufnahmen zu produzieren. Das schränkt die Wahl des Standortes weiter ein. Ferner müssen Sie darauf achten, möglichst nicht von Passanten malträtiert zu werden, die fröhlich zwischen Ihnen und dem Motiv hin und her spazieren. Wenn Sie das im Vorfeld nicht bedenken und sich irgendwo platzieren, kann aus der Aufnahme meist auch kein guter Shot werden.

Wenn es um den Standpunkt der Kamera geht, ist aber nicht nur die Position gemeint, sondern auch die Perspektive. Wenn Sie beispielsweise den Goldhamster der Nachbarskinder gebührend in Szene setzen wollen, dann nutzt es überhaupt nichts, wenn Sie das von Ihrer aufrechten Perspektive aus machen. Aus einmeterachtzig Höhe sieht man im fertigen Video nur noch etwas herumkreuchen. Hier kann die Devise also nur lauten: Kamera auf den Boden und runter auf die Knie! Oder noch besser auf den Bauch. Und vor allen Dingen gaaaaanz nah ran! Erst wenn Sie dem kleinen Monster tief in die Augen schauen können, haben Sie einen wirklich interessanten Kamerastandpunkt gefunden. Entsprechendes gilt übrigens auch, wenn Kinder Ihr Motiv sind.

Bei Kindern und Kleintieren – runter auf die Knie!

Standpunkte ändern

Ihr Zuschauer wird nur dann zufrieden sein, wenn Sie ihm möglichst viele verschiedene Eindrücke und damit auch verschiedene Aussichten anbieten. Wechseln Sie also häufiger den Standpunkt. Gehen Sie mal näher an das Motiv heran, mal bis ins Detail, und vergessen Sie nicht, das Motiv auch in seiner Gesamtheit abzulichten. Immerhin soll ja auch der Überblick über das Szenario gewährt werden. Deswegen sollte Ihre Devise lauten:

Viele kurze Einstellungen sind besser als wenige lange!



▲ **Abbildung 3.9**

Statuen sind oft schwierig abzufilmen. Gehen Sie dicht heran, wird der Winkel zu steil, bleiben Sie weiter weg, gelangen Passanten aufs Bild.

Beim großen Wechsel des Standpunkts sollten Sie immer im Hinterkopf behalten, dass Perspektivwechsel das Salz in der Suppe sind. (Im folgenden Kapitel erfahren Sie noch sehr viel mehr über Perspektiven und Einstellungsgrößen.)

Bloß nicht! – Der Achsensprung

Was ist denn das nun schon wieder? Nun, es gilt, ständig darauf zu achten, dass Sie nicht versehentlich die Handlungsachse überschreiten. Als Beispiel soll hier zunächst ein Auto- oder Radrennen herhalten. Während die Teilnehmer die Piste entlangrasen, haben Sie sich am Straßenrand positioniert. Im Film findet die Bewegung (um ein Beispiel zu nennen) von links nach rechts statt. Wenn Sie nach einiger Zeit den Entschluss fassen, die Fahrbahn zu überqueren und fortan von der gegenüberliegenden Seite aus zu filmen, wird das Ergebnis so aussehen, als führen die Autos (oder die Radfahrer) wieder zurück bzw. in die falsche Richtung. Die Bewegung auf dem Monitor erfolgt nämlich jetzt von rechts nach links. Ebenso ist es, wenn Sie einen Darsteller filmen, der an der Kamera vorbeigeht, oder den Sie mit der Kamera begleiten. Wenn Sie in dieser Sequenz die Handlungsachse überqueren und eine neue Einstellung von der anderen Seite aus drehen, wird es unweigerlich so aussehen, als habe sich der Darsteller entschieden, wieder zurückzugehen. Das verwirrt den Zuschauer und liefert falsche Informationen. Daher die dringende Empfehlung:

Vorsicht vor Achsensprüngen!



Abbildung 3.10 ►
Während sich der Tross der Läufer hier von links nach rechts durchs Bild schiebt ...



◀ **Abbildung 3.11**

... scheint dieser Teilnehmer etwas am Start vergessen zu haben.

Nun könnte man die Meinung vertreten, dass das nicht so schlimm sei. Hier findet ein Wettlauf statt, und da muss man doch geradezu davon ausgehen, dass alle Läufer (also auch der Herr im roten Trikot in Abbildung 3.11) in ein und dieselbe Richtung laufen. Leider erschließt sich das dem Zuschauer aber nicht. Er wird vielleicht auch nicht unbedingt davon ausgehen, dass der Herr tatsächlich zurückläuft – aber er wird dennoch reagieren, denn die unterschiedlichen Richtungen stiften Verwirrung. Was bleibt, ist der Eindruck, dass da irgendetwas nicht stimmt. Genau jetzt wird der Zuschauer vom Geschehen abgelenkt, das Unterbewusste kann einen kurzen Moment lang den Geschehnissen nicht mehr korrekt folgen (weil es unlogisch ist, was da gerade passiert), und schon ist der Zuschauer raus aus dem Handlungsfluss. Bedenken Sie: Das Publikum nimmt stets die zusammenhängende Bildfolge wahr – und nicht ein isoliertes Einzelbild, wie das bei der Fotografie der Fall ist. Legen Sie dem Betrachter beide Einstellungen als Fotos vor, wird dieser nichts zu beanstanden haben. Warum sollte er auch? Beide Bilder haben ja keinen direkten Zusammenhang – im Film schon. Weitere Hinweise dazu finden Sie in Kapitel 4 im Abschnitt »Schuss und Gegenschuss« auf Seite 139.

Lassen Sie uns noch auf ein weiteres Beispiel schauen – den klassischen Dialog (bzw. das Interview). Die Personen stehen sich gegenüber. In diesem Fall sind Sie geradezu verpflichtet, auf einer Seite zu bleiben. Würden Sie auf die gegenüberliegende Seite wechseln, haben die beiden Protagonisten scheinbar die Plätze getauscht. Und wenn Sie zudem noch die Kamera nur auf eine der beiden Personen richten, hätte es sogar den Anschein, diese Person habe der anderen den Rücken zugedreht. Das verstehe wer

will – aber bestimmt nicht der Zuschauer. Deswegen muss für den Kameramann gelten:

Niemals die Handlungsachse übertreten!

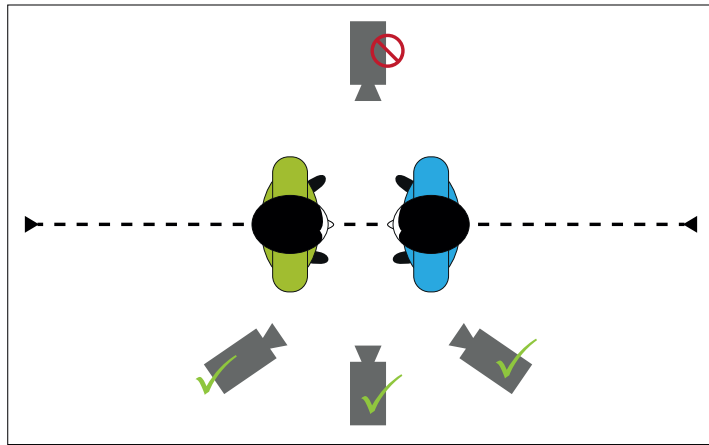


Abbildung 3.12 ►

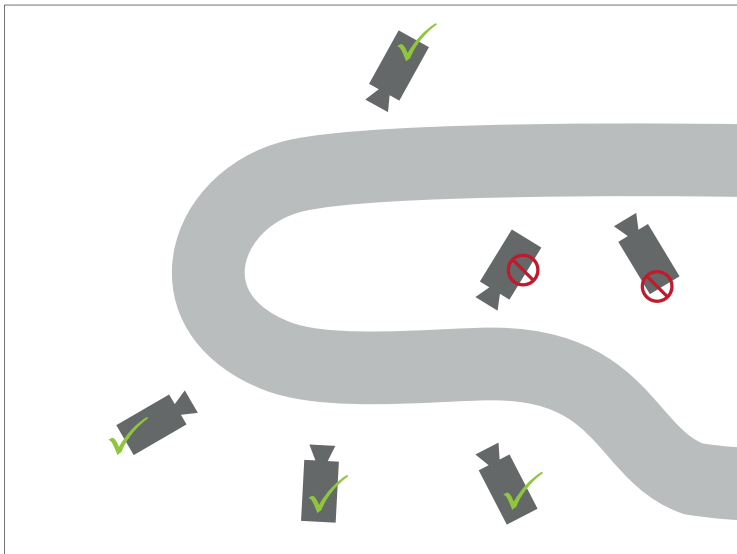
Achten Sie stets darauf, die Handlungsachse (gestrichelte Linie) nicht zu überschreiten.

Was ist nun diese ominöse Handlungsachse? Werfen Sie dazu einen Blick auf Abbildung 3.12. Die beiden Personen stehen sich gegenüber. Demzufolge verläuft die Handlungsachse durch sie hindurch (schwarze Linie). Nun dürfen Sie sich sowohl oberhalb als auch unterhalb (wie hier gezeigt) mit Ihrer Kamera fast schon frei bewegen. Sie dürfen lediglich die Handlungsachse nicht überspringen. Ansonsten kommt es zum Seitenwechsel der Personen – und der Interviewer steht plötzlich nicht mehr links, sondern rechts. Bei Platz-Sportarten (wie z. B. Fußball, Handball, Basketball oder auch Tennis) ist ein Achsensprung noch tragischer. Dann nämlich würden die Teams plötzlich in die andere Richtung spielen. Der Zuschauer müsste daraus unweigerlich schließen, dass es inzwischen einen Seitenwechsel gegeben haben muss (zweite Halbzeit?). Käme es dann noch einmal zum Achsensprung, wäre das Durcheinander perfekt. Bleiben Sie also immer auf einer Seite.

Es passiert schneller, als man denkt

Man könnte meinen, auf so etwas zu achten, sei doch gar keine große Sache. Doch leider weit gefehlt. Viel zu schnell geraten Sie in den Achsensprung, ohne es zu bemerken. Stellen Sie sich nur

einmal vor, Sie sitzen in einem Schnellboot. Dann werden Sie links und rechts interessante Eindrücke finden, die es festzuhalten gilt. Also schauen Sie einmal nach links, ein anderes Mal nach rechts und dann wieder nach links. Schon überspringen Sie permanent die Handlungsachse. Im fertigen Video sieht das so aus, als habe das Boot ständig seine Richtung gewechselt. Und das macht für den Zuschauer inhaltlich keinen Sinn. (Was hier Abhilfe schafft, erfahren Sie gleich.) Genauso groß ist die Gefahr bei mehreren Kameras am Set. In diesem Falle gehören sämtliche Kameras (von der Handlungsachse aus gesehen) auf dieselbe Seite.



◀ **Abbildung 3.13**

Hier verläuft die Handlungsachse entlang der Fahrbahn. Deshalb würden die inneren Kameras im Verhältnis zu den äußeren Achsensprünge produzieren.

Lösungswege für einen Achsensprung

Sie wissen ja: Wo es ein Problem gibt, wartet auch zumeist irgendeine Lösung darauf, gefunden zu werden. So ist es auch beim Achsensprung. Ein Achsensprung entsteht grundsätzlich dann, wenn Sie von einer Seite der Handlungsachse aus auf die andere springen. Wenn Sie jedoch die Richtungsänderung mit in die Aufnahme einbeziehen, dem Zuschauer also klarmachen, dass eine Richtungsänderung stattfindet, ist das in Ordnung. Dann nämlich haben Sie angezeigt: »Hier ändert sich etwas« – und alles ist in Butter.



▲ **Abbildung 3.14**
Die Bewegungsrichtung verläuft hier von links nach rechts.



▲ **Abbildung 3.15**
In dieser Einstellung wird deutlich: Die Gokarts kommen von links nach rechts ins Bild hinein (ganz oben). Dann geht es in die Kurve, also in die Richtungsänderung, und fortan verläuft die Bewegung von rechts nach links.



▲ **Abbildung 3.16**
Die Ursache für die Richtungsänderung ist in der vorangegangenen Einstellung aufgelöst (visualisiert) worden. Also alles paletti.

© Rainer Sturm/pixelio.de

Neben der Möglichkeit, die Richtungsänderung zu visualisieren, existiert aber noch eine zweite Option. Genauso gut kann der Kameramann exakt auf die Handlungsachse treten. Das bedeutet: Er wechselt nicht direkt auf die gegenüberliegende Seite, sondern dreht eine zusätzliche Einstellung entlang der Handlungsachse. Im Beispiel mit dem Schnellboot würde das bedeuten, dass nicht zunächst links und danach direkt rechts vom Boot gefilmt wird, sondern eine Einstellung dazwischen platziert wird, in der der Kameramann frei geradeaus (oder zurück) filmt.

Abbildung 3.17 ►

Nach einem Blick entlang der Handlungsachse steht es dem Kameramann frei, die Seite zu wechseln.



© Rainer Sturm/pixelio.de



FILME • KAPITEL 03 •
ACHSENSPRUNG.MPG

Beispiel gefällig?


Im Beispielfilm »Achsensprung.mpg« der beiliegenden Buch-DVD (FILME • KAPITEL 03) dürfen Sie selbst einmal begutachten, wie ein

Achsensprung wirkt und wie dieses Problem mit einer Zwischen-Einstellung entlang der Handlungsachse behoben werden kann.

3.4 Manuelle Kameraeinstellungen

Wenn Sie mit Ihrer Kamera unterwegs sind, dann müssen Sie diese auch beherrschen können. Es nutzt nichts, vor einer bedeutenden Einstellung noch eben das Handbuch zu wälzen. Besser ist, wenn Sie sich mit der Kamera auskennen. Dazu muss man natürlich auch wissen, welche Einstellungen für was nütze sind und was sie jeweils bewirken.

Automatisch oder manuell?

Moderne Kameras wollen dem Filmer möglichst viel Arbeit abnehmen. Deswegen bieten sie eine Fülle von Automatik-Funktionen, die ständig für optimale Bilder sorgen sollen. Leider ist das aber auch bis heute noch Theorie . Den Herstellern ist nämlich absolut nicht entgangen, dass sich die meisten Filmer mit den manuellen Einstellmöglichkeiten gar nicht auskennen. Einfach soll es sein, dann ist der Konsument befriedigt. Bei Profis sind Automatik-Funktionen verpönt. Ein versierter Kameramann wird sich die grundlegenden Entscheidungen nicht von seinem Arbeitsgerät abnehmen lassen.

Benutzen Sie die Automaten nur in Ausnahmefällen!

Es heißt nicht, dass die Automaten generell schlecht sind. Dennoch sollten diese nur dann eine Option sein, wenn es nicht anders geht. Wenn beispielsweise schnelles Handeln erforderlich ist und einfach keine Zeit für manuelle Bedienung vorhanden ist.

Ringbedienung

Leider verfügen heutzutage nur noch sehr wenige Consumer-Camcorder über Einstellringe. Das ist ausgesprochen bedauerlich, denn damit entfernt sich der Einsteiger noch mehr vom Fachmann. Ohne Objektvring können manche Einstellungen nicht stufenlos

Automaten

Die Automatik-Funktionen werden zugegebenermaßen immer besser. Dennoch sollten Sie das Ergebnis niemals von einer Automatik abhängig machen. Denn dann kann es zu ungewollten Überraschungen kommen, die am Drehort vielleicht gar nicht direkt auffallen.

geregelt werden. Bei anderen Einstellungen, wie z. B. dem Zoom, muss eine Wippe bedient werden. Doch diese ist leider sehr fehleranfällig. Es ist schwierig, ein und dieselbe Zoom-Geschwindigkeit einzuhalten, da diese sich erhöht, wenn die Wippe weiter nach außen gedrückt wird. Vielfach muss diese Wippe also auf gut Glück gedrückt werden. Und wenn man während der Zoomfahrt feststellt, dass die Geschwindigkeit doch zu hoch oder zu gering ist, dann kann man das nicht einfach korrigieren, wenn die Aufnahme noch im Gange ist. Es gibt zahlreiche weitere Gründe, die für einen Objektivring sprechen. Deswegen kann ich Ihnen einfach nur empfehlen, Kameras ohne Objektivring beim Händler zu lassen. Es sei denn, Sie schenken kreativer Arbeit und intuitiver Bedienung nicht so große Aufmerksamkeit.

Abbildung 3.18 ►

Objektivringe werden im Consumer-Bereich leider immer seltener. Sie sollten dennoch nicht darauf verzichten.




Panasonic

Ich arbeite mit Panasonic-Kameras und werde die folgenden Erklärungen auch auf Grundlage dieser Camcorder abgeben. Dadurch soll aber nicht der Eindruck entstehen, ich gäbe hier eine Kaufempfehlung für Panasonic ab oder wolle diese gar anderen Geräteherstellern vorziehen. Ganz im Gegenteil. Canon, JVC und Sony bauen ebenfalls tolle und empfehlenswerte Geräte. Bei mir ist es halt Panasonic, und das ohne Hintergedanken.

Im Folgenden möchte ich Ihnen nicht jede mögliche Vorgehensweise, die für eine bestimmte Einstellung erforderlich ist, bis ins Detail näherbringen. Dazu gibt es einfach zu viele Kamerateypen und deswegen auch unterschiedliche Vorgehensweisen, was die Bedienung betrifft. Außerdem liegt Ihrem Camcorder ja in der Regel eine Bedienungsanleitung bei. Und diese kann und soll nicht durch dieses Buch ersetzt werden. Dennoch möchte ich ganz allgemein auf einige Elemente eingehen, da gerade Einsteiger manche Optionen viel zu selten bis gar nicht nutzen ■.

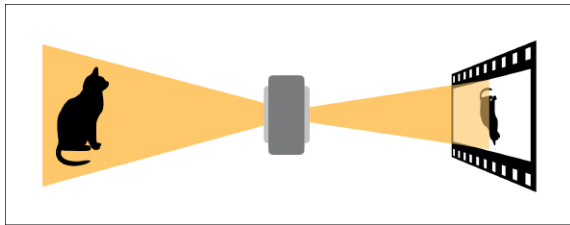
Brennweite

Bevor es losgeht (insbesondere mit der Fokussierung) noch ein Wort zur Brennweite. Diese ist im Prinzip der dem Objek-

tiv zugrunde liegende Bildwinkel. Damit gemeint ist, vereinfacht gesagt, die Strecke zwischen dem optischen Mittelpunkt des Objektivs und dem Brennpunkt . In der Praxis wird die Brennweite immer dann verändert, wenn Sie zoomen. Bewegen Sie die Wippe Ihres Camcorder in Richtung »T« (*Heranholen*), spricht man von einer langen Brennweite (T steht übrigens für *Tele*). Die Linse bewegt sich entsprechend. Ziehen Sie die Wippe in Richtung »W« (= *Weitwinkel*), dann wird damit die Brennweite verkürzt. Der Fachmann nennt das *Aufziehen*. Das bedeutet:

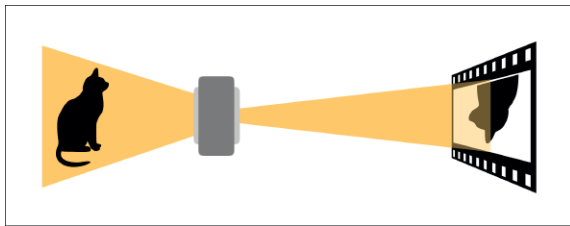
Je kürzer die Brennweite, desto größer der Bildwinkel.

Kurze Brennweiten sollen meist eine Übersicht vom gesamten Motiv liefern, während lange Brennweiten (also kleine Bildwinkel) eher für Nahaufnahmen oder Details vorgesehen sind.



Brennpunkt

Der Brennpunkt ist der Punkt, an dem alle parallel auftreffenden Lichtstrahlen zusammengeführt (sprich: gebündelt) werden.

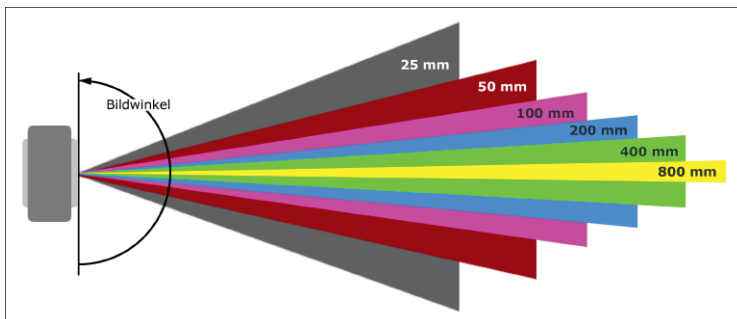


◀ **Abbildung 3.19**

Bei Veränderung der Brennweite ...

◀ **Abbildung 3.20**

... wird auch der Bildwinkel verändert.



◀ **Abbildung 3.21**

Je mehr sich das Objektiv im Tele-Bereich befindet, desto geringer ist der Bildwinkel. Nach dem vollständigen Aufziehen ist der Bildwinkel hingegen am größten.

Die tatsächliche Brennweite hängt aber nicht nur von der Leistungsfähigkeit des Objektivs, sondern auch vom verbauten Kame-rachip ab. Je größer dieser nämlich ist, desto länger wird auch die größtmögliche Brennweite.

Nun würde es aber gar nichts nutzen, einen Mini-Chip zusammen mit einem riesigen Objektiv einzusetzen. Kleine Chips brauchen auch kleine Objektive. Genau dieser Umstand führt ja auch seit geraumer Zeit dazu, das Camcorder immer kompakter werden können. Doch kommen wir zurück zu den Objektiven. Camcor-der sind naturgemäß mit Objektiven ausgestattet, bei denen die Brennweite verändert werden kann. In der Fotografie und selbst bei großen Profikameras sind hingegen auch durchaus Objek-tive mit Festbrennweiten im Einsatz. Hier lässt sich der Bildwin-kel dann nicht mehr durch Einzoomen oder Aufziehen verändern, sondern nur dadurch, dass der Abstand zwischen Motiv und Auf-nahmegesät verändert wird.

Auswirkungen auf die Schärfe

Schärfentiefe und Tiefenschärfe

Der Ausdruck »Schärfen-tiefe« ist im Gegensatz zu »Tiefenschärfe« der wis-senschaftlich korrekte, weshalb letzterer mehr und mehr verblasst. Den-noch umschreiben beide Begriffe dasselbe.

Ein beliebtes Gestaltungsmittel, sowohl im Film als auch in der Fotografie, ist die bewusste Steuerung der Schärfentiefe. Wenn Sie beispielsweise das Augenmerk stark auf den Darsteller rich-ten wollen, ist es wünschenswert, den Hintergrund entsprechend unscharf zu zeigen. Man spricht in diesem Fall von einer »geringen Schärfentiefe«. Ebenfalls ist in diesem Zusammenhang von einer hohen »Tiefenunschärfe« die Rede. Bei einer hohen Schärfentiefe hingegen sind meist alle Bereiche des Bildes scharf dargestellt ■.

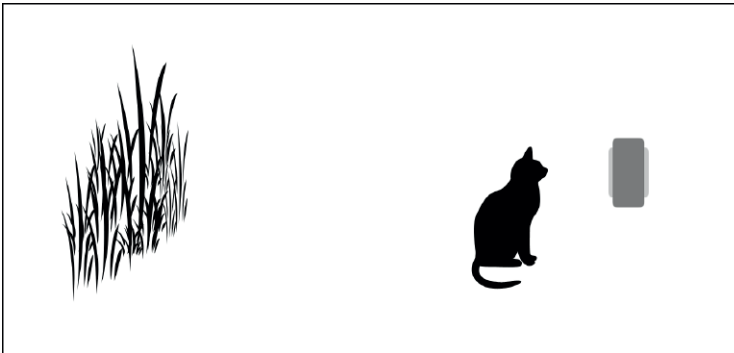


© Renate Klauen

Abbildung 3.22 ►

Hier wird das Auge des Zuschauers geradezu auf die mittlere Ebene hingesteuert. Vordergrund und Hintergrund sind hingegen unscharf.

Leider habe ich in diesem Zusammenhang eine schlechte Nachricht für Sie. Hohe Tiefenunschärfen erreichen Sie nämlich am besten mit möglichst großen Kamera-Chips. Und genau da liegt das Problem. Die in Consumer-Produkten verbauten Chips sind nämlich sehr viel kleiner als die von Broadcasting- oder Filmkameras. Schauen Sie sich einmal eine der zahlreichen US-Serien im TV an (z. B. CSI Las Vegas, CSI Miami und dergl.). Die darin erzeugten Unschärfen in Richtung Hintergrund sind geradezu eine Augenweide, lassen sich aber aufgrund geringer Chipgrößen mit Camcordern gar nicht erzeugen. Der Grund: Der Winkel zwischen Chip und Objektiv ist viel zu gering. Dennoch gibt es eine Lösungsmöglichkeit: Verringern Sie den Abstand zwischen Objektiv und Darsteller und halten Sie einen möglichst großen Abstand zwischen Darsteller und Hintergrund ein.



◀ **Abbildung 3.23**

Nur so lässt sich mit einem gewöhnlichen Camcorder eine geringe Schärfentiefe realisieren.

Schärfentiefe und Blendenöffnung

Sollten Sie sich nicht nur fürs Filmen, sondern auch für Fotografie interessieren, dann werden Sie bereits wissen, dass auch die Blende des Aufnahmegerätes eine wesentliche Rolle spielt. Zugegeben – aufgrund der kleinen Camcorder-Chips im Vergleich zu Fotoapparaten spielt dieser Faktor eine nicht ganz so bedeutende Rolle. Dennoch soll nicht unerwähnt bleiben, dass sich durch Vergrößerung der Blendenöffnung (= kleine Blendenzahl) eine Verringerung der Schärfentiefe erreichen lässt. (Wie Sie die Blende manuell einstellen können, erfahren Sie im Abschnitt »Blende und Verschlusszeit manuell einstellen« auf Seite 105 in diesem Kapitel.)

Schärfe verlagern

Wer gerne mit geringer Schärfentiefe arbeitet, wird sich dafür interessieren, dass sich die Schärfe innerhalb einer Einstellung auch verlagern lässt. Das dient im Besonderen dazu, den Blick des Zuschauers zu lenken. Sie benötigen dazu zwei Darsteller bzw. Gegenstände, die unterschiedlich weit vom Objektiv entfernt sind. Lassen Sie auf eines der beiden Objekte scharfstellen und deaktivieren Sie anschließend die Automatik. Beginnen Sie mit der Aufnahme und warten Sie einige Sekunden, ehe Sie die Schärfe manuell (z.B. über den Fokusring) so korrigieren, dass im Anschluss das andere Objekt scharfgestellt ist. Das erfordert ein wenig Übung. Ebenfalls ist es wichtig, genau den Punkt zu treffen, auf dem das andere Objekt scharfgestellt ist. Denn Nachkorrigieren ist absolut tabu. Die Verlagerung muss »in einem Rutsch« gelingen, ansonsten wirkt sie nicht. Scheuen Sie sich auch nicht, eine Markierung am Objektivring anzubringen.



FILME • KAPITEL 03 •
SCHÄRFE VERLAGERN.MPG


Ein Video zum Thema »Schärfe verlagern« finden Sie unter dem gleichnamigen Titel im Ordner FILME • KAPITEL 03 der beiliegenden DVD. Dieses können Sie übrigens auch schnell mit eigenen Mitteln nachstellen und üben.

Verdichtung

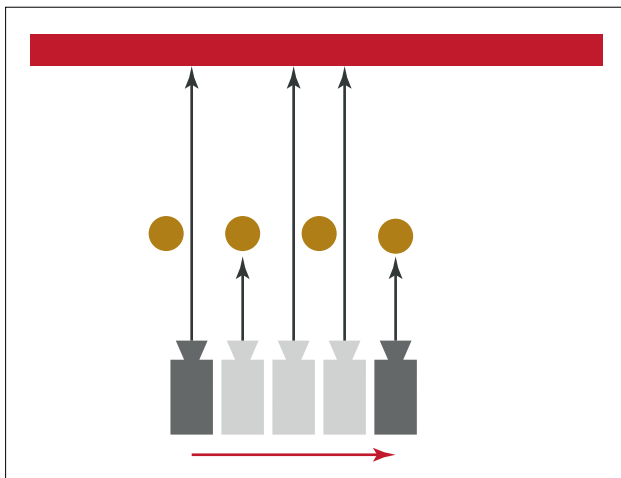
Bei Veränderung der Brennweite kommt noch ein weiterer, aussagekräftiger Aspekt zum Tragen. Wenn Sie von einem Objekt weiter entfernt sind und heranzoomen, also mehr in den Telebereich gehen, scheint sich die Distanz zwischen Objekt und Hintergrund zu verkürzen (verdichten). Versuchen Sie einmal die umgekehrte Methode, indem Sie näher an das Objekt herantreten und dafür mehr in den Weitwinkelbereich gehen. Jetzt werden die Gegenstände im Hintergrund sehr viel weiter entfernt wirken. Diesen Umstand müssen Sie nicht einfach nur zur Kenntnis nehmen. Im Gegenteil. Sie erhalten dadurch neue und interessante Gestaltungsmöglichkeiten.

Autofokus

Der Einsteiger verlässt sich allzu gern auf den Autofokus seines Camcorders. In der Regel arbeitet dieser auch zuverlässig und

sorgt für scharfe Bilder. Um beurteilen zu können, wo es für den Autofokus problematisch wird, ist es erforderlich, dessen Funktionsweise zu kennen. Der Autofokus arbeitet nämlich mit Messfeldern beziehungsweise Sensoren, die permanent den Abstand zum Motiv messen . Diese Informationen werden Kamera-intern verarbeitet, was im Ergebnis eine permanente, automatische Schärferegulierung mit sich bringt. Der Autofokus macht also zum Beispiel dann Sinn, wenn Sie es mit statischen, sprich: bewegungslosen, Motiven zu tun haben.

Auch wenn sich Ihr Darsteller langsam auf Sie zubewegt, kann der Autofokus ansprechende Ergebnisse erzielen. Das ist jedoch nur dann der Fall, wenn tatsächlich die Entfernung zum Darsteller gemessen wird. Die meisten Kameras messen jedoch in der Mitte oder wenig außerhalb der Mitte. Spätestens bei Anwendung der Drittel-Regel könnte es also zu Problemen kommen. Der Sensor misst dann plötzlich nicht mehr den Abstand zum Darsteller, sondern zum Hintergrund. Die Folge: Der Camcorder zieht die Schärfe automatisch nach, indem er den Hintergrund scharf und den Darsteller unscharf einreguliert. Passiert das mehrfach hintereinander (mal wird der Hintergrund, mal der Schauspieler scharfgestellt) spricht man vom *Schärfe-Pumpen*. Dieser Umstand tritt verstärkt dann auf, wenn sich die Kamera selbst bewegt (z. B. Kamerafahrt) und wenn dabei immer wieder unterschiedliche Abstände zugrunde liegen. Bestes Beispiel: eine Fahrt entlang eines Säulengangs.



Mehrere Messfelder

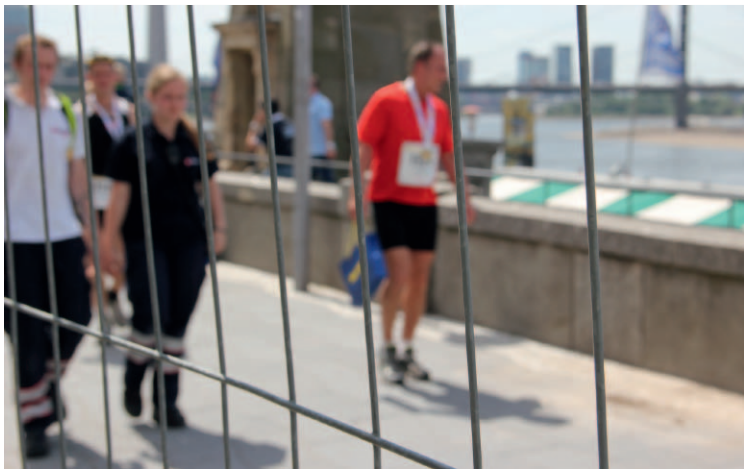
Moderne Camcorder arbeiten mit mehreren Messfeldern, was eine akzeptable Schärfe im gesamten Bild bewirken soll. Dies kann jedoch auch nachteilig sein, insbesondere dann, wenn Sie mit geringer Schärfentiefe arbeiten wollen. Die Kamera setzt hier möglicherweise nicht die von Ihnen gewünschten Schärfe-Prioritäten.

◀ Abbildung 3.24

In Bewegungsrichtung der Kamera (roter Pfeil) wird es fälschlicherweise immer dann zur Schärferegulierung kommen, wenn die Sensoren den Abstand zu einer der Säulen messen. In diesem Moment ist das Motiv (roter Balken) unscharf.

Abbildung 3.25 ►

Selbst das Filmen durch einen Zaun birgt Risiken in Sachen Schärfe. Hier ist das Absperrgitter gestochen scharf, während das Motiv in Unschärfe versinkt.



Halbautomatisch fokussieren

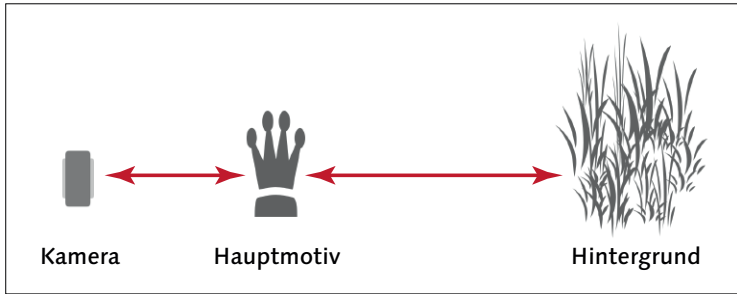
Wie das vorangegangene Beispiel gezeigt hat, gibt es Momente, in denen sich mit dem Autofokus nicht viel anfangen lässt. Das ist aber kein Grund, tatenlos am Motiv der Begierde vorbeizugehen. Denn Sie müssen lediglich schnell und flexibel sein und sich im richtigen Moment vom Autofokus trennen. Idealerweise haben Sie bereits Routine, noch bevor Sie in eine derartige Situation geraten. Deswegen soll der folgende kleine Workshop Ihnen ein probates Mittel an die Hand geben. (Der erste Workshop in diesem Buch. Sind Sie auch so aufgeregt wie ich?)

Schritt für Schritt: Korrekt scharfstellen

Nehmen Sie sich für dieses Beispiel irgendein Objekt in Ihrer Nähe. Das kann alles Mögliche sein, vorausgesetzt, Sie sind in der Lage, einen gewissen Abstand zum Hintergrund einzuhalten.

1 Einstellung vorbereiten

Stellen Sie das Hauptmotiv einen bis zwei Meter von der Kamera entfernt auf, wobei Sie jedoch mindestens den doppelten Abstand zwischen Motiv und Hintergrund einhalten. In diesem Fall wird die hier beschriebene Vorgehensweise nämlich am ehesten deutlich.



◀ **Abbildung 3.26**

Der Abstand zwischen Kamera und Hauptmotiv sollte nur halb so groß sein wie der zwischen Hauptmotiv und Hintergrund.

2 Funktion ermitteln

Informieren Sie sich in der Bedienungsanleitung, wie sich Ihre Kamera von AUTOMATIK auf MANUELL umstellen lässt. Ein entsprechender Schalter befindet sich in der Regel außen am Gehäuse bzw. hinter dem Display.



◀ **Abbildung 3.27**

Bevor Sie diesen Workshop so richtig beginnen, sollten Sie wissen, wo sich der Autofokus deaktivieren lässt.

3 Automatisch scharfstellen

Lassen Sie die Automatik zunächst eingeschaltet und zoomen Sie stark auf das Motiv hin, wobei dieses sich in der Bildmitte befinden sollte. Sie werden feststellen, dass der Autofokus automatisch auf das Hauptobjekt scharfstellt.




◀ **Abbildung 3.28**

Der Autofokus leistet ganze Arbeit.

Schärfeverlagerung herbeiführen

Natürlich kann auch die automatische Schärfeverlagerung ein interessanter Effekt sein. Am Filmende könnten Sie beispielsweise Ihren Darsteller aus dem Bild herausgehen lassen. In dem Augenblick, in welchem die Sensoren den Hintergrund erfassen, würde dieser nämlich scharfgestellt. Was dann noch fehlte, wäre der Abspann, also eine Liste der Protagonisten am Ende des Films).

4 Schärfe automatisch verlagern

Bewegen Sie den Camcorder jetzt etwas zur Seite, sodass das Hauptmotiv nur noch am Bildrand auszumachen ist. Dabei werden Sie unweigerlich feststellen, dass jetzt der Hintergrund fokussiert wird. In einem realen Szenario wäre genau das der Moment, indem Ihr Schauspieler in Unschärfe»absäuft« . (Nämlich wenn dieser sich bewegt und die Kamera stillsteht – oder umgekehrt.)



▲ **Abbildung 3.29**

Unsere Hauptdarstellerin verschwimmt, während der Hintergrund scharfgestellt wird.

5 Schärfe zurückholen

Schwenken Sie lieber wieder zurück und warten Sie, bis die Schärfe wieder auf der Figur liegt. Jetzt müssen Sie nichts weiter tun, als den Autofokus zu deaktivieren. Danach dürfen Sie die Kamera nicht mehr vom Motiv wegbewegen.

6 Bildausschnitt korrigieren

Zuletzt korrigieren Sie den Ausschnitt (dabei kann der Camcorder die Schärfe nicht mehr nachziehen) und beginnen mit der Aufnahme. Selbst wenn Sie die Kamera jetzt bewegen, also den Ausschnitt noch einmal korrigieren, wird sich an der Schärfe nichts mehr verändern. (Es sei denn, Sie verändern den Abstand zwischen Camcorder und Hauptmotiv. Aber warum sollten Sie das tun?)




◀ **Abbildung 3.30**

Das Hauptmotiv bleibt auch nach der Korrektur des Bildausschnittes noch scharf.

Zoomen und scharfstellen

Sollten Sie die Schärfe auf die soeben beschriebene Art einmal bei weiter entfernten Objekten einstellen, empfiehlt es sich, zunächst extrem auf das Hauptmotiv einzuzoomen, dort scharfzustellen und die Automatik zu deaktivieren. Erst dann korrigieren Sie den Bildausschnitt, was auch durch Aufziehen (in Richtung Weitwinkel) erfolgen kann, und starten zuletzt die Aufnahme.

Manuell scharfstellen

Wer sich auf die Automatik überhaupt nicht verlassen möchte, der schaltet diese von Anfang an aus, zoomt anschließend mechanisch ein (idealerweise über den Objektivring) und korrigiert anschließend den Bildausschnitt nach Wunsch .



Gesichtserkennung

Heutzutage glänzt fast jeder Consumer-Camcorder mit einer Gesichtserkennung. Dabei erkennt die Kamera automatisch, dass es sich um ein Gesicht handelt und versucht, diesen Bereich scharfzustellen. Wenn Sie also ein Motiv filmen, auf dem sich mehrere Personen befinden, kann diese Automatik hilfreich sein.

◀ **Abbildung 3.31**

Beim manuellen Scharfstellen unterstützt Sie häufig ein innerer Bildausschnitt im Monitor oder Sucher, der zusätzlich noch einmal vergrößert wird.



Wenn Sie selbst mit einem solchen Diagramm arbeiten wollen, finden Sie eine PDF-Datei zum Ausdrucken im Ordner VORDRUCKE auf der DVD.

Scharfstellen mit Fokusdiagramm

Oft kommt für die Scharfstellung (sowie zur Belichtungseinstellung) alternativ ein Fokusdiagramm (auch *Siemensstern* genannt) zum Einsatz. Dabei handelt es sich um eine Musterkarte mit schwarzen und weißen Flächen, die zur Mitte hin zusammenlaufen. Anhand dieses Schemas kann man nicht nur die Leistungsfähigkeit einer Kamera überprüfen, sondern auch prima scharfstellen. Voraussetzung ist natürlich, dass sich das Diagramm zum Zeitpunkt der Scharfstellung (siehe Workshop) unmittelbar am gewünschten Scharfpunkt befindet. Es kann also sinnvoll sein, dem Schauspieler das gute Stück direkt vor die Nase zu halten.

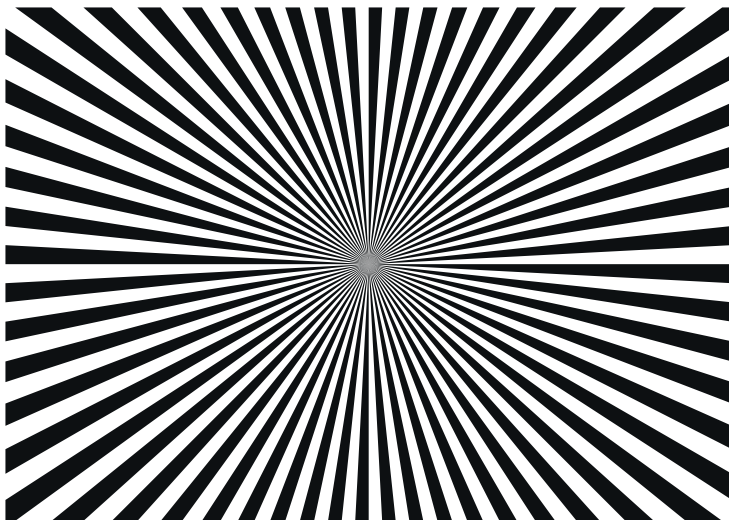


Abbildung 3.32 ►

Ein Fokusdiagramm zur manuellen Scharfstellung

Scharfstellen bei schnellen Bewegungen

Mittlerweile sind, wenn es um die Schärfe geht, fast alle erdenklichen Szenarien angesprochen worden. Eines fehlt jedoch noch, nämlich schnelle Bewegungen der Motive selbst. Hier muss wieder einmal das Beispiel Autorennen herhalten. Wenn Formel 1-Boliden mit 300 km/h an Ihnen vorbeirasen, dann ist Schluss mit lustig. Dann kommen Sie mit der zuvor genannten Methode nicht mehr weiter. Und den Autofokus können Sie schon mal ganz vergessen. Bis der reagiert hat, ist Sebastian Vettel längst im Ziel. In derartigen Situationen können Sie nur mit einer Voreinstellung arbeiten. Das bedeutet: Sie fokussieren ein Objekt (z. B. Bandenwerbung),

welches von Ihnen aus gesehen etwa den gleichen Abstand hat wie das Fahrzeug, das gleich an Ihnen vorbeirasen wird und schalten danach die Automatik ab. Jetzt können Sie nur noch geduldig innehalten und hoffen, dass alles passt. Die ersten 2–3 Vorbeifahrten werden vielleicht noch nicht so exakt klappen, aber Sie werden schnell merken, ob sich die Schärfe vielleicht noch durch geringe manuelle Verstellung optimieren lässt. Die Piloten kommen ja während eines Rennens mehr als 60mal bei Ihnen vorbei. Und noch ein Tipp: Arbeiten Sie mit geringeren Verschlusszeiten.

Blende und Verschlusszeit manuell einstellen

Wann immer es um schnelle Bewegungen geht, ist es ratsam, die Verschlusszeit der Kamera zu verringern. (Das Gleiche erreichen Sie übrigens auch, wenn Sie in den Sport-Modus wechseln, sofern Ihr Camcorder über eine derartige Automatik verfügt.)

Schritt für Schritt:

Verschlusszeit verringern

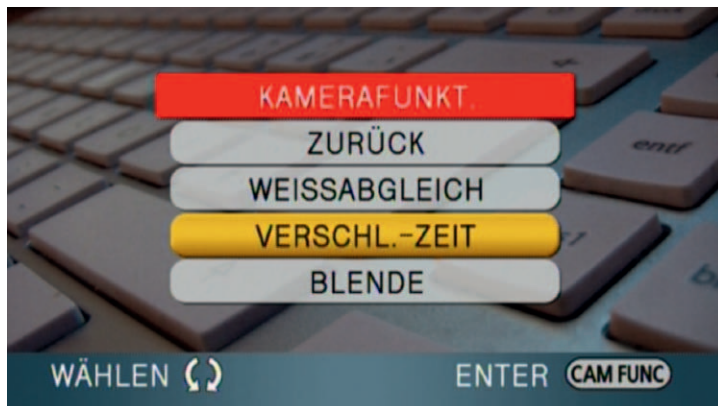
Standardmäßig liegt dem Camcorder eine Verschlusszeit von 1/50 Sekunde zugrunde. Das bedeutet, dass der Verschluss der Kamera 50 x innerhalb einer Sekunde reagiert. Das kann bei schnellen Handlungsabläufen zu lang sein. Durch die relativ lange Öffnungszeit wird das Bild nämlich unscharf. Um dem entgegenzuwirken, verkürzt man die Verschlusszeit, erhöht also die Anzahl der Verschlussintervalle innerhalb einer Sekunde. Dadurch ist der Verschluss je Intervall kürzer geöffnet – und die Aufnahme gewinnt an Schärfe.

1 Funktion ermitteln

Informieren Sie sich zunächst, wie sich Verschlusszeit und Blende an Ihrer Kamera manuell einstellen lassen. Einige Camcorder verfügen über gut erreichbare Schalter außen am Kameragehäuse. Andere können durch die Bedienung eines Joysticks oder Multifunktionsschalters aufgerufen werden. Wieder andere erlauben derartige Veränderungen nur über das Funktionsmenü. Generell ist jedoch zunächst die Automatik zu deaktivieren.

Abbildung 3.33 ►

Bei dem hier gezeigten Panasonic-Camcorder muss nach Betätigung des Schalters »Cam Func« der Objektivring gedreht werden, bis auf dem Monitor VERSCHL.-ZEIT markiert ist. Danach ist »Cam Func« erneut zu betätigen.



2 Verschlusszeit einstellen

Die gewünschte Verschlusszeit muss jetzt noch explizit eingestellt werden. Die größtmögliche (längste) Verschlusszeit beträgt in der Regel 1/50 Sekunde (PAL). Das ist der Standardwert, welcher auch der Automatik zugrunde liegt. Wenn Sie schnellere Verschlusszeiten wünschen, müssen Sie diesen Wert entsprechend erhöhen (z. B. 1/1000 Sekunde).


3 Blende öffnen

Schnell werden Sie feststellen, dass bei jeder Verkürzung der Verschlusszeit das Bild ebenfalls dunkler wird. Das liegt daran, dass der Verschluss der Kamera jetzt nicht mehr so lange geöffnet bleibt. Folglich kann in dieser verkürzten Zeit auch nicht mehr so viel Licht einfallen, wie nötig wäre, um das Bild genauso hell zu machen wie bei 1/50 Sekunde. Schaffen Sie Abhilfe, indem Sie die Blende weiter öffnen (siehe Schritt 1 dieses Workshops). Sollte die Blende bereits voll geöffnet sein, können Sie nur noch mit Hilfslicht zuarbeiten oder müssen ansonsten den Helligkeitsverlust in Kauf nehmen.

4 Einstellungen verwerfen

Um nach getaner Arbeit wieder auf die gewohnten Standard-Einstellungen zurückzukommen, versetzen Sie die Kamera einfach wieder in den Automatik-Modus. Dadurch werden die zuvor getroffenen Einstellungen verworfen und die Verschlusszeit beträgt wieder 1/50 Sekunde.

Luminanz

Was Sie soeben mit der Blende gemacht haben, war nichts anderes als eine Luminanz-Einstellung . Mit der Veränderung des Luminanzwertes ist es jedoch auch möglich, Kameraaufnahmen aufeinander abzustimmen. Stellen Sie sich vor, Sie begleiten eine Person auf einer Museumstour. Nicht nur draußen werden Sie auf unterschiedliche Lichtverhältnisse stoßen, sondern auch im Museum selbst, was unterschiedliche Helligkeiten der Aufnahmen zur Folge hätte. Wenn Sie aber wollen, dass die Person immer im gleichen Licht erstrahlt, sollten Sie die Luminanzwerte im Auge behalten (den aktuellen Wert verrät Ihnen der Messpunkt des Camcorders ganz automatisch ②) und gegebenenfalls mit Hilfe der Verschlusszeit oder auch der Blendenöffnung nachjustieren.



Was ist Luminanz?


Mit Luminanz ist die Leuchtdichte gemeint, die einer jeweiligen Aufnahme zugrunde liegt. Mit Auslesen des Luminanzwertes lässt sich die Helligkeit bestimmen, die manuell oder automatisch korrigiert werden kann.

◀ Abbildung 3.34

Wer die Grenzwerte im Auge behält, erspart sich Kummer bei der Nachbearbeitung.

Bevor Sie eine Einstellung drehen, schauen Sie sich kurz den Luminanzwert an (hier: 55%). Nehmen Sie diesen Wert als Richtwert. In folgenden Einstellungen ist es wichtig, immer wieder an der gleichen Stelle zu messen (hier z. B. die rechte Wange). Kommen Sie auf einen anderen Wert als zuvor, korrigieren Sie diesen wie zuvor beschrieben. Erst dann betätigen Sie den Aufnahmeknopf.

Histogramm

Sollte der von Ihnen benutzte Camcorder über ein Histogramm ① verfügen, brechen Sie doch einfach mal in Jubel aus . Das ist nämlich nicht mehr selbstverständlich. Dabei ist diese kleine Grafik so immens nützlich bei der Beurteilung der Helligkeit.

Histogramm interpretieren

Sollten sich die digitalen Erhebungen vorwiegend im linken Bereich des Histogramms zeigen, ist das Bild recht dunkel. Starke Erhebungen am rechten Rand hingegen zeugen von einem sehr hellen Einzelbild. Das bedeutet nicht, dass der eine oder andere Shot qualitativ schlechter sein muss. Es gestattet Ihnen aber, grafisch zu beurteilen, wo Sie in Sachen Luminanz bei der jeweiligen Einstellung gerade stehen.

Farben-Histogramme

Neben Luminanz-Histogrammen existieren auch Farb-Histogramme, mit deren Hilfe sich die Gewichtung der einzelnen Grundfarben auslesen lässt.

Was lässt sich in einem solchen Histogramm erkennen? Die Erhebungen innerhalb der rechteckigen Fläche (hier schwarz dargestellt) zeigen, wie oft eine gewisse Helligkeitsinformation im Bild vorhanden ist. Dabei sind die ganz dunklen (schwarzen) Bildinformationen ganz links zu finden. Je weiter Sie im Histogramm nun nach rechts gehen, desto heller sind die Bildinformationen.

Idealerweise erstreckt sich ein Histogramm von links nach rechts, ohne dabei an den oberen Rand heranzureichen. Das würde nämlich bedeuten, dass dort Bildinformationen abgeschnitten sind. Ein gut ausgeleuchtetes Motiv, indem es sowohl helle als auch dunkle Bildinformationen gibt, wird meist durch eine geschmeidige Kurve dargestellt. Die vertikalen Erhebungen reichen niemals bis an den oberen Rand heran.



Abbildung 3.35 ►

Dass sich das Histogramm eher in der linken Bildhälfte erhebt, ist Indiz dafür, dass ziemlich dunkle Flächen im Bild vorhanden sind.

Überbelichtung vermeiden

Zu helle Bereiche eines Videos erscheinen bei der Wiedergabe des Films rein weiß. Dort ist keine Zeichnung (sprich: Kontur) mehr vorhanden, und das wirkt wie ein greller Fleck.

Zebra

Über- oder Unterbelichtung ist natürlich ein bedeutungsträchtiges Thema beim Filmen. Falls Ihr Camcorder mit einer Zebra-Funktion ausgestattet ist, sollten Sie auf jeden Fall Gebrauch davon machen. Damit vermeiden Sie Überbelichtungen (je nach Ausstattung des Aufnahmegeräts auch Unterbelichtungen) im fertigen Video. Zu helle Flächen beispielsweise werden im Monitor oder Sucher mit schwarzen, blinkenden Linien angezeigt. Diese Linien erinnern entfernt an das Muster eines Zebras, womit auch der Name Funktion geklärt ist. Sie müssen allerdings nicht befürchten, dass die Linien im fertigen Video ebenfalls auftauchen. Sie sind lediglich hinweisgebend.



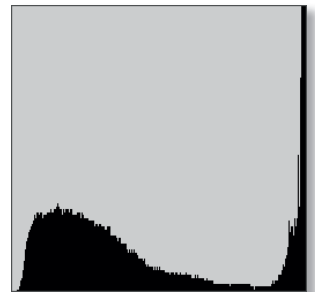
◀ **Abbildung 3.36**

Diagonal verlaufende Ameisenlinien verdeutlichen: Hier ist keine Zeichnung mehr vorhanden. Das Video wird an diesen Stellen weiß werden.

Doch was ist zu tun, wenn nach einem Blick auf den Monitor (bzw. durch den Sucher) solche Linien auszumachen sind? In diesem Fall gilt es, die Belichtung entsprechend zu korrigieren. Sie wissen ja bereits, dass es dafür mehrere Möglichkeiten gibt. So könnten Sie zum Beispiel die Verschlusszeit verringern, die Blende weiter schließen (bis die Linien verschwunden sind) oder aber den folgenden Abschnitt lesen.

Gegenlicht

Wann immer Sie mit Ihrer Kamera an einem Gebäude hochschauen, werden Sie eine sogenannte Gegenlichtaufnahme produzieren. Bei derartigen Aufnahmen besteht nicht nur die Gefahr, dass der Himmel überstrahlt, sondern auch, dass das Motiv (hier in Abbildung 3.35: Burg Brüggen) in Dunkelheit versinkt. Wohl dem, der in einem solchen Moment eine »Backlight«-Taste zur Verfügung hat? Nein, nicht wirklich. Denn diese Automatik kann auch nicht zaubern. Zwar lässt sich damit im Allgemeinen eine Verbesserung erreichen, doch werden Sie letztendlich Prioritäten setzen müssen. Entweder Sie nehmen ein gewisses Maß an Überbelichtung in Kauf oder Sie leben mit einer zu dunklen Fassade. Wofür Sie sich auch immer entscheiden: Behalten Sie dabei das Histogramm im Auge. Wer mit derartigen Situationen öfter fertig werden muss, dem empfiehlt sich der Kauf einer Gegenlichtblende (ein entsprechendes Filtergewinde am Camcorder ist jedoch Voraussetzung).



▲ **Abbildung 3.37**

Beim Blick auf das Histogramm des zuletzt gezeigten Bildes wird die Überbelichtung besonders deutlich (Erhebungen ganz rechts).

Weißabgleich

Ein weiteres Thema beim Filmen vor Ort ist der Weißabgleich. Auch hier bieten die Kamerahersteller Automaten an, die im Allgemeinen ganz gut funktionieren. Dennoch können diese auch zu Fehlinterpretationen führen (sogar sehr häufig). Deshalb wird sich der Profi niemals auf den automatischen Weißabgleich verlassen, sondern diesen lieber manuell vornehmen.

Um besser nachvollziehen zu können, was hier passiert, ist es wichtig, die Funktionsweise zu kennen. Grundsätzlich ist es erstrebenswert, Farben im Motiv auch naturgetreu darzustellen. Unterschiedliche Lichtverhältnisse sorgen jedoch nicht selten für eine Verfälschung der Farben. Schon das Tageslicht selbst liefert zu unterschiedlichen Zeiten auch unterschiedliche Ergebnisse. So tendieren Farben morgens eher in Richtung Rot, während sie gegen Abend bläulich werden. Noch offensichtlicher wird die Problematik bei Winteraufnahmen. Dort sorgt die Reflexion des strahlend blauen Himmels nicht selten für einen Blaustich im eigentlich weißen Schnee.

Was kann man also tun, um derartigen Farbverfälschungen entgegenzuwirken? Ganz einfach: Sie teilen der Kamera mit, was im Bild weiß sein soll. Vereinfacht gesagt: Sie bestimmen, dass der Schnee jetzt nicht mehr hellblau, sondern rein weiß ist. Wie das geht, erfahren Sie gleich. Zunächst sollten Sie jedoch unterschiedliche Interpretationsmöglichkeiten kennenlernen, mit denen sich der Weißabgleich korrigieren lässt.

Schritt für Schritt:


Die Weißabgleich-Modi kennenlernen

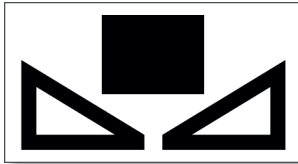
Zeitgemäße Videokameras bringen in der Regel verschiedene Weißabgleich-Voreinstellungen mit. Auch hier soll dem Kameramann natürlich Arbeit abgenommen werden. Er muss den Weißabgleich nicht mehr manuell vornehmen, sondern kann sich für eines der vorgegebenen Programme entscheiden.

1 Funktion ermitteln

Schauen Sie zunächst im Handbuch Ihres Camcorders nach, wie sich der Weißabgleich manuell einstellen lässt bzw. wie die unterschiedlichen Modi aktiviert werden.

2 Modi testen

Suchen Sie sich ein beliebiges Motiv in Ihrer Nähe aus und postieren Sie die Kamera davor. Aktivieren Sie einen Modus nach dem anderen, wobei Sie den manuellen Weißabgleich (Symbol siehe Abbildung 3.37) zunächst außen vor lassen .



◀ **Abbildung 3.38**

So oder zumindest so ähnlich sehen Symbole aus, die auf den manuellen Weißabgleich hindeuten.

3 Ergebnis ansehen

Begutachten Sie, wie sich die Farbgebung im Bild verändert. Ein entsprechendes Video finden Sie auch im Beispielmateriale und zwar im Ordner FILME • KAPITEL 03. Es ist mit »Weißabgleich-Modi.mpg« betitelt.



Funktionen kennenlernen

Jeder Kamerahersteller interpretiert die Modi ein wenig anders. Auch differieren die Bezeichnungen dazu. Sie sollten sich also nicht entgehen lassen, die Bedienungsanleitung aufmerksam zu lesen, damit Sie auch wissen, welche Einstellung zu welchen Gegebenheiten die richtige ist.



FILME • KAPITEL 03 •
WEISSABGLEICH-MODI.MPG

◀ **Abbildung 3.39**

Die Farbveränderungen sind zum Teil beträchtlich. Das liegt daran, dass bei dieser Außenaufnahme nicht alle Modi geeignet sind. Modi für Innenräume (auf Kunstlicht bzw. Leuchtstoffröhren abgestimmt) taugen hier gar nichts.


Manueller Weißabgleich

So schön die einzelnen Modi auch sein mögen: Sie sind allesamt kein Garant für einen ordentlichen Weißabgleich. Deshalb ist der manuelle Weißabgleich auch grundsätzlich der bessere. Die Kamerahersteller gehen zum Teil unterschiedliche Wege. So gibt es mittlerweile »One-Touch-Lösungen«, bei denen Sie nur an der Stelle auf den Monitor tippen müssen, an dem reines Weiß zu finden sein soll (z.B. Sony HDR-CX360). Sie sollten also die Bedienungsanleitung lesen, um zu wissen, wie so etwas bei Ihrem Aufnahmegerät funktioniert. Da sicher die meisten Camcorder noch die herkömmliche Methode anbieten, möchte ich die dazu nötige Vorgehensweise hier noch einmal in einem kurzen Workshop anreißen.

Schritt für Schritt: Manuellen Weißabgleich durchführen

Wie Sie bereits erfahren haben, müssen wir dem Camcorder mitteilen, wie reines Weiß unter den derzeit herrschenden Lichtverhältnissen auszusehen hat. Und das macht man am besten, indem man es der Kamera im wahrsten Sinne des Wortes »zeigt«.

1 Weißkarte vorbereiten

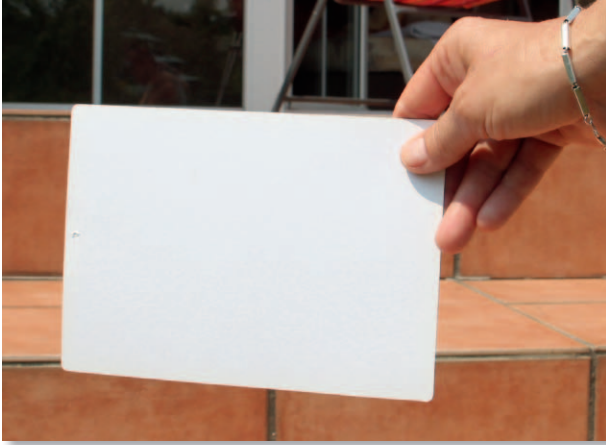
Sollten Sie einen weißen Karton besitzen, ist es ratsam, diesen dabeizuhaben, wenn es darum geht, einen Weißabgleich durchzuführen . Alternativ geht natürlich auch ein weißes Blatt Papier oder ein weißes Taschentuch. So etwas gehört im Übrigen in jede Kameraausrüstung und ist am Set grundsätzlich griffbereit.

2 Weißabgleich vorbereiten

Stellen Sie die Kamera auf und richten Sie das gewünschte Bild ein. Wenn Sie wollen, dass die Änderung besonders deutlich wird, stellen Sie zunächst einen Modus ein, der die Farben am schlechtesten darstellt (z.B. einen Kunstlicht-Abgleich bei Außenaufnahmen). Treten Sie nun vor die Kamera und halten Sie die Weißkarte (oder was Sie gerade zur Hand haben) zwischen Kamera und Motiv. Sorgen Sie aber auf jeden Fall dafür, dass genügend Licht auf die Weißkarte fallen kann.

Keine Tönung

Achten Sie bei der Wahl des Papiers darauf, dass es sich wirklich um Weiß handelt. Gelbliches Papier beispielsweise ist für unsere Zwecke überhaupt nicht geeignet. Was hingegen geht, ist Grau. Es muss aber ebenfalls neutral sein und darf nicht in Richtung Braun o. ä. gehen.



◀ **Abbildung 3.40**

Passen Sie bitte darauf auf, dass es auf der Karte nicht zum Schattenwurf kommt. Denn immerhin wollen Sie der Kamera ja reines Weiß »zeigen«.

3 Weißabgleich ausführen

Gehen Sie nun so vor wie im Handbuch beschrieben. Zumeist muss dazu eine bestimmte Taste gedrückt oder einen Moment lang gehalten werden, was zur Folge hat, dass der Monitor kurz schwarz wird. Sobald wieder ein Bild sichtbar ist, werden Sie feststellen, wie die Farben korrigiert werden. Das geht in der Regel ganz schnell. Jetzt dürfen Sie die Weißkarte wieder wegnehmen.

4 Aufnehmen

Der Weißabgleich ist jetzt ausgeführt und Sie können mit den Aufnahmen beginnen. Bedenken Sie aber, dass die Einstellungen nicht für alle Zeiten Bestand haben. Spätestens wenn sich die Lichtverhältnisse erneut ändern, muss der Abgleich wiederholt werden. Des Weiteren werden die Einstellungen in der Regel verworfen, sobald Sie den Camcorder ausschalten.



◀ **Abbildung 3.41**

Erstklassige Farben sind die wünschenswerte Folge eines manuellen Weißabgleichs.



FILME • KAPITEL 03 •
WEISSABGLEICH-MANUELL.MPG

5 Beispiel ansehen

Falls Sie sich das Ganze noch einmal in aller Ruhe am Bildschirm ansehen möchten, werfen Sie einen Blick auf »Weißabgleich-manuell-mpg« (FILME • KAPITEL 03).

3.5 Der Originalton bei der Aufnahme

Zum guten Bild gehört auch guter Ton – das ist klar. Doch welche Möglichkeiten bieten sich da beim Dreh vor Ort? Worauf muss ich achten und welche Einstellungen gelten eher als kontraproduktiv?


Man kann mit Fug und Recht behaupten, dass sich die Kamera-Hersteller in den letzten Jahren mächtig ins Zeug gelegt haben, was den Ton betrifft. Immer kleinere Mikrofone sorgen für immer bessere Qualität. Was ein Segen ist, ist aber zugleich auch ein Fluch. Denn durch die immer kompaktere Bauweise der Geräte sowie einen offensichtlichen Sparzwang aus Gründen der Konkurrenzfähigkeit müssen Abstriche in Kauf genommen werden. Wie bereits in Kapitel 1, »Die richtige Ausrüstung«, angesprochen, sind besonders Festplatten-Recorder anfällig für Störgeräusche. Die empfindlichen Mikrofone nehmen nämlich das Geräusch der Festplatte nicht selten mit auf. Gut, beim »Death Metal«-Mitschnitt wird das vielleicht nicht so sehr ins Gewicht fallen wie beim Stillleben, wünschenswert ist es aber letztendlich zu keiner Zeit. Das fördert den Wunsch zutage, die Tonaufzeichnung so weit wie möglich vom Camcorder zu entfernen. Eine Option ist beispielsweise die Tonangel, auf die wir gleich noch zu sprechen kommen.

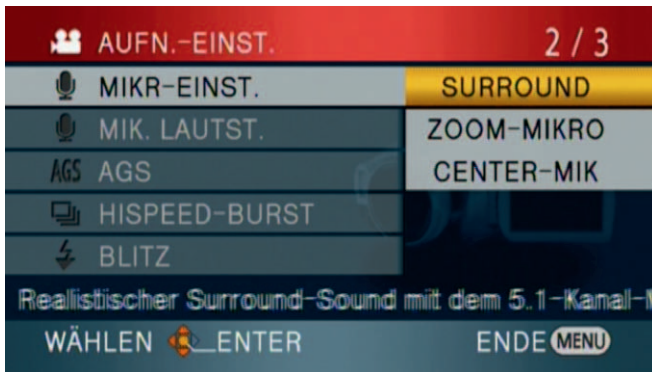
Tonaufzeichnung

Allem voran möchte ich jedem Videofilmer dringend ans Herz legen, den Ton zu überwachen – und zwar zu jeder Zeit. Das geht aber eigentlich nur, wenn Ihr Camcorder auch mit einem entsprechenden Kopfhörerausgang ausgestattet ist (im Einsteiger-Segment ist das bedauerlicherweise Luxus geworden). Überwachen Sie den Ton nicht, kann es später daheim zu bösen Überraschungen kommen.

Ein klassisches Beispiel soll verdeutlichen was ich meine: Der hoteleigene Springbrunnen am exotischen Urlaubsort sieht nicht

nur toll aus, sondern sorgt auch für eine ansprechende Geräuschentwicklung. Also wird frohen Mutes drauflos gefilmt, ohne dass der Bus bemerkt wird, der gerade neue Hotelgäste heranbringt. Dummerweise arbeiten Sie mit einem zeitgemäßen Camcorder, der Dolby Digital Surround beherrscht wie kein zweiter. Schön, dass man sowas hat. Nur nimmt dieser Camcorder in der Standard-Einstellung Geräusche aus allen Richtungen entgegen; wird also auch den Bus mit aufnehmen. Noch schlimmer wird es, wenn Sie beabsichtigen, mit der Kamera zu schwenken. Dann entfernen Sie sich nämlich auch mit dem Mikrofon vom Springbrunnen und müssen zu Hause pikiert feststellen, dass das schöne Plätschern gnadenlos verebbt ist. Das kann natürlich für interessante Übergänge sorgen, ist aber nun mal leider nicht immer gewünscht.

Überlegen Sie also vor der Aufnahme genau, welche Funktion gerade für die nächste Einstellung sinnvoll ist . Wenn Sie die Zeit und die Muße haben, machen Sie sich doch einmal mit der manuellen Aussteuerung des Tons vertraut (soweit vorhanden).

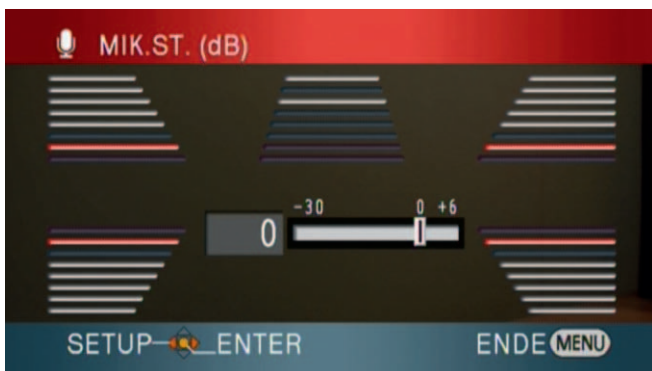


Windcut

Die Funktion »Windcut« soll Störgeräusche eliminieren, die entstehen, wenn der Wind auf die Mikrofone auftrifft. Dabei werden allerdings zahlreiche sehr tiefe Frequenzen beschnitten, sodass der Ton im Ergebnis meist flach wird und fast schon ohne Tiefen auskommen muss. Je nachdem wie stark der Wind ist, fällt das Gesamtergebnis zudem mäßig aus. Es ist also kritisch abzuwägen, ob diese Funktion wirklich zum Einsatz kommen soll oder ob sich nicht doch der Einsatz eines externen Mikrofons nebst Windschutz-Fell rentiert.

◀ Abbildung 3.42

Neben der mittlerweile schon gängigen SURROUND-Funktion werden in der Regel noch weitere Optionen zur Verfügung gestellt (hier: ZOOM-MIKRO und CENTER-MIK).



◀ Abbildung 3.43

Hier ist sehr schön zu sehen, wo die einzelnen Kanäle liegen bzw. aus welcher Richtung der Ton aufgenommen wird.

Tonangel und externe Mikrofone

Wem auch ein größerer Aufwand recht ist, der wird nur zu gerne mit einer Tonangel arbeiten. Dabei handelt es sich um einen langen Stab, an dessen Ende ein Mikrofon angebracht ist. Der Tonassistent hält dieses Mikro nun über den Bereich, an dem der Ton entsteht. Problem für den Kameramann: Er muss stets darauf achten, dass weder Mikrofon noch Tonangel im Bild sind. Realistischer ist da schon die Verwendung eines externen Mikrofons. Aber wie Sie ja bereits erfahren haben, setzt das den Luxus eines Mikrofonanschlusses am Camcorder voraus. Des Weiteren wird meist ein Zubehörschuh fällig, auf dem sich das externe Mikro anbringen lässt (im Consumer-Segment mittlerweile ebenfalls Luxus). Besonders geeignet sind hier Mikrofone mit Richtcharakteristik. Sie nehmen den Ton nur von vorne ab und bilden somit eine Einheit mit dem Camcorder-Objektiv. Der Ton wird also immer aus der gleichen Richtung abgenommen, in die auch gefilmt wird. Gerade in Reportagen oder Dialogszenen kann man aber auch prima auf externe Mikrofone setzen, die an der Kleidung des Protagonisten angebracht und dann via Kabel oder Funk (Sender in der Gesäßtasche) auf den Camcorder übertragen werden.

Mobile Audiorecorder

Viele Videofilmer nehmen in wichtigen Situationen den zusätzlichen Aufwand in Kauf, Ton auf einem separaten Recorder zu sichern. Die Leistung solcher Aufnahmegeräte ist enorm, die Qualität in der Regel optimal. Gute Geräte gibt es schon ab etwa 150 Euro. Halten Sie bei Ihrer Suche nach Bezeichnungen wie »ZOOM«, »Edirol«, »Tascam«, aber auch »Sony«, »Olympus« oder »Marantz« Ausschau, um nur einige zu nennen. Einziger Nachteil bei diesen Geräten: Ton und Video müssen postproduktiv am Computer wieder zusammengebracht werden.

3.6 Großeinsatz – mehrere Kameras am Set

Wenn Sie die Geschehnisse auf einem Jahrmarkt, einer Kirmes oder einfach nur ein Stadtleben festhalten wollen, kommen Sie in der Regel gut mit einem einzelnen Aufnahmegerät zurecht. Eindrücke

werden in Einstellungen festgehalten und später in der Postproduktion nach Wunsch zusammengestellt. Es gibt jedoch zahllose Situationen, in denen der Einsatz mehrerer Kameras fast schon unerlässlich ist; und zwar immer dann, wenn ein bestimmter oder unbestimmter Handlungsablauf vonstattengeht. Das kann die Sportveranstaltung, der Konzertmitschnitt aber auch die Trauung sein. Es ist fast schon unerträglich, die gesamte Eheschließung (sei es vor dem Standesamt oder in der Kirche) aus nur einer einzigen Kameraperspektive heraus zu verfolgen. So schön und interessant sie auch sein mag – der Zuschauer hasst nichts mehr als minutenlange Einstellungen. Deswegen ist es sinnvoll, mehrere Aufnahmegeräte zu postieren (die natürlich auch jeweils von einem eigenen Kameramann bedient werden) und die Handlung ganz einfach aus mehreren Perspektiven gleichzeitig aufzuzeichnen. Auch hier wird zwar eine Postproduktion erforderlich, doch können Sie (oder der Cutter) in der jeweiligen Situation die schönste Einstellung wählen. Des Weiteren kann er dem Zuschauer beispielsweise alle fünf bis sechs Sekunden neue Einstellungen liefern und so für gesteigerten Unterhaltungswert sorgen.




© Martina Gade / pixelio.de

Schuss und Gegenschuss

Damit bezeichnet man zueinander passende Einstellungen, die von Standorten aufgenommen werden, die sich im Prinzip gegenüberliegen. Mehr zu diesem Thema finden Sie in Kapitel 4, »Einstellungen und Perspektiven«, ab Seite 139.

◀ Abbildung 3.44

Am schönsten Tag des Lebens sollten so viele Eindrücke wie möglich festgehalten werden. Hoffentlich wartet drinnen auch schon ein Kameramann, der später den passenden Gegenschuss  liefert.

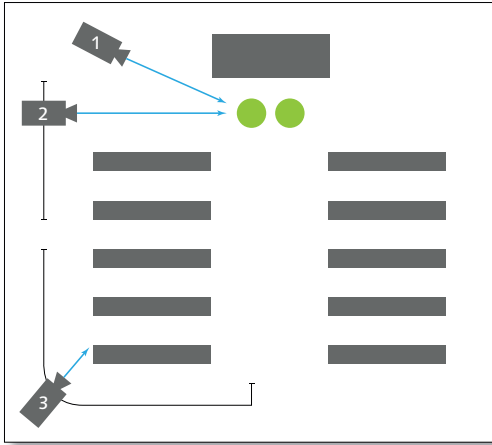
Leider reicht es nicht aus, sich mit den befreundeten Kamerabeisitzern zu verabreden und einfach drauflos zu filmen. Das würde

bestimmt ins heillose Chaos führen. Und das Schlimmste: Zur Aufnahmezeit merken Sie es noch nicht einmal – aber in der Nachbearbeitung! Viel zu schnell kommen viel zu ähnliche Einstellungen zustande, während andere wichtige Ereignisse vielleicht verpasst werden, da niemand eine richtige Zuordnung hat. Darüber hinaus passen vielleicht die Filmformate nicht zusammen, die Aufnahmequalitäten differieren und der eine Kameramann hat den anderen permanent im Bild. Das stört – passiert aber leider öfter als man denkt. Deswegen gibt es für den Einsatz mehrerer Kameras auch Regeln, die Sie beachten sollten.

Planungsphase

Arrangieren Sie spätestens einige Tage vor Beginn der Veranstaltung ein Treffen mit allen Kameralenten. Erläutern Sie dabei Ihr Konzept, und skizzieren Sie die beabsichtigten Standpunkte der einzelnen Kameras. Vorab sollten Sie den Ort des Geschehens bereits einmal besucht haben. Dabei haben Sie die Location auf interessante Kamerastandpunkte hin begutachtet und auch die Durchführbarkeit geprüft. Dazu ist nicht selten auch ein ausführliches Gespräch mit dem Veranstalter bzw. demjenigen vonnöten, der die Location zur Verfügung stellt.

Sprechen Sie mit den Kameralenten, wobei Stärken und Schwächen des jeweiligen Filmers durchaus berücksichtigt werden dürfen. Wem trauen Sie am ehesten zu, sich auch einmal mit einer Kamera zu bewegen, von wem erwarten Sie nicht mehr als Standardaufnahmen? Üben Sie aber keine Kritik, sondern schlagen Sie besser vor, wer an welchem Ort stehen sollte. Wenn Sie sagen: »Du filmst nur draußen, da kannst du kaum Schaden anrichten.«, wird dieser Teilnehmer am Drehtag möglicherweise einer schweren Magen-Darm-Grippe erlegen sein. Auch die Aktionsradien sind sehr wichtig. Wer filmt in welche Richtung? Wer ist für die eine oder andere Person zuständig? Damit gemeint: Wer filmt wen? Wer übernimmt vorwiegend die Übersicht gebenden Totalen und Halbtotale, und wem obliegen eher die Halbnah- sowie die Naheinstellungen? (Siehe Abschnitt »Einstellungsgrößen« ab Seite 129) Holen Sie auch Nicht-Filmer mit ins Boot. Am Set gibt es immer was zu tun – auch ohne Kamera.



◀ **Abbildung 3.45**

Eine Skizze (auch wenn sie eilig entworfen ist) kann die Aufgabenverteilung schon vor dem Dreh abstecken.

Und jetzt noch etwas ganz Wichtiges: Besprechen Sie auch, wie die Kamera einzustellen ist, Weißabgleich, Zebra, Luminanz usw. Und vergessen Sie auf gar keinen Fall, sich auf das Filmformat zu einigen. Vielleicht ist ja jemand dabei, der noch gerne im Seitenverhältnis 4:3 dreht, oder einer filmt im gering auflösenden DV PAL, während der andere Full HD verwendet. Denken Sie immer daran: Die Kette, auch die der Filmer, ist immer nur so stark wie ihr schwächstes Glied. Das gilt auch für die Abmessungen des fertigen Films. Der DV PAL-Filmer gibt in diesem Fall die Abmessungen vor, während die schönen Full HD-Aufnahmen unnötigerweise heruntergerechnet werden müssen. Denn DV auf HD hochzurechnen, funktioniert nicht. Das Ergebnis wäre grotteschlecht. – Vergleichen Sie das Equipment. Wer bringt was mit zum Set? Ist genug Strom vorhanden? Akkus? Was ist mit der Beleuchtung? Und stimmen Sie vor allem ab, wer am Drehtag die Kameraregie übernimmt, wer also das Sagen hat. Diskussionen können Sie sich während der Trauung wohl nicht erlauben ■. Sie sehen, ein vorheriges Treffen ist unbedingt vonnöten.

Handzeichen

Mitunter stehen die Kameralleute so weit auseinander, dass eine Kommunikation auf herkömmlichem Wege unmöglich ist. Verabreden Sie daher im Vorfeld Handzeichen. Auch hierbei sollte allerdings vorab geklärt sein, wer Chef im Ring ist, wer also die Kameraregie übernimmt.

Vorbereitungsphase

Am Drehtag selbst sind Sie und die weiteren Kameralleute natürlich bereits vor Ort, während andere noch schlafen (oder gerade ins Hochzeitskleid schlüpfen). Bauen Sie die Kameras auf und sprechen Sie die Eckpunkte noch einmal miteinander durch. Überprüfen Sie die Ausrüstung (insbesondere die Akkus) und machen Sie

einige Probeaufnahmen, die Sie im Anschluss sichten. Oft tauchen dabei noch Fehler auf, die sich jetzt noch korrigieren lassen.

Abbildung 3.46 ►

Rechtzeitig vor Beginn der Aufnahmen sollte jeder seinen persönlichen Kamera-standpunkt einrichten.



Worst Case

Im Moment der Dreharbeiten neigt nicht nur der Einsteiger dazu, seine Leistung anzuzweifeln. Vielleicht läuft vieles aus dem Ruder, manche Einstellungen gelingen nur schwer oder gar nicht und die Absprachen scheinen auch nicht eingehalten zu werden. So schwer es auch ist: Das ist kein Grund, aufzuhören! Filmen Sie weiter. Am Ende kommt sicher viel mehr heraus, als Sie im Eifer des Gefechts gedacht hätten. Darüber hinaus ist ein Fehler erst dann ein Fehler, wenn er auch im fertigen Film zu sehen ist.

Aufnahmephase

Machen Sie sich rechtzeitig bereit. Jetzt gehört jeder auf seinen zugewiesenen Platz, die Kamera im Anschlag. Eventuell arbeiten Sie mit Aufnahmevorlauf (»Pre-Rec«, siehe Kapitel 4, »Einstellungen und Perspektiven«, Kasten auf Seite 143.) Oder Sie starten bereits jetzt mit der Aufnahme und synchronisieren die Kameras (siehe nächster Abschnitt). Vielleicht findet sich ja auch jemand aus dem Publikum, der rechtzeitig Bescheid gibt, wenn das Brautpaar (oder auch die Akteure der Sportveranstaltung) einmarschiert. Jetzt heißt es: »Viel Glück und konsequent an die Absprachen halten!«

Nachbearbeitungsphase

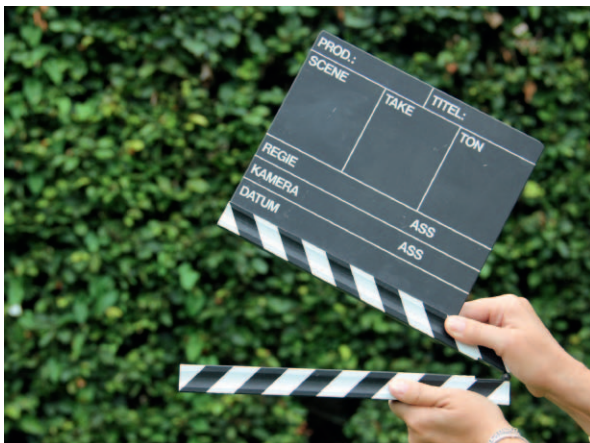
Dank einer ordentlichen Kamerasynchronisation hat derjenige, der mit dem Schnitt beauftragt ist, nun leichtes Spiel. Er entscheidet, welche Einstellung zu welchem Zeitpunkt die geeignete ist. Übrigens ist auch nichts dagegen einzuwenden, den Schnitt gemeinsam anzugehen. Denn auch in der Postproduktion ist in der Regel jeder kreative Gedanke willkommen. Und dass Kameraleute nun mal kreativ sind, bedarf keiner Erwähnung, oder?

Kameras synchronisieren

Wenn jeder Filmer einfach drauflos filmt, die Kamera ein- und ausschaltet, wann er will, dann ist es in der Nachbearbeitung kaum noch möglich, die verschiedenen Szenen und Einstellungen synchron übereinanderzulegen. Der Schnitt wird so zum Stückwerk. Deswegen lassen geübte Kameramänner, die im Team arbeiten, das Aufnahmegerät durchlaufen. Nach dem Druck auf den Aufnahme-Knopf wird nicht mehr angehalten, selbst dann nicht, wenn der Bildausschnitt korrigiert werden muss oder ähnliches. »Go, go, go!«, heißt es hier – und bloß nicht mehr abschalten. Der Lohn aller Mühen besteht darin, dass jetzt sämtliches Material chronologisch gleich ist und so optimal nachbearbeitet werden kann.

Zu einer vernünftigen Synchronisation mehrerer Kameras gehört aber mehr als nur eine kontinuierliche Aufnahme. So ist es zum Beispiel meist unerlässlich, die Kameras an einem bestimmten Punkt der Aufnahme zu markieren. Im Schnitt kann dieser Punkt, der ja in allen Aufnahmen enthalten ist, synchron übereinandergelegt werden. Der Cutter muss jetzt nur noch die am ehesten geeignete Einstellung auswählen. Inhaltliche oder chronologische Fehler sind durch die Synchronisation ausgeschlossen. Zur Synchronisation gibt es mehrere mögliche Vorgehensweisen, wobei wir uns hier mit der populärsten beschäftigen wollen:

Zunächst einmal muss sichergestellt sein, dass sich sämtliche Kameras bereits im Aufnahmemodus befinden. Als nächstes bewaffnet sich eine Person mit der sogenannten *Filmklappe*.



◀ **Abbildung 3.47**

Das Schlagen der Klappe ist im fertigen Clip nicht nur zu sehen, sondern auch gut zu hören. Wenn Sie viele unterschiedliche Shots zu drehen haben, empfiehlt es sich, die Klappe entsprechend zu beschriften.

Sie postiert sich idealerweise so, dass sie von allen Kameras aus gleichzeitig gesehen werden kann und schlägt diese dann kurz zu. Nun ist der Zeitpunkt des Klappenschlags sowohl optisch als auch akustisch in jeder Aufnahme auszumachen. Genau dies ist der Synchronisationspunkt, an dem der Cutter die einzelnen Aufnahmen aneinander ausrichtet.

Am besten ist es, wenn zur späteren Ausrichtung der Aufnahmen das Bild vom Klappenschlag (und nicht der Ton) verwendet wird. Je nachdem wie groß nämlich die Entfernung zwischen Kamera und Klappe ist, kann der Ton unwesentlich später am Aufnahmegerät ankommen. So kann es passieren, dass man bei der akustischen Synchronisation vielleicht ein oder zwei Einzelbilder danebenliegt. (Ein versierter Cutter wird das jedoch wissen und entsprechend ausgleichen.)

3.7 Filmen mit SLR-Kameras

Der Camcorder bekommt seit einiger Zeit starke Konkurrenz – und zwar aus dem Lager der Fotografen. Immer mehr Fotokameras sind in der Lage, anständige Videos zu drehen. Das setzt allerdings voraus, dass sich der ansonsten fotografierende Videofilmer ausgesprochen viel Mühe gibt – und vor allem die Tücken kennt, was das Filmen mit seiner SLR betrifft. (Kompaktkameras mit geringen VGA-Auflösungen sind hier ausdrücklich ausgenommen, da deren Qualität indiskutabel ist.) SLR-Kameras bieten einige interessante

Vorteile:

- ▶ SLR-Kameras können, was die Auflösung betrifft, mit aktuellen Camcordern mithalten. So beherrschen einige bereits das AVCHD-Format, andere liefern MOV-Dateien. Beide Formate lassen sich am zeitgemäßen PC recht gut nachbearbeiten.
- ▶ Die in der Fotokamera verwendeten Sensoren sind in der Regel größer als Camcorder-Chips. Dadurch gelingen höhere Tiefenunschärfen.
- ▶ Was die manuelle Schärferegung betrifft, kann die Fotokamera ebenfalls punkten. Diese lässt sich nämlich gewöhnlich sehr viel besser justieren als beim Consumer-Camcorder, da man dazu in der Regel beherrscht am griffigen Objektivring drehen kann.

Leider müssen Sie aber auch mit diversen **Nachteilen** zurechtkommen, wenn Sie Ihre SLR-Kamera zukünftig auch zum Filmen einsetzen wollen:

- ▶ Beim Zoomen bleibt die SLR auf der Strecke. Die Bedienung ist bisweilen unkomfortabel und fummelig. Mitunter lässt sich die Geschwindigkeit nicht regeln. Sie sind dann auf den vorgegebenen Speed angewiesen und können weder beschleunigen noch abbremsen.
- ▶ Nicht alle filmtauglichen SLRs kommen mit schwenkbaren Displays daher. Dieses ist aber gerade beim Filmen enorm wichtig. Anderenfalls muss der Kameramann untypische Körperhaltungen in Kauf nehmen oder kann das Display kaum noch einsehen. Der Einfall des Sonnenlichts könnte bei starren Displays ebenfalls Probleme mit sich bringen.
- ▶ Was die Audio-Aufnahmen betrifft, hängt die Spiegelreflex-Kamera ebenfalls durch. Nun ist die Aufnahmequalität an sich nicht schlecht. Aber Mikrofone sind oft so verbaut, dass sie leicht aus Versehen mit dem Finger abgedeckt werden können. Darüber hinaus sind Übertragungsgeräusche von der Kamerabedienung fast schon an der Tagesordnung.
- ▶ Und zuletzt – das aber nur am Rande – muss sich der Fotograf vom vielleicht lieb gewonnenen Hochformat verabschieden.



© Nikon

▲ **Abbildung 3.48**

Fast alle modernen SLR-Kameras verfügen über eine Video-Funktion.

Was Auflösung und Qualität betrifft, rücken die Fotokameras näher an die Camcorder heran. Dennoch bleibt ein Fotoapparat ein Fotoapparat. Integrierte Filmfunktionen können also allenfalls eine Ergänzung sein. Wer die Möglichkeiten des Videofilms ausreizen möchte, macht das (verständlicherweise) auch in Zukunft mit der Videokamera.



4 Einstellungen und Perspektiven

Das Arbeiten mit der Kamera optimieren

- ▶ Welche Einstellungsgrößen gibt es?
- ▶ Wie werden Einstellungen aufeinander abgestimmt?
- ▶ Wie sollte eine Sequenz bzw. eine Szene aufgebaut sein?
- ▶ Wie lässt sich die Zeit im Film beeinflussen?
- ▶ Was sind Anschlussfehler?
- ▶ Wie können besonders interessante Einstellungen gedreht werden?

4 Einstellungen und Perspektiven

Im Mittelpunkt dieses Kapitels stehen die Einstellungen. Damit sind nicht die Einstellmöglichkeiten an Ihrem Camcorder gemeint (dazu lesen Sie bitte Kapitel 3, »Mit der Kamera vor Ort«), sondern die kleinste Einheit eines Films, nämlich der Moment zwischen Aufnahme und Pause. Außerdem erfahren Sie, wie man Einstellungen miteinander kombinieren kann und was bei deren Auswahl beachtet werden sollte.

4.1 Die richtige Einstellung finden

Wenn Sie eine Einstellung drehen, ganz egal von welchem Motiv, dann haben Sie die Möglichkeit, dies ohne großartiges Nachdenken zu tun. Sie sehen beispielsweise ein Monument vor sich, halten die Kamera darauf und betätigen den Aufnahmeknopf. Niemand wird streitig machen, dass die Aufnahme damit im Kasten ist. Wenn Sie allerdings der aufmerksame »Von-Anfang-an-Leser« sind, werden Sie jetzt abwinken. Viel zu viel haben Sie schon über Bildgestaltung, Drittel-Regel & Co. gelesen, als dass Sie nicht bereit wären, das einfache Drauflosfilmen zumindest zu hinterfragen. Dennoch gerät Gelesenes schnell in Vergessenheit; besonders dann, wenn man sich vor dem imposanten Eiffelturm oder der Skyline von Manhattan postiert hat.

So ausdrucksstark derartige Motive auch sein mögen: Es gibt immer noch etwas zu verbessern. Wenn Sie einem Fotografen über die Schulter schauen, dann wird er versuchen, das Bauwerk im wahrsten Sinne des Wortes in Szene zu setzen. Er macht einen Schritt nach links, beugt sich nach vorne, knickt noch ein wenig in der Hüfte ein, schaut, schaut nochmal ... und irgendwann drückt er ab. Nun sollten Sie beim Filmen nicht in unendliche Akribie verfallen, aber eben auch nicht einfach draufhalten. Die Wahrheit

liegt irgendwo dazwischen. Ein kleiner Tipp: Wenn Sie im Monitor oder Sucher einen schönen Ausschnitt gefunden haben, schauen Sie, ob dieser sich nicht vielleicht noch optimieren lässt. Manchmal sind es Kleinigkeiten, die, mit ins Bild einbezogen, die Perspektive noch verstärken, Gegensätze aufzeigen oder harmonische Farbverbindungen erzeugen. Deswegen:

Lassen Sie sich Zeit!

Voraussetzung hierfür ist natürlich, dass Sie wirklich Zeit genug haben. Wenn Sie ein spannendes Szenario festhalten wollen, geht das meist nicht – beim Urlaubsfilm hingegen ist es fast immer realisierbar ■■■.

Der Fingertrick

Gerade Einsteiger haben es mitunter schwer, einen schönen Bildausschnitt zu finden. Das könnte natürlich daran liegen, dass sie von Bildkomposition an sich nichts wissen wollen. Viel häufiger begründet sich die Tatsache jedoch darin, dass unsere visuelle Wahrnehmung mit dem Talent verbunden ist, Unwichtiges ganz einfach auszublenden. Was uns also nicht relevant erscheint, nehmen wir auch nicht wirklich wahr. Außerdem hat das menschliche Auge einen viel größeren Weitwinkel als das Objektiv (dieses kann nämlich stets nur einen kleinen Bildausschnitt »sehen«). Es bleibt festzuhalten: Unsere Kamera ist visuell nicht ansatzweise so talentiert wie wir. Und das Schlimme ist: Wir können es ihr auch nicht beibringen. Aber wissen Sie, was das Gute ist? Wir können uns aneignen, so zu sehen, wie die Kamera. Und dazu hilft ein simpler Trick weiter.

Formen Sie Daumen und Zeigefinger beider Hände zu einem Rechteckrahmen, den Sie zunächst weit vom Gesicht weg halten. Schließen Sie ein Auge, und schauen Sie durch den Rahmen. Bewegen Sie die Hände zu allen möglichen Seiten und nähern Sie sie dem oder entfernen Sie sie vom Auge. So gelingt eine Betrachtungsweise, die der Ihres Camcorders ähnelt.

Umgang mit Darstellern

Darsteller müssen Leistungen erbringen – und das über den gesamten Zeitraum der Dreharbeiten hinweg. Deshalb sind sie froh, wenn eine Einstellung im Kasten ist. Sollten Sie als Frau oder Mann hinter der Kamera noch nicht so begeistert sein wie die Herrschaften davor, dann sagen Sie bitte nicht: »Das war alles Mist!« oder »Wir haben soeben richtig schön fett für die Tonne gedreht!«, sondern bleiben Sie freundlich.

Sagen Sie: »Das war schon ganz gut, aber ...« Erläutern Sie, was Sie noch optimieren wollen, aber konstruktiv und höflich. Wenn Sie noch Verbesserungspotenzial sehen, können Sie es so ausdrücken: »Das war gut. Lasst uns aber trotzdem noch eine zur Sicherheit machen.« Wird die nachfolgende Einstellung dann schlechter, nehmen Sie einfach doch die vorangegangene.



Abbildung 4.1 ►
So »sehen« Sie wie das
Kamera-Objektiv.

Gibt es die perfekte Einstellung?

Immer wieder taucht die Frage auf, ob es wohl die eine (alles umfassende) perfekte Einstellung gibt. Jene Einstellung also, mit der sowohl dem Regelwerk der hohen Filmschule als auch der individuellen Kreativität des Kameramannes Rechnung getragen wird. Wenn es diese perfekte Einstellung gäbe, dann wäre die Kunstform des Filmens, als individuelles Ausdrucksmittel und nicht zuletzt auch als Werk freien Schaffens, nicht mehr wirklich zu erkennen. Vielmehr würde dann nur nach Lehrbuch gefilmt und jegliche persönliche Note vollends vernachlässigt.

Zum Glück gibt es sie also nicht, die perfekte Einstellung. Es gibt aber dennoch gute und schlechte Einstellungen, ebenso wie es gute und schlechte Szenen oder Sequenzen gibt. Letztere können jedoch durch besondere Abstimmung der einzelnen Einstellungen optimiert werden. Hierbei geht es zum einen darum, auf den inhaltlichen Zusammenhang der Einstellungen zu achten. Zum anderen sollten diese aber auch zueinanderpassen. So ist es sinnvoll, eine neue Szene auch mit einer Einstellung zu beginnen, die den Überblick über ein neues Motiv gewährt. Der Laie würde vielleicht von dieser Einstellung aus direkt in eine Detailaufnahme gehen. Doch das würde dazu führen, dass der Zuschauer den Überblick über bzw. den Zusammenhang zwischen beide(n) Einstellungen verliert. Deshalb sollte nach Möglichkeit zumindest »eine« Zwischeneinstellung (besser mehrere) mit einbezogen werden. Nur so entwickelt sich eine in sich geschlossene Handlung innerhalb der Szene.


4.2 Einstellungsgrößen

Eine Empfehlung, die zum Thema »Bildfolge« passt, lautet:


»Totale, Halbnahe, Nahe«

Damit gemeint ist, dass dem Zuschauer zunächst das gesamte Motiv aus einem möglichst großen Weitwinkel heraus präsentiert wird. Die nächste Einstellung beschreibt bereits einen markanten Teil des Motivs, während die dritte mehr ins Detail geht. Dadurch wird dem Zuschauer ermöglicht, sich einen Überblick über den Ort der Handlung zu verschaffen, die dieser Szene zugrunde liegt. Im Anschluss wird sein Augenmerk auf einen bestimmten Bereich dieses Motivs gelenkt, um letztendlich mit der eigentlichen Handlung zu beginnen.

Schauen wir uns einmal an, wie die Profis das machen: TV-Produzenten ist es heutzutage meist locker möglich, einen Hub-schrauber zur chartern und mal eben über das Landhaus zu fliegen (Einstellung 1). Danach werden die Kameras am Boden aufgestellt, um frontal den imposanten Hauseingang nebst Darstellern einzufangen (Einstellung 2). Wenn das visualisiert worden ist, rücken die Kameras näher an die Protagonisten heran, um zu visualisieren, dass diese sich im Dialog befinden (Einstellung 3). Weitere Einstellungen folgen, welche die Personen im Wechsel noch näher zeigen. Bevor wir dazu eine kleine Übung machen, werfen wir einen Blick auf die real existierenden Möglichkeiten.

Es ist wichtig zu wissen, was denn nun in der jeweiligen Einstellung enthalten sein soll. Zu diesem Zweck gibt es die sogenannten Einstellungsgrößen .

Totale

In der Totale (*extreme long shot*) wird dem Zuschauer zunächst eine komplette Übersicht über den Ort der folgenden Handlung gewährt . Wenn Darsteller mit einbezogen sind, dürfen diese bereits in ihrer Gesamtheit zu sehen sein. Da weitere Details in dieser Einstellungsgröße nicht zu erkennen sind, findet auch kein Vorantreiben der Handlung statt.

Definition: Einstellungsgrößen

Eine Einstellungsgröße ist im Prinzip nichts anderes als die Anpassung des Bildinhaltes an den vorhandenen Rahmen (Bildrahmen).

Totale und Halbtotale in der Massenproduktion

Serien (v. a. Daily-Soaps und Sit-Coms) entstehen wie am Fließband – und zwar im Atelier. Außenaufnahmen werden sehr selten gemacht. Um dem Zuschauer dennoch eine Überleitung von einer in die andere Szene zu gewähren, werden Zwischenschnitte (z. B. von Hochhäusern, Straßenschluchten oder Eingängen) eingebaut. Ein Beispiel: »Two and a Half Men«. Dort wird gern eine kurze Einstellung vom bebauten Strand präsentiert, um zu visualisieren: Die alte Szene ist zu Ende, jetzt geht es in Charly Harpers Haus weiter.

Abbildung 4.2 ►

Die Totale als Eröffnung der neuen Szene



Halbtotale

Die Halbtotale (*long shot*) ist gewissermaßen Bindeglied zwischen Motivübersicht und anschließender Handlung. Die Protagonisten sind bereits gut zu erkennen. Der Hintergrund stellt idealerweise noch eine Verbindung zur vorangegangenen Totalen her – sprich: Der Zuschauer erkennt Elemente aus der vorherigen Einstellung.

Abbildung 4.3 ►

Jetzt erfasst der Zuschauer bereits den Ort der Handlung und kann Darsteller ausmachen.



Halbnah-Einstellung

Mit der Halbnah-Einstellung (*medium shot*) rücken die Protagonisten in den Mittelpunkt des Geschehens. Sie sind meist von der

Gürtellinie an aufwärts zu sehen. Wenn Dialoge stattfinden, sind jetzt beide Darsteller im Bild. Der Ort des Geschehens rückt deutlich in den Hintergrund.




◀ **Abbildung 4.4**

Die Hauptperson beansprucht den Bildinhalt jetzt für sich.

Amerikanische Einstellung

Im Prinzip handelt es sich bei der »Amerikanischen« (*medium long shot*) um eine Zwischeneinstellung, eine erweiterte Form der Halbnah-Einstellung. Sie entstammt den frühen US-Western, in denen der Darsteller von der Hutspitze bis zum Revolverhalfter abgebildet ist. Dabei wird die Kamera gern weiter unten platziert (in Brust-, Bauch- oder Hüfthöhe), um den Darsteller mächtiger oder bedrohlicher erscheinen zu lassen. Der Zuschauer ist vollends in dieses Szenario mit einbezogen.

Nahaufnahme

Die Nahaufnahme (*medium close up*) gehört selbst im Dialog nur noch einem einzelnen Darsteller. Von der anderen Person ist im Vordergrund allenfalls noch (unscharf) die Schulter oder ein Anschnitt des Kopfes zu erkennen . Der Oberkörper der Hauptperson nimmt den größten Raum ein. Alles weitere, wie z. B. der Ort des Geschehens, ist mittlerweile komplett uninteressant geworden.

Anschnitt

Wenn Personen oder Gegenstände nur teilweise am Bildrand sichtbar sind, befinden sie sich im sogenannten »Anschnitt«.



Abbildung 4.5 ►

Eine derartige Bildkomposition wird auch als »Brustbild« bezeichnet.

Großaufnahme

Bei der Großaufnahme (*extreme close up*) geht es um mehr als den Dialog, nämlich um Gesichtsausdrücke und damit verbundene Regungen und Gefühle. Die Einstellung wird durch den Kopf des Darstellers dominiert, dessen Mimik dann deutlich auszumachen ist.



Abbildung 4.6 ►

Der Zuschauer ist nah mit dem Darsteller verbunden, kann jetzt im wahrsten Sinne des Wortes in dessen Gesicht »lesen«.

DetailEinstellung

Da sich durch die Großeinstellung nicht alle Möglichkeiten in Bezug auf Mimik und Ausdruck präsentieren lassen, sind bei der

Detaileinstellung (*detail shot* oder »Super-Close«) nur noch Bereiche des Gesichtes zu erkennen. So ist es jetzt durchaus möglich, beispielsweise nur den Mund, ein Auge oder die Stirn zu zeigen. Diese Einstellung gibt dem Zuschauer die Möglichkeit, Emotionen des Darstellers schnell und unzweifelhaft zu erfassen ■■.



▲ **Abbildung 4.7**

Wenn diese Einstellungen »sprechen«, so ist der Dialog meist bereits beendet. Das sind typische Aktion-Reaktion-Shots.

Mischeinstellungen

Zuletzt darf nicht unerwähnt bleiben, dass sich Einstellungsgrößen auch mischen lassen – bis zu einem gewissen Grad zumindest. So werden gerade im Spielfilm gerne Nahe und Halbnahe miteinander verknüpft. Darsteller 1 schaut (Nahe) in die Kamera, während er einen Dialog mit einer hinter ihm stehenden Person (Halbnahe) führt.

4.3 Einstellungslängen

Wie sieht es eigentlich mit den Einstellungslängen aus? Wie lange läuft eine gute Einstellung? Nun, solange Sie der Nachbearbeitung frönen: beliebig lange. Denn dann werden Sie in der Postproduktion nur die relevanten Clip-Inhalte verwenden. Des Weiteren kommt es bei Einstellungslängen ohnehin sehr auf die Handlung

Drittel-Regel in nahen Einstellungen?

Spätestens bei der Großaufnahme (bis hin zum Super Close) macht die Einhaltung der Drittel-Regel übrigens keinen Sinn mehr. Immerhin steht jetzt der Darsteller mit all seinen Empfindungen im Vordergrund. Aber wenn Personen im Spiel sind, nimmt die Bedeutung der Drittel-Regel ohnehin ab. Ansonsten müsste die Kamera ja auch bei jeder Kopfbewegung nachgezogen werden. – In der Berichterstattung wird das allerdings gern gemacht. So versucht der Kameramann beispielsweise, dem gerade aus dem Ring gekletterten Box-Weltmeister möglichst sanft zu folgen, während dieser beim Interview noch Adrenalin-geschwängert hin- und herpendelt.

an. Wird die Handlung stark vorangetrieben, kann die Einstellung durchaus etwas länger dauern. Ferner gilt:

Je mehr Bewegung, desto länger die Einstellung.

Diese »Regel« ist natürlich frei interpretierbar. Sie soll lediglich einen Anhaltspunkt dafür liefern, dass bewegungsarmen Einstellungen nicht so viel Platz eingeräumt werden sollte wie Takes, in denen es im wahrsten Sinne des Wortes zur Sache geht. Auch hier muss allerdings gesagt werden: keine Regel ohne Ausnahme. Was damit gemeint ist, kennen Sie von zahllosen Action-Filmen. Diese werden rasant geschnitten, obwohl Bewegung ohne Ende im Spiel ist. Immerhin muss die Spannung auf hohem Niveau gehalten werden. Demgegenüber stehen Beruhigungspillen-Einstellungen wie das Kaminfeuer fürs TV, die gut und gerne mal 30 Minuten und länger dauern.

Abschließend könnte man die Frage stellen: Wann, glauben Sie, hat der Zuschauer die Szene erfasst? Wann hat er das Wesentliche begriffen? Schauen Sie selbst hin. Das Schwierige dabei ist jedoch, dass Sie das Motiv bereits kennen, also im Allgemeinen etwas weniger Zeit benötigen als derjenige, der gerade eben erst in die Handlung eintaucht. Seien Sie also im Zweifel eher tolerant mit der Zeit. Darüber hinaus sollten Sie ohnehin großzügig drehen, also lieber ein paar Sekunden mehr als zu wenig einfangen. Schneiden können Sie die Szene ja später sowieso noch. Zusätzlich gilt zu berücksichtigen, dass es beim Filmen aus der freien Hand einen Moment dauert, bis sich die Hand beruhigt hat (vom Druck auf den Aufnahmeknopf). Gleiches gilt am Einstellungsende, wenn Sie die Aufnahme anhalten. Diese Zeit muss auf jeden Fall hinzugerechnet werden.

Rhythmische Bilder

Langeweile ist tödlich fürs Geschäft. Das hatten wir ja bereits. Zu lange Einstellungen ermüden den Zuschauer, während zu kurze ihm die Möglichkeit nehmen, dem Handlungsablauf zu folgen. Des Weiteren sollte jede einzelne Einstellung den Betrachter ein Stück weiterbringen, ihm also neue Informationen liefern. Außerdem ist es wichtig, nicht zu viele ähnliche Einstellungen aufeinander fol-

gen zu lassen. Ein gutes Stilmittel ist da der permanente Versuch, den Standort der Kamera zu wechseln. Schauen Sie sich am Set gut um. Von welchem Standort aus gelangen gute Aufnahmen? Wo findet sich ein leicht erhöhter oder abgesenkter Standort? Wechseln Sie, seien Sie kreativ. Ziehen Sie auch die Möglichkeit in Betracht, sich selbst einmal hinzulegen. (Mehr zu diesem Thema finden Sie in Abschnitt 4.8, »Kamera mal anders«, auf Seite 147 dieses Kapitels.) Später können Sie die Dauer dieser Einstellungen vereinheitlichen und so einen gewissen visuellen Rhythmus erzeugen, der dem Zuschauer garantiert gefallen wird ■■■.



© S. Hofschlaeger/pixelio.de

Nicht zoomen!

Zur Erzeugung rhythmischer Bilder ist auch dringend zu empfehlen, während der Aufnahme nicht zu zoomen; es sei denn, Sie wollen visualisieren, dass eine gewisse Strecke zurückgelegt werden muss, oder eine andere Motivation rechtfertigt den Zoom. Zoomen Sie jedoch bitte nicht grundlos!

◀ Abbildung 4.8

Ungewöhnliche Bildausschnitte sind das Salz in der Suppe. Dazu liegt der Kameramann auch gerne mal rücklings im Sand.

4.4 Den Umgang mit Einstellungen lernen

Sie können den Umgang mit Einstellungen prima üben, ohne dazu überhaupt eine Kamera in die Hand nehmen zu müssen. Es reicht, wenn Sie die einzelnen Einstellungen notieren. Wenn Sie mögen, können Sie sogar kleine Skizzen dazu anfertigen. Zum Umgang mit Einstellungsgrößen möchte ich Ihnen gerne ein ebenso banales wie wirkungsvolles Beispiel anbieten.

Schritt für Schritt:

Eine Sequenz in Einstellungen zerlegen

In diesem Workshop wollen wir uns nicht mit einer realen Aufnahme beschäftigen, sondern den Prozess imaginär stattfinden-

den lassen. Diese Übung verhilft Ihnen dazu, die Sichtweise der Kamera einzunehmen und daraus wirkungsvolle Einstellungen zu bilden. Versuchen Sie es! Es ist sehr interessant.

1 Handlung konstruieren

Um diese kleine Übung nachzustellen, bedarf es eines winzigen Handlungsablaufs. Denken Sie sich etwas aus, das sie häufig machen. Vielleicht sogar jeden Tag. Das morgendliche Duschen vielleicht? Nein, dann wird die Kamera nass. Wie wäre es mit »eine Tasse Kaffee trinken«?

2 Eckpunkte festhalten

Legen Sie die Handlung in groben Zügen fest. Wir müssen also zunächst einen Überblick über den Ort der Handlung geben. Danach muss der Zuschauer mit dem Darsteller bekannt gemacht werden. Wir zeigen, wie er aufsteht und zur Kaffeemaschine geht, ehe im grandiosen Finale der Griff zum Kaffeepott dargestellt wird.

Wenn Sie sich jetzt noch von einem spannungsgeladenen Sound-track inspirieren lassen oder an einen Thriller denken, fallen Ihnen bestimmt zusätzlich noch außergewöhnliche Perspektiven ein.

3 Handlung in Einstellungen zerlegen


Wie gesagt: Zunächst müssen wir den Ort des Geschehens vorstellen. Also eine Totale, eventuell auch Halbtotale vom Haus, zumindest aber vom Eingang mit einplanen. Jetzt muss eine Überleitung zum Darsteller geschaffen werden. Vielleicht lösen Sie das zunächst mit einer Nahen, gefolgt von einer Großaufnahme. Denken Sie sich interessante Kamerastandpunkte aus. Scheuen Sie nicht davor zurück, diese auch in einer Skizze festzuhalten. Jetzt soll der Darsteller aufstehen und den Weg zur Kaffeemaschine beschreiten. Hier könnte die Kamera die Position des Kaffeependers einnehmen. Wie wäre es dabei mit einer niedrig angeordneten Kamera? Schreiben Sie auch wirklich alles auf? Was halten Sie von der Halbnahen oder Amerikanischen Einstellung? Das lässt den Darsteller mächtig erscheinen und visualisiert, dass dieser alles im Griff hat. Zeigen Sie zwischendurch noch eine Groß- oder Detail-einstellung von ihm. Sie wissen ja: Das treibt die Handlung voran. Zuletzt zeigen Sie den Griff zur Kaffeemaschine aus meh-

ren unterschiedlichen Groß- bis Naheinstellungen. Wie wäre es, wenn Sie die Kamera hinter der Kaffeemaschine platzierten und in den Anschnitt nähmen?

4 Vorproduktionsphase

Nachdem Sie alles aufgeschrieben haben, gehen Sie die Szene noch einmal durch. Haben Sie auch nichts vergessen? Passen die Einstellungen zueinander? Haben Sie stimmige Einstellungswechsel sowie viele unterschiedliche Perspektiven herausgearbeitet? Sind auch nicht zu viele Halbtotale dabei? Haben Sie genügend Close-ups vorbereitet? Denn Sie wissen ja: Diese lösen die Handlung auf. Und ganz wichtig: Treibt jede neue Einstellung auch die Handlung voran? Wenn ja, dann liegt es jetzt an Ihnen, ob Sie den Film wirklich drehen, oder ob Sie ihn nur vor dem geistigen Auge ablaufen lassen. Ich bin mir sicher, dass Sie bei jedem Durchlauf noch Anhaltspunkte zur Optimierung finden werden.

Üben – überall

Es mag sich befremdlich anhören, aber derartige Szenarien können überall geübt werden (nur bitte nicht beim Autofahren). Beobachten Sie Menschen bei einer bestimmten Handlung. Jemand bestellt im Restaurant, der Ober nickt und geht in Richtung Küche. Wo würden Sie die Kameras postieren? Welche Einstellungsgrößen wären Ihnen wichtig? Was erwarten Sie von Ihren Darstellern? Wie ließe sich die Handlung dramatisieren? Jede einzelne Übung – sei das Szenario auch noch so klein und unbedeutend – ist ein Trainingsprozess, der Sie weiterbringen wird. Außerdem werden Sie sich immer mehr auf den »Blick durch die Kamera« einlassen können und feststellen, wie sehr dieser sich von der herkömmlichen Betrachtungsweise unterscheidet .

4.5 Sequenzen und Szenen

Es ist schwer, mit einer einzelnen Einstellung eine Geschichte zu erzählen. Sicher können viele Informationen enthalten sein, aber Zusammenhänge lassen sich darin nur schwer visualisieren. Daher

Übung: Kamerastandpunkt festlegen

Eine weitere Übung für zwischendurch ist die Festlegung des Kamerastandpunktes. Schauen Sie sich ein Objekt oder eine Person an, und überlegen Sie, von welcher Position aus diese am besten gefilmt werden könnten. Aus welcher Richtung kommt das Licht? In welche Richtung müssten Sie filmen, um den ansprechendsten Hintergrund zu erhalten? Wo würden Sie die Kamera hinstellen? Auch diese Übung hilft, das Verständnis für die »Sichtweise« der Kamera zu erhöhen.

ist es wichtig, immer mehrere Einstellungen zu drehen, die zusammenpassen.

Aktion und Reaktion

Ein klassisches Stilmittel innerhalb der Bewegtbildgestaltung ist das Zusammenspiel von Aktion und Reaktion. Das bedeutet: Zunächst einmal passiert etwas in Ihrem Video. Wenn sich aufgrund dessen in der nächsten Einstellung eine bedingte Handlung ergibt, sind damit Aktion und Reaktion bereits im Kasten. Einige Beispiele: Der Musiker und seine gebannte Zuhörerschaft, das Flugzeug am Himmel und Menschen, die fasziniert in die Luft starren, aber auch das Foul beim Fußball sowie der Schiedsrichter, der entschlossen in die Pfeife bläst. All diese Szenarien haben gemeinsam, dass sie inhaltlich zusammenpassen. Stünde aber die Reaktion alleine, wäre es dem Zuschauer nur schwer möglich, die Rechtfertigung dieser Einstellung zu erkennen. Deswegen bilden beide eine thematisch untrennbare Einheit.

Der Videofilmer hat auch die Möglichkeit, Aktion und Reaktion frei zu kombinieren. Ein einfaches Beispiel: Einstellung 1 zeigt eine Ampel, die von Gelb auf Rot umspringt. In Einstellung 2 ist ein Fahrzeug zu sehen, welches seine Fahrt verlangsamt und schließlich anhält. Aktion und Reaktion. Rote Ampel und Stopp. Alles klar. Wollen Sie jedoch frei interpretieren, indem Sie Handlungsabläufe konstruieren, könnten Sie eine Einstellung von durchfahrenden Autos drehen. (Dies passiert natürlich während einer Grünphase.) Wenn Sie jedoch später im Schnitt Einstellung 1 voranstellen, wird es so aussehen, als habe der Fahrer die rote Ampel schlicht ignoriert. Damit wäre es Ihnen gelungen, Aktion und Reaktionen zu schaffen, die es in der Realität gar nicht gegeben hat. Noch ein Beispiel: Sie könnten einen Fotografen aufnehmen und in der nächsten Einstellung irgendjemand anderen ins Bild holen. Der Zuschauer wird im Ergebnis assoziieren, dass der Fotograf genau diese Person abgelichtet hätte – obwohl es hier real gar keinen Zusammenhang gibt. Cool, oder?



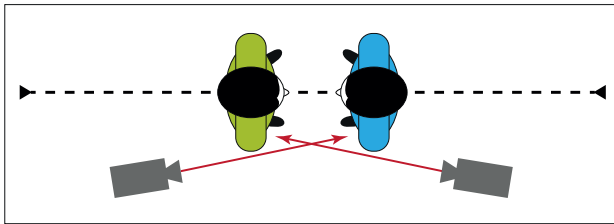
FILME • KAPITEL 04 •
ASSOZIATION.MPG

Der auf beiliegender DVD befindliche Film »Assoziation.mpg« (FILME • KAPITEL 04) zeigt eine solche Konstellation. Hier haben wir es sogar mit einem extremen Beispiel zu tun. Beide Aufnahmen sind zu unterschiedlichen Zeiten gemacht worden – und


zudem noch an unterschiedlichen Stränden. Und trotzdem scheint es zu passen. – Diese Thematik gestattet übrigens einen nahtlosen Übergang zum Thema »Schuss und Gegenschuss«.

Schuss und Gegenschuss

Beim Schuss und Gegenschuss (*Shot-Reverse-Shot*) werden Einstellungen im Richtungswechsel miteinander kombiniert. Am häufigsten werden Schuss und Gegenschuss in Dialogszenen verwendet. Dabei befindet sich die Kamera in der Regel auf oder dicht neben der Handlungsachse. Im fertigen Film sind die beiden Personen dann abwechselnd zu sehen.



▲ **Abbildung 4.9**

Typische Kamerapositionen während eines Dialogs. Im Schnitt werden daraus Schuss und Gegenschuss. Allerdings erfolgen die beiden Aufnahmen nicht gleichzeitig .



Keine Chronologie beim Dreh

Im professionellen Film werden die Aufnahmen beider Kameras in der Regel nicht gleichzeitig gedreht. Zu groß wäre die Gefahr, dass die eine Kamera die andere mit im Bild hätte. Außerdem wäre es schwierig, die Beleuchtung gleichzeitig zu beiden Seiten hin zu optimieren. Aufgrund dessen wird der Dialog mehrfach stattfinden – und zwar zumindest einmal aus der Sicht von Kamera 1 und danach von Kamera 2. Dies ist übrigens auch ein Grund dafür, warum in Dialogszenen so häufig Anschlussfehler (insbesondere bei Kleidung, Frisur usw.) auszumachen sind.

◀ **Abbildung 4.10**

Beim Schuss und Gegenschuss ist jeweils ein Darsteller frontal zu sehen. Um den Bezug zur anderen Person aufrechtzuerhalten, wird diese noch schemenhaft am Bildrand dargestellt.

Schuss und Gegenschuss sind nicht nur etwas für Dialogszenen. Sie können auch zwischen Personen und Objekten auftreten. So kann der ängstliche Blick einer Darstellerin bereits Lieferant für den Gegenschuss sein, der den Blick in den langen, furchterregenden Tunnel offenbart. Es sind übrigens nicht unbedingt Personen erforderlich. Eine Zugreise könnte beispielsweise damit beginnen, dass die Lok frontal erfasst wird, während der Gegenschuss aus dem Fenster, in Fahrtrichtung des Zuges, eingefangen wird. (Wie gesagt: Für Schuss und Gegenschuss müssen Sie sich nicht unbedingt genau auf der Handlungsachse befinden.)

Subjektive Kamera

Als subjektiv bezeichnet man eine Kameraeinstellung, die aus der Sicht einer anderen Person oder auch eines Gegenstandes erfolgen kann. Sie lässt sich mit Schuss und Gegenschuss kombinieren, kann aber auch für sich alleine stehen. So ist der eingangs beschriebene Blick von der Kaffeemaschine in Richtung Darsteller durchaus eine subjektive Kamera. Vereinfacht gesagt sieht die subjektive Kamera aus der Sicht des Darstellers; leblose Objekte »sehen« aus Sicht des Objekts. Meist ergibt sich daraus sogar ein zusätzliches Gestaltungsmittel, nämlich die Änderung der Perspektive (z.B. Ober- und Untersicht, aber auch Frosch und Vogel – siehe Abschnitt 4.8, »Kamera mal anders«, in diesem Kapitel ab Seite 147.) Ein extremes Beispiel dafür wäre (im Zusammenhang mit Schuss und Gegenschuss) der Blick von der Domplatte aus hoch zur Spitze des Kölner Doms, gefolgt von einer Einstellung, die von oben auf die Domplatte erfolgt.

Die Auflösung

Wie beendet man nun eine Szene oder eine Sequenz? Sie wissen, dass der Zuschauer mit Informationen versorgt werden muss. Ansonsten wird ihm langweilig. Er muss Zusammenhänge erfassen und daraus logisch kombinieren können. Aber machen Sie es dem Zuschauer nicht »zu« leicht! Er darf ruhig einmal mitraten oder gar ins Grübeln kommen. Das fördert die Aufmerksamkeit beträchtlich. Geschichten, gleich welcher Art, teilen sich stets in drei Rubriken auf:

1. Einleitung
2. Hauptteil
3. Schluss

Dies gilt auch für Geschichten innerhalb einer Geschichte. Wenn Sie beispielsweise von Ihrem Urlaub berichten, muss der Film nicht unbedingt an der Hotelpforte beginnen. Die ersten Einstellungen dürfen beispielsweise das Wälzen der Urlaubsprospekte zeigen. Das ist dann die Einleitung zu Ihrem Urlaubsfilm, kann aber für sich alleine auch wieder in Einleitung, Hauptteil und Schluss gegliedert sein. In der Einleitung kommen Sie mit den Prospekten nach Hause, während das Durchstöbern des Materials den Hauptteil bildet. Am Schluss ist das Reiseziel gefunden, was auch entsprechend visualisiert werden muss. So könnte beispielsweise der entschlossene Fingerzeig auf eine bestimmte Hotelbeschreibung den Schluss der Szene einleiten, die sich in einem Telefonat mit der freundlichen Dame vom Reisebüro fortsetzt.

So viel zum Standard. Derartige Zusammenhänge versteht Ihr Zuschauer mit links. Wenn Sie ihn jedoch mit ins Boot holen wollen, vielleicht sogar als Detektiv einsetzen, dann lassen Sie ihn rätseln, wer der Mörder ist. Denn dann ist Ihnen dessen Aufmerksamkeit gewiss. Ein Beispiel: Ein Mann sitzt am Computer, surft nervös im Internet. Lassen Sie den Zuschauer noch im Unklaren, was er sucht. Zeigen Sie irgendwelche Bilder; auch welche, die überhaupt nichts mit dem Gesuchten zu tun haben. Immerhin »sucht« er ja etwas. Werden Sie erst allmählich konkreter, und lösen Sie vor allem erst am Schluss auf, was den Mann so getrieben hat. Auch wenn es vielleicht nur der Klick auf die Bieten-Schaltfläche beim Online-Auktionshaus gewesen ist – so haben Sie es allemal interessanter erzählt, als wenn Sie es dem Zuschauer von Anfang an verraten hätten.

4.6 Handlung und Zeit

Die Zeit ist ein Faktor, der im Film schwimmt. Niemand erwartet Aufnahmen in Echtzeit. Die Handlung treibt den Film voran, nicht die Zeit. Das Einhalten der Echtzeit ist zudem kontraproduktiv, da für den Zuschauer in Echtzeit normalerweise viel zu wenig

passiert. Es gibt und gab Versuche, Filmen und Serien (z. B. »24«) die Echtzeit wieder einzuhauchen. Doch das ist ein schwieriges Unterfangen – und gelingt in der Regel nur durch Action ohne Ende und meist auch mehrere, parallel verlaufende Handlungsstränge. Doch bleiben wir auf dem Teppich: Wenn es im Film zu einem deutlichen Zeitsprung kommt, dann sollten Sie diesen auch visualisieren.

Zeitraffer


Visuell lässt sich die Zeit auf unterschiedliche Art und Weise raffen. Eine Möglichkeit ist, den Zeitraffer der Kamera zu verwenden (sofern diese einen hat natürlich). Dazu ist es nötig, die Kamera fest zu installieren (z. B. auf einem Stativ) und jede Menge Zeit mitzubringen. Es sei denn, Sie sind bereit, die Kamera allein zu lassen. Denn Zeitraffer heißt ja letztendlich auch, dass Sie viel länger drehen müssen, als sich das im Endergebnis widerspiegelt. Zur Funktionsweise: Anstatt 25 Bilder pro Sekunde aufzunehmen, funktioniert der Camcorder im Zeitraffer-Modus eher wie ein Fotoapparat. Er wird Einzelbilder im angegebenen Intervall aufnehmen und somit ausgesprochen sparsam mit dem zur Verfügung stehenden Speicherplatz umgehen – nicht jedoch mit Ihrer Zeit. Denn der fertige Film wird immer noch aus 25 Bildern pro Sekunde bestehen. Wenn Sie Ihrer Kamera also befohlen haben, jede Minute ein Bild zu machen, dann werden Sie in 25 Minuten gerade mal eine Sekunde Film eingefangen haben. Der Lohn für Ihre Mühen liegt aber auf der Hand: Die Kirchturmuhre ist in wenigen Sekunden um einige Stunden vorangeschritten, die Wolken scheinen geradezu vorbeizurasen und selbst der imposante Sonnenuntergang konnte auf, sagen wir mal, acht Sekunden zusammengeschieben werden.

Die zweite Möglichkeit, Zeitraffer zu produzieren, ergibt sich in der Postproduktion. Dort wird ein Film in Originallänge (bitte ebenfalls vom Stativ drehen!) ganz einfach so kräftig zusammengeschieben, dass am Schluss nur noch einige Sekunden übrig bleiben.

Zuletzt soll aber noch eine weitere Methode angesprochen werden, die zudem noch den Vorteil besitzt, am wenigsten Zeit in Anspruch zu nehmen. Gemeint ist nämlich die Visualisierung eines

Zeitsprungs durch optische Hilfsmittel, wie z. B. eine Überblendung. Wollen Sie etwa zeigen, dass mittlerweile nicht mehr Tag, sondern Nacht geworden ist, dann sollte das nicht unbedingt hart zwischen zwei Einstellungen passieren. Verwenden Sie stattdessen lieber eine lange und weiche Blende. (Mehr zu diesem Thema erfahren Sie in Kapitel 7, »Direktschnitt – Grundlagen der Montage«, im Abschnitt »Schnitt und Überblendung« ab Seite 202.) Weitere Möglichkeiten, wie zum Beispiel Reißschwenks und Ähnliches, werden zu einem späteren Zeitpunkt ebenfalls noch angesprochen.

Live-Aufnahmen

Bei der Aufzeichnung eines Autorennens kann jede Sekunde einer der Boliden um die Ecke kommen. Wenn Sie hier noch großartig auf- oder abblenden wollen, dann ist der Fahrer auf und davon, noch ehe Sie den Start-Knopf gedrückt haben. Bei derartigen Veranstaltungen sind Sie fast schon gezwungen, viel redundantes Material zu drehen (große Clip-Teile, die später gar nicht benötigt werden – Kamera laufen lassen – Pre-Rec benutzen ) , damit Sie das Wesentliche nicht verpassen. Hier ist eine Postproduktion (also eine Nachbearbeitung am Computer) fast schon unerlässlich.

Der Vorteil beim permanenten Dreh ist der, dass Ihr Film Echtzeit besitzt, hat aber auch den Nachteil, viele uninteressante Szenen in sich zu bergen. Sie werden sich schon gefühlsmäßig darauf beschränken wollen, nur die interessanten Motive einzufangen – nicht zuletzt, um Speicherplatz zu sparen. Für die Video-Welt bedeutet das: Sie müssen sich von der Echtzeit verabschieden und zeitliche Abläufe raffen.

Zeit strecken

Manche Abläufe sind hingegen derart schnell, dass der Zuschauer sie in Echtzeit gar nicht recht mitbekommen würde. Gehen wir einmal vom Kegeln oder Bowling aus. Der Spieler nimmt die Kugel (beim Bowling den Ball), hält sie hoch, zielt, geht in die Hocke, setzt sie auf und verpasst ihr letztendlich die gewünschte Richtung. Der Lauf der Kugel entlang der Bahn (die Handlungsachse) ist ebenso interessant wie das Ergebnis, nämlich das Umfallen der

Pre-Rec

Immer mehr Kamerahersteller bieten so genannte Pre-Rec-Funktionen an, mit denen es möglich wird, immer up to date zu sein. Die Kamera befindet sich dabei im Prinzip permanent im Aufnahmemodus, behält aber, sobald Sie den Auslöser betätigen, nur die letzten 3 Sekunden. Alles was vor den 3 Sekunden liegt, wird permanent gelöscht. Im Klartext: Wenn Sie auf den Auslöser drücken, sind bereits 3 Sekunden im Kasten. Informieren Sie sich in der Bedienungsanleitung, ob Ihre Kamera das auch kann.

Kegel oder Pins. Es ist unmöglich, das alles in eine Einstellung zu packen. Wenn Sie es dennoch versuchen, werden wesentliche Informationen unentdeckt bleiben. Blickwinkel sind entweder verstellt oder lassen sich durch die aktuelle Kameraposition überhaupt nicht mehr einsehen. In solchen Fällen sind Sie gezwungen, mehrere Einstellungen zu drehen und diese in der Postproduktion zu einer zu verschmelzen.

In der Praxis könnte das so aussehen: Sie filmen, wie der Bowler den Ball aufnimmt, wechseln dann den Standort, um eine neue Einstellung davon zu erhalten, wie er sich auf den Wurf vorbereitet. In einer weiteren Einstellung (und beim nächsten Wurf) könnten Sie sich irgendwo neben der Bahn postieren und den auf Sie zurollenden Ball aufnehmen. (Ungewohnt, aber es heißt tatsächlich Bowling-»Ball«.) Vielleicht wiederholen Sie das beim nächsten Wurf, nur diesmal auch aus der Sicht des Bowlers. Zuletzt nehmen Sie die Pins. Wenn Sie Glück haben, fallen diese direkt bei der ersten Einstellung um. Wenn nicht, müssen zahlreiche neue Einstellungen folgen. Das Ganze wird später so zusammengeschnitten, als handele es sich um einen einzigen Wurf. So etwas liebt der Zuschauer. Er bewegt sich durch den Film, als könne er fliegen und kann einen einzigen Wurf von zahlreichen unterschiedlichen Standorten aus begutachten. Das kommt an!



© INQ/pixelio.de

▲ Abbildung 4.11

So könnten drei der vielen abzdrehenden Einstellungen aussehen: Zunächst einmal werden die bereitliegenden Bälle gezeigt.



© Rainer Sturm/pixelio.de

◀ **Abbildung 4.12**

In der nächsten Einstellung sieht man, wie der Werfer die Bahn betritt.



© terramar/pixelio.de

◀ **Abbildung 4.13**

Am Ende der Sequenz fallen die Pins.

Eine solche Szene lässt sich beliebig strecken. Natürlich kann man das Ganze später am PC so zurechtschneiden, dass die Echtzeit gewahrt bleibt. Aber es ist auch möglich, einen riesigen Auftritt davon zu machen. Zahlreiche Einstellungen, auch von den Gesichtern der Spieler und Zuschauer, dazwischen immer wieder der Lauf der Kugel, vielleicht sogar einige Zeitlupenaufnahmen, ängstliche Blicke, spannende Musik usw. können die Handlung

auch gut und gerne einmal auf 30 Sekunden und mehr anschwellen lassen. Die Voraussetzung hierfür ist aber, dass sie wirklich mit ausreichendem Material im Gepäck nach Hause kommen, die verschiedensten Einstellungen gedreht haben und ganz nebenbei auch noch darauf geachtet haben, dass die Takes zueinander passen (siehe folgenden Abschnitt).

Zeichnen Sie so viele Einstellungen wie möglich auf.

4.7 Anschlussfehler


Sie ahnen es schon: Es gibt noch etwas, auf das Sie achten müssen. Die verschiedenen Einstellungen dürfen nämlich nicht offenbaren, dass sie zu unterschiedlichen Zeiten aufgenommen worden sind. Auch das würde der Zuschauer registrieren. Das vielleicht offensichtlichste Beispiel: Der Bowler wirft einen roten Ball ab und ein grüner zerschießt die Riege der Pins. Während dieses Beispiel vermeidbar zu sein scheint, kann es im Eifer des Gefechts aber passieren, dass dem Filmer andere wichtige Tatsachen entgehen. Zwei unterschiedliche Würfe haben womöglich auch unterschiedliche Geschwindigkeiten der Bälle zur Folge. Darüber hinaus kann die Laufbahn anders sein als im Wurf zuvor. Und beim Auftreffen auf die Pins ist es geradezu unmöglich, zweimal die gleiche Einstellung zu drehen. Das Abräumen der Pins ist ja fast schon so etwas wie ein Fingerabdruck – jeder sieht anders aus.



Abbildung 4.14 ►

Jedes Abräumen verläuft anders. Wenn dann auch noch ein schwarzer Ball trifft, obwohl ein roter gespielt worden ist, fällt der Trick sofort auf. Anschlussfehler!

© themaster444/pixelio.de

Dennoch passieren Anschlussfehler. Übrigens nicht nur bei den Einsteigern, sondern auch bei den Vollprofis. Hollywood-Filme sind übersät mit Filmfehlern. Ein sehr bekannter findet sich z.B. im Film »Matrix«, als Neo (gespielt von Keanu Reeves) den auf ihn abgefeuerten Kugeln mit einer Rolle rückwärts ausweicht. In der einen Einstellung liegen seine beiden Pistolen am Boden, in der nächsten nicht. Und zur Verwunderung aller sind sie irgendwann dann doch wieder da. Was war geschehen? Nun, man hatte wohl schlicht und ergreifend vergessen, sie für die mittlere Einstellung wieder dorthin zu legen. Auch interessant ist, wie sich Sean Connerys Hemdkragen in »The Untouchables« zwischen den Einstellungen offenbar von Geisterhand öffnet und wieder schließt. Es bleibt zu vermuten, dass es zwischen den Einstellungen eine Pause gegeben hat, in denen der Protagonist sein Hemd geöffnet hat. Nach der Pause wird er wohl vergessen haben, den Knopf wieder zuzumachen. Und da Einstellungen zumeist nicht in chronologischer Reihenfolge gedreht werden, kann es gerade in Sachen Kleidung, Frisuren, Visagie, Blutspritzer, Füllungsgrade von Trinkgläsern, Requisiten und Accessoires zu lustigen Fehlern kommen (die sogenannten Anschlussfehler, Filmfehler oder *Continuity-Fehler*). Achten Sie einmal darauf. Filme sind voll davon – zeigen aber auch, dass selbst in der teuersten Produktion »nur« Menschen am Werk sind . Also lautet eine wichtige Regel:

Auf Anschlussfehler achten!

Ob sich dieser gut gemeinte Tipp tatsächlich immer und an jedem Ort umsetzen lässt, kann an dieser Stelle zwar leider nur mit »kaum« beantwortet werden, doch ist es auf jeden Fall einen Versuch wert, die Zahl der Anschlussfehler möglichst in Grenzen zu halten. Und wenn es einmal nicht klappt, ist damit noch lange nicht gesagt, dass es auch der Zuschauer merkt.

Harry Potter

Übrigens: In »Harry Potter und der Orden des Phönix« scheint es nicht nur im Film, sondern auch am Set im Minutentakt gespuht zu haben. Achten Sie auf Koffer, Kleider, Schuluniformen, Besteck und Ähnliches. Die Fülle an nicht zueinanderpassenden Einstellungen rechtfertigt schon fast einen weiteren Teil der Saga, nämlich etwas in der Art von »Harry Potter und die Anschlussfehler«.

4.8 Kamera mal anders

Jede Einstellung (und somit auch jede Einstellungsgröße) verfügt über eigene bildrelevante Informationen. Das ist normal. Was jedoch nicht normal ist, kann schnell mal als schlecht emp-

funden werden – oder als Kunst. Getreu diesem Motto sollte der Videofilmer vor den herrschenden Gestaltungsregeln nicht bedingungslos einknicken, sondern nach eigenen Möglichkeiten suchen, das Gewünschte zum Ausdruck zu bringen. Drücken Sie Ihrem persönlichen Film auch Ihren persönlichen Fingerabdruck auf. Dazu werden Sie mit der Zeit einen Stil entwickeln, der Ihnen liegt. Vielleicht ist Ihre Kamera immer in Bewegung. Oder Sie setzen auf Ruhe im Bild. Andere mögen es eher krass und aggressiv, wieder andere schmeißen den Originalton raus und untermalen alles musikalisch. Wie dem auch sei, eines sollten alle gemeinsam haben: nämlich den Wunsch nach nicht alltäglichen Kamerapositionen und -perspektiven.

Obersicht und Untersicht

Dass die Amerikanische Einstellung sich eignet, Macht zu präsentieren, ist bereits angesprochen worden (siehe Seite 131). Hier geht die Perspektivachse nach oben; der Zuschauer blickt also zum Protagonisten auf. Das bedeutet: Wenn die Kamera von unten nach oben schaut, dann wirkt das Motiv größer, kräftiger und prinzipiell auch überlegen – selbst wenn man es ihr von Natur aus nicht zutrauen würde. Machtverhältnisse lassen sich (u. a. in der bereits viel zitierten Dialogszene) schon allein durch den Kamerastandpunkt und deren Neigungswinkel unterstreichen.

Abbildung 4.15 ►

Der hohe Neigungswinkel aus der Untersicht heraus sowie die Anordnung der Darstellerin (weit oben im Bild und dazu entgegen der Drittel-Regel zudem noch mittig), verleiht der Darstellerin uneingeschränkte Dominanz. Die Stellung der Arme und Hände wirkt unterstützend.



Wer zur Kamera aufblicken muss, wirkt eher schwach, unbeholfen und machtlos. Diese Person wird aus der Obersicht (*high angle*)

betrachtet, während die »Blickrichtung« der Kamera aus der Untersicht (*low angle*) von unten nach oben erfolgt, also zur Person oder zum Gegenstand aufblickt.

Von Frosch und Vogel

Wenn Ober- und Untersicht extrem werden, spricht man auch von der Frosch- oder Vogelperspektive. Was es damit auf sich hat, wird allein dadurch klar, dass man sich die jeweilige Sichtweise vergegenwärtigt. Der Frosch wird alles aus extremer Untersicht heraus sehen, also zu allem aufblicken müssen (außer vielleicht zum Regenwurm), während der Vogel über allem schwebt, also auf fast alles herunterblickt (auch zum leckeren Regenwurm). Die Natur der Dinge gibt also vor, dass wir Kirchtürme im Allgemeinen aus der Froschperspektive sehen. Im kreativen Film wird dieses Gestaltungsmittel jedoch bewusst eingesetzt und lässt sich somit auch auf Menschen übertragen. Um Machtverhältnisse aufzuzeigen sind extreme Ein- und Ausblicke durchaus gestattet. Doch gehen Sie sparsam damit um. Viel zu schnell wirkt eine solche Einstellung unglaubwürdig und kann sogar an den Rand der Lächerlichkeit getrieben werden. Also Vorsicht damit! Anders ist das beim Schuss und Gegenschuss. Wenn zuvor der Attentäter, der aus erhöhter Position auf den Hauptdarsteller zielt, aus der Froschperspektive gezeigt wurde, dann kann die Hauptfigur in der nächsten Einstellung gerne aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Sicher verstehen es gute Filmemacher, auch einer kleineren Person Macht über ihr größeres Gegenüber zu geben. Dazu gehören dann aber auch entsprechende Gestaltungsmittel (Licht, Musik, Stimmung) – und vor allem versierte Akteure.

Ungewöhnliche Perspektiven

Irgendwie scheint ja alles reglementiert zu sein. Auch im Film. Aber wir hatten bereits gesagt, dass die eigene Kreativität bei Einhaltung des Regelwerks niemals zu kurz kommen sollte. Deswegen dürfen Bildausschnitte auch gerne einmal schrill und extrem sein. Schauen Sie sich Ihr Motiv ganz genau an. Treten Sie auch einmal nahe heran (ohne Kamera), und lassen Sie Kleinigkeiten auf sich wirken. Ein Telefon beispielsweise kann man auf die eine oder andere Art betrachten.



▲ **Abbildung 4.16**

Man sieht, worum es geht – so etwas hat jeder schon gesehen.



▲ **Abbildung 4.17**

Überzeugender ist jedoch ein für den Menschen eher ungewöhnlicher Blickwinkel.

Versetzen wir uns noch einmal in die Lage des Zuschauers. Der weiß, was ein Telefon ist. Das hat er schon oft genug gesehen. Vielleicht hat er ja selbst sogar schon mal eins benutzt. Die erste Einstellung wird ihn deshalb kalt lassen. Zeigen Sie hingegen interessante Ausschnitte aus ungewöhnlichen Perspektiven, wird es ihn sehr viel mehr interessieren. Darüber hinaus ist der Hintergrund in der zweiten Einstellung verborgen. Er weiß nicht, was sich dort gerade abspielt. Steht der Mörder vielleicht schon da? Oder schafft es das Opfer noch rechtzeitig, die Polizei zu verständigen? Und da sind wir auch schon wieder beim Thema »Mitraten«. Alles, was der Zuschauer auf den allerersten Blick erkennt, muss er sich selbst nicht mehr erarbeiten. Gestaltet sich der Ausblick jedoch ungewöhnlich oder muss er sogar selbst eine Gedächtnisleistung vollbringen, so ist er beschäftigt – und somit auch mittendrin im Film.



Abbildung 4.18 ►


Dass dieser Schatten von einem Baum stammt, weiß auch der Zuschauer. Ungewöhnlich ist für ihn allerdings, dass er den Baum selbst gar nicht sehen kann. Er muss ihn sich also ein Stück weit vorstellen.

© Renate Klaffen

Störelemente

Wenn sich irgendetwas zwischen Ihnen und Ihrem TV befindet, wird Sie das stören. Sie werden versucht sein, Abhilfe zu schaffen. Auch hier wird der Zuschauer (in dem Fall sind das jetzt mal Sie) zu einer Art Handlung verleitet. Diesen Handlungszwang können Sie sich als Videofilmer zunutze machen, indem Sie bewusst Störelemente ins Bild holen. Ein klassisches Beispiel ist der Schatten eines Deckenventilators, der permanent über Ihr Motiv zu fahren scheint. Eine störende Lichtquelle (Gegenlicht) wird ebenfalls gern genommen. Auch denkbar ist eine abgerissene Girlande, die einfach nur da hängt. Sie hat mit der aktuellen Handlung wenig tun, hängt nur da – und stört. Das soll nicht bedeuten, dass Sie bei Ihrer nächsten Dschungel-Expedition reichlich Lianen einpacken müssen. Denn ganz bezugslos sollte das gute Stück nicht da hängen. Es muss sich schon in die Geschichte integrieren lassen. Eine eindringliche Störquelle stellt zum Beispiel auch Straßenverkehr dar. Dabei ist die Kamera auf der einen Seite des Gehwegs aufgestellt, während sich auf der anderen die eigentliche Handlung abspielt (z. B. wieder einmal ein Dialog). In diesem Fall stören die vorbeifahrenden Fahrzeuge. Diese sind zwar nur extrem unscharf und überdies nur sehr kurz zu erkennen, stellen jedoch eine wiederkehrende Störquelle dar. (Bitte vor der Aufnahme unbedingt manuell fokussieren.) Meist ergibt sich daraus sogar noch eine zweite Option. Sie holt den Zuschauer nämlich ein Stück näher an den Film heran, macht ihn zum Teil der Handlung – wenn auch nur in voyeuristischer Hinsicht. Denn sie vermittelt den Eindruck, er sei selbst dabei, stünde gerade in diesem Moment auf der anderen Seite und beobachte alles. Im folgenden Kapitel, »Zoom, Schwenk & Co.«, werden wir noch eine Kameratechnik kennenlernen, die diese Art des »Zeugeseins« nach Kräften unterstützt (siehe dazu Abschnitt »Moderne Kameraführung« auf Seite 179).

Spiegelungen als Stilmittel

Weitere Stilmittel sind Spiegelungen und Reflexionen. Versierte Kameramänner verstehen es, das Spiegelbild eines Menschen so aufzunehmen, als würden sie diesen direkt filmen . Da in solchen Einstellungen niemand merken würde, dass es sich tatsächlich um ein Spiegelbild handelt, muss sich der Kameramann

Kein Selbstbildnis!

Achten Sie bitte darauf, dass Sie nicht versehentlich ein Selbstbildnis von sich und Ihrer Kamera erstellen. Sie dürfen zu keiner Zeit selbst in der Spiegelung zu sehen sein. Ändern Sie, falls erforderlich, Standort und/oder Bildwinkel.

also selbst entlarven. Das macht er geschickterweise, indem er langsam zur realen Person herüber schwenkt, oder die Kamera aufzieht, sodass der Rahmen des Spiegels sichtbar wird. Diese Art der indirekten Betrachtungsweise (von der Kamera über das Spiegelbild zur Person) kann auch bei anderen reflektierenden Flächen eingesetzt werden. Wenn das Bild dadurch sogar noch mehr oder weniger verzerrt wird, ist der Zuschauer schon wieder zur Mitarbeit verpflichtet. Denn er muss versuchen, das Bild zu verstehen. Geeignete Objekte sind allen voran Sonnenbrillen, aber auch Fenster, chromblitzende Stoßstangen, Gewässer und sogar Pfützen.

Abbildung 4.19 ►

Fensterflächen sind immer ein Garant für Spiegelungen. Achten Sie auf den Kamerastandpunkt, damit Sie sich nicht versehentlich selbst mit aufnehmen.



Abbildung 4.20 ►

Eine Pfütze ist ebenfalls ein gutes Stilmittel.



© André Müller/pixelio.de

Doch Vorsicht! So schön die Pfütze auch sein mag – wenn gleich der Möbeltransporter mit 60 Sachen durchrauscht, werden nicht nur Sie nass (was ja noch zu verkraften wäre), sondern auch Ihre Ausrüstung. Sie hätten damit zwar einen beneidenswert guten Übergang zur nächsten Einstellung geschaffen, jedoch ist ein durchnässter Kameramann mit schlechter Laune nicht mehr ganz so leistungsstark wie üblich.

Machen Sie sich auch Gedanken über die Technik. Grundsätzlich sollten Sie nicht einfach drauflos filmen. In solchen Situationen dürfen Sie sich nämlich des automatischen Weißabgleichs überhaupt nicht mehr sicher sein. Führen Sie diesen lieber manuell aus. Und auch das Scharfstellen sollten Sie nicht mehr der Kamera überlassen. Wenn es zu Bewegungen im Wasser kommt, fühlt sich der Camcorder genötigt, die Schärfe nachzuziehen. Auch neigt ein solches Szenario nicht selten zur Unterbelichtung, weshalb es sich oft empfiehlt, die Blende ein wenig mehr zu öffnen.


Spiegelungen vermeiden

Es gibt zwei besondere Szenarien, die ich hier noch ansprechen möchte. Denn nicht jede Reflexion ist auch gewünscht. Keine Frage: Wenn Sie in die Scheibe des Warenhauses hineinfilmen, um die vorbeigehenden Passanten aufzunehmen, ist die Spiegelung ja geradezu unerlässlich. Befindet sich jedoch die Auslage im Zentrum Ihres Interesses, müssen Sie die Spiegelung sogar vermeiden. Das gelingt aber in der Regel nur, wenn Sie das Objektiv fest an die Scheibe pressen. Hier kommt sogar noch eines erschwerend hinzu: Sie befinden sich zwar draußen, doch werden Sie es im Innern des Geschäfts mit Kunstlicht zu tun haben. Und da zwischen Kamera und Scheibe kein Platz mehr für einen ordentlichen Weißabgleich ist, müssen Sie sich für eine Automatik entscheiden, die Kunstlicht entspricht.

Noch problematischer wird es, wenn sich zwischen Ihrer Kamera und dem Motiv eine Windschutzscheibe befindet. Hier lässt sich die Kamera nämlich in der Regel nicht mehr so ohne Weiteres vor die Scheibe pressen (zum einen, weil sie schräg ist, zum anderen weil es während der Fahrt zu starken Vibrationen und Schlägen kommt). In dieser Situation sind Sie also geradezu gezwungen, Platz zwischen Kamera und Scheibe zu gewähren.

Platzierung des Kartons

Es empfiehlt sich, den Karton in der Mitte ein wenig auszuschneiden. Stecken Sie die Spitze des Objektivs hindurch, um eine möglichst effektive Wirkung zu erzielen. Ist das nicht möglich, platzieren Sie den Karton unmittelbar hinter der Kamera.

Dadurch wird es allerdings unweigerlich zu Spiegelungen kommen. Inwieweit diese interessant sein können, vielleicht sogar die Handlung vorantreiben, sei dahingestellt. Vermeiden lassen diese sich eigentlich nur durch *Lichtschlucker*. Dabei kommt meist großer mattschwarzer Karton oder Stoff zum Einsatz, der hinter der Kamera (eigentlich noch besser direkt hinter dem Objektiv ) angebracht wird. So lassen sich Spiegelungen zumindest abmildern. (Nur zur Vervollständigung der Stichwortsuche sei an dieser Stelle noch erwähnt, dass derartige Verfahren früher einmal mit *Abnegern* betitelt worden sind. Mit *Neger* war im Übrigen der Karton gemeint.)



5 Zoom, Schwenk & Co.

Strategien für eine gelungene Kameraführung

- ▶ Was ist beim Filmen ohne Stativ zu beachten?
- ▶ Was sind »natürliche« Stative?
- ▶ Was ist »Crabbing«?
- ▶ Was ist beim Aufbau eines Stativs zu beachten?
- ▶ Wie schwenke ich richtig?
- ▶ Was ist ein Tilt?
- ▶ Was muss beim Zoomen beachtet werden?
- ▶ Was ist eine »entfesselte« Kamera?

5 Zoom, Schwenk & Co.

Jetzt geht es weiter – und zwar mit der Kamera in der Hand. Die Führung der Kamera steht in diesem Kapitel im Mittelpunkt. Zeit für Sie also, sich auf die weiteren Übungen vorzubereiten. Na, dann mal los!

Abbildung 5.1 ▼

Fast immer unerlässlich:
ein gutes Stativ



5.1 Mit oder ohne Stativ?

Was ist eigentlich besser? Mit oder ohne Stativ? Der Flexible wird sich lieber nicht mit allzu viel Ballast abgeben und das Dreibein lieber zu Hause lassen. Der Reisende ist mitunter nicht so leicht von der Notwendigkeit eines Stativs zu überzeugen. Sie müssen also Prioritäten setzen. Wenn Sie sich zutrauen, alles im Weitwinkel abzudrehen, dann können Sie es so versuchen. Spätestens aber, wenn Sie es auf exotische Tiere abgesehen haben, ist der stumme Helfer unumgänglich. Deshalb empfehle ich jedem, der sich in der Lage fühlt, ein Stativ auch über einen Zeitraum von mehreren Stunden durch den Süden Thailands zu schleppen, dies auch zu tun.

Filmen Sie vom Stativ! Immer!

Über das Wort »immer« im vorangegangenen Merksatz lässt sich natürlich streiten. Mitunter ist es ja sogar gewollt, dass das Bild ein wenig unruhig wird. Manchmal ist der Dreibein-Einsatz auch gar nicht möglich (mitunter noch nicht einmal erlaubt). Wenn Sie beispielsweise in Paris ein Stativ aufbauen, wird man Sie an vielen Punkten der Stadt schnell vertreiben (Sie benötigen dazu eine Drehgenehmigung). Deshalb wollen wir uns zunächst die Kameraführung ohne Stativ anschauen.

Aufnahmen ohne Stativ

Zeitgemäße Camcorder warten in der Regel mit einer mehr oder weniger gut funktionierenden Bildstabilisation auf. Darauf können Sie sich aber längst nicht immer verlassen. Was im Weitwinkel noch ganz gut funktionieren mag, wird nach einem *Zoom-in* (Heranholen des Motivs – »Tele«) zur reinen Zitterpartie – auch bei den zweifellos besseren optischen Stabilisatoren. Deshalb bleiben Sie beim freien Filmen aus der Hand immer im Weitwinkel und benutzen Sie die Zoom-Taste möglichst nicht!

Keine langen Brennweiten verwenden!

Nun gibt es Situationen, in denen man sich geradezu genötigt fühlt, auf das Motiv »einzuzoomen«. Doch genau das gelingt vor allem dann nicht, wenn Sie die Brennweite während der Aufnahme verändern. Denn bereits das bloße Betätigen der Wippe am Camcorder zerstört die Ruhe in der Aufnahme. Selbst wenn Sie eine höherwertige Kamera mit Kabel-Fernbedienung Ihr Eigen nennen, wird die Umstellung der Brennweite nicht verborgen bleiben. Empfehlung: Stoppen Sie lieber die Aufnahme und gehen Sie, wenn möglich, näher an das Motiv heran. Lassen Sie anschließend einen zweiten Take folgen.

Eine weitere goldene Regel beim filmen ohne unterstützendes Stativ lautet:

Immer beide Hände benutzen!

Der wohlgeformte Griff eines Camcorders sowie die verstellbare Handschlaufe ermutigen den Filmer, nur die rechte Hand zu benutzen. Hier muss ganz klar gesagt werden: Vergessen Sie es! Benutzen Sie lieber beide Hände.

Im Idealfall legen Sie die Kamera in die geöffnete linke Hand und stabilisieren Sie diese mit rechts. Die Finger der rechten Hand liegen (ohne Druck) auf dem Gehäuse. So ist der Daumen gleich in der richtigen Position, um die Start/Stopp-Taste zu bedienen. Drehen Sie den Monitor zudem so weit nach oben, dass Sie diesen gut einsehen können.



Abbildung 5.2 ►

Filmen mit einer Hand ist nicht unproblematisch.

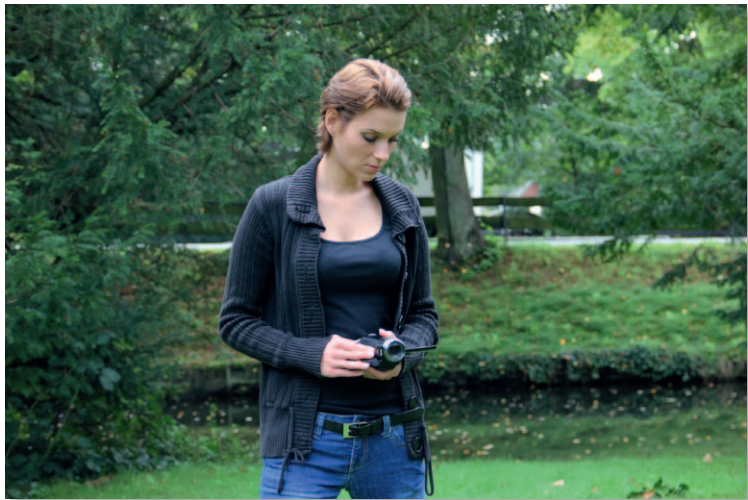


Abbildung 5.3 ►

Wenn das Motiv es zulässt, nehmen Sie die Kamera herunter. So haben Sie die Möglichkeit, für mehr Stabilität zu sorgen.

Noch etwas zur Körperhaltung: Stehen Sie still, wobei die Knie leicht angewinkelt sind und die Füße etwa schulterbreit auseinander stehen. Verbleiben Sie in dieser Position, und ändern Sie diese während der Aufnahme nicht.

Ruhig und sicher stehen!

◀ **Abbildung 5.4**

Sorgen Sie für einen sicheren Stand.

Versuchen Sie, während der gesamten Aufnahme so ruhig und flach wie möglich zu atmen. Vermeiden Sie zu starkes Ein- und Ausatmen sowie zu schnelle Atmung. Sie werden merken, dass sich so etwas auf das Filmergebnis auswirkt. Wenn Sie noch außer Atem sind (z. B. vom Schleppen der Kameraausrüstung), warten Sie einen Moment, bis sich der Atem wieder beruhigt hat. Machen Sie sich »bereit« für die vor Ihnen liegende Aufnahme. Immerhin handelt es sich dabei nicht um Spielerei, sondern um einen Job, der gut gemacht werden will.

Flach atmen!

Atmen Sie langsam und ruhig aus. In wichtigen Einstellungen können Sie den Atem auch anhalten. Ich gebe zu, das ist auf die Dauer nicht so einfach (es schlaucht nämlich ganz ordentlich), sorgt aber durchweg für gute Resultate. Kurz bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, atmen Sie kräftig ein, danach direkt wieder leicht aus (ca. eine Sekunde lang) und halten dann die Atmung an. Jetzt starten Sie mit der Aufnahme und atmen erst wieder, nachdem Sie den Take beendet haben. (Sie sehen: Es gibt also nicht nur einen ästhetischen Grund, die Aufnahmen nicht zu lang werden zu lassen.)

Der wichtigste Tipp zum Schluss: Suchen Sie, wann und wo immer das möglich ist, nach einem natürlichen Stativ! Diese stehen nämlich im wahrsten Sinne des Wortes überall herum und gestatten durchweg bessere Ergebnisse als beim Filmen aus der

freien Hand. Außerdem kann man dann auch mal etwas einzoomen, bevor die nächste Einstellung abgedreht wird. Ein natürliches Stativ kann zum Beispiel ein starker Ast, ein Baum, ein Stein oder Fels, der eigene PKW oder sogar ein Papierkorb sein.

Natürliche Stative suchen!

Abbildung 5.5 ►

Geländer bieten nicht nur Schutz vor Verwacklern, sondern meist auch interessante Perspektiven. Vorsicht nur, wenn Spaziergänger den Handlauf in Bewegung versetzen.



Abbildung 5.6 ►

Wenn sich nichts anderes finden lässt, kann sogar ein Mülleimer als »Stativ« fungieren.



© Renate Kläßen

Crabbing – mit der Kamera gehen

Keine Frage: Profis verwenden oft ein Schwebestativ (Steady-cam), wenn sie sich mit dem Aufnahmegerät in Bewegung versetzen müssen. Dieses gleicht Verwackler aus, ist aber zugleich auch eine recht kostenaufwendige Investition. Das Foto eines Schwebestativs finden Sie in Abbildung 1.30 auf Seite 43.



© Schläter

◀ Abbildung 5.7

Ein Dolly  sorgt für verwacklungsfreie Kamerabilder.

Dolly

Beim professionellen Film kommt außerdem oft ein so genannter »Dolly« zum Einsatz. Dieser fährt in der Regel auf Schienen und sorgt somit für eine absolut ruhige »Kamerafahrt«.

Wer gerade weder Schwebestativ noch Dolly zur Hand hat, der kann es mit dem sogenannten *Crabbing* versuchen. Dabei handelt es sich um eine Seitwärts-Gangart, mit der Verwacklungen minimiert werden können. Wenn Sie nämlich beim Mitgehen wie gewohnt einen Fuß »vor« und nicht »neben« den anderen setzen, wird sich diese Bewegung im fertigen Video eher widerspiegeln als beim Seitwärtsgehen. Daher ist es jetzt an der Zeit, eine entsprechende Übung zu durchlaufen.

Schritt für Schritt:

Crabbing – Kregsgang für wackelfreies Mitgehen

Die hier beschriebene Methode eignet sich übrigens nicht nur für freie (sogenannte entfesselte) Kameras sondern auch bei Verwendung einfacher und preisgünstiger Schwebestative. (Die können nämlich auch nicht zaubern.)

1 Strecke abgehen

Schauen Sie sich zunächst in Ihrer unmittelbaren Umgebung um. Suchen Sie eine Strecke aus, die Sie später mit laufender Kamera abgehen wollen. Beim ersten Mal sollten Sie sich nicht mehr als 2–3 m vornehmen. Gehen Sie diese Strecke zunächst ohne Kamera ab.

2 Anfang und Ende finden

Ganz wichtig ist, dass sich für den bevorstehenden Kameragang sowohl ein Einstiegs- als auch ein Ausstiegssbild finden lässt. Halten Sie also Ausschau nach einem Bildausschnitt, an dem Sie beginnen, und nach einem weiteren, an dem Sie enden möchten. Das kann zum Beispiel eine Blume, ein Strauch, aber auch eine Figur oder eine Vase sein.

3 Aufnahme simulieren

Stellen Sie sich nun seitlich vor das Eröffnungsmotiv – und zwar zunächst ohne Kamera. Gehen Sie die Strecke im »Crabbing« ab und bleiben Sie stehen, wenn das Endmotiv erreicht ist. Achten Sie dabei auf die korrekte Fußstellung, wobei Sie die Schritte nicht zu groß werden lassen sollten. Solange Sie sich noch nicht sicher fühlen, die Strecke auch mit der Kamera ablaufen zu können, wiederholen Sie diesen Schritt.

Abbildung 5.8 ▼

Das Übereinanderstellen der Füße während des Crabblings ist die schwierigste Aufgabe.



4 Körper ausrichten

Positionieren Sie sich so, wie im Abschnitt »Aufnahmen ohne Stativ« auf Seite 157 beschrieben. Erst wenn Sie ruhig und entspannt sind, sollten Sie sich den nächsten Schritt vornehmen.

5 Crabbing

Schalten Sie die Kamera auf Aufnahme, sobald Sie sich vor dem Eröffnungsmotiv befinden. Wenn die Aufnahme läuft, warten Sie 2–3 Sekunden, ehe Sie mit dem Crabbing beginnen. Halten Sie beim Endmotiv an, wobei Sie die Kamera jedoch noch 2–3 Sekunden weiterlaufen lassen.

6 Aufnahme begutachten

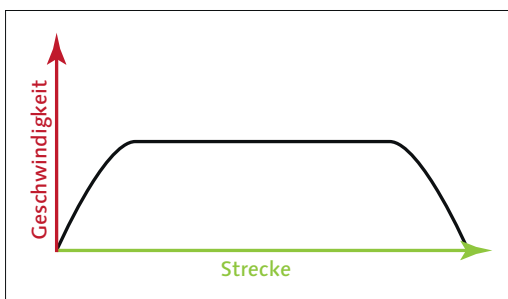
Schauen Sie sich die Aufnahme an. Sind Sie zufrieden? Was könnten Sie noch verbessern? Es schadet nicht, diese kleine Übung noch einige Male zu wiederholen. Denn bei jedem Durchlauf wer-

den Sie in Sachen Crabbing besser werden. Ganz sicher. Ein paar Tipps zur Gehgeschwindigkeit erhalten Sie auch gleich noch im Anschluss.

Bitte beachten Sie: Crabbing kann niemals ein vollwertiger Ersatz für ein Schwebestativ oder gar Dolly sein. Dennoch kann es Situationen geben, in denen das Mitgehen unerlässlich ist. Es ist also gar nicht schlimm, diese Übung von Zeit zu Zeit zu wiederholen.

Beschleunigen und Abbremsen

Die letzte Einstellung (also das Crabbing selbst) bestand im Prinzip aus drei Teileinheiten. Zunächst standen Sie ruhig vor dem ersten Motiv. Dann haben Sie sich in Bewegung versetzt und sind die Strecke abgelaufen. Zuletzt blieben Sie stehen, verweilten (hoffentlich!) noch einen Moment auf dem Schlussmotiv, ehe Sie den Pause-Button betätigt haben (Button = Knopf). So weit, so gut. Doch wie haben Sie es mit der Geschwindigkeit gehalten? Sind Sie gleich losgelaufen? Oder haben Sie vielleicht beschleunigt? Wie war's am Ende? Sind Sie abrupt zum Stillstand gekommen oder haben Sie das Tempo zunächst verlangsamt? Genau das wäre nämlich richtig gewesen. Ein versierter Kameramann wird seine Bewegungen weder abrupt aufnehmen noch abbrechen, sondern immer am Anfang beschleunigen sowie am Ende abbremsen.



◀ **Abbildung 5.9**

So soll es sein: Zu Beginn wird beschleunigt und am Ende abgebremsst.

Was das Mitgehen betrifft, gibt es auch noch eine gute Technik in Verbindung mit einem Stativ. Darauf möchte ich aber erst zu sprechen kommen, wenn wir uns den herkömmlichen Umgang mit dem Stativ angeschaut haben. Deswegen wechseln wir jetzt zunächst ins Lager der Stativ-Befürworter.

Carbon

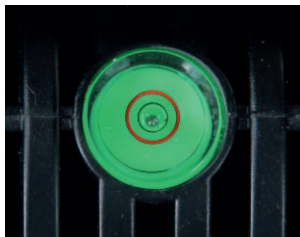
Schwere Stative sind in der Regel auch stabiler und unempfindlicher gegen Erschütterungen. Eine Ausnahme bilden Carbon-Stative, die trotz ihres geringen Gewichts solide und zuverlässig sind. Allerdings sind sie auch entsprechend teuer.

Von Stativ aufnehmen

Bei Zooms und Schwenks setzen Sie Ihre Kamera in Bewegung. Wer jetzt denkt, dass durch die Verwendung eines Stativs diese Bewegungsfreiheit eingeschränkt werden würde, liegt falsch. Denn durch ein auf dem Stativ platzierter Camcorder kann natürlich in verschiedene Richtungen gedreht werden (darauf kommen wir gleich noch zu sprechen). Zunächst einmal ist es aber wichtig, sich über Stative insgesamt Gedanken zu machen. Eines vorweg: Wer ein Stativ als nachrangig betrachtet, hat schon verloren. Sparen beim Stativ-Kauf zahlt sich einfach nicht aus. Billige Stative wackeln, haben keine Standfestigkeit und ruckeln während eines Schwenks oder Tilts (siehe Abschnitt 5.2, »Schwenk und Tilt«, in diesem Kapitel ab Seite 167) ■.

**Abbildung 5.10 ►**

Stative mit »sparsamer« Mechanik können den ambitionierten Videofilmer niemals zufriedenstellen.

**▲ Abbildung 5.11**

Eine Wasserwaage erleichtert das Ausrichten des Dreibeins.

Getreu dem Motto: »Augen auf beim Dreibeinkauf« sollten Sie das Stativ (wie schon berichtet) vor dem Kauf ausgiebig testen. Es sollte sicher stehen und nicht gleich bei der kleinsten Berührung wackeln oder knarzen. Die Bedienelemente lassen sich idealerweise flüssig bewegen. Außerdem sollte das gute Stück mit einem Schwenkarm ausgestattet sein, damit Drehungen leicht realisierbar sind. Auch eine Wasserwaage ist ebenso wenig Luxus wie eine solide Bodenplatte nebst Schnellverschluss. (Beachten Sie in diesem Zusammenhang bitte auch die Infos in Kapitel 1, »Die richtige Ausrüstung«, auf Seite 43.)

Gute Stative erlauben die individuelle Bedienbarkeit und somit auch Einstellung des Widerstands beim Verdrehen des Stativkopfes (Schwenk, Tilt). Damit können Sie selbst bestimmen, wie stark der Gegendruck sein soll. Dies steht ja nicht zuletzt in Abhängigkeit zum Gewicht des Camcorders sowie Ihrem persönlichen Empfinden ■■■. Wie dem auch sei: Das Stativ ist der Ruhepol. Er gibt der Kamera Halt und Stabilität. Und damit wären wir auch schon beim nächsten Thema: Wenn Sie ein gutes Stativ verwenden, benötigen Sie keinen Bildstabilisator. Dies gilt umso mehr, wenn Sie die Brennweite verändern oder mit der Kamera schwenken.



Kugelgelenkköpfe

Lassen Sie die Finger von einfachen Stativen mit Kugelgelenkköpfen. Diese mögen sich bedingt zum Fotografieren eignen, sind aber in der Videografie unbrauchbar. Die Kamera kann nach vorne oder zur Seite kippen. Außerdem sind Schwenks und Tilts praktisch unmöglich.

◀ Abbildung 5.12

Hebel oder Einstellräder gestatten die Justierung des Gegendrucks. Achten Sie auf die Beschriftung. Hier: TILT für Bewegungen in vertikaler Richtung oder für horizontale Drehungen des Kopfes (z. B. PAN).

Schritt für Schritt: Stative richtig platzieren

Diese kleine Übung soll verdeutlichen, worauf es bei der Platzierung und Aufstellung eines Stativs ankommt.


1 Aufstellort

Grundsätzlich sollten Sie sich, wie Sie das mit der freien Kamera ja auch machen, frontal vor dem Objekt der Begierde platzieren. So lassen sich perspektivische Verzerrungen bei der späteren Aufnahme meist vermeiden. Suchen Sie nach Möglichkeit einen festen Untergrund. Sandige oder lehmige Unterböden geben nach; und zwar meistens genau dann, wenn man es nicht brauchen kann – nämlich während der Aufnahme.

2 Stativbeine einstellen

Stativbeine bestehen in der Regel aus Teleskopstangen, die ausgezogen werden können. Sorgen Sie dafür, dass die Beine möglichst weit auseinander stehen. Das sorgt für einen sicheren Stand. Sollten die Beine durch Zwischenstege verbunden sein, ziehen Sie diese auf der Mittelsäule ganz nach unten (bedeutet: nutzen Sie die maximal möglichen Bein-Abstände). Das erfordert natürlich auch den entsprechenden Platz. Ist dieser nicht vorhanden, müssen Sie Kompromisse machen. Falls nicht die kompletten Beinlängen benötigt werden, Sie also aus einer niedrigeren Position heraus filmen wollen, geben Sie den oberen Teleskop-Rohren den Vorzug gegenüber den unteren. Diese sind nämlich in der Regel dünner im Durchmesser und somit auch instabiler.

3 Bodenplatte montieren

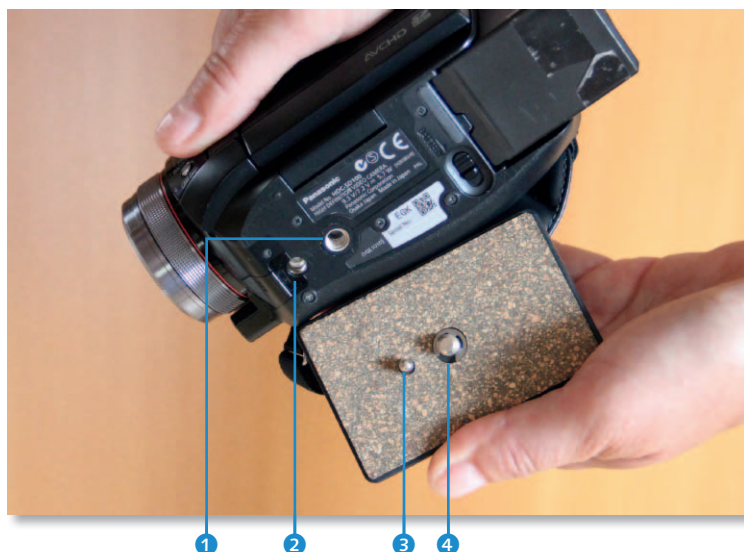
Jetzt ist es an der Zeit, die Bodenplatte auf die Kamera zu montieren. Dazu müssen Sie die Schraube der Platte in das Innengewinde des Camcorders schrauben (Unterseite). Vorsicht! Übertreiben Sie es nicht, damit die Kamera nicht beschädigt wird. Meist reicht es, die Schraube gut handfest anzudrehen. Zuletzt setzen Sie Camcorder und Bodenplatte auf das Stativ. Schnellverschlüsse schnappen automatisch zu, sobald die Bodenplatte eingedrückt wird. Hier ist es aber empfehlenswert, den festen Sitz der Platte noch einmal zu prüfen .

Bedienungsanleitung

Leider fehlt es preiswerten Stativen häufig an einer ordentlichen Bedienungsanleitung. Lassen Sie sich in diesem Fall die Funktionsweisen vom Händler erklären. Für alle anderen empfiehlt es sich, die Bedienungsanleitung vorab genau zu lesen. Jedes Stativ bringt nämlich auch seine individuellen Eigenheiten mit.

Abbildung 5.13 ►

Achten Sie darauf, dass der Zapfen **3** auch in die entsprechende Aufnahme **2** eingeführt wird. Das Gewinde der Bodenplatte **4** wird dann in das Innengewinde der Kamera **1** geschraubt.



4 Dämpfer einstellen

Jetzt ist es an der Zeit, die ersten Trockenübungen folgen zu lassen. Drehen Sie den Stativkopf in alle möglichen Richtungen und prüfen Sie, ob Sie mit dem Gegendruck zufrieden sind. Der Kopf sollte sich nicht zu leicht bewegen lassen, jedoch leicht genug, um am Anfang der Bewegung kein Springen zu erzeugen. Der Kopf muss sich aus der Ruhestellung heraus gleitend bewegen lassen. Klappt das nicht, stellen Sie nach (siehe Abbildung 5.12).

5 Bildausschnitt(e) einstellen


Zuletzt gestalten Sie den gewünschten Bildausschnitt. Falls Sie zoomen oder schwenken wollen, vergessen Sie auch nicht, Anfangs- und Endbild entsprechend vorzubereiten (siehe Schritt 2 im Workshop »Crabbing – Krebsgang für wackelfreies Mitgehen« auf Seite 161).

5.2 Schwenk und Tilt

Sie haben in diesem Kapitel schon eine Menge über Schwenk und Tilt gehört. Also müssen wir auch klären, was damit genau gemeint ist. Der Schwenk dürfte am ehesten geläufig sein. Dieser bezeichnet nämlich die Bewegung der Kamera von einem Punkt zum anderen – und zwar in horizontaler Richtung. Beim Tilt erfolgt die Bewegung vertikal. Im Prinzip ist das also nichts anderes als ein Schwenk von unten nach oben oder umgekehrt.

Als klassisches Beispiel mag die Einstellung vom Tor der Kirche bis hinauf zur Spitze herhalten. Darüber hinaus existieren Kombinationen. So lassen sich nicht nur Schwenk und Tilt miteinander kombinieren; auch das gleichzeitige Zoomen (also die Veränderung der Brennweite) kann in eine derartige Bewegung integriert werden. Doch der Reihe nach. Zunächst werfen wir einen Blick auf den klassischen Schwenk. Dass Sie dazu grundsätzlich ein Stativ verwenden sollten, ist obligatorisch, oder? Dennoch wollen wir auch berücksichtigen, wie ein Schwenk ohne Stativ abzulaufen hat.

Schwenken – aber richtig

Sie wissen ja: Kamerabewegungen sollten motiviert sein. Schwenken Sie also nicht, weil sie es können, sondern nur, wenn es dafür auch einen triftigen Grund gibt. Ein Grund kann zum Beispiel das beeindruckende Panorama eines Strandes oder einer Skyline sein, das sich nicht in eine stehende Einstellung pressen ließe. Wenn Sie mit der Kamera entlang eines mehr oder weniger statischen Motivs fahren, spricht man im Übrigen von einem *Kameraschwenk*. Darüber hinaus existiert noch der sogenannte *Begleitschwenk*. Hier befindet sich das relevante Motiv in Bewegung und Sie verfolgen es mit der Kamera .

Mitgehen vs. Begleitschwenk

Beim Mitgehen bewegt sich der Kameramann in der Regel zusammen mit dem Objekt in eine bestimmte Richtung. Dabei geht er gewöhnlich in einigem Abstand zum Motiv entweder vor, nebenher oder hinterher. Beim Begleitschwenk hingegen behält der Kameramann seine Position meist bei und dreht lediglich das Aufnahmegerät so, dass das gewünschte Objekt stets im Bild bleibt.

Nun erscheint beides zunächst einmal relativ einfach. Allerdings gilt es auch hier, verschiedene Faktoren zu berücksichtigen. So ist es unabdingbar, einen Anfangs- und Endpunkt zu finden (auch beim Begleitschwenk). Denn es gibt keine größere Sünde als eine Kamerabewegung, die im Nichts endet. Machen Sie also nie den Fehler, einfach drauflos zu schwenken, ohne sich entsprechend vorbereitet zu haben. Wissen Sie, was dann nämlich meistens passiert? Sie schwenken und schwenken und finden einfach keinen Punkt, an dem es sich lohnen würde, den Schwenk zu beenden. Und genau das geht nicht, da es den Zuschauer verwirrt. Sie sind gezwungen, ihm ganz am Ende etwas Interessantes zu bieten. Können Sie das nicht, ist Ihr Schwenk unverständlich – und somit nicht verwendbar. Einzige Ausnahme: Sie schwenken mit dem Dieb mit, der gerade den Juwelier an der Ecke verlässt. Das macht er in der Regel recht schnell. Nicht etwa, um Sie zu ärgern, sondern um sich der lästigen Strafverfolgung zu entziehen. Polizei und Gerichtsbarkeit werden es Ihnen in diesem Fall jedoch verzeihen, dass Sie den Begleitschwenk nicht allzu akribisch vorbereitet haben.

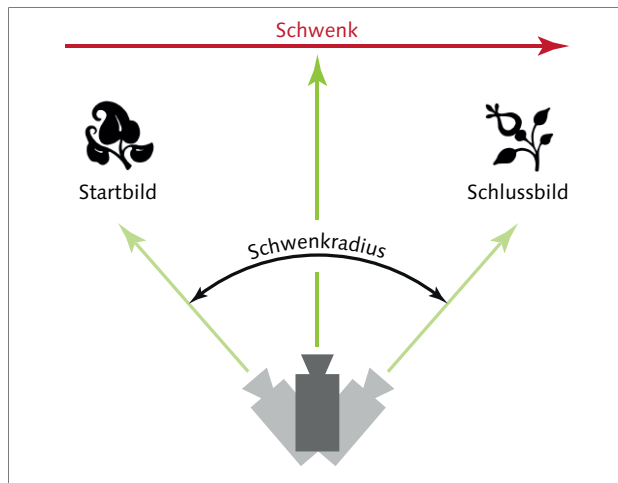
Schritt für Schritt: Einen Panoramaschwenk erzeugen

Dieses Beispiel verdeutlicht den herkömmlichen Schwenk über ein Motiv, das sich in einer einzelnen Einstellung nicht erfassen ließe. Damit ist auch die Motivation für den Schwenk herausge-

stellt. Man spricht in diesem Zusammenhang übrigens vom »Panoramaschwenk«.

1 Kamera positionieren

Schauen Sie sich das Gelände an. Halten Sie nach einem Start- sowie einem Endpunkt Ausschau, der für Ihre Zwecke geeignet ist. Es empfiehlt sich, die Kamera anschließend (sofern möglich) mittig zwischen Anfangs- und Endpunkt zu platzieren.



◀ **Abbildung 5.14**

Richten Sie die Kamera zunächst auf den Mittelpunkt des Schwenkwegs aus. Gemeint ist die Mitte zwischen Start- und Schlussbild (grüner Pfeil).

2 Bewegungsrichtung einplanen

Planen Sie zudem die Bewegungsrichtung von links nach rechts. Dies entspricht am ehesten unseren Sehgewohnheiten. Schwenks von rechts nach links haben immer etwas mit Zurückkehren zu tun. Wenn es also keine durch das Motiv bedingten Gründe dagegen gibt, beginnt der Schwenk auf der linken Seite ■■.

3 Trockenschwenk

Lassen Sie jetzt einen *Trockenschwenk* folgen. Damit studieren Sie alle Bewegungen ein, ohne jedoch tatsächlich zu filmen. Außerdem fallen in dieser Phase meist Fehler auf, die bei Betrachtung mit dem bloßen Auge niemals sichtbar würden. Ein klassisches Beispiel ist der Horizont, der am Beginn des Schwenks noch gerade ist, jedoch zum Ende hin immer mehr in Schiefelage gerät. Außerdem könnte es passieren, dass die Kamera die Schärfe falsch nachzieht. Wägen Sie also ab, ob Sie die Schärfe vorab nicht lieber

Skala benutzen

Sollte das von Ihnen verwendete Stativ mit einer Skala ausgestattet sein, können Sie diese ebenfalls benutzen. Merken Sie sich den Start- und Endpunkt auf der Skala bzw. stellen Sie diesen ein. Je nach eingestellter Kamera kann es einfacher sein, den eigentlichen Schwenk später mit Blick auf die Skala auszuführen als durch den Sucher.

manuell einstellen wollen. Beobachten Sie auch, wie es sich mit der Belichtung verhält. Beim Schwenk haben wir es oft mit unterschiedlichen Lichtsituationen zu tun. Auch hier könnte also eine manuelle Belichtungseinstellung hilfreich sein.

4 Aufnahme starten

Bevor es losgeht, machen Sie sich Gedanken über die Zeit. Das Standbild sollte 3–4 Sekunden lang stehen bleiben, ehe Sie mit der Schwenkbewegung beginnen. Beschleunigen Sie dabei leicht. Der Schwenk selbst erfolgt dann in gleichbleibender Geschwindigkeit. Wie schnell ein solcher Schwenk sein sollte, kann pauschal nicht gesagt werden. Es hängt vom Motiv, vom Rhythmus Ihrer Bilder, vom Inhalt des Drehbuchs, der Musik und letztendlich auch von Ihrer Botschaft ab, die Sie mit diesem Schwenk vermitteln wollen. Und der Zuschauer muss die Inhalte erfassen können. Natürlich darf ein Schwenk im Formel 1-Rennen sehr viel schneller vonstattengehen als entlang eines Gebirgsbaches. Es sei denn, Sie untermalen die Idylle mit Metallica-Sounds. Die eigentliche Schwenkdauer (also die Bewegungszeit zwischen Start- und Stoppbild) sollte im Schnitt bei 3–5 Sekunden liegen.

5 Aufnahme beenden

Bei Erreichen des Endbilds stoppen Sie nicht abrupt. Nehmen Sie stattdessen lieber die Geschwindigkeit langsam heraus, ehe die Kamera komplett zum Stillstand kommt. Lassen Sie auch hier noch etwa 3–4 Sekunden laufen. Die Zeiten am Anfang und Ende des Schwenks sind hier ein wenig großzügiger bemessen, da meist davon auszugehen ist, dass Sie eine Nachbearbeitung am PC betreiben. Für derartige Zwecke sollten Sie ausreichend Material zur Verfügung haben und den Schwenk später entsprechend einkürzen. Wer nicht nachbearbeitet, sollte vor Beginn und nach Beendigung der Bewegung nicht mehr als 2–3 Sekunden filmen.

6 Beispielfilm ansehen

Auf der DVD zum Buch finden Sie einen Film, der zunächst einen Schwenk und anschließend eine Schwenk-Tilt-Kombination vom Stativ zeigt. Sie finden ihn unter der Bezeichnung »Schwenk und Tilt.mpg« im Ordner FILME • KAPITEL 05.



FILME • KAPITEL 05 •
SCHWENK UND TILT.MPG



Tipps für perfekte Schwenks

Abschließend noch einige Tipps, die außerdem noch zu einem guten Schwenk beitragen können:

- ▶ **Gleichmäßig schwenken:** Nachdem Sie einmal Fahrt aufgenommen haben, sollte die Schwenkgeschwindigkeit nicht mehr geändert werden. Ziehen Sie gleichmäßig durch. Wenn Sie plötzlich etwas Interessantes sehen, überlegen Sie, ob Sie den Schwenk an dieser Position beenden können (abbremsen). Wenn nicht, schwenken Sie lieber durch.
- ▶ **Augen offen halten:** Im wahrsten Sinne des Wortes sollten Sie beim Schwenk die Augen offen halten – und zwar beide. Dann haben Sie nämlich nicht nur den Blick auf dem Monitor, sondern sehen bereits im Augenwinkel, wann Sie sich dem Zielbild nähern.
- ▶ **Kurze Brennweiten verwenden:** Je mehr Sie in den Tele-Bereich gehen, desto schwieriger wird sich der Schwenk gestalten. Nicht nur, dass der Bildausschnitt schwieriger zu füllen ist. Auch fallen Verwackler (trotz Stativ) sofort auf. Bleiben Sie lieber im Weitwinkel.
- ▶ **Auf Fußstellung achten:** Wenn Sie durch den Schwenk große Winkel abdecken wollen, ist es manchmal erforderlich, die Füße umzusetzen. Achten Sie darauf, dass sie nicht versehentlich an die Teleskop-Beine des Stativs stoßen. In diesem Fall ist die Aufnahme nämlich unbrauchbar und Sie müssen komplett von vorne beginnen – und zwar mit der Ausrichtung des Stativs.
- ▶ **Niemals nachfassen:** Es ist nicht so schwierig, das Eröffnungsbild einzurichten, da Sie das ja schon vor Beginn der Aufnahme machen können. Beim Schlussbild sieht das anders aus. Hier müssen Sie nämlich »treffen«, also den zuvor definierten End-

▲ Abbildung 5.15

Der Schwenk im Beispielfilm beginnt an der linken Tür und endet, sobald der Weg rechts neben der Kirche gut zu sehen ist. Das ist dann die für den Zuschauer neue, relevante Information.

punkt auch im Bildausschnitt erreichen. Nun kann es sein, dass man geringfügig danebenliegt, nachdem die Kamera angehalten worden ist. In diesem Fall belassen Sie es dabei. Korrigieren Sie auf gar keinen Fall mehr den Bildausschnitt, nachdem Sie angehalten haben.

Begleitschwenk

Ein Begleitschwenk ist meist schwieriger zu realisieren. Sie selbst können die Geschwindigkeit oft nicht mehr selbst bestimmen, sondern müssen sich an die Objektgeschwindigkeit anpassen. Hier kann es auch zu Geschwindigkeitsveränderungen während des Schwenks kommen, beispielsweise wenn ein Formel 1-Bolide kurz vor der Kurve in die Eisen geht. Außerdem kann ein Begleitschwenk nicht so gut vorbereitet werden, da Sie es oft nicht in der Hand haben, wann es denn losgeht.

Eine Besonderheit ergibt sich zudem am Anfang und Ende. So ist es beispielsweise möglich, das Objekt der Begierde hinein- und/oder hinausfahren zu lassen. Gerade das Hinausfahren ist eine gern gesehene Variante. Dazu halten Sie die Kamera irgendwann an und lassen das Bewegungsobjekt ganz einfach aus dem Bild ausfahren. Bitte bleiben Sie hier lange genug drauf. Warten Sie, bis das Bewegungsobjekt den Bildausschnitt verlassen hat. Im Übrigen eignet sich diese Technik auch hervorragend zum Einstellungswechsel. Wenn Sie beispielsweise thematisch von einer auf die andere Rheinseite wechseln wollen, begleiten Sie eines der Schiffe und halten die Kamera an, wenn im Hintergrund eine Brücke zu sehen ist. Lassen Sie das Schiff jetzt aus dem Bild herausfahren und bleiben Sie auf der Brücke. – Schnitt! – Die nächste Einstellung wird dann vielleicht von der Brücke gedreht.

Und noch etwas Wichtiges zur Bildgestaltung während des Schwenks: Ermöglichen Sie es dem Objekt, in den freien Raum hineinzufahren. Damit gemeint ist, dass es in Fahrtrichtung noch genügend Platz gibt – zumindest so lange, bis Sie das Objekt aus dem Bild herausfahren lassen. Ein Video dazu finden Sie unter dem Titel »Begleitschwenk.mpg« im Ordner FILME • KAPITEL 05 der beiliegenden DVD.



FILME • KAPITEL 05 •
BEGLEITSCHWENK.MPG



▲ **Abbildung 5.16**

Nicht so ...



▲ **Abbildung 5.17**

... sondern so.

© Renate Kläßen

Ohne Stativ schwenken

Was ist zu tun, wenn gerade kein Stativ zur Hand ist? Nach Hause gehen? Besser wär's. Wer dennoch lieber filmt, der sollte zuvor einen schulterbreiten, festen Stand einnehmen (siehe Workshop zum Crabbing auf Seite 161) und sich ebenfalls zur Schwenkmitte hin ausrichten. Das hat folgende Bewandtnis: Sie sollten während des Schwenkens aus der Hand die Füße nicht bewegen, sondern lediglich eine Drehung in Oberkörper und Hüfte folgen lassen. Stellen Sie sich mit der Kamera vor das Eröffnungsmotiv, muss die gesamte Körperdrehung nach rechts erfolgen. Platzieren Sie sich hingegen in der Mitte, lässt sich der Körper vor der Aufnahme zunächst nach links eindrehen. Beginnen Sie dann mit der Aufnahme und schwenken Sie nach rechts.

Tilt – der vertikale Keraschwenk

Grundsätzlich gilt beim Tilt das Gleiche wie beim Schwenk. Auch hier sollte beschleunigt und abgebremst werden. Zudem ist darauf zu achten, dass die Bewegungsgeschwindigkeit gleichbleibend ist. Beim Tilt ist jedoch (noch mehr als beim Schwenk) auf differierende Lichtverhältnisse zu achten. Da ein Tilt oft von unten nach oben erfolgt, fällt zum Ende hin meist kräftiges Gegenlicht (vom Himmel) ins Objektiv. Wenn die Automatik des Camcorders jetzt automatisch nachjustiert, war's das mit dem Tilt. Abhilfe schafft nur eine manuelle Belichtungseinstellung.



FILME • KAPITEL 05 •
BEGLEITSCHWENK.MPG

Schwenk und Tilt kombinieren

Der Beispielfilm »Begleitschwenk.mpg« des letzten Workshops beinhaltet eine ziemlich eigenwillige Kombination aus Schwenk und Tilt. Hier ist zunächst geschwenkt und dann getiltet worden. Sicher ist nichts dagegen einzuwenden, gleich diagonal hochzufahren. Doch kommt dabei die Fassade des Turms nicht mehr zur Geltung. Wenn Sie kombinieren wollen, dann prüfen Sie mehrere mögliche Varianten. Stellen Sie sich die Frage, welcher Weg der informativste für den Zuschauer ist.

Schwenk und Zoom kombinieren

Auch bei der Kombination aus Schwenk und Zoom gibt es die unterschiedlichsten Möglichkeiten. Einzoomen ist dabei nämlich ebenso gestattet wie das bereits erwähnte »Aufziehen« (= Auszoomen). Allerdings verlangen diese Kombinationen viel Übung und Fingerspitzengefühl. Denken Sie aber insbesondere beim Schlussbild daran, dass hier neue (wichtige!) Informationen enthalten sein sollen und dass sich der finale Bildausschnitt harmonisch gestaltet. Außerdem sollten die ausschlaggebenden Gegenstände (oder Personen), die am Anfang sichtbar gewesen sind, auch im Schlussbild noch vorhanden sein. Anderenfalls geht der Bezug verloren. Bitte bedenken Sie: Nicht nur ein Schwenk, sondern auch ein Zoom, der ins Nichts führt, war letztendlich umsonst.



▲ **Abbildung 5.18**

Relevante Inhalte zu Beginn der Einstellung ...



▲ **Abbildung 5.19**

... sollten auch nach dem Aufziehen am Bildrand noch zu sehen sein.

© Renate Klaffen


5.3 Zoomen

Über das Zoomen ist bereits vieles gesagt worden. Was es damit auf sich hat, wissen Sie längst. Und Sie wissen, dass auch ein Zoom motiviert sein muss (also einen Grund erfordert). Wie schon beim Schwenk gilt: Nicht zoomen, weil Sie es können, sondern nur, wenn es begründet ist.

Zoomen – aber motiviert

Welche Gründe sprechen also für einen Zoom? Nun, zum einen können ihn dramaturgische Gegebenheiten rechtfertigen. Zeigen Sie dem Zuschauer: »Da! Dieses Gesicht zeigt Entsetzen, Furcht – oder was auch immer.« oder: »In jener Ecke des Motivs passiert gleich etwas sehr Schlimmes«. Auch der Gegenschuss zum entsetzten Gesicht ist eine Erklärung für das »Heranholen« – wenn das Opfer den Täter entdeckt hat. Das Grauen kommt näher – Schreckmoment! Da muss es schnell gehen. Also trödeln Sie auch nicht beim Einzoomen! Umgekehrt stellt das Aufziehen oft eine gute Schlusseinstellung für die Sequenz, die Szene oder gar den ganzen Film dar. Hier können Sie sich hingegen meist Zeit lassen. Es sei denn, Sie wollen zeigen, dass doch noch eines der fiesen Aliens überlebt hat – um auf den kommenden Teil 2 Ihrer Science-Fiction-Reihe hinzuweisen.

Zoomfahrt und Kamerafahrt

Zoomfahrt bedeutet: Gegenstände durch Veränderung der Brennweite größer oder kleiner darstellen. Die Veränderung der Brennweite hat aber auch immer eine Änderung des Bildwinkels zur Folge (sowie auch der Geschwindigkeit ). Außerdem hatten wir in diesem Zusammenhang bereits angemerkt, dass das Zoomen den menschlichen Sehgewohnheiten nicht gerecht wird. Wir können aber auf Gegenstände zugehen – mit der Kamera natürlich. Sonst macht es ja keinen Sinn. Derartige Bewegungen unternehmen die Profis oft mit Kamera-Kränen, die vom Boden aus gesteuert werden können. Größere Kranwagen bieten dem Kameramann sogar einen Sitzplatz ganz oben am Ausleger. Wir

Geschwindigkeiten

Wenn sich ein Gefährt mit einem bestimmten Tempo auf die Kamera zubewegt, wird die Geschwindigkeit je nach gewählter Brennweite unterschiedlich schnell wahrgenommen. Im Tele-Bereich wirkt die Fahrt (und letztendlich auch eine Vorbeifahrt) sehr viel schneller als im Weitwinkel. Diese Tatsache gibt Ihnen ein weiteres, interessantes Gestaltungsmittel an die Hand, das in seiner Bildwirkung nicht unterschätzt werden sollte.

begnügen uns zumeist mit »Mitgehen«. Aber wissen Sie, was das Gute ist? Der Bildwinkel bleibt dabei gleich.

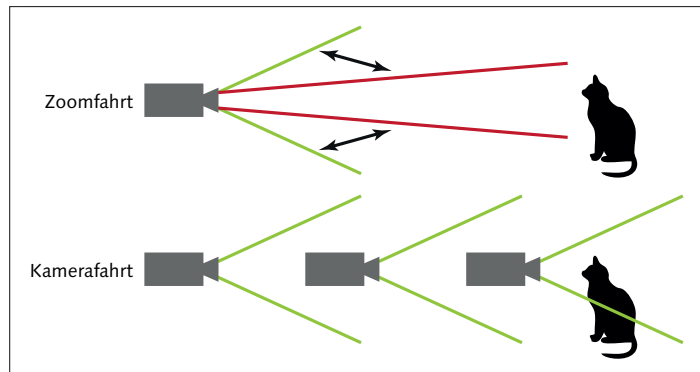


Abbildung 5.20 ►

Beim Zoomen verändert sich der Bildwinkel. Bei der Kamerafahrt bleibt dieser stets gleich.

Tempomat Kamerafahrt

Besonders die zahlreichen Soaps und Vorabend-Serien verwenden die Stilmittel Zoomfahrt und Schwenk. Der Grund: So kann schneller gedreht werden. Umrüstzeiten am Set zur Einrichtung neuer Einstellungen werden minimiert.


Stellen Sie sich eine Indoor-Einstellung vor. Große Party. Die Menschen sind ausgelassen. Am Ende des Saals steht Ihr Hauptdarsteller und beobachtet das Treiben. Um eine derartige Einstellung mit einzelnen Einstellungen zu lösen, müssten Sie mehrfach umbauen, auf Anschlussfehler achten usw. Sie könnten sich aber auch mit laufender Kamera selbst durch die Menschenmenge kämpfen. Beginnen Sie beispielsweise mit einer Halbtotale am Eingang. Jetzt der Gang durchs Publikum. Am Ende bleiben Sie vor dem Hauptdarsteller stehen und zeigen ihn in der Nah-Einstellung. Schnitt. Dann ersetzt eine einzige Einstellung mehrere kleine aus unterschiedlichen Positionen und mit unterschiedlichen Einstellungsgrößen. Damit ist es Ihnen aber nicht nur gelungen, Zeit zu sparen, sondern auch, das Wesentliche zu erzählen. Der Zuschauer erfährt in dieser Kamerafahrt alles Nötige. Ein Raum, viele Menschen, gute Stimmung, Hauptdarsteller ■■.

Hitchcock-Zoom

Der Altmeister des Thrillers, Alfred Hitchcock, war ohne jeden Zweifel Perfektionist, Tüftler, aber vor allem auch Querdenker. In seinem Film »Vertigo« ist erstmals eineameratechnik eingesetzt worden, die vielerorts als Hitchcock-Zoom bekannt ist. Die Bezeichnung ist eigentlich nicht korrekt, da nicht er, sondern sein Kameramann, Irmin Roberts, als Erfinder dieser Technik gilt (daher auch *Vertigo-Zoom* oder *Dolly-Zoom*). Zur Technik: Zoom

und Kamerafahrt werden gegenläufig bewegt. Es erfolgt eine Zufahrt auf das Motiv, während gleichzeitig in den Weitwinkel gedreht wird. Wenn es richtig gemacht wird und das Timing stimmt, sieht es aus, als bliebe das Hauptobjekt stets in gleicher Entfernung, während sich der Hintergrund scheinbar annähert. Die andere Richtung (weg vom Objekt bei gleichzeitigem Zoom-in) ist ebenfalls machbar. Zugegeben: Es ist schwer zu drehen und wirkt, wenn es zum falschen Zeitpunkt präsentiert wird, geradezu kitschig. Also setzen Sie diese Technik, wenn überhaupt, zielgenau und vor allem sparsam ein. Sie verdient hier aber vor allem deshalb eine Erwähnung, weil sie eine tolle Übung für den angehenden Kameramann darstellt.

5.4 Völlig losgelöst – die entfesselte Kamera

Nachdem die gute alte Schule damit zunächst einmal beendet werden kann, wollen wir noch einen Blick auf weitere Techniken werfen, die heutzutage legitim und vielerorts sogar gewünscht sind. Hierbei geht es um die komplett losgelöste Kamera im Zusammenspiel mit Bewegungen .

Motive umfahren

Wenn Sie ein Objekt mit laufender Kamera umkreisen, müssen Sie fast schon auf Ihre Automaten vertrauen. Es ist nämlich ausgesprochen schwierig, beim Blick in den Sucher oder auf den Monitor stets den gleichen Abstand zum Motiv zu halten. Aufgrund dessen bietet es sich an, das Hauptobjekt in der Mitte zu halten oder den Schärfepunkt vor der Umkreisung zu definieren. Achten Sie aber auch hier auf mögliches Gegenlicht (nicht nur draußen, sondern auch in beleuchteten Räumen). Dennoch lohnt sich eine Umfahrung, da sie dem Zuschauer eine Fülle von Informationen liefert.

Das Umfahren bezeichnet nicht zwingend die Zuhilfenahme eines Gefährts, sondern wird auch bei der Umkreisung per Pedes verwendet. Achten Sie hier jedoch darauf, dass eine ruhige Kameraführung erheblich schwieriger wird. Hierbei wäre die Verwendung eines Steadys zu empfehlen.


Entfesselte Kamera

Die Kamera wird immer dann als »entfesselt« bezeichnet, wenn sie losgelöst von einem fest stehenden Stativ bedient wird. Das Filmen aus der freien Hand zählt ebenso dazu wie beispielsweise die Montage auf einem beweglichen Kamerakran.

Echte und unechte Fahraufnahmen

Wenn die Kamera tatsächlich in Bewegung versetzt wird, spricht man von einer echten Fahraufnahme, während Zoomfahrten unechte Fahraufnahmen sind.

Fahraufnahmen

Fahraufnahmen üben stets großen Reiz auf den Betrachter aus, da sich die Bildinformationen permanent ändern. Wenn Sie eine Landschaft zum Beispiel aus einem fahrenden Zug oder Schiff heraus aufnehmen, spricht man von einer Fahraufnahme . Hierbei sollten Sie es allerdings nicht übertreiben. Beschränken Sie sich auf kurze Aufnahmezeiten, denn minutenlang will der Zuschauer das nicht sehen. Vermeiden Sie auch die ungeliebten Achsensprünge. Außerdem muss unbedingt darauf geachtet werden, dass der Bezug zum Gefährt nicht verloren geht. Wenn Sie nämlich nur das Panorama zeigen, weiß der Zuschauer nicht, von wo aus dieses zu sehen ist. Genau das ist aber enorm wichtig. Deswegen nehmen Sie bitte irgendein Detail ins Bild mit auf, das Rückschlüsse auf das Gefährt zulässt (z. B. einen Teil des Rückspiegels oder Armaturenbretts beim PKW, die Reling des Schiffes usw.). Darüber hinaus werden verwackelte Aufnahmen nicht als störend empfunden, wenn klar ist, dass die Einstellung beispielsweise aus dem Auto heraus gedreht worden ist. Das nimmt der Zuschauer an.

Ungewöhnliches versuchen

Filmen ist ein kreatives Betätigungsfeld, das von Inspiration, Überraschung und nicht zuletzt auch Fantasie lebt. Deswegen werden Sie niemals müde, sich die ungewöhnlichsten und untypischsten Standpunkte auszuschauen. Nachdem Sie ein Motiv gefunden haben, halten Sie die Kamera nicht einfach drauf, sondern überlegen Sie, von wo aus eine extravagante Perspektive realisiert werden kann. Wie wäre es beispielsweise, wenn Sie die Kamera einmal auf einem Skateboard befestigen? Nehmen Sie das Aufnahmegerät mit auf die Ski-Abfahrt oder benutzen Sie eine Helm-Kamera zum Motorradfahren. Und der Klassiker: Überfahren Sie Ihre Kamera einfach mal. Ich weiß, das tut weh. Aber wenn Sie einmal einen Blick unter Ihren PKW werfen, werden Sie sehen, dass genügend Platz zwischen Asphalt und Ölwanne vorhanden ist. Wenn Sie also mittig drüber fahren, und nicht zu schnell, wird das Gerät es überleben. Sie müssen es nur wagen.

Bei all diesen Möglichkeiten sollte natürlich die Sicherheit absoluten Vorrang haben. So ist beispielsweise dafür zu sorgen, dass, während Sie zum Auto gehen, nicht ein anderer Ihre Kamera tat-

sächlich zu Schrott fahren kann. Also drehen Sie lieber an einem ruhigen Ort und nehmen Sie jemanden mit, der anderen Autofahrern im Fall des Falles Zeichen geben kann. Einen kurzen Film dazu gibt es in FILME • KAPITEL 05 der Buch-DVD. »Überfahren.mpg« zeigt zudem, wie sich mehrere Einstellungen aus unterschiedlichen Positionen aneinanderreihen lassen.



FILME • KAPITEL 05 •
ÜBERFAHREN.MPG

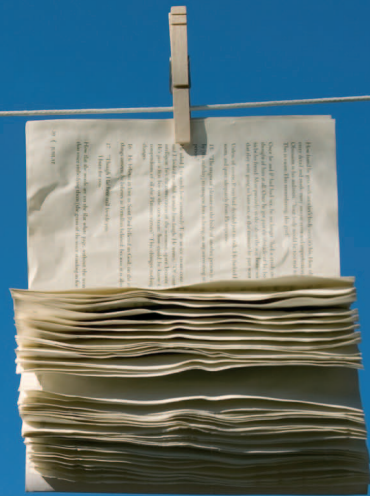
Moderne Kameraführung

Der Zahn der Zeit scheint zu lauten: Bloß kein Stillstand! Obwohl das Aufnehmen ohne Stativ ja nicht generell zu empfehlen ist, offenbart die »freihändige« Arbeit neue Möglichkeiten. Manche Perspektiven lassen sich ruck, zuck realisieren, während die Aufnahme vom Stativ jede Menge Zeit in Anspruch nehmen würde – wenn sie sich mit Stativ überhaupt realisieren ließe. Außerdem werden wir unempfindlicher gegen Wackelbilder. Das ist nicht unbedingt schön, aber Realität – und begründet sich in vielfacher Weise. Die Tatsache, dass jedes bessere Handy zur Aufnahme von Bewegtbildern taugt, verführt auch leider viel zu oft zu unbedachten Ad-hoc-Aufnahmen, die anschließend »mal eben« bei YouTube & Co. veröffentlicht werden müssen. Die Motivation scheint zu lauten: »Mein Handy kann Video – also mach ich auch Video.« Die großen TV-Sender machen es ja vor. Bei Massenproduktionen fürs Vorabend-Programm wird weitgehend auf fundamentales Filmen verzichtet, da jede Minute viel Geld kostet.

Zerstört der Faktor Zeit also die Qualität? Zunächst einmal ja. Aber daraus ergeben sich auch neue Möglichkeiten. So werden selbst in aufwendigen Hollywood-Produktionen mittlerweile mit Absicht Wackelbilder produziert, Kameras herumgerissen; es wird herangezoomt und aufgezogen, was das Zeug hält. Die Folge: Das Bild steht keine Sekunde lang ruhig. Nicht nur die Darsteller, sondern auch die Kameras sind ständig in Bewegung. Derartige Aufnahmen haben natürlich einen gewissen Live-Charakter. Man glaubt, dabei zu sein. Man fühlt sich an die Krisen-Berichterstattung erinnert. Freilich dient das alles der Spannung. Aber sind solche Bilder auch ästhetisch? Das muss wohl jeder für sich selbst entscheiden ■.

Ausprobieren!

Wenn Sie sich für diese Art der Kameraführung interessieren: Versuchen Sie es einmal. Lassen Sie die typischen Anfängerfehler zu (von denen Sie sich mittlerweile bestimmt distanziert haben). Zoomen Sie schnell und kurz, ziehen Sie wieder auf, wackeln Sie, verschieben Sie den Bildausschnitt. Sie werden merken, dass eine derartige Kameraführung recht anstrengend ist. Und danach werden Sie wissen, warum die Profis so etwas nicht wirklich aus der freien Hand machen – sondern mit Steadys.



6 Storys schreiben

Wie ein Film »vorbereitet« wird

- ▶ Wie bereite ich eine Handlung vor?
- ▶ Was sind die W-Fragen?
- ▶ Was ist eine Rahmenhandlung?
- ▶ Wie können Reiserouten animiert werden?
- ▶ Wie lassen sich Handlungsstränge trennen?
- ▶ Wie wird die Handlung vorangetrieben?
- ▶ Was sind Drehplan, Storyboard und Schnittliste?
- ▶ Was ist eine Einstellungsliste?
- ▶ Welche Drehbuch-Software gibt es?

6 Storys schreiben

Beim Film wird nichts dem Zufall überlassen. Niemand käme auf die Idee, ein Kamerateam loszuschicken, ohne ihm ein Drehbuch an die Hand zu geben (zumindest nicht beim Film). Nun werden Sie beim Videofilmen vor allem von Inspiration und Zufall leben. Dennoch lässt sich eine Menge im Vorfeld vorbereiten. Auch wenn Sie die bevorstehende Urlaubsreise noch nicht komplett planen können, lassen sich einzelne Handlungsstränge jedoch zu Hause schon vorbereiten. Dadurch wird auch nicht zuletzt die Vorfreude auf den Urlaub gestärkt.

6.1 Bloß keine Langeweile

Versetzen Sie sich in den Kopf eines absoluten Video-Neulings (ich weiß, das ist mittlerweile schwer für Sie, aber da müssen Sie jetzt durch). Machen Sie sich Gedanken darüber, wie der Einsteiger einen Film angehen würde (bleiben wir einmal bei der Urlaubsreise). Sicher würde er vor dem Reiseantritt seine Ausrüstung überprüfen und vielleicht schon einmal einen Blick auf die Landkarte werfen. Jedoch würde er getreu dem Motto: »Mal sehen, was kommt« ohne jegliche Vorüberlegungen auf Reisen gehen. Er sieht später die Motive, filmt sie und fährt vergnügt nach Hause. Doch beim Zusammenschnitt wird er feststellen, dass sich aus keinem seiner Video-Schnipsel ein vernünftiger Handlungsstrang herausbilden lässt. Das wäre nicht passiert, hätte er vorab entsprechende Planungen unternommen.

Vorbereitungen

Damit Ihnen das nicht auch passiert, nehmen Sie sich Zeit und Muße, bevorstehende Aufnahmen, so gut es geht, zu planen. Auch hierzu bietet sich wieder eine Trockenübung an. Werfen Sie

einen Blick auf irgendeinen Gegenstand in Ihrer Nähe. Versuchen Sie, diesen Gegenstand wie durch eine Kamera zu sehen. Überlegen Sie, welche Einstellungen Sie für geeignet halten und welche Standpunkte sowie Perspektiven Ihnen wichtig wären. Wie viele Einstellungen benötigen Sie, um das Objekt dem Zuschauer gleichwohl kurz und interessant visuell zu beschreiben? Und vor allem: Welche Geschichte fällt Ihnen dazu ein? Das geht auch vor dem Urlaubsantritt. Wenn Sie den Ort bereits kennen, umso besser. Wenn nicht, sammeln Sie Informationen. Reiseführer werden genauso behilflich sein wie das Internet. Und vor allem: Schreiben Sie es auf!



Erzählen Sie eine Geschichte – immer!

Machen Sie nicht den Fehler, Sehenswürdigkeiten gedankenlos aneinanderzuhängen. Sie wissen ja: Sie haben die Aufgabe, den Zuschauer zu unterhalten – nicht nur zu informieren. Deswegen sollte die Devise lauten:

Erzählen Sie eine Geschichte – und zwar immer!

Diese Empfehlung bezieht sich nicht nur auf den gesamten Film, sondern auch auf die einzelnen Handlungsstränge. Lassen Sie uns einmal auf den Kinderspielplatz gehen. Dort können Sie Ihre Liebsten in zahlreichen Einstellungen präsentieren – oder aber eine Geschichte erzählen. Nach der Totalen oder Halbtotalen könnten Sie die freudig großen Augen der Kleinen ablichten, ehe Sie den entschlossenen Lauf zur Rutsche präsentieren. Ich weiß, dazu müssen Sie die Kleinen mit ins Boot holen. Sonst rennen die los, während Sie noch aus dem Auto steigen. Also beziehen Sie auch die Kinder mit in die Planung ein und erklären Sie (kurz!), was Sie vorhaben. Sie werden garantiert Spaß daran haben. Kinder sind hervorragende Schauspieler. Wenn Sie auf Zuruf kreischend losrennen sollen, dann machen Sie das total überzeugend.

▲ Abbildung 6.1

Je mehr Sie einen Film imaginär vorbereiten, desto besser wird das Ergebnis ausfallen – garantiert.

Abbildung 6.2 ►

Kinder sind begeistert, wenn sie aktiv an einem Film mitwirken können. Dennoch sollten sie sich dabei frei entfalten können und nicht etwa irgendeinem Dreh-Stress ausgesetzt werden.



© iStockphoto, Maartje van Caspel

Happy End


Gerade wenn es um Kinder geht, benötigt Ihre Story ein Happy End – immer! Missachten Sie das, wird der Zuschauer nicht das Resultat ziehen, es sei ja nur ein Film. Wahrscheinlicher ist, dass er Ihnen die Schuld für das unrühmliche Ende gibt. Und damit hätte er noch nicht einmal Unrecht.

Suchen Sie nach möglichen Nahaufnahmen. Erzählen Sie eine Geschichte. Beobachten Sie die Kinder ganz genau. Fühlen Sie sich gerade wie Ritter oder Indianer? Kommunizieren Sie das im Video. Auch der Gedanke an die Musik, die später hinzugefügt werden soll, wird Sie in der Aufnahmesituation inspirieren. Wichtig ist, dass Sie im wahrsten Sinne des Wortes durchdrehen! Damit gemeint ist: immer weiter drehen, so viel wie möglich einfangen – und in wichtigen Momenten die Aufnahme zu keiner Zeit unterbrechen. Geschnitten wird später. Wenn Sie zum Feierabend blasen, darf auch ruhig das enttäuschte Gesicht der Kleinen mit aufs Bild. Aber bereiten Sie dem Film ein positives Ende. Postieren Sie sich einmal selbst vor der Kamera und lassen Sie verlauten, dass Sie mit den Kindern morgen wieder herkommen werden. Das wird die Laune verbessern, was Ihnen wiederum die Möglichkeit gibt, am Ende doch in fröhliche Gesichter zu schauen.

Sie sehen, es sind mitunter nur Kleinigkeiten, die aus zahlreichen Einstellungen eine Geschichte machen. Fehlen diese aber, kommt keine Story zustande und das Interesse am Film schwindet. Noch ein weiteres Beispiel: Wenn Sie sich für Züge und Bahnhöfe interessieren, dann filmen Sie Züge und Bahnhöfe. Aber tun

Sie es nicht einfach so, sondern erzählen Sie eine Geschichte. Vielleicht gehen Sie das Projekt mit einem Freund oder Familienmitglied gemeinsam an. Stellen Sie es so dar, als begleiteten Sie ihn auf dem Weg zur Arbeit. Lassen Sie ihn zu Wort kommen. Er könnte erklären, welche Faszination Züge auf ihn ausüben, warum der Kaffee im Shop besser schmeckt als am Automaten und wie er die Zeit bis zum Eintreffen des Zuges überbrückt. Handlung muss her! Immer!

Ideen sammeln

Bleibt die Frage, woher gute Ideen kommen. Viele Ideen entstehen in der Vorplanung. Schreiben Sie Ihre Ideen auf – auch wenn Sie gerade noch gar nicht wissen, wie Sie diese später realisieren können. Machen Sie sich zum Zeitpunkt der Ideenfindung darüber keine Gedanken. »Geht nicht« können Sie immer noch sagen. Und meist geht es nach reiflicher Überlegung eben doch. Ebenfalls ist es absolut legitim, sich durch andere inspirieren zu lassen. Schauen Sie doch heute Abend einmal ein wenig anders fern. Überlegen Sie, was zu drehen Sie sich auch vorstellen könnten. Was beeindruckt Sie am meisten? Ist eine außergewöhnliche Einstellung aus dem TV auch mit der Videokamera realisierbar? Das gleiche gilt auch für komplette Handlungsstränge. Wenn Ihnen eine Geschichte gefällt, dann passen Sie diese ruhig an Ihre Bedürfnisse an . Aber denken Sie immer daran: Schreiben Sie möglichst viel auf.

Machen Sie sich Notizen!

Ideenfindung

Nicht nur die Medien fungieren als Ideen-Lieferanten. In Ihrem direkten Umfeld gibt es sicher genug Anreize. Denken Sie an Ihre Hobbys. Welche Besonderheiten fallen in unmittelbarer Umgebung auf? Welche Motive, Kulissen usw. sind besonders fotogen (machen sich also gut vor der Kamera)? Eine ansprechende Story dazu lässt sich dann meist sehr schnell finden.

Das Grundgerüst

Die große Kunst ist es nun, aus der Idee ein Grundgerüst zusammenzubasteln, das den Film in sich zusammenhält. Jeder anspruchsvolle Film sollte ein derartiges Gerüst beinhalten. Immerhin wird damit für eine chronologische und/oder inhaltliche Ordnung gesorgt. Die Kernpunkte sind dabei Einleitung, Hauptteil und Schluss. Während der erste Teil dafür sorgt, Erklärungen abzuliefern, Personen vorzustellen und Zusammenhänge begreiflich zu machen, lebt der Hauptteil von Handlungen, Szenarien,

überraschenden Wendungen und Spannungsmomenten. Am Ende des Hauptteils bzw. zum Schluss hin wird der Höhepunkt der Handlung erreicht, der auch für das zentrale Spannungsmoment sorgt. Die eigentliche Auflösung, die Bedeutung für die Zukunft, vielleicht auch die Moral von der Geschicht' gehört dann dem Schluss.

Die W-Fragen

Die Idee ist geboren. Jetzt geht es an die Umsetzung. Nehmen Sie auch hier wieder ein Blatt Papier in die Hand und entwickeln Sie ein Konzept. In dieser Phase sind die berühmten W-Fragen absolut hilfreich. Sie entstammen dem klassischen Journalismus und lauten:

Wer? Wo? Wann? Was? Warum? Wie?

- ▶ »Wer« ist der Hauptdarsteller. Um wen geht es? Das muss übrigens nicht unbedingt eine Person sein. Ein Gegenstand ist ebenfalls denkbar.
- ▶ Das »Wo« soll den Ort der Handlung klären. Das ist eine Info, die Sie dem Zuschauer nicht vorenthalten dürfen. Gut, Mallorca vielleicht. Das ist aber von vornherein klar, da Sie ja einen Urlaubsfilm von dort erstellt haben. Aber verraten Sie in jeder Szene auch, an welchem Ort der Insel Sie sich gerade befinden. Denn wenn Sie das nicht machen, fragt der Zuschauer vielleicht während der Präsentation nach: »Wo war das denn?« Und damit ist der Rest des Publikums ebenfalls abgelenkt.
- ▶ Die Frage nach dem »Wann« kann von unterschiedlicher Relevanz sein. Dennoch haben Hinweise darauf stets einen zusätzlichen Unterhaltungswert.
- ▶ »Was« sich dort abgespielt hat, ist die vielleicht wichtigste Frage. Denn genau das konfrontiert Sie mit der Notwendigkeit einer Geschichte. Wenn Sie »Was ist geschehen?« mit »Wir waren am Strand.« beantworten, fehlt der Szene die Würze. Wenn Sie aber sagen: »Wir haben die Surfer beobachtet. Die einen lernen noch, fallen permanent ins Wasser, die anderen sind total professionell und haben coole Sprünge drauf.«, dann wird langsam ein Schuh draus.

- Die »Warum«-Frage ist ebenfalls stark von der Aussage des Films oder der Szene abhängig. Zeigen Sie nicht nur, wie schön die Aussicht vom Gipfel ist, sondern erzählen Sie, »warum« Sie die Strapazen der Bergwanderung in Kauf genommen haben – nämlich um diese herrliche Aussicht zu bekommen. Und schon wieder ist ein Handlungsstrang entstanden.
- Zuletzt die »Wie«-Frage. Vielleicht ist sie am schwierigsten zu klären. Wie erzähle ich die Geschichte? Die Antwort darauf verpasst der Handlung nämlich den sogenannten »roten Faden«, an dem sich der Zuschauer entlanghangeln kann.

Der rote Faden

Ein Beispiel für den roten Faden war der eingangs erwähnte Film von Bahnhöfen und Zügen. Hier übernimmt der auf dem Weg zur Arbeit befindliche Darsteller den roten Faden. Die damit verbundene Wie-Frage könnte aber auch durch einen bestimmten Zug beantwortet werden, der auf einer Reise von A nach B benutzt wird – oder aber von einem unsichtbaren Erzähler oder einem Kommentator, der von Zeit zu Zeit im Bild zu sehen ist. Oder ein Gegenstand, der in der Erzählweise bis zu einem gewissen Grad vermenschlicht wird. Hier denke ich z. B. an das Stofftier, welches vom Kind mit auf die Reise genommen wird. Wenn das Kind dem Teddy alles »zeigt«, entwickelt sich hieraus ein sehr origineller roter Faden. Der rote Faden setzt allerdings voraus, dass dieser kontinuierlich ist. Er sollte nach Möglichkeit nicht unterbrochen werden. Aus diesem Grund ist es hier so wichtig, Anschlussfehler zu vermeiden (siehe Seite 147).

Die Rahmenhandlung

Roter Faden und Rahmenhandlung sind stark miteinander verflochten. Denn die Rahmenhandlung bestimmt, in welchem Ablauf bzw. unter welcher Motivation eine Geschichte erzählt wird. Ein klassisches Beispiel ist der Urlaubsfilm. Sie können ihn chronologisch erzählen. Dann kann diese Story beispielsweise durch einen Kalender symbolisiert werden. Eine weitere mögliche Rahmenhandlung wird durch die Reiseroute vermittelt, die beim Ortswechsel eine Landkarte präsentiert, auf der die kommende

Reiserouten-Animation

Zur Visualisierung von Wegstrecken werden oft Reiserouten-Animationsprogramme eingesetzt, die teilweise mit tollen Effekten, wie z. B. Flugzeug-Animationen oder 3D-Modellen, aufwarten. Ein Klassiker ist hier Vasco da Gama (www.motionstudios.de), aber auch das in iLive enthaltene iMovie (ab '09) für den Mac.


Wegstrecke visualisiert wird . Im Kern bedeutet das: Die Rahmenhandlung sorgt beispielsweise durch die Visualisierung einer Schiffsroute für den Zusammenhalt der gesamten Erzählung. Sie verbindet so die einzelnen Zwischenstationen der Reise miteinander.




Abbildung 6.3 ►

Zeitliche Rahmenhandlungen lassen sich durch Karten-Animationen voneinander trennen (hier: Flug von New York nach Düsseldorf in iMovie).

Parallelmontagen im TV

Parallelmontagen sind mittlerweile gang und gäbe. Besonders die zahllosen pseudo-realen Reportage-Sendungen (von der Hausmeister-Agentur über diverse Autobahn-Polizeistreifen bis hin zum Gerichtsvollzieher-Team) glänzen durch mehrere komplett voneinander unabhängige Handlungsstränge, die dem Publikum häppchenweise im Wechsel angeboten werden. Das soll Abwechslung bringen und den Zuschauer bei der Stange halten.

Handlungsstränge trennen

Ein Film kann durchaus aus mehreren Handlungssträngen bestehen. Sind diese komplett unabhängig voneinander, spricht man von einem *Episodenfilm*. Es besteht aber auch die Möglichkeit einer sogenannten *Parallelmontage*. Dabei werden unterschiedliche Handlungsstränge ineinander geschnitten, meist um für mehr Abwechslung zu sorgen, aber mitunter auch, damit die Stränge im Finale vereint werden können . Dabei muss der rote Faden des einzelnen Handlungsstrangs jedoch aufrechterhalten werden. Das macht es sogar meist erforderlich, nach der Rückkehr zu einem bestimmten Strang noch einmal kurz zu erläutern, worum es darin eigentlich gegangen ist. Wenn Sie das beherzigen, kann der Zuschauer folgen.

Handlung vorantreiben

Beschränken Sie sich bei der Erzählung der Story auf das Wesentliche. Zu langatmige Handlungsstränge nehmen dem Publikum die Konzentration auf das Wesentliche.

Deswegen sollte vor allem in Sachen Handlung auch gelten:

Weniger ist mehr!

Jede einzelne Einstellung sollte eine inhaltliche Bereicherung darstellen, sprich: die Handlung vorantreiben. Ist das nicht der Fall, wird die Einstellung auch nicht wirklich benötigt. Machen Sie (insbesondere zum Zeitpunkt der Nachbearbeitung) nicht den Fehler, alle Aufnahmen unbedingt verwenden zu wollen. Auch beim Szenenwechsel sollten Sie sich nicht lange aufhalten. Ein einzelner Zwischenschnitt reicht in der Regel, um dem Zuschauer zu zeigen: Achtung! Jetzt folgt etwas Neues.

6.2 Jetzt wird's ernst

Es ist vieles gesagt worden, was den Aufbau einer Story betrifft. Ideen sind auch vorhanden. Jetzt bedarf es nur noch der Umsetzung. Wie wir wissen, ist es immer besser, so viel wie möglich mitzuschreiben, wenn es um die Entwicklung eines Konzepts geht. Ich möchte Ihnen auch empfehlen, Notizen nicht am PC, sondern direkt auf Papier vorzunehmen. Machen Sie keine Umwege, wenn es darum geht, den Gedanken festzuhalten. Wenn alles fertig ist, können Sie ja immer noch alles mittels Textverarbeitung in Reinschrift bringen.

Drehbuch, Drehplan und Storyboard

Im Zusammenhang mit der Vorplanung von Projekten tauchen Begriffe wie Drehplan, Storyboard oder Manuskript auf. Damit es nicht zu Missverständnissen kommt, hier zunächst die Erläuterung der einzelnen Begriffe.

Das **Drehbuch** (*Skript*) ist, kurz gesagt, die Beschreibung eines Films. Bei Anfertigung eines Drehbuchs wird allerdings nicht nach großen Worten gesucht, sondern in der Regel eine nüchterne und sachliche Handlungsbeschreibung abgegeben. Hinzu kommen Hinweise über den Drehort, ob dieser innen oder außen liegt, sowie über Szenen und Einstellungen. Gemäß einer Faustregel entspricht eine Drehbuch-Seite in etwa einer Minute Film.

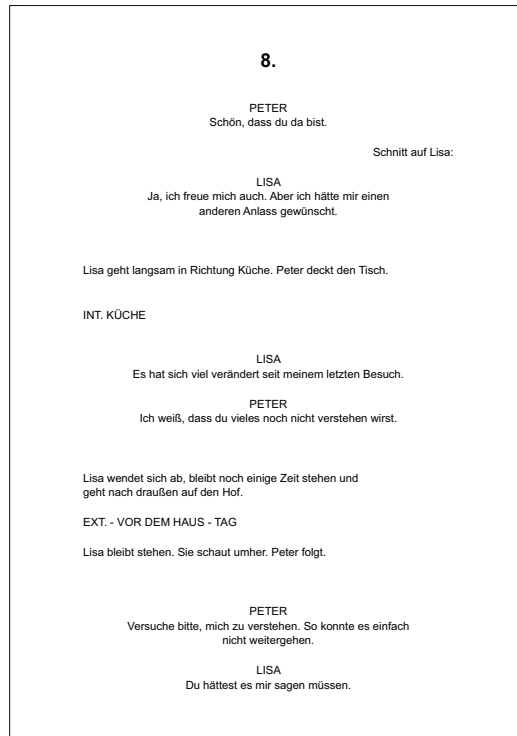



Abbildung 6.4 ►


Ein Beispiel für eine Drehbuch-Seite. Ob sich die Handlung gerade draußen oder drinnen abspielt, verraten Kürzel wie z. B. »INT« für innen und »EXT« für außen.

Freie Interpretation

Feste Konventionen, wie ein Drehplan oder auch ein Storyboard auszusehen hat, gibt es nicht. Im Prinzip ist das auch ganz gut so, denn dadurch kann jeder die Aufzeichnungen an seine individuellen Bedürfnisse anpassen.

Mithilfe eines **Drehplans** wird der Workflow (Ablauf) für den eigentlichen Dreh festgelegt. Das ist eine ziemlich umfangreiche Angelegenheit, da der Drehplan auch festlegt, welche Szenen und Motive wann zu drehen sind und welche Darsteller, Crew-Mitglieder, Requisiten usw. an welchem Tag zur Verfügung stehen müssen. Der Drehplan hat also zunächst einmal überhaupt nichts mit der Filmchronologie zu tun. So kann es vorkommen, dass die Schluss-Sequenz gleich am ersten Tag gedreht wird. Top-Darsteller sind unglaublich teuer und werden nicht selten nach Drehtagen bezahlt. Deswegen versucht man, sämtliche Einstellungen, an denen der Star mitwirkt, so schnell wie möglich in den Kasten zu bekommen.

Das **Storyboard** ist im Prinzip nichts anderes als eine Bildversion des Films. Darin werden einzelne Einstellungen und Sequenzen skizziert. Die Qualität der Skizzen ist im Kern nicht ausschlaggebend. Vielmehr kommt es darauf an, dass man anhand der Skizze eine Vorstellung vom Kamerastandpunkt, Neigungswinkel und der Bildaufteilung erhält .

Die **Schnittliste** (auch *Cutlist* oder EDL = Edit Decision List) wird i. d. R. im Anschluss an die Dreharbeiten zusammengestellt. Sie greift noch einmal den Inhalt des Drehbuchs auf, berücksichtigt dabei aber Einstellungsnummern, Timecodes der Aufnahmen sowie weitere Schnitt-relevante Informationen . Mithilfe der Schnittliste wird der Cutter die Filme dann montieren. Da professionelle Schnitt-Software meist in der Lage ist, Schnittlisten auszugeben, kann diese oft programmübergreifend genutzt, also weitergegeben werden (z. B. an andere Cutter).

Das erste Skript

Für alle, die es spontan und unkompliziert lieben, erhalten Sie hier eine kurze Anleitung darüber, wie das erste Skript (das Sie bitte unbedingt schriftlich machen sollten) in zehn Punkten aussehen könnte:

1. Mann geht über die Straße.
2. PKW bremst und hält schließlich an.
3. Mann erschreckt sich, da er den PKW nicht bemerkt hatte.
4. Frau im Auto schimpft.
5. Mann bemerkt die Attraktivität der Frau und lächelt.
6. Frau lächelt zurück.
7. Mann geht zum Auto herüber.
8. Frau sagt: »Kann ich Sie ein Stück mitnehmen?«
9. Mann entgegnet: »Lieber nicht. So wie Sie fahren.«
10. Frau ist beleidigt und fährt weiter.

Fertig ist das erste Skript. Gegen derartige Notizen ist nicht das Geringste einzuwenden. Wenn Sie damit klar kommen – nur zu. Ob das allerdings alleine reicht, um den Dreh abzuwickeln, bleibt fraglich. Wenn Sie nur eine einzige Einstellung vergessen, müssen Sie beide Darsteller noch einmal rekrutieren, das Set noch ein weiteres Mal aufbauen und nachdrehen. Deshalb ist ein wenig mehr Vorarbeit durchaus sinnvoll.

Das zweite Skript

Wenn Sie ein Projekt komplett alleine angehen, also gleichzeitig Drehbuchautor, Regisseur, Kameramann und letztendlich auch

Timecode

Mit Timecode sind Zeitangaben gemeint, die zusammen mit der jeweiligen Aufnahme abgespeichert werden. Begonnen wird in der Regel bei Stunde null (Anzeige: 00:00:00:00) und setzt sich fortlaufend aus Stunde, Minute, Sekunde und Bildnummer (= Frame) zusammen. Die Bildnummer repräsentiert das jeweilige Einzelbild einer Sekunde (im PAL-System = 25), beginnt bei 0 und endet bei 24. Nähere Infos zu Einzelbildern und dem PAL-System erhalten Sie in Kapitel 12, »Fachkunde«, ab Seite 394.

Cutter sind, ist abzuwägen, ob Sie sich wirklich mit der Erstellung eines Drehbuchs beschäftigen wollen. (Obwohl dies eigentlich anzuraten wäre.) Sicher kommt es nicht zuletzt auch auf den Qualitätsanspruch sowie die Anzahl der Einstellungen an. Jedoch spätestens bei größeren Produktionen und auch, wenn Sie im Team arbeiten wollen, empfiehlt es sich, ein Skript zu erstellen. Auch wenn Sie sämtliche Einstellungen im Kopf haben – im Eifer des Gefechts kann das eine oder andere untergehen. Deshalb ist dringend zu empfehlen, sich für den jeweiligen Drehtag Notizen zu machen. Auf welche Art Sie das tun, bleibt Ihnen überlassen. Ich verwende am liebsten zwei verschiedene Pläne, die sich im Kern ergänzen. Dabei notiere ich zunächst sämtliche Handlungsstränge (gegliedert in Szenen) in einer Art Inhaltsverzeichnis. Des Weiteren benutze ich für jede Sequenz (oder Szene) einen Vordruck, auf dem die einzelnen Einstellungen festgehalten werden. Das Ganze sieht etwa so aus:

Titel:	nach nicht festgelegt-
Arbeitsittel:	Vorstellung der Firma ESS in Lehmberg
1. Einleitung –	1.1 Einführung in die Thematik 1.2 Vorspann
2. Vorstellung –	2.1 Geschäftsführer Johannes Brempt im Gespräch 2.2 Zwischenschritte von diversen Produktionsprozessen 2.3 Motto des Unternehmens
3. Produktionsphase –	3.1 Wareneingang 3.1.1 Warenannahme und Weiterleitung 3.1.2 Wareneingangskontrolle 3.1.3 Trennung der Güter 3.2 Das Hitzeverfahren 3.2.1 Einschmelzen der Metalle 3.2.2 Formgebung 3.2.3 Weiterleitung 3.3 Die Prägung 3.3.1 Einrichtung der Maschinen 3.3.2 Produktion 3.3.3 Qualitätskontrolle
4. Endphase –	4.1 Warenausgang 4.1.1 Schlusskontrolle 4.1.2 Verpackung 4.1.3 Logistik
5. Finale –	5.1 Schlusswort des Firmeninhabers 5.2 Abspann

▲ Abbildung 6.5

Die Handlungsliste bedarf keiner umfangreichen Vorformatierung. Sie ist allerdings wichtig, um die Handlungsabläufe im Überblick zu behalten.

[illegible]

▲ **Abbildung 6.6**

Die Einstellungsliste ist da schon etwas umfangreicher. Wenn Sie diesen Vordruck auch benutzen wollen, verwenden Sie zum Drucken die Datei »Einstellungsliste.pdf«, die Sie im Ordner VORDRUCKE der beiliegenden DVD finden.

Die Einstellungsliste eignet sich prima, um alles, was wichtig ist, vorab in kurzer Textform festzuhalten. Machen Sie sich in der rechten Spalte auch Notizen zu Einstellungsgrößen, Perspektiven usw.



VORDRUCKE •
EINSTELLUNGSLISTE.PDF

Der letzte Check

Wenn Sie damit fertig sind, sollten Sie alles noch einmal vor dem geistigen Auge ablaufen lassen. Mit einem solchen Skript in der Tasche am Set zu erscheinen, hat nämlich mindestens zwei Vorteile: Zum einen bleibt die Frage »Wie war das denn noch mal geplant?« in der Regel außen vor. Zum anderen werden Sie enorm viel Zeit sparen, da Sie nicht lange überlegen müssen, was als Nächstes kommt. Das sind Vorteile, die, besonders wenn die Konzentration nachlässt, unschätzbaren Wert haben. Ach übrigens: Vergessen Sie bitte nicht, am Ende auch noch einmal die Kameraausrüstung zu checken. Das kann vor lauter Drehbuch-Schreiben komplett untergehen. Sollten Sie nämlich mit einer Hand voll leerer Akkus am Set stehen, hilft das Skript auch nicht weiter.

Drehbuch-Software

Wer regelmäßig größere Filmprojekte in Angriff nimmt, muss natürlich nicht alles von Hand machen. Im medialen Zeitalter gibt es für so ziemlich alles auch zumindest »eine« adäquate Software. Das gilt auch für Drehbücher. So ist beispielsweise *Final Draft* eine Anwendung für das Erstellen von Drehbüchern und Skripten – und zwar nicht nur für Filme, sondern auch Episoden oder Theaterstücke (www.finaldraft.com). Die Software gibt es allerdings, genauso wie das in der Standard-Version kostenlose *Celtx* (www.celtx.com) und *EP Scheduling* (www.entertainmentpartners.com), nur in englischer Sprache. *Sesam-Dreh* (www.sesamsoft.de) ist hingegen ein auch in Deutsch erhältliches Programm, das optimal für das Erstellen von Drehplänen geeignet ist. Dazu werden zahlreiche interessante Zusatzfunktionen zur Verfügung gestellt. Zuletzt ist noch *Adobe Story* (www.adobe.com) zu erwähnen, ein Online-Dienst, der Nutzern der CS5- und CS5.5-Suiten vorbehalten ist. Dabei handelt es sich um Komplettpakete, u. a. für Aufnahme und Schnitt von Videomaterial sowie DVD-Produktion (siehe auch Kapitel 10, »Postproduktion«, ab Seite 315).



Direktschnitt – Grundlagen der Montage

Sequenzen galant trennen oder verbinden

- ▶ Was ist beim Schnitt in der Kamera zu beachten?
- ▶ Wie kann ohne Computer geschnitten werden?
- ▶ Was sind sanfte und harte Schnitte?
- ▶ Was sind Anschlussschnitte?
- ▶ Was sind Zwischenschnitte?
- ▶ Wie werden Trenner und Übergänge realisiert?
- ▶ Was ist der Stopp-Trick?
- ▶ Was ist der Bewegungstrick?

7 Direktschnitt – Grundlagen der Montage

Das Wort Postproduktion ist bereits derart oft gefallen, dass Sie natürlich längst wissen, dass damit die Nachbearbeitung von Videos am PC oder Mac gemeint ist. Wer sich für dieses Segment allenfalls nachrangig interessiert, der wird darauf bedacht sein, bereits während des Drehs alles zu optimieren. Was dabei zu beachten ist und vor allem, was möglich ist, zeigt Ihnen dieses Kapitel. – Sie sind begeisterter »Nachbearbeiter«? Dann gibt es für Sie dennoch keinen Grund, weiterzublättern. Denn hier geht es auch um Ihre Belange. So wird zum Beispiel die Frage beantwortet, was sich besser direkt beim Filmen lösen lässt und was man eher im Nachhinein erledigen sollte.

▼ Abbildung 7.1

Film-Dinos wissen es noch: Damals konnte ein Film nicht einfach wieder gelöscht werden. Das führte dazu, dass man sich jeden Dreh genauer überlegte.

7.1 Vor- und Nachteile des Direktschnitts

In grauer Vorzeit hatte man es wesentlich einfacher, zumindest was die Entscheidungsvielfalt betraf. Denn die alten, sündhaft teuren Super-8-Filmchen wurden entweder daheim an einem Mini-Schneidetisch oder gar nicht geschnitten. Letzteres verlangte dem Filmer, man höre und staune, eine Menge ab, da er eine misslungene Aufnahme nicht einfach wieder löschen konnte. Der Vorteil gegenüber heute liegt klar auf der Hand: Man musste dreimal überlegen, ob das eine oder andere Motiv wirklich wichtig war; und wenn ja, dann gab man sich in der Regel alle Mühe, die Einstellung gleich beim ersten Dreh optimal einzufangen. (Fairerweise muss man aber auch sagen, dass zur damaligen Zeit die Ansprüche wesentlich geringer waren.) Heute hält man drauf – und wenn's nichts geworden ist, macht man's einfach noch einmal – und noch einmal – und noch einmal. Bis es passt. Das heutige Verfahren ist nicht grundsätzlich besser. Es verlei-




tet nämlich dazu, sich weniger Mühe zu geben – und führt letztendlich auch zur teilweisen »Vermüllung« der diversen Video-Portale im Internet. Deshalb kann man schon darüber nachdenken, ob es nicht doch sinnvoll ist, sich mit der einen oder anderen Einstellung etwas mehr Zeit zu lassen. Das gilt übrigens auch für Filmer, die ihre Videos am Computer nachbearbeiten.

Live- bzw. Direktschnitt oder Postproduktion?

Zunächst ein Wort zum *Direktschnitt*. Dieser bezeichnet normalerweise ein Verfahren bei der Tonaufnahme, in der gewissermaßen die herkömmliche Nachbearbeitung entfällt. Genauso verhält es sich bei modernen Videokameras. Wenn wir hier also vom Live- oder Direktschnitt sprechen, so geht es um den *Schnitt innerhalb der Kamera*. Während ältere Modelle die Aufnahme zwar löschen können, entfiel meist die Option, den einzelnen Take zu schneiden oder gar mit Effekten oder Korrekturfunktionen zu versehen. Zeitgemäße Flash-Speicherkarten- und Festplatten-Camcorder hingegen können das zum Teil. Prinzipiell ist das auch eine feine Sache.

Schnitt in der Kamera

Die Vorteile, die sich durch einen Direktschnitt in der Kamera ergeben, liegen klar auf der Hand: Das gefilmte Material lässt sich gleich ansehen. Außerdem kann durch den anschließenden Schnitt wieder Speicherplatz freigegeben werden. Ein weiterer Vorteil: Sollten Sie dennoch eine Nachbearbeitung am PC betreiben, muss nicht das gesamte Videomaterial, sondern lediglich das bereits vorgeschnittene auf den Rechner übertragen werden .

Wie funktioniert nun der Direktschnitt in der Kamera? Leider kann das nicht vereinheitlicht gesagt werden, da mehrere unterschiedliche Verfahren in Umlauf sind. Allerdings ähneln sich diese. Grundsätzlich müssen Sie zunächst in den Wiedergabe-Modus des Camcorders wechseln. Hier wird jeder einzelne Clip durch ein Vorschaubildchen repräsentiert.

Kein Direktschnitt beim Band

Die hier beschriebenen Methoden beziehen sich auf Camcorder mit einem festen Speichermedium (z. B. Flashspeicher, SD-Karte oder Festplatte). Band-Camcorder ermöglichen einen Direktschnitt systembedingt i.d.R. nicht.


Abbildung 7.2 ►

Im Wiedergabemenü des Camcorders ist für jeden Clip eine Vorschauminiatur vorhanden.



Insert-Funktion

Band-Camcorder bieten oft eine Insert-Funktion an. Damit kann aber nicht wirklich geschnitten werden. Vielmehr wird so das Ende der letzten Aufnahme angesteuert (End Search). Das führt dazu, dass der Timecode auf dem Band nicht durch eine Aufnahmелücke unterbrochen wird und das Filmmaterial ohne Unterbrechung auf den PC übertragen werden kann. Eine Schneide-Funktion ergibt sich daraus allerdings nicht.

Wählen Sie eine Vorschauminiatur an und betätigen Sie anschließend die entsprechende Taste. Das ist bei Camcordern, die über Schnittfunktionen verfügen, meist BEARBEITEN, gefolgt von einem Taster mit Scheren-Symbol . Viele Camcorder erlauben die Markierung eines bestimmten Clipteils durch Platzierung eines Anfangs- und Endpunktes (In- und Out-Points). In der Regel lässt sich anschließend festlegen, ob der markierte Teil gelöscht werden oder erhalten bleiben soll. Bei vielen Modellen kommt es nicht zum tatsächlichen Schnitt, sondern lediglich zur Teilung des einzelnen Videos. Das bedeutet: Wenn Sie ein Stück aus der Mitte des Clips erhalten wollen, müssen Sie dazu den Clip in drei Teile zerlegen. Anschließend schmeißen Sie den ersten sowie den letzten weg. Ein weiteres Verfahren ist durch die Platzierung eines einzelnen Punktes gegeben. Sobald dieser vom Anwender gesetzt worden ist, muss die Frage beantwortet werden, ob der Teil vor oder hinter dem platzierten Punkt gelöscht werden soll.


Es lässt sich nicht sagen, welches Verfahren das Beste ist. Das hängt letztendlich auch von den persönlichen Vorlieben ab. Was Ihnen am besten liegt, sollten Sie vor dem Camcorder-Kauf in Erfahrung bringen. Lassen Sie sich die unterschiedlichen Verfahren vom Händler erklären und probieren Sie es selbst nach Möglichkeit aus.

Problemkind Direktschnitt

Die beschriebenen Verfahren erfordern zum Teil ein gewisses Maß an Konzentration. Immerhin besteht die Gefahr, dass man versehentlich den falschen Part eliminiert. Und der ist dann oft unwiederbringlich verloren. Außerdem kann die mitunter nicht uner-

hebliche Rechenzeit für eine derartige Teilung ein wenig nervend sein. Aber der wichtigste Punkt: Ein Camcorder-Schnittsystem kann mit der Nachbearbeitung am PC oder Mac niemals mithalten – und zwar weder was die individuelle Bedienbarkeit noch den Umfang der Möglichkeiten betrifft. (Bitte beachten Sie auch Kapitel 10, »Postproduktion«, ab Seite 315.)

Workflow ohne PC

Dennoch gibt es Möglichkeiten, auf Mac oder PC komplett zu verzichten. Immerhin gestatten moderne Camcorder heute neben Aufnahme- und Schnittfunktionen auch den direkten Upload, beispielsweise auf YouTube oder Facebook. Nicht, dass wir uns falsch verstehen: Ich möchte das nicht als Empfehlung aussprechen, sondern lediglich darauf hinweisen, dass es geht. Nicht zu vergessen: Mit einer zeitgemäßen Schnitt-Software ist das natürlich auch möglich. Und wer das Video am heimischen TV ansehen möchte, der kann das in der Regel auch, ohne eine DVD zu brennen .

Schneiden, sortieren, präsentieren mit dem Camcorder

Wer auf den PC verzichten möchte, kann das Video zunächst mit dem Camcorder schneiden (sofern unterstützt) und die Clips anschließend entsprechend sortieren. Da Camcorder über Video- und Audio-Ausgänge verfügen, kann der fertige Film dann mit dem TV verbunden und dort direkt betrachtet werden. Der PC wird in diesem Fall also komplett überflüssig.

7.2 Kamera-Schnitt

Diese sowie die folgenden Abschnitte enthalten Infos über den Kamera-Schnitt sowie die damit verbundenen Überblendungen (sofern von Ihrem Camcorder unterstützt). Allerdings sollten Sie den Rest dieses Kapitels auch dann beachten, wenn Sie nicht mit der Kamera schneiden. Viele Techniken lassen sich nämlich auch ohne Schnitt regeln bzw. können in der Postproduktion nachträglich gut realisiert werden. Zunächst werfen wir aber einmal einen Blick darauf, was es mit dem Schnitt generell auf sich hat.

Was ist der Schnitt?

Grundsätzlich wird unterschieden zwischen linearem und non-linearem Schnitt. Linear ist der Schnitt dann, wenn eine analoge Aufnahme (MAZ – Magnetaufzeichnung) auf ein anderes Medium (Rekorder) derart übertragen werden muss, dass beim Endgerät eine Neuaufzeichnung erforderlich wird. Dabei kommt es in der

Regel zum Qualitätsverlust. Das bedeutet, dass weitere Kopien auf Grundlage der ersten auch verlustbehaftet sind (sogenannter *Generationsverlust*). Beim nicht- oder non-linearen Schnitt ist es so, dass analoge Daten (also im Prinzip das, was das Objektiv sieht) direkt digitalisiert und gespeichert werden (z. B. auf Festplatte, Speicherchip, aber auch Digitalband). Eine Umwandlung von analog auf digital erfolgt also nicht mehr. Folglich kommt es auch nicht zum Generationsverlust.

Ein weiterer markanter Unterschied besteht im Schnitt selbst. Beim linearen Videoschnitt wird das Filmmaterial tatsächlich geschnitten (wie das bereits erwähnte Super-8), während beim non-linearen Schnitt die zugespielten Daten im Original unverändert bleiben – trotz Schnitt innerhalb der Software. Wie es nach dem Schnitt am PC oder Mac weitergeht, ist nicht generell geregelt. So kann beispielsweise eine DVD oder Blu-ray erzeugt werden. Es ist aber auch denkbar, den fertig geschnittenen Film wieder an das Aufnahmegerät zurückzugeben.

Schnitte – wann und wo?

Rein technisch gesehen, ist ein Schnitt überall und zu jeder Zeit möglich. So lässt sich ein Film beliebig neu zusammenwürfeln, ohne sich auch nur einen einzigen Gedanken darüber zu machen, ob alles passt oder nicht. Videoschnitt-Software im Einsteiger-Segment folgt dieser Strategie – zumindest, wenn Sie das wünschen. Dazu bieten Sie dem Programm ganz einfach Ihre Aufnahmen an, legen einige Parameter fest (wie z. B. ruhig, hektisch, sportlich, experimentell usw.), packen eine Musik dazu und überlassen der Software den Rest. Wenn Sie Glück haben, ist das Ergebnis eines solchen Schnitts recht ansprechend. Falls nicht, und davon sollte der ambitionierte Filmer bisweilen ausgehen, erkennen Sie Ihren Film gar nicht mehr wieder.

Sanfte und harte Schnitte

Sicher werden Sie mit der Zeit dazu tendieren, die Wahl des Schnitts weder der Kamera noch der Software zu überlassen. Und das ist auch gut so. Vielleicht neigen Sie dazu, schon beim Filmen darauf zu achten, welcher Schnitt später zum Einsatz kommen soll

(entweder direkt in der Kamera oder später in der Nachbearbeitung). Doch muss hier ganz klar gesagt werden:

Der Schnitt muss zum Thema passen!

Es gibt unterschiedliche Arten von Schnitten. So sprechen wir von einem harten Schnitt, wenn ein rigoroser Inhaltswechsel von einer auf die andere Einstellung erfolgt. Hier wird in der Regel keine Rücksicht darauf genommen, welche Farben oder Helligkeitsinformationen der vorangegangenen Einstellung zugrunde gelegen haben. Genau das ist beim sanften Schnitt anders. Hier werden Sie darauf achten, dass in der folgenden Einstellung ähnliche Farb- und Helligkeitswerte vorliegen wie in der vorangegangenen. Technisch gesehen haben wir es zwar auch hier mit einem Schnitt zu tun, jedoch wird dieser vom Zuschauer kaum als störend wahrgenommen, da die Bildinformationen harmonisch ineinandergreifen. Darauf sollten Sie schon bei Erstellung der Aufnahmen achten.

▼ **Abbildung 7.3**

Obwohl die beiden Einstellungen wenig miteinander zu tun haben, ergänzen sie sich doch beim Schnitt durch ähnliche Farbgebung sowie gleichartige Licht-Schatten-situation.



© Renate Klaffen

Anschlusschnitte

Was bei all diesen Schnitten zu beachten ist: Es muss sich um einen deutlichen Schnitt handeln – auch (oder gerade) beim sanften Schnitt. Wie bereits erwähnt, werden Sie beim sanften Schnitt ja versuchen, in beiden Einstellungen ähnliche Farb- und Helligkeitsinformationen zu verwenden. Hierbei ist jedoch verstärkt darauf zu achten, dass sich die Bildmotive inhaltlich deutlich voneinander unterscheiden. Anderenfalls sieht es nicht wie ein gewünschter Schnitt aus, sondern wie ein Sprung.



▲ Abbildung 7.4

Wenn diese beiden Einstellungen aneinandergesetzt werden, sieht es aus, als springe das Bild. Die Unterschiede sind einfach zu gering.

Im Beispiel in Abbildung 7.4 sind zwei miteinander verbundene Einstellungen zu sehen, die sich vom Motiv her fast nicht unterscheiden. Die Brennweite ist verändert worden und die Kameraposition ein wenig. Dadurch findet aber kein wirklicher Motivwechsel statt, weshalb der Zuschauer es auch nicht als Schnitt, sondern als Sprung wahrnehmen wird. Deshalb merke:

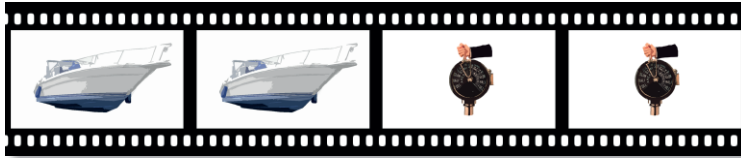
Auch der Schnitt muss motiviert sein!

Doch was ist zu tun, wenn man vor diesem Problem steht? Nun, zunächst muss man überlegen, ob hier ein Schnitt bzw. eine neue Einstellung überhaupt Sinn macht. In den meisten Fällen kann man so etwas nämlich auch mit einer Kamera- oder Zoomfahrt lösen. Und sollte das auch nicht gehen: Führen Sie einfach einen Zwischenschnitt aus. Was es damit auf sich hat, werden Sie gleich erfahren (siehe Abschnitt »Zwischenschnitte« ab Seite 205).

Schnitt und Überblendung

Wenn Sie das diesjährige Motocross-Finale aufzeichnen, dürfen Ihre Schnitte und Übergänge zwischen den einzelnen Einstellungen genauso ein- oder ausfliegen wie die Motorräder. Auch Farb- und Helligkeitsunterschiede dürfen sich stark unterscheiden, ja sogar extrem ausfallen. Heißt der Arbeitstitel allerdings »Endlose Ruhe am Gebirgsbächlein«, dann benutzen Sie bitte weiche Überblendungen oder sanfte Schnitte. – Schnitt? Überblendung? Wo sind die Unterschiede – und vor allem: wo die Gemeinsamkeiten? Ah gut, dass Sie danach fragen. Die Gemeinsamkeit liegt zunächst

einmal darin, dass beide Vorgehensweisen den Übergang von einer Szene, Sequenz oder Einstellung in die andere realisieren. Die Vorgehensweise ist jedoch ebenso unterschiedlich wie deren Wirkung. Nehmen wir zunächst den Schnitt. Ein Schnitt wird an der Stelle gemacht, an der die letzte Einstellung beendet und eine neue begonnen werden soll. Der Übergang erfolgt hier von einem Einzelbild auf das nächste.



◀ **Abbildung 7.5**

Der Inhalt ändert sich abrupt – von einem Bild zum nächsten.

Ein derartiger Übergang zwischen zwei Einstellungen wird auch *harter Schnitt* genannt. Dies ist in der Regel die häufigste Übergangsform. Alle anderen Übergänge verbinden im Allgemeinen zwei unterschiedliche Sequenzen miteinander.

Es gibt Ausnahmen, beispielsweise um einen langen Zeitraum zu visualisieren. Die klassische Beispiel-Sequenz: Der Hauptdarsteller hatte einen Unfall und seine Frau wartet im Gang des Krankenhauses auf das Ergebnis der Operation. An dieser Stelle eine Uhr einzubinden, die sich im Zeitraffer binnen weniger Sekunden um mehrere Stunden verstellt, wäre nicht nur ziemlich albern, sondern würde den Zuschauer auch aus seiner aktuellen Stimmung herausreißen. Immerhin fühlt er mit und hofft gemeinsam mit der Darstellerin, dass die Operation glimpflich verlaufen möge. Lassen Sie ihn also mit auf dem Gang stehen – und warten. Um dabei kein komplett neues Bild anbieten zu müssen, platziert der Regisseur die Darstellerin einmal auf einem Stuhl sitzend, das nächste Mal an der gegenüberliegenden Wand stehend, ein weiteres Mal auf- und ablaufend und vielleicht noch ein anderes Mal in der Hocke. Dabei sollte die Position der Kamera und letztendlich des Bildausschnitts in allen Einstellungen absolut identisch bleiben. Hier ist ein weicher Übergang (die sogenannte *weiche Blende*) praktisch unumgänglich. Darüber hinaus würde sich an jedem Schnittpunkt sogar eine kurze Überblendung nach Schwarz eignen, um die Tragik der Situation zu unterstreichen ■■■. Der Beispielfilm »Warten.mpg« (auf Buch-DVD FILME • KAPITEL 07) verdeutlicht noch

Zeitüberbrückung »drehen«

Wenn Sie selbst eine Aufnahme wie die im Beispielfilm »Warten.mpg« anfertigen wollen, können Sie das auch gerne auf Grundlage des Stopp-Tricks realisieren. Eine entsprechende Anleitung finden Sie in diesem Kapitel ab Seite 216.



FILME • KAPITEL 07 •
WARTEN.MPG

einmal, was gemeint ist. Da es darin aber nicht tragisch zugeht, wurde dort ineinander überblendet.

Abbildung 7.6 ►

Die erste Einstellung wird langsam nach Schwarz hin ausgeblendet. Anschließend wird die zweite Einstellung eingeblen- det.



Abbildung 7.7 ►

Wie kann ein Mensch an mehreren Positionen gleichzeitig sein? Der Beispielfilm »Warten.mpg« zeigt, wie es geht.



Selbstverständlich darf die Überblendung mit Schwarz nicht so lange dauern. Ich denke, dass eine halbe Sekunde zum Ausblenden, nur wenige Einzelbilder als Schwarzbild dazwischen und anschließend ebenfalls maximal eine halbe Sekunde zum Einblenden der Anschlusseinstellung absolut ausreichend sind. Wer längere Einstellungswechsel verwenden möchte, der sollte, wie üblich, einen guten Grund dafür haben. Die Einblendungsoption muss übrigens vor Beginn der Aufnahme aktiviert werden. Deaktivieren Sie ggf. die Automatik der Kamera, und halten Sie nach Funktionen wie »Blenden«, »Einblenden« oder »Fade« Ausschau, bzw. schauen Sie im Handbuch Ihrer Kamera nach, wie das Ein- und Ausblenden aktiviert wird.

Nach der Überblendung von Einstellung 1 zu Schwarz und letztendlich zu Einstellung 2 werfen wir noch einen Blick auf die »direkte« weiche Blende. Dabei wird nämlich kein Schwarzbild hinzugefügt, sondern direkt von der einen auf die andere Einstellung übergeblendet. Das entspricht im Übrigen der am häufigsten

verwendeten Überblendung. Und die darf dann auch gerne mal etwas länger dauern (z.B. eine Sekunde). Allerdings wird diese Art *innerhalb* einer Sequenz eher selten verwendet. Sie eignet sich besser zum Übergang oder zur Trennung zweier Sequenzen oder Szenen.



◀ **Abbildung 7.8**

So erfolgt die direkte weiche Überblendung zwischen zwei Einstellungen.

Unsichtbare Übergänge

Besonders effektiv ist eine Überleitung in eine neue Szene, die durch den Schnitt zunächst überhaupt nicht als Szenenwechsel auszumachen ist. Ein klassisches Beispiel dazu: Sie zeigen, wie jemand im Hotelzimmer die TV-Fernbedienung betätigt, um das Gerät einzuschalten. – Schnitt. – Der Bildschirm des TV-Geräts ist zu sehen und Sie ziehen das Bild langsam auf, sodass die Umgebung sichtbar wird. Dieser zweite Take wird aber nicht etwa im Zimmer aufgenommen, sondern in der Hotelbar. – Was ist passiert? Der Zuschauer hat nach der Fernbedienungs-Einstellung geradezu erwartet, dass jetzt auch das TV-Bild zu sehen sein wird. Und genau das haben Sie ihm auch geliefert – nur eben an einer anderen Location. Galanter und reibungsloser kann man den Zuschauer kaum in eine neue Szene holen.

Zwischenschnitte

Als aufmerksamer Von-Anfang-an-Leser dieses Buches wissen Sie natürlich längst, dass Zwischenschnitte einzelne Einstellungen sind, die sich hervorragend dazu eignen, von einer in die andere Szene oder Sequenz zu wechseln, dem Zuschauer also klarzumachen, dass es jetzt an einem anderen Ort weitergeht. Ein Beispiel: Die erste Sequenz zeigt drei Menschen im Büro, die offenbar ein Gespräch führen. Die nächste Sequenz zeigt einen Dialog, der in der Kantine des Bürogebäudes stattfindet. Dürfen diese beiden Sequenzen direkt aufeinanderfolgen? Prinzipiell ja. Ausschlaggebend dafür ist allerdings der Handlungsstrang. Versetzen Sie

sich in die dramatische Situation, im Gebäude sei eine Bombe versteckt. Dann stellt das die allumfassende Bedrohung dar, die gewissermaßen über jeder Einstellung herrscht. Der Dialog ist in diesem Fall oft gar nicht so wichtig, sondern soll lediglich unterstreichen, dass die im Gebäude befindlichen Personen überhaupt keine Ahnung von der drohenden Gefahr haben. Deshalb eignet sich hier der harte Schnitt hervorragend. Sollten Sie es allerdings mit zwei unterschiedlichen Handlungssträngen zu tun haben, die jede für sich ihre eigene, individuelle Aussagekraft haben, dann dürfen Sie das gerne durch einen Zwischenschnitt visualisieren. Das lässt sich ganz einfach realisieren, indem Sie beispielsweise eine kurze Halbtotale vom Gebäude zeigen.



▲ **Abbildung 7.9**

Ein harter Schnitt zwischen zwei Sequenzen ist vertretbar; z. B., wenn ein gemeinsamer Handlungsstrang die beiden Teilbereiche verbindet. Das gilt auch, wenn der Zuschauer dies zunächst noch nicht erkennen kann.



Abbildung 7.10 ▲

Wollen Sie hingegen den Motivwechsel »einläuten«, dann ist ein Zwischenschnitt (hier das Gebäude) ein hervorragendes Mittel.


Voraussetzung für einen Zwischenschnitt ist aber, dass sich die nachfolgende Einstellung auch tatsächlich in diesem Gebäude abspielt. Der direkte Bezug wird also nicht zwischen Einstellung 1 und dem Zwischenschnitt, sondern generell zwischen dem Zwischenschnitt und Einstellung 2 hergestellt. Das muss unbedingt beachtet werden. Ansonsten biegt Ihr Zuschauer falsch ab und verfährt sich innerhalb der Story.

So geht's in der Praxis

Nun können Sie an dieser Stelle einwenden, dass die Praxisnähe zum realen Videofilmen im zuvor genannten Beispiel ein wenig verloren geht. Die wenigsten Einsteiger werden Dialogszenen drehen – und schon gar keine Szenarien ins Leben rufen, die ein Bombenattentat beschreiben. Vielmehr werden Sie Familien- oder Urlaubsvideos erstellen – oder auch mal eine Reportage oder Dokumentation. Aber auch für naheliegende Handlungen gibt es klassische Beispiele: der Wechsel vom Hotelzimmer zum Abendbüffet, die Busfahrt zum Hotel und der anschließende Check-in an der Rezeption oder, ganz banal, die zur Familienfeier geladenen Gäste, die sich vor dem Gebäude begrüßen und anschließend den Saal betreten. Zwischenschnitte bieten sich also nicht zuletzt immer dann an, wenn sich der Ort (die Räumlichkeit) ändert, während der Handlungsstrang erhalten bleibt.

Künftig werden Sie oft genug vor der Entscheidung stehen, ob nun einen Zwischenschnitt angebracht ist oder nicht. Freuen Sie sich darüber! Denn die meisten Filmer vergessen einfach, Zwischenschnitte zu realisieren. Aber es gesellt sich noch ein weiteres Kriterium hinzu: Mitunter fällt es schwer, sich während des Drehs Gedanken um die Szeneneinteilung zu machen – besonders, wenn Sie spontan drehen. Oftmals fällt auch in der Postproduktion erst auf, dass sich an der einen oder anderen Stelle doch ein Zwischenschnitt gelohnt hätte. Wenn Sie dann kein Material finden, wird es schwer, die Einstellungen voneinander zu trennen. Deswegen möchte ich an dieser Stelle noch einmal wiederholen:

Drehen Sie ausreichend Material für Zwischenschnitte!

Potenziell geeignetes Material für Zwischenschnitte sind übersichtliche Einstellungen, also Totalen oder Halbtotalen. Wenn der Ort der Handlung allerdings bereits bekannt ist, dann dürfen auch einzelne Gegenstände oder Details verwendet werden. Ein Beispiel: Sie filmen einen Scherenschnitt. Einige Zeit später wird die nächste Person Modell stehen. Der Scherenschneider wird also mit einer neuen Aufgabe beginnen . Hier eignet sich als Zwischenschnitt beispielsweise eine Einstellung von den am Boden liegenden Papierschneipseln.

Umgang mit unfreiwilligen Darstellern

Wenn Sie Schauspieler rekrutieren, ist klar, dass diese sich auch filmen lassen. Bei allen anderen ist das jedoch ausdrücklich nicht vorauszusetzen. Deshalb seien Sie höflich. Halten Sie nicht einfach drauf, sondern fragen Sie, ob Sie filmen dürfen. Immer! Anderenfalls verletzen Sie möglicherweise die Privatsphäre des Gegenübers.




Abbildung 7.11 ►

Einem Scherenschneider auf die Finger zu schauen, ist immer wieder ein Erlebnis, das im Video festgehalten werden sollte.

7.3 Trenner und Übergänge in der Praxis

Trenner

Als Trenner bezeichnet man Übergänge, die erforderlich werden, um Handlungsabläufe oder ähnliche Einstellungen voneinander zu trennen. In der Praxis kommt ein Trenner zudem häufig zum Einsatz, wenn Material für einen Zwischenschnitt fehlt.

Um das Publikum von einer Szene in die nächste zu geleiten, können entsprechende Übergänge eingesetzt werden. Videokameras bringen schon seit vielen Jahren Möglichkeiten mit, direkt während des Filmens von einer in die andere Einstellung zu überblenden. Es stellt sich allerdings die Frage: Ist es ratsam, diese Funktion auch zu nutzen? Lassen Sie es mich so ausdrücken: Wenn Sie keine andere Wahl haben, dann müssen Sie es wohl tun. Jedem, der in irgendeiner Form nachbearbeitet, möchte ich allerdings empfehlen, das nachträglich zu machen – mit Hilfe der Software. Auch Einsteiger-Anwendungen sind in der Regel mit zahlreichen Blenden und Übergängen ausgestattet .

Dennoch soll die Möglichkeit, so etwas auch mit der Kamera zu tun, nicht generell schlechtgeredet werden. So eignet sich beispielsweise ein Reißschwenk hervorragend, um ihn direkt mit der Kamera zu realisieren. Hier kann die Postproduktion nicht mithalten. (Was es damit auf sich hat, erfahren Sie gleich.)

Fade-in und Fade-out

Auch das so genannte »Fading« ist alles andere als neu. Beim *Fade-in* wird am Anfang der Aufnahme ein Schwarzbild erzeugt,

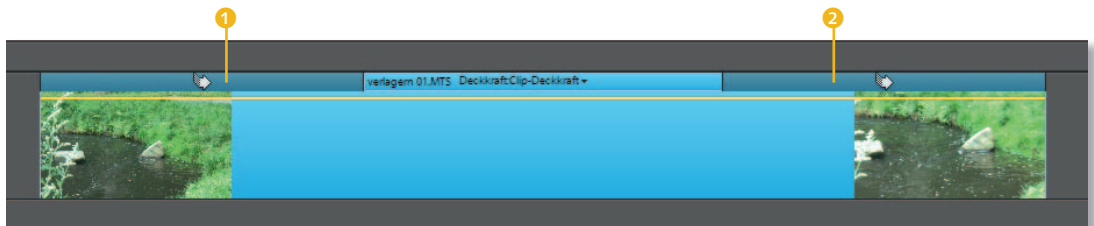
welches langsam aber kontinuierlich zugunsten des Motivs verschwindet. Das Fade-out hingegen findet am Ende der Aufnahme statt. Dabei verringert sich die Sichtbarkeit des Videos kontinuierlich, bis nur noch das Schwarzbild zu sehen ist.

Der sogenannte »Fader«, muss Kamera-intern zuvor aktiviert werden. Ist das geschehen und Sie betätigen anschließend den Aufnahme-Knopf, wird das Motiv nicht gleich zu sehen sein. Vielmehr wird zunächst ein Schwarzbild produziert und erst nach und nach die Sicht auf das Motiv freigegeben. Bei aktiviertem Fader müssen Sie zusätzlich darauf achten, dass mit Deaktivierung der Aufnahme noch nicht Schluss ist. Dann nämlich beginnt zunächst das Fade-out – Sie müssen die Kamera also noch einen Moment auf das Motiv gerichtet lassen, obwohl Sie eigentlich schon auf PAUSE gegangen sind. Ein weiterer Nachteil des Kamera-Fadings: Der Filmer wird weniger flexibel. So kann es beispielsweise leicht passieren, dass Ihnen just in dem Moment, in dem Sie den Eingang des Souvenirshops einblenden lassen wollen, ein Passant den Weg versperrt. Dann müssen Sie wieder von vorne anfangen. Außerdem lässt sich der Zeitraum zwischen den Fadings nicht so gut planen, da Sie auch immer auf die Länge der Einstellung achten müssen.

Realisieren Sie das Fading hingegen später am PC, kann der Clip vor Einbau der Auf- und Abblende prima eingekürzt werden. Gerade in Sachen Fading sei deswegen noch einmal darauf hingewiesen, dass nahezu jede Einsteiger-Software diese Technik beherrscht und Sie nicht unbedingt gezwungen sind, das vor Ort zu realisieren ■■.

Überblendungsdauer

Die Dauer der Überblendungen (1 und 2) wird durch deren Länge auf dem Clip visualisiert. Im Beispiel in Abbildung 7.12 wird also in etwa auf einem Drittel der gesamten Cliplänge eingeblendet. Im zweiten Drittel (zwischen 1 und 2) ist der Clip in voller Deckkraft zu sehen, während er im letzten Drittel wieder ausgeblendet wird. In beiden Fällen handelt es sich übrigens um eine so genannte *weiche Blende*. Dass am Anfang eine *Aufblende* und am Ende eine *Abblende* montiert werden muss, »weiß« die Software in der Regel von selbst. Darum muss der Anwender sich also nicht kümmern.




▲ **Abbildung 7.12**

In einer Videoschnitt-Software (hier: Adobe Premiere Elements) können Einblendung 1 und Ausblendung 2 manuell hinzugefügt werden.

Schiebeblenden

Die Schiebeblende ist ein Gestaltungsmittel, das sich mitunter besser direkt mit der Kamera erzeugen lässt als nachträglich im Schnittprogramm. Zwar wimmelt es in solchen Anwendungen von Schiebeblenden, doch werden Sie damit niemals so galant überblenden können, wie es mit der Videokamera möglich ist. Bevor wir dort näher hinschauen, noch ein kurzer Hinweis dazu, was bei der Verwendung einer Schiebeblende überhaupt passiert. Technisch gesehen handelt es sich ebenfalls um eine Überblendung, jedoch derart, dass sich entweder die neue Einstellung über die alte schiebt, oder die neue die vorangegangene ganz einfach aus dem Bild hinausschiebt. Bei der zuerst genannten Methode wird also nur die neue Einstellung bewegt, während bei der zweiten beide Clips in Bewegung sind. So etwas realisiert man typischerweise in der Postproduktion. Wenn es richtig kreativ werden soll, kann eine nachträglich eingesetzte Überblendung jedoch mit realerameratechnik nicht mehr mithalten.

Das Prinzip einer solchen Schiebeblende ist immer das Gleiche: Sie benötigen ein Objekt, das als Blende herhalten kann. Nehmen wir einmal einen ganz banalen Karton (am besten farbig). Filmen Sie Einstellung 1 und schieben Sie den Karton am Schluss vor das Objektiv. Halten Sie die Aufnahme an und bauen Sie das Set bzw. die Kameraposition entsprechend um. Beginnen Sie die neue Einstellung mit dem vorgehaltenen Karton und ziehen Sie diesen anschließend weg. Fertig ist die Schiebeblende .

Da so etwas oft ziemlich abgegriffen und fantasielos wirkt, hier zwei kleine Beispiele, wie sich so etwas sehr viel galanter lösen lässt: Grundsätzlich besteht ja auch die Möglichkeit, etwas oder jemanden durch das Bild gehen oder fahren zu lassen. Beenden Sie die Starteinstellung, indem Sie ein Fahrzeug durchs Bild fahren lassen, das von einem Helfer gesteuert wird. Stoppen Sie die Aufnahme und beginnen Sie die nächste mit einer erneuten Durchfahrt. Dazu sollte der Helfer allerdings dasselbe Fahrzeug verwenden. In der Postproduktion müssen Sie hier allerdings noch eine Überblendung folgen lassen – zumindest dann, wenn der obere und/oder untere Bildrand bei der Durchfahrt nicht komplett vom Pkw überdeckt wird. Die zweite Alternative wäre, dass Sie einen Statisten durchs Bild laufen lassen. Das lässt sich in der Regel sogar noch einfacher realisieren. Weitere Infos zu dieser Technik finden

Schiebeblenden in Schnittprogrammen

Die heutzutage in Schnittprogrammen zum Einsatz kommenden Schiebeblenden sind zwar schick und einfach zu realisieren, können jedoch niemals so individuell eingesetzt werden wie der hier beschriebene Kameraschnitt. Vielmehr kommen diese Überblendungen eher beim Szenenwechsel zum Einsatz. Sie wirken daher auch nicht wie eine Trickblende, sondern schieben in der Regel eine Szene vor die nächste.

Sie am Ende dieses Kapitels unter dem Titel »Der Bewegungstrick« auf Seite 219.)



◀ **Abbildung 7.13**

Es stört, wenn jemand durchs Bild rennt. Allerdings kann aus dieser Situation auch eine hervorragende Schiebeblende werden.

Sie müssen lediglich dafür sorgen, dass dieser Statist kurzzeitig das gesamte Bild einnimmt. In der Folge-Einstellung lassen Sie ihn einfach noch einmal durch das Bild laufen. Zuletzt müssen beide Einstellungen noch geschnitten werden. Ob Sie das mit den Schnittfunktionen des Camcorders machen oder im Videoschnitt-Programm, bleibt Ihnen überlassen.

Aufnahmetipps für Schiebeblenden


Lassen Sie uns noch einige wesentliche Punkte ansprechen, die beim Dreh einer solchen Schiebeblende zu beachten sind: Zunächst einmal darf sich die Bewegungsrichtung der Person oder des Objekts nicht ändern. Entsprechendes gilt für die Geschwindigkeit, die in beiden Einstellungen nach Möglichkeit gleich sein sollte. Auch Brennweite und Abstand zum Überblend-Objekt sollten nach Möglichkeit gleich bleiben. Außerdem dürfen Sie nicht vergessen, dass eine im Automatik-Modus betriebene Kamera auch die Schärfe nachziehen wird und gegebenenfalls sogar die Blende reguliert. Deswegen sollte hier mit manuellen Einstellungen gearbeitet werden. Doch das Wichtigste ist (und da rückt schon wieder der Zuschauer in den Mittelpunkt), dass die Überblendung auch nachvollziehbar sein muss. Sollten Sie also beispielsweise mit einer Person überblenden, dann müssen Sie unbedingt dafür sorgen, dass diese auch als Person zu erkennen ist. Das ist umso schwieriger, da die Person ja so nah am Objektiv sein muss, dass sie kurz das gesamte Bild verdecken kann. Das birgt aber die Gefahr, dass der Zuschauer nur so etwas wie einen Schatten wahrnimmt, und somit keinen Rückschluss auf durchlaufende

Passanten erhält. Bauen Sie diese Assoziation also gekonnt in die Szene mit ein. Ein einfaches Stilmittel ist, das sich zuvor (also in Einstellung 1) in größerer Entfernung zum Objektiv bereits Passanten durchs Bild bewegen. Oder aber Sie lassen den Statisten nicht quer durchs Bild laufen, sondern zunächst einmal auf die Kamera zukommen. Das gibt dem Zuschauer ausreichend Gelegenheit, ihn als Teil des Bildes wahrzunehmen und zu identifizieren. Kurz bevor er die Kamera erreicht, übertritt er die Objektivachse, geht also durchs Bild und fungiert somit als menschliche Schiebeblende.

Schärfeblenden

Keine manuelle Blende?

Sollte sich die Blendenöffnung nicht manuell bedienen lassen, müssen Sie über die Verschlusszeit gehen. Verkürzen Sie diese so lange, bis das Bild ein wenig dunkler wird. Danach schalten Sie wieder um eine Stufe hoch, damit es in der folgenden Einstellung nicht zum Helligkeitsbedingten Bildrauschen kommt. Der primäre Vorteil: Bei kürzeren Verschlusszeiten macht die Blende weiter auf.

Bei dieser Technik, die sich besonders für das Ende einer Szene eignet, wird aus einem scharfen Bild ein unscharfes. Das Bild verschwimmt also, ehe es komplett schwarz wird. Diese Blende eignet sich besonders in dunklen Umgebungen und bei Vorhandensein mehrerer kleinerer Lichtquellen (z. B. Kerzen, Christbaum, beleuchtete Spielzeuge usw.). – Die Schärfeblende ist nicht gerade die einfachste Form der Blende, da diese nur dann wirkungsvoll platziert werden kann, wenn Sie mit einer geringen Schärfentiefe arbeiten. Also sind lange Brennweiten Pflicht. Zudem sollten Sie aber auch dafür sorgen, dass die Blende so weit wie möglich geöffnet ist . Ebenso wichtig ist die manuelle Schärferegulierung.

Und so geht's: Nachdem Sie die Blende eingestellt haben, lassen Sie automatisch scharfstellen. Deaktivieren Sie jetzt die Schärfe-Automatik und beginnen Sie mit der Aufnahme. Nach kurzer Zeit gehen Sie gleichmäßig in eine starke Unschärfe (idealerweise durch Drehen am Objektivring oder durch Betätigung der im Schärfemodus befindlichen Wippe). Mein Tipp: Machen Sie zunächst einige Trockenübungen, ehe Sie mit der Aufnahme beginnen. So bekommen Sie ein Gefühl für den zeitlichen Rhythmus. Denn die Bewegung darf weder zu lang noch zu kurz sein – und ungleichmäßig geht gar nicht.

Reißschwenk

Der Reißschwenk ist uralte, hat jedoch seine Attraktivität bis heute nicht verloren. Er eignet sich aber nicht für jeden Übergang. Viel-

mehr setzt dieser auch Action-geladene Einstellungen voraus. Immerhin wird die Kamera schnell und unbarmherzig herumgerissen. Und das kommt beim Weihnachtslied am Tannenbaum wesentlich schlechter herüber als bei einer Sportreportage (die idealerweise etwas mit Geschwindigkeit zu tun hat) oder einer Quad-Tour durch die Wüste.

Schritt für Schritt:


Einen Reißschwenk erzeugen

Der Reißschwenk eignet sich nicht nur bei Szenenwechseln, sondern auch beim Wechsel der Einstellung. Immerhin erspart sich der Filmer dadurch einen oder gar mehrere Zwischenschnitte. Durch die rigorose Wischbewegung werden Erklärungen nämlich unnütz. So geht's:

1 Erste Einstellung drehen

Drehen Sie Einstellung 1 ganz normal ab. Gegen Ende der Einstellung drehen Sie sich eilig mitsamt der Kamera weg, wobei hier zu empfehlen ist, auf eine rasche Geschwindigkeitserhöhung zu setzen. Das Geheimnis liegt darin, dass es Ihnen innerhalb kürzester Zeit gelingt, das Bild komplett zu verwischen. Sie müssen also Gas geben!

2 Zweite Einstellung drehen

Die zweite Aufnahme beginnen Sie mit einer ähnlich ruckartigen Bewegung, wobei unbedingt darauf zu achten ist, dass Sie die gleiche Richtung wählen, wie am Ende von Einstellung 1. Genau hier liegt jedoch die Tücke dieser Überblendung, denn Sie sind fast schon gezwungen, die Schwenkbewegung mit starker Verzögerung zum Stillstand zu bringen – und müssen genau in diesem Moment auch punktgenau auf dem neuen Motiv auskommen. Das ist zunächst einmal irre schwer. Deswegen: Denken Sie noch nicht einmal daran, das in einem Abwasch drehen zu können. Ein solcher Schwenk muss vorbereitet und geprobt sein . Aber wenn Sie es erst ein paar Mal gemacht haben, werden Sie genau wissen, wie Sie stehen müssen, um exakt am Motiv zum Stillstand zu kommen.

Üben, üben, üben

Übergänge, die mittels Kamerabewegung erzeugt werden, sind stets eine besondere Herausforderung. Sie müssen deshalb geübt werden – und zwar immer und immer wieder. Bitte erwarten Sie nicht, dass Ihr allererster Reißschwenk bereits reif für die Annalen der Filmgeschichte sein wird. Immerhin müssen Sie eine untypische Bewegung einstudieren, dazu die Kamera richtig halten und das Timing optimieren. So etwas geht nicht von jetzt auf gleich. Nur Übung macht den Meister.

3 Einstellungen schneiden

Ein derartiger Schwenk erfordert natürlich zusätzliche Montagearbeit (entweder via Keraschnitt oder in der Postproduktion). So sind Ende von Einstellung 1 und Anfang von Einstellung 2 derart zu schneiden, dass visuell eine flüssige Gesamtbewegung zustande kommt. Anständig montiert sieht es allerdings aus, als hätten Sie sich durch das Herumreißen der Kamera auch zum neuen Set »gebeamt«. Das Ergebnis wird beeindrucken.

4 Spirale erzeugen

Und noch etwas soll nicht außen vor bleiben: Erfahrene Kameramänner ziehen nicht nur den Körper herum, sondern sind zudem imstande, die Kamera dabei spiralförmig von unten nach oben zu bewegen. Bei Außenaufnahmen lässt sich so das Blau des Himmels erreichen. Von dort aus wird dann in gleicher Bewegungsrichtung und -geschwindigkeit von oben nach unten gezogen. Diese Spiralwirkung (die aus mehreren Umdrehungen bestehen darf) setzt dem Reißschwenk das Sahnehäubchen auf.

Zoom-Schnitt

Abschließend möchte ich Ihnen noch den Zoom-Schnitt vorstellen. Die Technik: Beim Zoom-Schnitt wird ruckartig auf ein Motiv eingezoomt (Einstellung 1) und sofort danach aus einem anderen ausgezoomt (Einstellung 2). Auch hier wird das Ende der ersten sowie der Anfang der zweiten Einstellung derart eingekürzt, dass sich daraus eine Vor- und Zurück-Bewegung gleicher Geschwindigkeit ergibt. Doch wie gesagt ist die Bildgestaltung am Schnittpunkt besonders wichtig, da dort beide Einstellungen nicht nur inhaltlich, sondern auch, was die Position innerhalb des Bildes betrifft, gut aufeinander abgestimmt sein müssen.

Abbildung 7.14 ▼

Zufahrt und Aufzug müssen beim Zoom-Schnitt sehr schnell gehen.

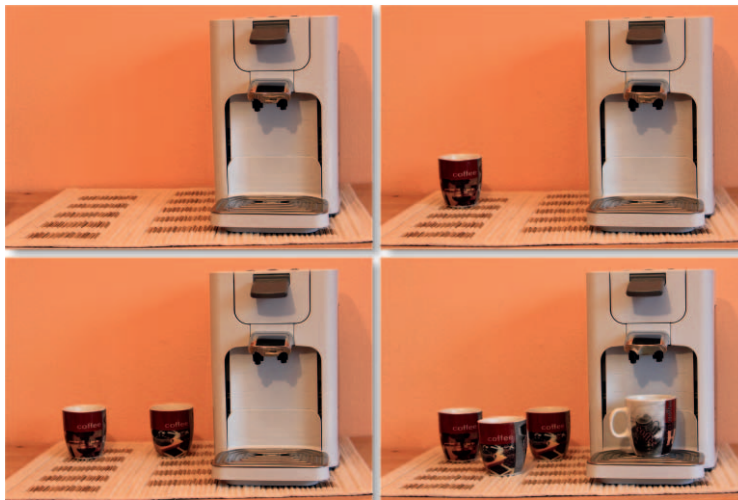


7.4 Schnitt-Tricks

In diesem Abschnitt werden noch ein paar Tricks vorgestellt, die im Anschluss an einen Schnitt verblüffende Ergebnisse zutage fördern. Dazu müssen die Clips allerdings ordentlich montiert (Schnitt in der Kamera oder mittels Software) werden, damit sie ihre Wirkung nicht verfehlen. Zudem gilt es, bereits zum Zeitpunkt der Aufnahme auf einiges zu achten.

Der Stopp-Trick

Der Stopp-Trick funktioniert ähnlich wie die Schiebelende. Der markante Unterschied besteht jedoch darin, dass der Stopp-Trick nicht zum Szenenübergang verwendet wird. Ganz im Gegenteil. Es soll vielmehr der Anschein erweckt werden, als handele es sich um ein und dieselbe Einstellung. Im Ergebnis sieht es so aus, als stellen sich Gegenstände urplötzlich selbst auf oder (beim umgekehrten Stopp-Trick) als räumten diese sich von selbst ab. Das große Geheimnis besteht jedoch darin, die Schnitte im Verborgenen zu halten. Das wiederum gelingt nur, wenn die Kamera absolut ruhig steht und deren Position auch während der Aufnahme nicht mehr verändert wird.



◀ **Abbildung 7.15**

Im fertigen Video erscheinen die Tassen nacheinander wie von Geisterhand bewegt.

Schritt für Schritt:

Gegenstände mittels Stopp-Trick auftauchen und wieder verschwinden lassen

Der eigentliche Stopp-Trick ist keine große Sache. Viel wichtiger ist, dass der Kamera sowohl ein fester Standpunkt als auch eine feste Brennweite zugewiesen wird.

1 Motiv einrichten

Zunächst sollten Sie das Motiv einrichten. Am besten ist sogar, dass Sie es komplett bestücken, also sämtliche Objekte aufstellen, die am Ende des Tricks zu sehen sein sollen. Das erspart böse Überraschungen gegen Ende des Tricks, wenn Sie beispielsweise feststellen, dass das ein oder andere Objekt doch nicht gut im Bildausschnitt zu sehen ist.



Abbildung 7.16 ►

Zu Beginn sollten alle Gegenstände vorhanden sein. Das erleichtert die anschließende Gestaltung des Bildausschnitts.

2 Kamera aufstellen

Benutzen Sie für diesen Trick unbedingt ein Stativ. Sollten Sie keins zur Hand haben, stellen Sie die Kamera so auf, dass sich deren Position während der gesamten Dreharbeiten nicht mehr ändern kann. Zudem sollte die Kamera fest stehen können (z. B. auf einem solidem Tisch).

3 Automaten deaktivieren

Die Automatik-Funktionen werden wenig hilfreich sein, weshalb diese deaktiviert werden sollten. Vorab empfiehlt es sich jedoch,

auf ein zentrales Motiv scharfzustellen. Achten Sie zudem auf die Belichtungsfunktionen. Auch hier bringen die Automatik-Funktionen eher Probleme mit sich, als dass sie hilfreich wären. Wenn Sie sich beispielsweise während des Aufbaus zwischen Kamera und Motiv befinden, kann die Beleuchtungsautomatik darauf reagieren. Die Folge wäre, dass die nächste Einstellung unter Umständen heller würde als die vorangegangene. Das darf nicht sein, da der Stopp-Trick ansonsten auffällt. Das Gleiche gilt im Übrigen für die Fokussierung.

4 Motiv abräumen

Nachdem alles eingestellt ist, räumen Sie die einzelnen Elemente des Motivs wieder ab. Nehmen Sie alle Gegenstände weg, die später erst mittels Stopp-Trick auftauchen sollen.



5 Fernbedienung verwenden

Die Kamera sollte fortan nicht mehr bewegt werden. Deswegen ist es sinnvoll, eine Fernbedienung zu benutzen. Sollte Ihr Camcorder mit einer Kabel-Fernbedienung ausgestattet sein, können Sie zum Zeitpunkt der Aufnahme hinter der Kamera stehen bleiben. Kommt eine Infrarot-Fernbedienung zum Einsatz, werden Sie sich eher seitlich von der Kamera positionieren, damit das Infrarotsignal auch an den Empfänger des Camcorders (vorne) übertragen werden kann.

Overscan berücksichtigen

Bitte beachten Sie, dass herkömmliche Camcorder-Displays (und Sucher) nicht das gesamte Bild zeigen. Tatsächlich ist der Bildbereich ein wenig größer als angezeigt. Berücksichtigen Sie das bei der Wahl des Bildausschnitts. Im Zweifel stellen Sie die Gegenstände lieber etwas weiter weg. (Lesen Sie hierzu auch die Informationen zum Thema »Overscan« auf Seite 397 in Kapitel 12, »Fachkunde«).

◀ Abbildung 7.17

Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, entfernen Sie die Gegenstände wieder. Stellen Sie sie weit genug weg. Sie dürfen nicht im Bild zu sehen sein ■■.



▲ **Abbildung 7.18**

Wenn Sie die Aufnahmen zwischendurch unterbrechen wollen, geht es nur noch mit einer Fernbedienung weiter. Wohl dem, der eine Kabel-Fernbedienung im Repertoire hat.



▲ **Abbildung 7.19**

Eine Infrarot-Fernbedienung erfüllt auch ihren Zweck. Allerdings müssen Sie sich so positionieren, dass der Empfänger des Camcorders auch »gesehen« werden kann.

6 Aufnehmen

In der ersten Einstellung sollten Sie den Zuschauer mit der Umgebung bekannt machen. Zeigen Sie ihm das Motiv und lassen Sie das Bild einige Sekunden lang stehen (vier bis fünf). Wenn Sie noch eine Postproduktion folgen lassen, darf diese Einstellung auch ruhig länger sein, da Sie ja eh noch schneiden. Das Geheimnis eines Stopp-Tricks liegt nun darin, die einzelnen Einstellungen nicht zu langatmig werden zu lassen. Für Sie bedeutet das: kurze Einstellungen!

Auch dabei ist jedoch zu erwägen, ob Sie später schneiden oder während der Aufnahme direkt auf Anschluss drehen wollen. Letzteres ist wesentlich schwieriger, da Sie gezwungen sind, die gleichen Zeiten für jede Einstellung einzuhalten. Deswegen wäre der nachträgliche Schnitt auf jeden Fall vorzuziehen. Wer gleich auf Anschluss drehen möchte, kann es jedoch gerne ausprobieren. Ich empfehle, beim ersten Versuch jede Einstellung eine Sekunde lang stehen zu lassen. Dabei ist allerdings die Vorlaufzeit des Camcorders zu berücksichtigen. Ältere Geräte, insbesondere Band-Camcorder, benötigen mitunter ein wenig mehr Zeit für den Start der Aufnahme.

7 Weitere Aufnahmen hinzufügen

Danach stoppen Sie die Aufnahme und stellen den nächsten Gegenstand ins Motiv. Gehen Sie zurück zur Kamera und neh-

men Sie erneut eine Sekunde lang auf. (Wenn Sie sich erst einmal an das Verfahren gewöhnt haben, dürfen die Einstellungen später gern verkürzt werden.) Fahren Sie fort, bis alle Gegenstände im Bild sind. Wenn Sie mögen, können Sie das Motiv auch mittels Stopp-Trick wieder abräumen. – Ein Beispiel finden Sie auf der Buch-DVD unter FILME • KAPITEL 07. Es ist mit »Stopp-Trick.mpg« bezeichnet.



FILME • KAPITEL 07 •
STOPP-TRICK.MPG

Zuletzt noch eine Info zur Herstellung: Sollten Sie bereits Erfahrungen mit dem Videoschnitt gemacht haben, steht es Ihnen natürlich frei, die gesamte Handlung in einer einzigen Einstellung unterzubringen. Das bedeutet, dass Sie die Kamera nach dem Druck auf den Start-Knopf nicht mehr anhalten. So wird alles aufgenommen, also auch der Umbau des Motivs. Im Prinzip ist dagegen nichts einzuwenden, da Sie am Ende alles, was nicht benötigt wird, ganz einfach wieder herauschneiden können. Außerdem hat dieses Verfahren noch einen zweiten Vorteil: Die Zeit-Intervalle (von denen der Stopp-Trick ja letztendlich »lebt«) können in der Postproduktion exakt aufeinander abgestimmt werden.

Der Bewegungstrick

Der Bewegungstrick ist im Prinzip eine Abwandlung des Stopp-Tricks. Der einzige Unterschied besteht darin, dass eine »scheinbar« durchlaufende Bewegung über den eigentlichen Trick hinwegtäuscht. Das Szenario ist folgendes: Sie präsentieren zunächst ein Motiv und verbergen dies anschließend durch eine Bewegung, die das Motiv kurz verdeckt. Wenn das Motiv im Anschluss wieder freigegeben wird, hat dieses sich grundlegend geändert.



▲ **Abbildung 7.20**

Ein Objekt entsteht aus dem Nichts – so scheint es.

Schritt für Schritt:**Ein Motiv mittels Bewegungstrick verändern**

Der zuvor beschriebene Bewegungstrick, bei dem sich scheinbar von einem auf das nächste Einzelbild Gegenstände in Luft auflösen, ist ziemlich schnell und unbürokratisch realisiert.

1 Trick vorbereiten

Arbeiten Sie (wie im vorangegangenen Workshop) mit fester Kameraposition und Brennweite, und deaktivieren Sie auch die Automatik-Funktionen.

2 Aufnahme 1 erstellen

Schalten Sie den Camcorder auf Aufnahme, warten Sie einen Moment und gehen Sie oder ein Gehilfe dann zügig durchs Bild. Dabei ist darauf zu achten, dass sie relativ nah am Camcorder vorbeigehen. Nur so ist nämlich gewährleistet, dass das Motiv für einen kurzen Moment komplett verdeckt wird. Beenden Sie die Aufnahme anschließend, indem Sie die Pause-Taste betätigen (auch hier ist die Fernbedienung Trumpf).

3 Aufnahme 2 erstellen

Bauen Sie jetzt das Motiv entsprechend um. Sollten Sie Gegenstände erscheinen lassen wollen, müssen diese nun platziert werden. Starten Sie anschließend mit der zweiten Aufnahme und begeben Sie sich wieder an die Position, die Sie innehatten, bevor Sie das erste Mal durchs Bild gelaufen sind. Wiederholen Sie diesen Vorgang, wobei Sie auch diesmal die gleiche Entfernung zum Objektiv und Geschwindigkeit einhalten sollten.

4 Einstellungen schneiden

Zuletzt ist nichts weiter zu tun als die erste Einstellung am Ende und die zweite am Anfang so weit einzukürzen (also zu schneiden), dass beide Punkte (Ende Take 1 und Anfang Take 2) das gleiche Bild präsentieren – nämlich jenen Moment, indem das Motiv verdeckt wird. Ob Sie den Schnitt in der Software oder direkt in der Kamera vornehmen, spielt dabei keine Rolle. – Schauen Sie sich auch das Beispiel »Bewegungstrick.mpg« an, welches Sie auf der beiliegenden DVD (FILME • KAPITEL 07) finden.



FILME • KAPITEL 07 •
BEWEGUNGSTRICK.MPG



Licht, Schatten und Farbe

Ihren Filmen mehr Ausdruck verleihen

- ▶ Worauf muss ich bei Außenaufnahmen achten?
- ▶ Welche Hilfsmittel gibt es bei der Gestaltung mit Tageslicht?
- ▶ Was ist bei Gegenlicht zu beachten?
- ▶ Wie filme ich mit Kunstlicht?
- ▶ Wie wird ein Motiv gleichmäßig ausgeleuchtet?
- ▶ Wie komme ich an preiswerte Studiobeleuchtung?
- ▶ Was ist bei der Farbgestaltung zu beachten?
- ▶ Was ist Moiré?


8 Licht, Schatten und Farbe

Licht ist leider keine Konstante, sondern die große Unbekannte des Videofilmers. Sie ist launisch und bisweilen gemein, hat sie es doch in der Hand, sich permanent zu verändern und so den Videografen zu ärgern. Doch Licht lässt sich, ebenso wie Farbe, in den Griff bekommen – ja sogar gestalterisch für sich nutzen. Mitunter bedarf es eines nur geringen Aufwands, um beeindruckende Resultate zu erzielen.

8.1 Draußen filmen – Licht outdoor

Outdoor und Indoor

Mit Outdoor wird eine Aufnahmesituation bezeichnet, die sich unter freiem Himmel abspielt. Filmt man hingegen in geschlossenen Räumen, spricht man von Indoor-Aufnahmen.

Licht ist überall vorhanden – und kann ein Motiv von jetzt auf gleich ändern. (Das gilt übrigens auch drinnen, denn das durchs Fenster einfallende Licht ändert sich ja ebenfalls ) Damit muss der Videofilmer immer rechnen. Und meistens geht es sogar rasend schnell. Kaum schiebt sich eine Wolke vor die Sonne, haben Sie es schon mit unterschiedlichen Helligkeitseinflüssen, Schattenwürfen und veränderten Farben zu tun. Dennoch sollten Licht und Schatten nicht grundsätzlich verdammt werden. Im Gegenteil. Sie sind existenziell wichtig für den Film. Außerdem darf auch nicht vergessen werden, dass man mit Licht, Schatten und Farben hervorragend gestalten kann. Doch dazu später mehr. Zunächst schauen wir etwas hinter die Kulissen.

Lichtsituationen

Schnell vorbeiziehende Quellwolken können dem Filmer wirklich zu schaffen machen. Denn dabei ändern sich die Lichtverhältnisse permanent. Aber auch an einem Sonnentag können einzelne Wolken für starke Veränderungen sorgen. Oft fällt das noch nicht einmal auf, da der Videofilmer vielleicht mit anderen Dingen beschäftigt ist. Möglicherweise richtet er gerade den Bildausschnitt ein oder schraubt am Stativ. Nichtsdestotrotz ist man eigentlich

gezwungen, die Lichtsituation jederzeit im Auge zu behalten. Andernfalls gibt es Unterschiede im fertigen Film. Das menschliche Auge ist an derartige Licht- und Farbdifferenzen gewöhnt. Wir empfinden das nicht als störend und registrieren es daher kaum. Das Objektiv der Kamera ist da schon sehr viel empfindlicher und fördert die Lichtsituationen mitunter recht drastisch zutage.

Bei kostenaufwendigen Film- oder TV-Produktionen wird nichts dem Zufall überlassen. Am Outdoor-Set werden zahlreiche Lichtquellen aufgestellt; sogar bei strahlendem Sonnenschein. Natürlich muss man auch hier befürchten, dass eine Wolke die Sonne verdeckt und danach einfach zu wenig Licht vorhanden ist. Aber das ist nicht der einzige Grund, der den Einsatz zahlreicher Lichtquellen rechtfertigt. Wo viel Sonne ist, da ist gewöhnlich auch viel Schatten. Und diese Schatten werden dann »weggeleuchtet«– insbesondere, wenn sie auf Gesichter fallen.



© poco_bw / fotolia.de

▲ Abbildung 8.1

Wenn die Profis outdoor filmen, werden Schatten oftmals ganz einfach »weggeleuchtet«.

Tageslicht

Nun könnte man ja meinen, man müsse nur so lange warten, bis strahlender Sonnenschein unser Motiv erleuchtet. Wenn das der Fall ist, wird schnell aufgenommen – und fertig ist das Traum-Szenario. Ganz so einfach ist es aber leider nicht. Denn auch strahlender Sonnenschein hat seine Tücken. Zu diesem Zeitpunkt sind die Lichtverhältnisse extrem, helle Bildbereiche können überstrahlen (sie werden weiß) und Farben verlieren ihre Natürlichkeit. Der Dreh in der prallen Mittagssonne ist daher eher problematisch.



© Renate Klaffen

▲ Abbildung 8.2

Gegen Mittag wirken helle Bildbereiche strahlend weiß, während Schatten noch dunkler ausfallen.



© Renate Klaffen

▲ Abbildung 8.3

Hier sorgt schon eine ungünstige Positionierung des Darstellers dafür, dass das Gesicht im Schatten versinkt.

Blaue Stunde

Die Zeit eine Stunde vor Sonnenuntergang ist bei Filmern besonders beliebt. Dann nämlich treten die Farben besonders detailliert hervor und die Lichtstimmungen haben einen ganz besonders harmonischen Charakter. Man spricht in dieser Zeit auch von der »blauen Stunde«.


Fortgeschrittene Filmer meiden diese Zeit – nicht zuletzt auch aufgrund der harten Schattenbildung. Mittags steht die Sonne am höchsten, scheint also steil nach unten und erzeugt auch ebensolche Schatten. Diese Schatten sind sehr hart (= sehr dunkel) und meist störend. Beim Menschen wirft die Nase einen ungünstigen Schatten und die Augenhöhlen sind dunkel. Deswegen wird der ambitionierte Filmer den Hauptteil seiner Arbeit morgens oder am späten Nachmittag erledigen. Hier ist das Sonnenlicht weich, der Lichteinfall ist flacher und die Schatten haben weniger Intensität. Die Zeit eine bis zwei Stunden vor Sonnenuntergang ist für viele Aufnahmesituationen besonders interessant, da es hier zu beeindruckend weichen Lichtstimmungen kommt. Die Farben treten zudem natürlich und gesättigt heraus . Entsprechendes gilt auch für die Stunde nach dem Sonnenaufgang.

Abbildung 8.4 ►

Gegen Abend nimmt die Intensität der Schatten deutlich ab. Jetzt ergänzen sich Licht und Schatten ganz hervorragend.



© Renate Kläßen

Nun sollen Sie den Camcorder in der übrigen Zeit keinesfalls in der Tasche lassen. Sie müssen sich allerdings ständig darüber im Klaren sein, dass pralle Sonne nicht der beste Freund des Videofilmers ist. Ideal ist immer ein leicht bedecktes Firmament.

Ein leicht bedeckter Himmel ist optimal!

Aufgrund der sich permanent ändernden Lichtverhältnisse arbeitet aber auch die Zeit gegen den Videografen. Der muss sich nämlich sputen, damit die Aufnahmen nicht größeren Licht- und Farbschwankungen unterliegen. Deswegen müssen Sie auch das

Material für die Zwischenschnitte gleich mit drehen. Wenn Sie gedenken, das später nachzuholen, passen diese bestimmt nicht mehr zu den zuvor abgedrehten Einstellungen. Daher folgt an dieser Stelle noch eine zweite Empfehlung:

Drehen Sie das Material für Zwischenschnitte gleich mit!

Tageslicht lenken

Rein technisch gesehen wirkt der bedeckte Himmel wie ein *Diffusor*, der das Licht nicht gebündelt auftreffen lässt, sondern breiter verteilt. Dadurch kommt es zu einer gleichmäßigeren Ausleuchtung des Motivs und somit zu gleichmäßigerem Kontrastumfang. Sehr helle Bildbereiche bleiben hell und die Konturen erkennbar. Ebenso verhält es sich mit den dunklen Bildbereichen. Auch in den dunklen Segmenten bleibt die Zeichnung (= Konturen) erhalten. Reflektoren und Diffusoren gibt es aber nicht nur am Himmel sondern auch zu kaufen – und zwar in den unterschiedlichsten Größen, Formen und Qualitäten. Mit deren Hilfe kann die Motivwirkung verbessert werden. (Siehe auch Kapitel 1, »Die richtige Ausrüstung«, Abschnitt »Licht und Reflektoren« ab Seite 46.) Ein typisches Einsatzgebiet ist der Auftritt von Personen. Würden die Gesichter abgedunkelt, weil das Sonnenlicht beispielsweise zu steil herabfällt, könnte man mithilfe eines Diffusors oder Reflektors nachhelfen. Dieser kann das Sonnenlicht umleiten. Die Folge: Das Gesicht wird heller und die Schatten verschwinden.



Kontrastumfang


Mit Kontrastumfang bezeichnet man den Bereich zwischen hellstem und dunkelstem Punkt eines Bildes. Maximaler Kontrastumfang liegt dann vor, wenn der hellste Punkt weiß und der dunkelste schwarz ist. Die Leistungsfähigkeit der Camcorder-Chips ist jedoch beschränkt, was den Kontrastumfang betrifft. Deshalb werden sehr helle, aber noch nicht weiße Bildinformationen eventuell rein weiß dargestellt. Ebenso sind dunkle Bildbereiche rein schwarz. Es fehlen also Konturen in beiden Grenzbereichen. Deswegen sollte der Videofilmer (noch viel mehr als der Fotograf, dessen Chip in der Regel erheblich leistungsfähiger ist) die pralle Sonne meiden.

◀ Abbildung 8.5

Hier ist ein Gold-Reflektor an einem sehr dunklen Set in Gebrauch. In dieser Einstellung ist er so angeordnet, dass er das Licht von unten links auf die Darstellerin leitet. Wollen Sie einfallendes Sonnenlicht imitieren, sollten Sie das Licht von oben links einfallen lassen.

Begrenzter Kontrastumfang

Outdoor können die Unterschiede zwischen hellstem und dunkelstem Punkt bei starkem Sonnenlicht und ebenso harten Schatten gerne einmal bis zu 15 Blenden betragen. Damit kommt keine Videokamera zurecht. Deswegen ist es wichtig, den Kontrastumfang auf ein für Camcorder realistisches Maß zu senken, was mit den Reflektoren (und auch dem Diffusor) meist gut gelingt.

Diffusoren  lassen sich auch im Set mit unterschiedlicher Bespannung erwerben. Die Beschaffenheit der Oberfläche hat nämlich auch Auswirkungen auf das Ergebnis:

- ▶ **Weiß** (= Diffusor): Hierbei handelt es sich i.d.R. um ein Stoffgewebe. Der Diffusor sorgt für gleichmäßige Verteilung und angenehme Kontrastwirkung. Schatten werden wohligh abge-softet.
- ▶ **Silber** (= Reflektor): Bei Verwendung dieser Oberfläche wird das Licht hart und kontrastreich.
- ▶ **Gold** (= Reflektor): Die Farben werden weicher und wärmer. Der Gold-Reflektor eignet sich gut für Moderations- oder Porträt-Aufnahmen, da die Haut so weicher wirkt.
- ▶ **Schwarz** (= Reflektor): Der schwarze Reflektor ist im Prinzip ein Abdunkler, da er das Licht »schluckt«. Reflexionen lassen sich so abmildern und Motive insgesamt abdunkeln.
- ▶ **Weiß** (= Reflektor): Neben den bereits erwähnten, aus Stoff bestehenden Diffusoren, wirkt ein weißer Reflektor ähnlich, wobei dieser aber die eventuell auftretenden Reflexionen nicht wirklich unterbindet. Im Ergebnis wird eine indirekte Beleuchtung erzielt.



Abbildung 8.6 ▶

Ein 5-in-1-Faltreflektor mit Diffusor-Scheibe (weiß). Die Wendebespannung besteht aus Gold und Silber sowie (hier nicht sichtbar) auf der Rückseite aus Weiß und Schwarz.

Sie wollen selbst einmal mit einem Reflektor arbeiten? Dann empfehle ich Ihnen, sich nach einem *Faltreflektor* zu erkundigen. Dieser hat einen flexiblen Rahmen, der (mit ein wenig Übung) prima auf weit weniger als die Hälfte seines ursprünglichen Durchmessers zusammengefaltet werden kann. Zudem bringt er meist austauschbare Oberflächen-Bespannungen mit. Mittels Reißverschluss können die Hüllen gedreht und gewechselt werden. Faltreflektoren gibt es in unterschiedlichen Größen, Formen und Preisklassen. So sind Sets von Walimex (www.walimex.com) beispielsweise bereits unterhalb von 50 Euro zu erstehen. Delamax-Reflektoren für Einsteiger sind bereits für ca. 20 Euro zu ergattern (www.delamax.de). Hochpreisiger sind Sets von California Sunbounce (www.sunbounce.com), die neben Top-Qualität auch zusätzlich Eingriffe sowie zahlreiche unterschiedliche Größen und Formen anbieten ■■.

Positionierung

Ambitionierte Videofilmer werden meist dafür sorgen, dass sich die Sonne im Rücken befindet. Nein, nicht weil das so schön warm ist, sondern weil sie dann weniger Probleme mit den Schatten haben. Der größte Vorteil: Schlagschatten fallen immer in Richtung des Motivs. Das Motiv selbst wird seinen Schatten also nach hinten abgeben und nicht in Richtung der Kamera. Darüber hinaus werden Linsenspiegelungen außen vor bleiben ■■.

Sollte sich die Position nicht frei bestimmen lassen oder die Sonneneinwirkung zu stark sein, versuchen Sie, die Linse mit einer Pappe oder zumindest mit der Hand seitlich abzudecken. Alternativ können Sie auch einen Graufilter aufschrauben (sofern derartige bei Ihrem Camcorder möglich und für ihn erhältlich ist). Diese Filter kosten nicht viel, sorgen aber für gute Ergebnisse, da der Graufilter das grelle Sonnenlicht zum Teil »schluckt«.

Licht und Farbtemperaturen

Farben sind ja im Prinzip nichts anderes als die Wahrnehmung elektromagnetischer Wellen. (Schauen Sie hierzu bitte auch in Kapitel 12, »Fachkunde«, nach. Auf Seite 402 wird das Thema Farbe beschrieben.) Allerdings sind die Wellenlängen je nach Tageszeit

Styropor

Wer zunächst einmal ausprobieren möchte, wie sich Diffusoren und Reflektoren bedienen lassen, der kann im Baumarkt auch eine weiße Styropor-Platte erstehen und das Licht damit umlenken. Durch die Farbe und Struktur der Oberfläche wird das Licht weich reflektiert. Das Bekleben mit Gold- oder Silberfolie (Alufolie) ist ebenfalls möglich.

Linsenspiegelung

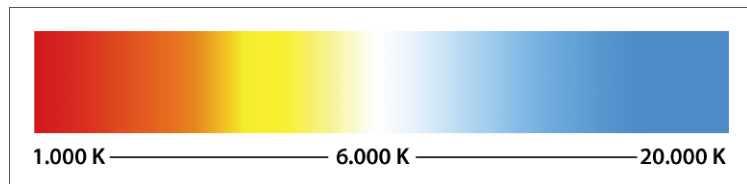
Bei der Linsenspiegelung handelt es sich um meist seitlich ins Objektiv einfallendes Licht, das sich auf der Oberfläche der Linse spiegeln kann. Im Ergebnis sieht das dann aus wie ein überstrahlter oder milchiger Fleck. Es existiert aber noch ein zweites Problem: Falls die Spiegelung genau im Messfeld des Autofokus auftritt, beginnt dieser damit, die Schärfe nachzuziehen, obwohl es eigentlich gar keine Veranlassung dazu gäbe. Die Folge: Nerviges Schärfepumpen!

unterschiedlich und haben somit auch Einfluss auf unsere Wahrnehmung. Vereinfacht gesagt nehmen wir Farben in Verbindung mit der vorhandenen Lichtquelle qualitativ unterschiedlich wahr. Das Ergebnis ist die sogenannte *Farbtemperatur*, deren Wert im Übrigen in *Kelvin* angegeben wird (thermodynamische Temperaturskala).

Ein Beispiel dazu: Ein bestimmtes Motiv wirkt in der Mittagszeit weißlich neutral. Das gleiche Motiv erscheint jedoch am Morgen oder Abend rötlich. Das liegt daran, dass die Sonnenstrahlen bei tiefstehender Sonne eine größere (längere) Lufthülle durchdringen müssen als am Tage. Das wiederum führt dazu, dass die blauen, kurzwelligen Anteile des Lichts mehr absorbiert werden, während die langwelligen (roten) hindurchkommen. Wer jetzt aufschreit und fragt: »Warum sieht man das denn nicht?«, stellt diese Frage vollkommen zurecht. Das menschliche Auge hat sich gewissermaßen an diesen Umstand gewöhnt und registriert ihn nicht sonderlich. Das bedeutet: Es fällt kaum auf. Sie können es sich schon denken, oder? Die zickige Optik des Camcorders tanzt da mal wieder gnadenlos aus der Reihe. Die merkt es nämlich und belegt das auch im fertigen Video. Deswegen ist es wichtig zu wissen, was zu welchen Tageszeiten und bei Verwendung bestimmter Lichtquellen auf sie zukommt. Schauen wir uns deshalb einmal eine Farbtemperaturskala (in Kelvin) an:

Hartes und weiches Licht

Die Wolken am Himmel reflektieren nicht etwa das Sonnenlicht, sondern streuen es. Man muss sich das so vorstellen: Die in der Wolke befindlichen Wassertröpfchen geben das von oben auftreffende Sonnenlicht nicht auf geraden Wegen nach unten weiter, sondern streuen es in alle Richtungen. Das Licht wird dadurch weniger gebündelt und Motive gleichmäßiger ausgeleuchtet. Farben und Schatten wirken dadurch sehr viel weicher als direkt auftretendes (hartes) Sonnenlicht mit ausgeprägten, tiefdunklen Schatten.



▲ **Abbildung 8.7**

Je nach vorherrschender Kelvin-Temperatur erscheint das Licht farblich unterschiedlich.

Kerzenlicht hat eine Farbtemperatur von etwa 1.500 K (K = Kelvin), während die Mittagssonne einen Wert von ca. 6.000 Kelvin zutage fördert. In Verbindung mit der Farbtemperaturskala (siehe Abbildung 8.7) lässt sich also in etwa bestimmen, wie die Farbwirkung zur jeweiligen Tageszeit oder Lichtquelle sein wird.

Lichtquelle	Farbtemperatur
Kerzenlicht	1.500 K
Sonnenuntergang	2.000–3.000 K
Glühlampe 40 W	2.200 K
Glühlampe 100 W	2.800 K
Halogenlampe	3.000–3.200 K
Leuchtstoffröhre (weiß)	4.000 K
Morgen-/Abendsonne	5.000 K
Vor-/Nachmittagssonne	5.500 K
Mittagssonne	6.000 K
bewölkter Himmel	6.500–7.500 K
Dunst oder Nebel	7.500–8.500 K
klarer, blauer Himmel	10.000–20.000 K

▲ **Tabelle 8.1**

Farbtemperaturen

Mit Licht und Schatten gestalten

Wie Sie bereits erfahren haben, ist der dicke Scheinwerfer am Himmel zwar meist recht hell (vor allem in südlichen Ländern), jedoch leider oft auch ein bisschen zu viel des Guten. Andererseits »lebt« Ihr Video (mitsamt den darin vorkommenden Farben) von dieser Lichtquelle. Was also tun, wenn man die Sonne weder meiden noch bedingungslos akzeptieren möchte? (Immerhin kommt ja die Option, die Kamera mittags im Hotelzimmer zu lassen, nicht wirklich in Betracht, oder? Wer weiß, was einem da entgeht.) Nun, in diesem Fall können Sie mit leicht geschlossener Blende weitermachen. Wie weit Sie abblenden müssen, verrät Ihnen das (hoffentlich integrierte) Zebra. Das Schließen der Blende hat aber nicht wirklich Einfluss auf die Härte der Schatten. Und außerdem werden die dunklen Bildbereiche jetzt noch dunkler. Also müssen Sie mit der vorhandenen Kombination aus Licht und Schatten »modellieren«. Erzeugen Sie ein Wechselspiel aus Licht und Schatten. Das geht nicht immer von jetzt auf gleich. Denn wenn die Sonne auf den Haupteingang der Pariser Notre Dame scheint, dann ist das so – und Sie können es nicht ändern, so sehr Sie es sich auch wünschen.

Abbildung 8.8 ►

Am Nachmittag werden die Schatten weicher. Ein leicht bewölkter Himmel ist ideal zum Filmen und der grellen Sonne auf jeden Fall vorzuziehen.



© Renate Kläßen

Sie können sich allerdings auf die Suche machen. Filmen Sie nicht gleich drauflos, sondern gehen Sie um die Kathedrale herum. Suchen Sie nach Plätzen, Mauerwerken, Säulen, Menschen, die sich vielleicht in einer interessanten Kombination aus Licht und Schatten befinden. Sie werden zudem feststellen, dass die Schatten auf der sonnenarmen Seite auch sehr viel weicher sind als am Haupteingang. Um beim Beispiel Notre Dame zu bleiben: An den Seiten gibt es sehr viele überdachte Souvenir-Stände, Cafés, Bäume usw. Gleich unterhalb dürften Sie tolle Schattenspiele ausmachen. Und wenn Sie die Kirche erst einmal ganz umrundet haben, hilft am Haupteingang vielleicht schon eine fette Quellwolke weiter. Die Reihenfolge der Aufnahmen können Sie ja dann in der Postproduktion noch ändern. Finden Sie sich also nicht bedingungslos mit den Gegebenheiten ab, sondern suchen Sie nach Neuem.

Halten Sie permanent Ausschau nach interessanten Licht-Schatten-Motiven!

Eine Person kann gefilmt – oder mit Licht und Schatten gestaltet werden. Der Zuschauer nimmt es dankend an. Selbst Obst und Gemüse am Lebensmittel-Stand lässt sich einfach nur aufnehmen – oder in ein interessantes Wechselspiel aus Licht und Schatten tauchen. In einem solchen Szenario ist dann sogar eine leichte Überstrahlung hinnehmbar. Immerhin lebt die Einstellung ja von etwas Ungewöhnlichem: nämlich von einer absolut untypischen Betrachtungsweise. Und vor allem:


Schatten erzeugen räumliche Tiefe!

◀ **Abbildung 8.9**

Auch Personen dürfen in einem Mix aus Licht und Schatten erscheinen. Allerdings muss es zur Handlung passen.

Licht und Schatten bei Darstellern – das ist vollkommen okay. Und bei Moderatoren? Dann eher nicht. Warum? Nun, weil der Moderator Informationen vorträgt. Da geht es eher um den Inhalt als um Bildgestaltung. Was sollte es also bringen, ihm einen Schatten aufs Gesicht zu packen? Gut, wenn es gerade zum Vortrag passt, dann vielleicht. Aber sonst bitte nicht. Anders ist das bei Schauspielern. Wenn es aus dramaturgischer Sicht passt, dann her mit dem Schatten. Das kommt immer gut an und kann Stimmungen transportieren, Handlungsstränge untermalen oder auch mal nur als Störer fungieren (siehe dazu Kapitel 4, »Einstellungen und Perspektiven«, Abschnitt »Störelemente« auf Seite 151.)

Licht und Gegenlicht

Dass Sie die Sonne immer im Rücken haben sollten, ist ja inzwischen ein alter Hut. Wenn Sie sich allerdings an die *Lichtgestaltung*  heranwagen, werden Sie unweigerlich in Situationen kommen, in denen Gegenlicht auszumachen ist. Nun ist das sogenannte *Backlight* aber nicht durchgängig etwas Schlimmes. In vielen Situationen hat es sogar einen nicht zu verachtenden gestalterischen Aspekt. Allerdings müssen hier Prioritäten gesetzt werden. Bestes Beispiel: In den Himmel filmen. Machen Sie das ruhig. Es ist nicht das Geringste dagegen einzuwenden. Aber überlegen Sie vorher, welche Bildaussage Sie treffen wollen. Filmen Sie beispielsweise ein Riesenrad vom Boden aus, müssen Sie entscheiden, ob Sie die Automatik heranziehen oder lieber manuell abblenden. Die Automatik wird dafür sorgen, dass der Himmel in ausreichender

Sonnenspiel im Zeitraffer

Der morgendliche oder abendliche Zug der Sonne verführt den Videofilmer geradezu, im Zeitraffer zu filmen. Klar, dass so etwas nur vom Stativ aus gelingt. Darüber hinaus sollte allerdings auch noch beachtet werden, dass Belichtungsautomatiken den Zauber ganz schnell zunichtemachen können. Wenn möglich, stellen Sie über den gesamten Zeitraum eine feste Blende und Verschlusszeit ein.

Helligkeit dargestellt wird. Das geht allerdings nur auf Kosten des Riesenrades, welches gewissermaßen in der Dunkelheit versinkt. Öffnen Sie hingegen die Blende, oder aktivieren Sie die Gegenlicht-Funktion, wird das Riesenrad hell genug werden. Dafür ist der Himmel dann aber überstrahlt.

Abbildung 8.10 ►

Beide Einstellungen haben ihren Reiz, treffen allerdings letztendlich unterschiedliche Bildaussagen. Die linke Einstellung macht die Höhenunterschiede sehr viel deutlicher und dramatisiert das Szenario.



Noch deutlicher werden Gegenlichtsituationen beim klassischen Sonnenuntergang. Hier haben Sie dann auch im Prinzip gar keine Wahl mehr. Wenn Sie an dieser Stelle nämlich dafür plädierten, Objekte im Vordergrund ausreichend hell darzustellen, dann könnten Sie den eigentlichen Sonnenuntergang komplett vergessen. Deshalb ist das Öffnen der Blende keine Alternative. Im Gegenteil. Sie könnte sogar weiter geschlossen werden. Der silhouettenhafte Vordergrund übt nämlich einen zusätzlichen Reiz aus – vorausgesetzt, man kann noch erkennen, um was es sich handelt.

Abbildung 8.11 ►


Die Objekte im Vordergrund sind nur noch schemenhaft zu erkennen. Das ist aber keinesfalls störend, sondern beflügelt die Einstellung auf beeindruckende Weise.



Übrigens ist es in solchen Aufnahmesituationen nicht ratsam, den Weißabgleich zu bedienen. Filmen Sie so etwas mit der Automa-

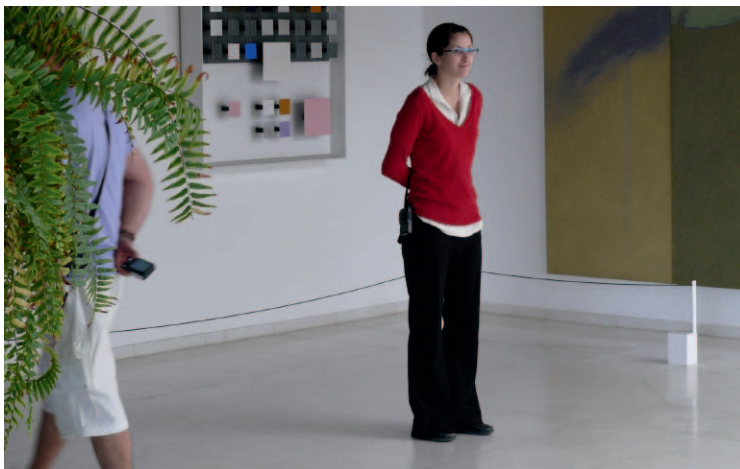
tik, um den aussagekräftigen Rotstich zu erhalten. – Rotstich? Trotz Automatik? Ja, genau. Letztendlich sorgt nämlich die eigentlich falsche Interpretation des Weißabgleichs für die faszinierenden Farbenspiele, die in Wirklichkeit ja nichts anderes sind als rotstichige Aufnahmen. Ach, und wo wir gerade einmal beim Thema sind: Sonnenuntergänge sind in aller Munde. Aber wie wäre es einmal mit einem Sonnenaufgang? Obwohl – wer will im Urlaub schon so früh aufstehen?

8.2 Drinnen filmen – Licht indoor

Während Sie als Videofilmer outdoor geradezu auf die Sonne angewiesen sind, lässt sich Licht in geschlossenen Räumen gezielt platzieren und auf das Motiv abstimmen. Gemeint sind hier natürlich Ihre eigenen vier Wände, die von Freunden oder der angemietete Festsaal. Sollten Sie hingegen während des Museumsbesuchs damit beginnen, monströse Scheinwerfer aufzustellen und Kabeltrommeln abzurollen, wird man Sie eventuell recht zügig in die Schranken weisen. Nun können Sie das Museumspersonal für kleinlich halten, werden letztendlich jedoch nicht allzu viel gegen das ausgesprochene Hausverbot tun können . Außerdem bleibt abzuwägen, ob es in Ausstellungen überhaupt eines Hilfslichts bedarf. Die meisten Museen sind recht gut ausgeleuchtet. Vergessen Sie aber nicht, den Weißabgleich zu benutzen.

Filmen erlaubt?

In manchen Museen ist Filmen oder Fotografieren untersagt. Erkundigen Sie sich lieber vor dem Kauf der Eintrittskarte, ob Sie ihren Camcorder drinnen auch wirklich auspacken dürfen. Filmen vom Stativ aus wird übrigens fast überall abgelehnt.



© Renate Kläßen

◀ Abbildung 8.12

Die Museums-Sheriffs haben stets ein Auge auf Videofilmer.



© Renate Kläßen

▲ Abbildung 8.13

Die im Museum zum Einsatz kommende Beleuchtung kann unter Umständen zum Blaustich führen. Korrigieren Sie das mit einem manuellen Weißabgleich oder indem Sie ein entsprechendes Kunstlicht-Programm wählen.

Bildrauschen

Wenn mit wenig Licht gefilmt wird, werden Aufnahmen schnell unscharf und körnig. Man spricht hier vom *Bildrauschen*, welches sich durch Hinzufügen von Lichtquellen in der Regel unterbinden lässt.

Problemkind – Zimmerbeleuchtung

Zeitgemäße Camcorder zeichnen sich, zumindest ab dem mittleren Preissegment, durch hohe Lichtstärke aus. Das bedeutet, dass auch in dunklen Räumen mit verhältnismäßig wenig Bildrauschen aufgenommen werden kann. Der fertige Film wird hell genug sein. Damit ist aber noch nichts über die Farben ausgesagt. Diese werden nämlich eher trist sein. Wenn Sie satte Farben wollen (und wer will das nicht), dann brauchen Sie auch Licht – und zwar viel Licht! Was tun, wenn es im Raum zu dunkel ist? Klar: Licht anmachen! Aber was haben Sie damit erreicht? Dass es ein wenig heller geworden ist. Gleichzeitig haben Sie aber auch die Farbtemperatur geändert. Wenn Sie es mit herkömmlichen Glühbirnen zu tun haben, ist das Licht nun gelblich, während Neonröhren bläuliches Licht produzieren. Wie bereits mehrfach erwähnt: Das menschliche Auge ist an unterschiedliche Lichtverhältnisse gewöhnt und wird die neuen Gegebenheiten nicht als ungewöhnlich wahrnehmen. Im fertigen Video fällt der Gelbstich der Glühlampe jedoch auf.

Und was noch viel schlimmer ist: Je mehr Lichtquellen vorhanden sind, desto mehr Schatten treten auf. Deckenbeleuchtung ist hier besonders problematisch, da sie immer dafür sorgt, dass der Schatten senkrecht oder zumindest diagonal nach unten fällt. Das kann gerade bei Personenaufnahmen unerwünschte Schat-

tenbildungen im Gesicht verursachen. Sollten Sie mehrflammige Deckenstrahler benutzen, können Sie hier noch ein wenig Einfluss nehmen, indem Sie die Strahler in die gewünschte Richtung drehen. Ob Sie damit allerdings ein zufriedenstellendes Ergebnis produzieren, sei dahingestellt. Deshalb werden Sie nicht umhin kommen, zusätzliche Leuchtmittel zur Verfügung zu stellen.

Licht setzen – zusätzliche Lichtquellen

Nun könnte man die Meinung vertreten, man müsse einfach eine zweite Lampe frontal auf das Gesicht des Darstellers richten – und schon ist die Welt in Ordnung. Ganz so einfach ist es aber nicht. Zum einen wird das Gesicht dann möglicherweise zu hell, zum anderen besteht die Gefahr, dass die Person einen gigantischen Schatten an der Zimmerwand erzeugt. Dieser wiederum lenkt dann vom eigentlichen Motiv ab. Hinzu kommt, dass der Darsteller nicht mehr frei geradeaus blicken kann, sondern möglicherweise zu blinzeln beginnt. Immerhin blendet ihn das Licht. Doch das Schlimmste ist: Es handelt sich hierbei nicht um einen natürlichen Lichteinfall, der von einer Deckenbeleuchtung stammen könnte. Immerhin soll der Zuschauer (an den wir ja bei all unseren Bemühungen denken) nicht merken, dass künstliches Licht eingesetzt worden ist.

Führungslicht

Deshalb sollte die zusätzliche Lichtquelle besser schräg von oben kommen. Sie benötigen also einen Scheinwerfer, der idealerweise an einem Stativ montiert ist. (Wie Sie eine solche Leuchte mit geringem finanziellen Aufwand selbst erzeugen können, verrät Ihnen der Abschnitt »Scheinwerfer für Preisbewusste« auf Seite 245 in diesem Kapitel.) Damit ist es Ihnen bereits gelungen, Schatten aus dem Gesicht des Darstellers »herauszuleuchten«. Außerdem stimmt die Lichtrichtung, da deren Quelle durchaus die Deckenbeleuchtung sein könnte. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben soeben ein sogenanntes *Führungslicht* (= *Hauptlicht*) erzeugt. Das Führungslicht ist die erste von üblicherweise drei künstlichen Lichtquellen, die beim Film zum Einsatz kommen. Diese Lichtquelle ist die stärkste und dominiert alle anderen. Das

bedeutet: Die weiteren Lichtquellen (die gleich auch noch angesprochen werden) müssen sich dem Führungslicht anpassen.

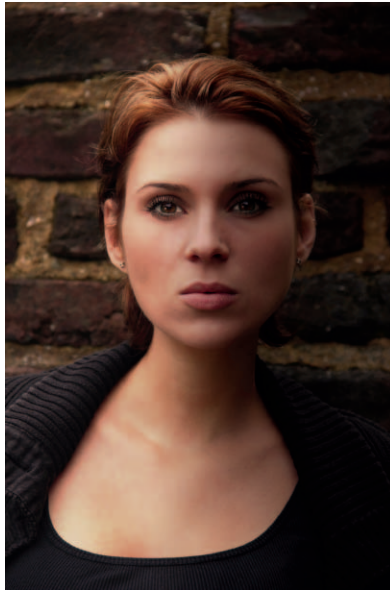



Abbildung 8.14 ►

Das Haupt- oder Führungslicht sorgt bereits für eine recht gute Ausleuchtung.

Diffusoren und Softboxen

Bei beiden Gegenständen handelt es sich im Prinzip um »Weichmacher«, die für eine bessere Streuung des Lichts sowie weiche Schatten sorgen.

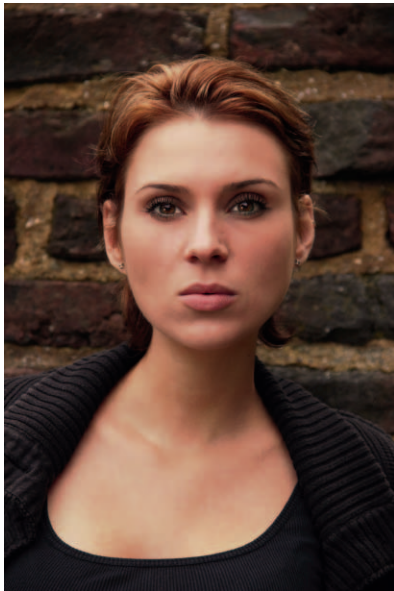
Doch wie wird nun ein solches Führungslicht eingerichtet? Dazu muss Ihr Darsteller zunächst einmal Platz nehmen bzw. der gewünschte Gegenstand aufgestellt werden. Schalten Sie nun das Führungslicht ein und bewegen Sie es – sowohl horizontal als auch vertikal. Verändern Sie auch den Neigungswinkel und beobachten Sie dabei die Wirkung direkt am Objekt oder im Gesicht des Darstellers. Strahlen Sie ihn nicht frontal an, sondern lassen Sie die Mittelachse des Scheins ein wenig an ihm vorbei gehen. Verwenden Sie nach Möglichkeit einen Diffusor vor der Lichtquelle, um harte Schatten zu unterbinden . Generell ist übrigens zu empfehlen, die Lichtführung auf dem Camcorder-Monitor, oder noch besser auf einem externen Monitor, zu überwachen. (Was es mit derartigen Monitoren auf sich hat, erfahren Sie gleich im Abschnitt »Externe Monitore« auf Seite 239.)

Das Führungslicht alleine kann es allerdings nicht bewerkstelligen. Das ist nämlich viel zu hart und somit unnatürlich. Da der Darsteller zudem, wie erwähnt, nicht frontal im Lichtkegel sitzen sollte, versinkt die dem Licht abgewandte Seite im Dunkeln. Deswegen ist eine weitere Lichtquelle vonnöten.

Aufhelllicht

Da das grelle Führungslicht auch harte Schatten erzeugt, muss mit einer zweiten Lichtquelle entgegengewirkt werden – dem sogenannten *Aufhelllicht* oder *Fülllicht*. Dieses ist typischerweise im 90°-Winkel zum Führungslicht sowie ein wenig tiefer aufgestellt und hellt die dunkle Seite des Objekts wieder auf. Sie müssen dort nicht die gleiche Lichtintensität erzeugen wie auf der Seite des Aufhelllichts. Im Prinzip sollten Sie das noch nicht einmal. Denn Helligkeitsunterschiede auf einem Objekt oder in einem Gesicht sind durchaus typisch für realistische Beleuchtungssituationen. Verwenden Sie hier aber bitte einen Diffusor, Schirm oder eine Softbox, damit es nicht zu Doppelschatten (vom gemeinsamen Führungs- und Aufhelllicht) kommt ■.

Wo nun ein Aufhelllicht zu platzieren ist, kann nicht generell gesagt werden. Das hängt viel zu stark vom Bildinhalt und der gewünschten Bildaussage ab. Experimentieren Sie! Ziehen Sie die Lampe mal ein wenig nach vorne, mal mehr nach hinten. Lassen Sie das Licht von der Seite kommen oder von unten. Es ist alles erlaubt, was ein interessantes Ergebnis zutage fördert ■.



▲ **Abbildung 8.15**

Ein leichtes Licht- Schatten-Gefälle zwischen linker und rechter Seite ist durchaus in Ordnung. Ansonsten wirkt das Licht zu steril.

Reflektor benutzen

Sollte Ihnen übrigens keine zweite Lampe zur Verfügung stehen, oder diese zu stark sein, können Sie auch weißen Karton oder eine Styropor-Platte benutzen. Richtig positioniert reflektiert sie das Führungslicht in Richtung des abgedunkelten Motivbereichs.

Lichtpraxis beim Videofilmen

Um einen größtmöglichen Nutzen aus der Dreipunkt-Ausleuchtung zu ziehen, müssen die Beleuchtungseinheiten bei Veränderungen am Motiv entsprechend umgebaut werden. Außerdem ist zu prüfen, welche Bewegungsfreiheit dem Darsteller überlassen werden kann. Immerhin ist es schnell passiert, dass dieser sich durch eine ungeplante Bewegung aus dem günstigen Lichteinfall »herausdreht«.

Gegenlicht

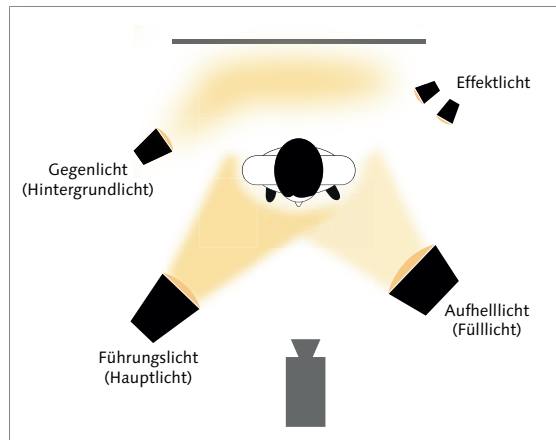
Mit den beiden zuvor genannten Lichtquellen ist das Hauptmotiv bereits ausgeleuchtet. Allerdings fehlt es dem Bild jetzt noch an Tiefe, sprich: räumlicher Wirkung. Diese bringen Sie wieder ins Spiel, indem Sie ein *Gegenlicht* (= *Hintergrundlicht*) platzieren. Entweder lassen Sie diese Beleuchtung in Richtung Kamera scheinen (das Licht darf nicht so stark sein, das eine Blendwirkung eintritt) oder Sie projizieren das Licht der dritten Lampe auf den Hintergrund. Damit lässt dieser sich eindrucksvoll ausleuchten und dort auftreffende Schatten reduzieren. Die Kombination aus Führungslicht, Aufhelllicht und Gegenlicht wird auch als *Dreipunkt-Ausleuchtung* bezeichnet, die in der Regel ausreicht, um ein Set oder eine Person optimal ins rechte Licht zu rücken.

Effektlicht


Selbstverständlich muss mit drei Lampen noch nicht Schluss sein. Die Profis benutzen noch viel mehr Lichtquellen. Diese haben allerdings dann nicht mehr die Aufgabe, das Motiv oder den Hintergrund auszuleuchten, sondern sind für Nuancen oder Effekte zuständig. Zudem erhellen sie das Motiv auch nicht mehr. Ein typisches Beispiel für schönes Effektlicht: Die Erzeugung eines Lichtkranzes entlang der Konturen hebt Objekt oder Darsteller mehr vom Hintergrund ab. Dazu muss das Effektlicht den Darsteller von hinten und aus leicht erhöhter Position anleuchten. Da die Augenhöhlen immer schwer auszuleuchten sind, verwenden manche Filmmer auch ein weiteres Licht, um diese Partie zusätzlich zu erhellen.

Abbildung 8.16 ►

Mit einem solchen Lichtaufbau lässt sich eine Szene effektiv ausleuchten.



Externe Monitore

Sie werden natürlich genau darauf achten, welche Wirkung die Position der einzelnen Lichtquellen auf das Motiv sowie den Hintergrund hat. Allerdings lässt sich die finale Wirkung allein dadurch nicht zuverlässig einschätzen. Vielmehr sollten Sie sich auch davon überzeugen, wie das Ganze später im Video herüberkommt. Also müssen Sie auch den Camcorder-Monitor im Auge halten. Allerdings ist das Resultat aufgrund der geringen Fläche des Monitors mitunter schwer abzuschätzen. Deswegen sollten Sie, wann immer das möglich ist, ein großflächigeres Display (als Referenzgerät) benutzen. Gerade bei Indoor-Aufnahmen ist es ja prinzipiell ein Leichtes, einen externen Monitor (z.B. ein TV-Gerät) an die Kamera anzuschließen . Aufgrund der Bildgröße lässt sich die Bildwirkung nun auch viel zuverlässiger beurteilen. Achten Sie aber darauf, das Gerät so aufzustellen, dass die zuvor mühsam eingerichtete Beleuchtung keinen Schaden nimmt. Immerhin gibt der Monitor ebenfalls Licht ab. Da praktisch alle Camcorder für eine direkte Verbindung zum TV ausgelegt sind, dürfte der Anschluss kein Problem sein. Den meisten Geräten liegt auch ein entsprechendes Kabel bei. Und Strom ist indoor ja ohnehin vorhanden.



Referenz via Notebook

Ein Notebook eignet sich ebenfalls als Stromnetz-unabhängiger Referenzmonitor. Allerdings muss hier eine entsprechende Software installiert sein (siehe Kasten »Aufnahme-Software« auf Seite 240). Das praktische Handling ist allerdings weit weniger komfortabel als beim portablen DVD-Player. Deswegen ist das Notebook zur reinen Bildüberwachung nur bedingt zu empfehlen.

◀ Abbildung 8.17

Kabel zur Übertragung des Camcorder-Bildes auf TV befinden sich in der Regel im Lieferumfang der Kamera (hier: Cinch).

Was die Überwachung via externen Monitor betrifft, muss aber an der Haustür nicht unbedingt Schluss sein. So lässt sich beispielsweise ein tragbares TV-Gerät oder tragbarer DVD-Player mit TV-Teil prima für solche Zwecke nutzen. Die Geräte haben die Eigenschaft, ihren Strom aus Akkus zu beziehen und können

deshalb auch überall als *Feldmonitor* in Betrieb genommen werden. Einzige Voraussetzung: Das Gerät muss einen Video-Eingang besitzen!


Abbildung 8.18 ►

Ein tragbarer DVD-Player mit Video-Eingang hier als Ausgabegerät. Er dient allerdings auch als Referenzmonitor.



Aufnahme-Software

Wer direkt auf die Festplatte eines Notebooks aufnehmen möchte, und dabei zusätzlich auf zahlreiche Möglichkeiten der Qualitätsüberwachung zurückgreifen möchte, der ist mit Premiere Pro von Adobe gut beraten. Im Lieferumfang ist nämlich auch die Direct-to-Disc-Rekorder-Software OnLocation enthalten. Damit können Sie sich sogar die Aufnahme auf den Kameraspeicher sparen. Allerdings hat die Software mit rund 1.000 Euro auch ihren Preis.

Die eigentliche Installation ist ein Kinderspiel. Sie müssen lediglich dafür sorgen, dass eine Verbindung zwischen dem Video-Ausgang des Camcorders und dem Video-Eingang des DVD-Players erzeugt wird. Am einfachsten geht das mit Cinch-Verbindungen. Wie, das verrät der folgende Workshop .

Schritt für Schritt:

Portablen Player mit Camcorder verbinden

Bei der Verwendung von Cinch-Anschlüssen ist zwar die Qualität nicht ganz so toll wie bei digitalen Verbindungen, jedoch erreichen Sie damit am ehesten, dass Camcorder und Player ordentlich miteinander kommunizieren. Und zur Referenzierung reicht die Qualität allemal.

1 Geräte verkabeln

Stecken Sie das in der Regel mit dem Camcorder gelieferte AV-Kabel, welches auch zur Wiedergabe am TV benutzt wird, in den

Camcorder. Danach rüsten Sie auch den Player mit einem entsprechenden Kabel aus, das dem Gerät meist ebenfalls beiliegt. Hier muss der Anschluss VIDEO-IN benutzt werden.

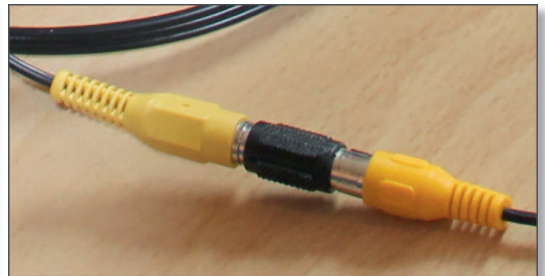
2 Kabel verbinden

Jetzt müssen die beiden anderen Kabelenden miteinander gekoppelt werden. Benutzen Sie dazu bitte die gelben Steckverbindungen, da diese das Video-Signal übertragen. Den Ton (rot und weiß) können Sie hingegen vernachlässigen. Sie wollen ja lediglich das Videobild überwachen. Dabei werden Sie zunächst jedoch vor einem Problem stehen: Sowohl das Camcorder-Kabel als auch das Kabel des DVD-Players kommen typischerweise mit Steckern daher. Deswegen muss noch eine Verbindung zwischen den beiden Steckern geschaffen werden. Und das gelingt mit Hilfe einer Doppelsteckdose, einer so genannten *Cinch-Kupplung* (auch *Video-verbinder* genannt). Im Fachhandel bekommen Sie das kleine, aber sehr wichtige Teil für ein paar Euro.



▲ **Abbildung 8.19**

Mit diesem Verbinder lassen sich die Video-Kabel verkuppeln.



▲ **Abbildung 8.20**

Um das Videosignal weiterzuleiten, müssen die beiden gelben Kabel miteinander verbunden werden.

3 Geräte einschalten

Schalten Sie den Camcorder auf Aufnahmebetrieb und aktivieren Sie den portablen Player. Falls erforderlich, muss hier noch manuell auf VIDEO-IN geschaltet werden. Dazu gehen Sie in den TV-Modus.

4 Modus wechseln

Sollte das Bild nicht im richtigen Seitenverhältnis (4:3 oder 16:9) angezeigt werden, müssen Sie das im Camcorder-Menü und/oder im Menü des Players noch entsprechend umstellen.

8.3 Praktische Arbeit mit Licht

Die eingangs beschriebene Dreipunkt-Ausleuchtung aus Führungslicht, Aufhelllicht und Gegenlicht beschreibt den Standard. Wenn Sie sich an diese Art der Lichtführung halten, werden Sie gute Ergebnisse erzielen. Allerdings verlangt die praktische Arbeit mit Licht jede Menge Übung. Immerhin gibt es den Beruf des Beleuchters. Und der benötigt Jahre, bis er sein Handwerk wirklich beherrscht. Also lassen auch Sie sich Zeit. Testen Sie die Wirkung und stellen Sie fest, welche Auswirkungen es hat, wenn Sie eine Lichtquelle nur geringfügig verschieben. Was es darüber hinaus noch im Umgang mit Licht zu sagen gibt, und welche schwierigen Situationen auftreten können, erfahren Sie in diesem Abschnitt.

Mischlicht-Situationen meistern

Nun haben wir gelernt, dass viel Licht auch viel Wirkung bringt. Genau das könnte uns dazu veranlassen, noch zusätzliches Licht durch die Fenster hereinzulassen. Und genau da liegt das Problem. In diesem Moment kommt es nämlich zum sogenannten *Mischlicht*, einer Kombination aus Innenbeleuchtung und Außenlicht. Damit holen Sie sich wieder eine Unbekannte ins Bild. Das Licht draußen wird sich nämlich je nach Tageszeit und Wetterbedingungen unter Umständen rasch verändern. Nicht nur, dass die Aufnahmen dadurch anfällig für Helligkeitsunterschiede werden. Viel schlimmer ist, dass sich auch die Farben verändern. Das Beispiel Weißabgleich mag dies verdeutlichen: Während für die Innenbeleuchtung ein Kunstlicht-Programm korrekt wäre, müsste das durch die Fenster einfallende Licht mit dem Programm *Tageslicht* korrigiert werden – ein Widerspruch also. Deswegen sollten Sie die Fenster nach Möglichkeit verdunkeln.

Was aber, wenn das einfallende Tageslicht Bestandteil der Sequenz sein soll? Immerhin hat es ja auch einen gewissen Reiz, derartige Lichtsituationen auszunutzen. Dann gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie drehen, wenn es draußen dunkel ist und platzieren auch von außen einen kräftigen Scheinwerfer, der also in Wahrheit Kunstlicht anstatt Tageslicht hinein lässt, oder (und das ist die realistischere Methode), Sie stellen die Lampen auf Tageslicht um. Der Fachhandel stellt für derartige Vorhaben blaue

Folien zur Verfügung (*Konversionsfilter*), die Kunstlicht von der Wirkung her zu Tageslicht »umfunktionieren«.

Filmen bei Kerzenschein

Wenn trotz all dieser Erkenntnisse einmal kein ausreichendes Licht vorhanden ist, muss man wohl oder übel nehmen, was kommt. Sie müssen beim Filmen im Kerzenlicht qualitative Abstriche machen. Denn sehr wahrscheinlich wird das Video verrauschen und die Farben fallen trist aus – auch wenn der Hersteller Ihnen 0 Lux verspricht. Einzige Ausnahme ist vielleicht die Kerze selbst. Wenn Sie direkt in die Flamme filmen, haben Sie gute Chancen, mit einem einigermaßen zufriedenstellenden (wenn auch nicht räumlich wirkenden) Resultat nach Hause zu kommen. Aber die anderen Aufnahmen bleiben schlecht.



© Peter A/pixello.de

◀ **Abbildung 8.21**

Kerzenschein lebt von dunklen Hintergründen, doch ein klitzekleines Effektlit an der Seite oder hinter der Kerze kann wahre Wunder bewirken.

Wollen Sie das hinnehmen? Eher nicht, oder? Scheuen Sie sich nicht, eine Videoleuchte mitzunehmen, auch wenn die Oma zum Heiligen Abend läutet. Denn mit nur einer einzigen seitlich einfallenden Lichtquelle (beschwören Sie die Oma, dass dieses Mini-Lämpchen überhaupt nicht stört) lassen sich drastische Verbesserungen erzielen. Sie werden sofort sehen, dass die Aufnahmen die gewohnte Tiefe zurückbekommen und die Farben zu strahlen beginnen. Auch die Nahaufnahme der Kerze wird wesentlich mehr Tiefe bekommen. Und noch etwas: Wenn die Oma das

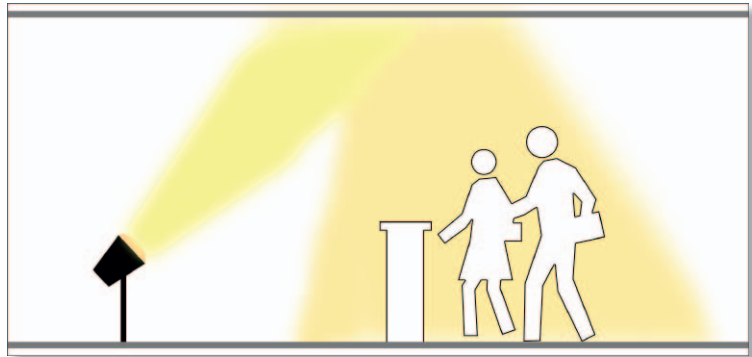
fertige Video sieht, wird sie ebenfalls total begeistert sein. Vielleicht weniger von Ihrer Filmkunst als viel mehr von der heimeligen Atmosphäre, die natürlich sie selbst an diesem Tag geschaffen hatte.

Ein Set gleichmäßig ausleuchten

Wie Sie erfahren haben, kann man mit Haupt- und Fülllicht sehr interessante Licht-Schatten-Kombinationen erschaffen und Objekte sowie Gesichter eindrucksvoll in Szene setzen. Grundsätzlich ist eine derartige Lichtführung für fast jedes Szenario geeignet. Wenn Sie allerdings eine Moderation, ein Interview oder eine Kochshow aufzeichnen wollen, können Sie mit diffusen Schatten auf den Gesichtern nicht allzu viel anfangen. Immerhin befriedigt Licht-Schatten-Dramaturgie eher den künstlerischen Anspruch. Und wenn Sie so etwas drehen, ist jede Bewegung und jeder Schritt zuvor abgesprochen. Bestenfalls gibt es sogar ein Drehbuch. Die Koch-Show hingegen ist eine weit weniger vorbereitete Angelegenheit, obwohl auch hier Absprachen getroffen werden. Allerdings werden die Teilnehmer ihre Positionen wechseln, vielleicht sogar einige Schritte gehen, sich umdrehen oder ihrem Mitstreiter zuwenden. In solchen Fällen können Sie nicht eben mal das Führungslicht nachziehen. Vielmehr benötigen Sie breit gestreutes und vor allem gleichmäßiges Licht, das den Akteuren die nötige Bewegungsfreiheit lässt. Dazu stellen Sie entweder eine ganze Armada von Lampen auf oder beleuchten das Motiv indirekt. Das geht hervorragend über eine helle Zimmerdecke.

Abbildung 8.22 ►

Die indirekte Ausleuchtung hat viele Vorteile. Das beste Argument ist aber die ebenso großflächige wie gleichmäßige Ausleuchtung. Achten Sie allerdings auf Schatten in den Gesichtern. Diese müssen dann nämlich mit zusätzlichen Lichtquellen eliminiert werden.



Sicherlich gibt es keinen Grund, weitere Lampen außen vor zu lassen. Sie müssen das sogar machen, wenn durch die indirekte Einstrahlung dunkle Schatten im Gesicht entstehen (z.B. von der Nase, Augenhöhlen usw.). Allerdings müssen Sie bei der Positionierung immer berücksichtigen, dass die Darsteller sich frei bewegen. Deshalb ist Streuung das oberste Gebot. Hier kommen dann wieder die bereits angesprochenen Diffusoren zum Zug, die vor den Scheinwerfern montiert werden (je größer die Fläche, desto besser). Die Alternative sind weiße Schirme, die sich wie Regenschirme aufspannen lassen und das Licht ebenfalls breitflächig reflektieren. Im Profi-Bereich werden zudem Lampen mit Klappen und Toren gehandelt, die eine noch zielbewusstere Ausleuchtung ermöglichen.



© Rainer Sturm/pixelio.de

Scheinwerfer für Preisbewusste

Nun sind Lampen zunächst einmal unerhört teuer. Profi-Leuchten (z.B. von Arri, www.arri.de) kosten mehrere hundert bis hin zu mehreren tausend Euro. Das sprengt den Rahmen für den Privatbereich. Zwar existieren brauchbare Lichtsets mit mehreren Lichtquellen, Diffusoren, Softboxen und Stativen für einige hundert Euro, doch zum reinen Ausprobieren ist das immer noch zu viel. Für den Einsteiger muss es aber nicht wirklich teuer werden, denn mit etwas Geschick und für wenig Geld lässt sich eine brauchbare Erstausrüstung zusammenstellen, mit der Sie bestimmt gute Resultate erzielen werden. Und dann können Sie ja einfach einmal ausprobieren, ob Ihnen Lichtgestaltung überhaupt liegt.

Sie benötigen für den Anfang drei bis vier Leuchten. Diese gibt es im Baumarkt. Die sogenannten Halogenfluter oder Halogenlampen, auch Baustrahler genannt (Leistung: 100 bis 500 Watt), sind einzeln für unter zehn Euro das Stück zu kaufen. Wollen Sie gleich ein Stativ dazu, kostet eine Lichtquelle zwischen 20 und 30 Euro. Entscheiden Sie sich nach Möglichkeit für einzelne Strahler, da Sie damit flexibler ausleuchten können als mit doppelflamrigen (es gibt nämlich auch Stative mit zwei Strahlern). Achten

▲ Abbildung 8.23

Profi-Lampen stellen weitreichende Möglichkeiten zur Verfügung, wenn es um Lichtführung geht.


Einkaufsliste

Folgende Punkte sollten Sie auf Ihre Einkaufsliste für den Baumarkt setzen:

- ▶ ein Baustrahler mit 200–300 Watt
- ▶ zwei bis drei Baustrahler mit jeweils 100–150 Watt
- ▶ weißes Backpapier, von der Rolle
- ▶ Holz-Wäscheklammern
- ▶ dünne Textil-Handschuhe

Sie bitte auch darauf, dass sich Kabel und Stecker an der Lampe befinden ... Sie lachen, aber das ist bei Baustrahlern nicht selbstverständlich. Lampen ohne Kabel sind preiswerter, müssen dann aber extra verdrahtet werden. Und das wiederum ist etwas für den Fachmann.

Ihre Erstausrüstung sollte aus einem 200–300 Watt-Strahler für das Hauptlicht sowie zwei bis drei 100–150 Watt-Lampen für Füll- und Hintergrundlicht bestehen. Das reicht. Wenn Sie mehr Lampen oder höhere Wattzahlen einsetzen, könnte eine labile Hausinstallation aufgrund von Überlastung die Reißleine ziehen – wie man so schön sagt: die Sicherung fliegt raus. Nun haben Baustrahler aber einen entscheidenden Nachteil: Sie sind brutal grell und lassen zunächst einmal keinerlei diffuse Ausleuchtung zu. Hier kommt das allseits beliebte Backpapier zum Einsatz. Hier eignet sich zwar prinzipiell auch das braune, doch kommt es dabei zu Farbunterschieden im Licht. Außerdem wird das Licht mit braunem Papier sehr matt und leblos. Daher sollten Sie nach weißem Backpapier Ausschau halten. Klar, im Prinzip würde auch weißes Normalpapier gehen. Davon ist jedoch aus Sicherheitsgründen dringend abzuraten. Die Lampen werden heiß und wenn sich das Papier entzündet, dann geht die Post ab – oder die Feuerwehr. Also Backpapier – sonst nichts. Nehmen Sie nach Möglichkeit auch keine Zuschnitte, sondern Backpapier von der Rolle, da Sie die Länge dann selbst zurechtschneiden können. Jetzt benötigen Sie noch ein paar Holz-Wäscheklammern, um das Backpapier an die Lampe zu pappen – und fertig ist der Strahler. (Eine bebilderte Anleitung dazu gibt es übrigens gleich.)

Warum es keine Kunststoff-Wäscheklammern sein dürfen? Na, aus dem gleichen Grund, warum es kein Normalpapier sein darf. Die Klammern werden ebenfalls heiß und Kunststoff schmilzt. Also, am besten, Sie fahren gleich in den Baumarkt und lesen anschließend, wie ein Strahler umfunktioniert werden muss. Wenn Sie mögen, können Sie übrigens auch ein paar dünne Textil-Handschuhe mitbringen . Wozu die nötig sind, verrate ich Ihnen im folgenden Workshop.

Schritt für Schritt:

Einen Baustrahler zur Studio-Leuchte umfunktionieren

Nachdem Sie den vorangegangenen Abschnitt aufmerksam gelesen und den Baumarkt Ihres Vertrauens besucht haben, kann es jetzt also losgehen. Wir basteln uns eine Videoleuchte.

1 Leuchtmittel einsetzen

Zunächst einmal stellen Sie sicher, dass die Lampe vom Strom getrennt ist. Lesen Sie die Anleitung des Herstellers sorgfältig. Montieren Sie danach die vordere Glasverkleidung gemäß Bedienungsanleitung ab. Bevor Sie die Glühlampe auspacken: Handschuhe an! Das verhindert, dass Fett auf das Leuchtmittel-Glas gerät. Fett wird nämlich heißer als Luft und könnte die Glühlampe später im Betrieb zum Platzen bringen. Und dann müssten Sie noch einmal zum Baumarkt und Ersatz holen. Das wäre doch schade, oder? ■

Leuchtmittel besorgen

Grundsätzlich sollten Sie die passenden Leuchtmittel bevorraten. Es gibt nämlich nichts Schlimmeres, als wenn ein Scheinwerfer ausfällt. Das bedeutet in den meisten Fällen Drehstopp – es sei denn, Sie können schnell einen neuen Leuchtstab »implantieren«.



▲ **Abbildung 8.24**

Zunächst muss die Glühlampe montiert werden.



▲ **Abbildung 8.25**

Fassen Sie die Leuchtmittel bitte niemals mit bloßen Fingern an.

2 Backpapier zuschneiden

Schneiden Sie jetzt ein Stück Backpapier ab. Je nach Größe der Lampe sollten das etwa 30 bis 50 cm sein. Sollten Sie nur Zuschnitte ergattert haben – macht nichts. Nehmen Sie einen Bogen heraus. Aber bitte versuchen Sie nicht, die Bögen aneinanderzukleben. Klebstoff hat in der Nähe von Lampen nichts zu suchen!

3 Klammern anbringen

Befestigen Sie jetzt ein Ende des Backpapiers am unteren Steg der Lampe. Hier eignen sich am besten zwei Klammern. Danach ziehen Sie das Backpapier über die Lampe. Achten Sie darauf, dass zwischen Lampe und Backpapier noch Platz vorhanden ist. Das Papier soll nicht an der Glasscheibe anliegen. Zuletzt befestigen Sie das andere Ende oben an der Lampe.



▲ **Abbildung 8.26**

Das Papier wird zunächst unten befestigt.



▲ **Abbildung 8.27**

Die dritte Klammer gibt dem Papier den nötigen Halt.

4 Papier glätten

Am Ende ziehen Sie das Backpapier noch ein wenig in Form (es sollten nach Möglichkeit keine Falten oder Knicke entstehen). Wenn es rundlich nach außen (konvex) durchgebogen ist, bekommen Backpapier und Schutzglasscheibe in der Regel auch keinen Kontakt.

Diffusoren im Eigenbau

Nun ist in Sachen Beleuchtung noch eines von Bedeutung: Je größer nämlich die Fläche des Diffusors ist, desto breiter fächert sich auch das Licht. Unser Backpapier hat ja nicht gerade eine monströse Fläche. Diese reicht zweifellos, um ein normales Motiv auszuleuchten. Bei großen Sets (mit mehreren Darstellern) und viel Kulisse stößt man aber schnell an die Grenze des Machbaren. Der

Lichtwinkel wird zu eng und es treten erneut Schatten auf. Abhilfe schafft da entweder zusätzliche Beleuchtung oder eine vergrößerte Lichtstreuung. Mehr Lampen sind zwar probat, jedoch wird es mit zunehmender Zahl von Lichtquellen auch schwieriger, die Ausleuchtung in den Griff zu bekommen. Greifen Sie also lieber zur Option 2, der erhöhten Lichtstreuung.

Besorgen Sie sich ca. zwei Meter Dachlatte und zerteilen Sie diese mit der Holzsäge in vier Teile (z. B. 2×40 und 2×60 cm). Verschrauben Sie die einzelnen Stücke zu einem Rechteck. Danach spannen Sie ein weißes Tuch oder noch besser mehrere Lagen Backpapier darüber und befestigen das Ganze mit einem Metallwinkel an einem weiteren Stativ. Dieses Stativ stellen Sie jetzt vor eine der bereits vorhandenen Lampen (bei Verwendung von Stoff als Diffusor müssen Sie bedeutend mehr Abstand zur Lampe einhalten als beim Backpapier). – Falls Sie übrigens noch irgendwo einen alten Bilderrahmen ausfindig machen können, lässt dieser sich (ohne Scheibe) ebenfalls gut als Rahmen verwenden.

8.4 Farbe

Das dritte Gestaltungselement (neben Licht und Schatten) ist Farbe. Zwar müssen Sie Farben in der Natur oft zunächst einmal so hinnehmen, wie sie auftauchen, doch lässt sich durch geschickte Positionierung des Aufnahmegeräts mitunter schnell eine andere, vielleicht ansprechendere Farbkomposition herstellen.

Farbwirkung

Farben wecken Assoziationen. So stehen bestimmte Farben auch für damit verbundene Empfindungen. Zwar hat jeder Mensch eine mehr oder weniger individuelle Empfindung bei der Wahrnehmung einer Farbe, doch sind die ausgelösten Reize im Kern ziemlich identisch. Dabei ist zu beachten, dass helle, leuchtende Töne eher positive Assoziationen wecken, während dunkle oder bleiche Töne oft negativ wirken.

Tabelle 8.2 ►

Farben und ihre Wirkung

Farbe	Wirkung
Rot	Positiv: Kraft, Energie, Liebe, Leidenschaft, Vitalität Negativ: Gefahr, Aggression, Wut
Gelb	Positiv: Sonne, Lebenskraft, Licht, Freude Negativ: Neid, Egoismus
Grün	Positiv: Natur, Leben, Harmonie, Hoffnung Negativ: Missgunst, Neid
Blau	Positiv: Himmel, Ruhe, Schönheit, Wohlstand Negativ: Trübsal, Selbstüberschätzung, Nachlässigkeit
Magenta	Positiv: Idealismus, Ordnung, Fürsorge Negativ: Arroganz, Abgrenzung
Violett	Positiv: Kunst, Magie, Hingabe Negativ: Stolz, Unsitte
Schwarz	Positiv: Kompetenz, Ansehen Negativ: Trauer, Furcht
Weiß	Positiv: Reinheit, Leichtigkeit, Übersichtlichkeit Negativ: Distanz, Unnahbarkeit, Zerbrechlichkeit
Grau	Positiv: Neutralität, Kompromissbereitschaft, Geduld Negativ: Unsicherheit, Langeweile, Unentschlossenheit


In der Bildwirkung ist es so, dass helle Farben zudem leichter und nahbarer wirken als dunkle, die eher düstere Stimmungen verbreiten. Ebenso sind satte Farben (kräftig, bunt) sehr plakativ, treten also gerne in den Vordergrund, während dezente Töne eher schwächer und empfindsamer wirken.

Farbkompositionen

Farbkombinationen sind ebenfalls hinweisgebend – zumal einzelne Farben ja ohnehin höchst selten für sich allein stehen. Wir nehmen Farben vorwiegend in Kombination wahr. Ein klassisches Beispiel der Natur ist Grün in Verbindung mit Blau – Wiesen und Wälder, kombiniert mit Wasser und Himmel. Das schafft Vertrauen, Sympathie und Zuversicht. Wenn es um Energie geht, pas-

sen Rot, Orange und Gelb zueinander. Sie haben zudem Signalfunktion. Rot in Kombination mit Blau sorgt für Dynamik.

Das Spiel mit Farben

Für Sie als Videofilmer bedeutet die Tatsache, dass Farben Assoziationen wecken, dass Sie über die Farbe mit dem Zuschauer kommunizieren können . Sie können sowohl Gefühle wecken als auch Ihre eigenen (oder die beabsichtigten) Empfindungen mitteilen. Möglichkeiten zur Farbwahl gibt es immer. So haben Sie ja bereits erfahren, dass mithilfe der Beleuchtung Kraft und Helligkeit einer Farbe beeinflussbar sind. Allerdings ist es auch denkbar, gezielt durch die Kleidung eines Darstellers Rückschlüsse (beispielsweise auf dessen Absichten) anzubieten.

Darüber hinaus ist für Sie als Filmer bei der Farbgebung auch ein bisschen Handwerk erforderlich. So sollten Sie darauf achten, dass die Farbunterschiede zwischen zwei Einstellungen möglichst gering ausfallen. Darüber hinaus lassen sich Sequenzen und Szenen auch durch Farben miteinander verbinden. Bei Szenenübergängen sollten Sie nach ähnlicher Farbgebung Ausschau halten. Außerdem ist es durchaus denkbar, eine dominante Farbe am Ende einer Sequenz zu verwenden, die dann am Anfang der nächsten abermals auftaucht. Der Gegenstand kann dabei ein völlig anderer sein als in der Szene zuvor.

Farbassoziation

Viele Unternehmen benutzen Farben oder Farbakzente in ihren Videobotschaften, die stark an die Farbe des Logos oder an den Schriftzug der Firma erinnern. So soll der Bezug zwischen Werbeclip und dem Unternehmen erhalten bleiben.

Rot als Vordergrundfarbe

Eine Farbe muss besonders erwähnt werden – nämlich Rot. Rot steht ja für Kraft, Energie, aber auch für Gefahr. Warnschilder im Straßenverkehr sind rot. Denn Rot sticht ganz besonders hervor – selbst dann, wenn Sie es gar nicht wollen. Wenn Sie eine Menschengruppe vor der Linse haben, wird die Person in Rot besonders auffallen, selbst wenn sie weit außerhalb der Mitte steht. (Entsprechendes gilt übrigens auch für an Rot grenzende Farben wie Gelb oder Orange – wenngleich in etwas abgeschwächter Form.)

Rot ist demzufolge immer eine Vordergrundfarbe – selbst wenn diese den bildrelevanten Teil gar nicht vertritt. Das gibt Ihnen aber auch die Möglichkeit, die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes

Objekt oder einen Darsteller innerhalb einer Gruppe zu lenken. Ein rotes Kleidungs-Accessoire (z. B. Schal) reicht da meist schon.

Abbildung 8.28 ►

Der Grünanteil sollte das Bild eigentlich alleine dominieren. Die Wirkung wird jedoch durch den roten Fleck (Rucksack) stark eingeschränkt.



Wahl der Farbe

Legen Sie Wert auf die Farben, die Ihre Bildstimmung unterstreichen. Versuchen Sie, diesen Farben auch bei ähnlichen Einstellungen treu zu bleiben. Es ist übrigens auch nichts dagegen einzuwenden, einen ganzen Film mit einer bestimmten Grundfarbe zu nuancieren. Das ist bei Film und Fernsehen schon unzählige Male gemacht worden und kann sogar zum Markenzeichen werden. Die ersten beiden Alien-Filme sind »blauäugige« Beispiele dafür. Noch deutlicher wird es bei den CSI-Serien. Während *CSI New York* einen Blau-Touch hat (Trübe, Abgase, Smog), werden die *CSI Miami*-Serien geradezu in Gelb ertränkt (Sonne, Urlaub, Lifestyle).

Sie haben die Option, durch die Farbwahl zusätzliche Aussagen zu treffen – und somit auch Empfindungen zu produzieren. Die Farben selbst lassen sich übrigens durch die Verwendung von Filtern, eine manuelle Farbaussteuerung oder aber mittels Postproduktion bewerkstelligen. Für alles andere hilft meist nur, die Augen offen zu halten. Wo befindet sich das »eine« schwarze Schaf unter all den weißen? Selbst der kleinste Farbkleck kann für Aufsehen sorgen – vor allem, wenn er heraussticht oder an ungewöhnlichen Orten auftaucht.




© Renate Kläßen

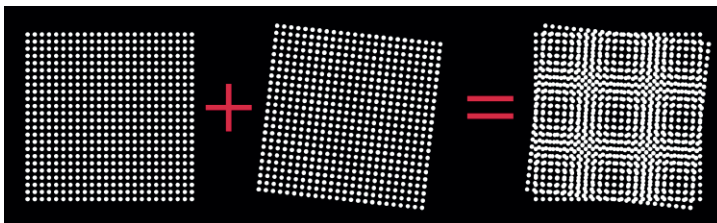
◀ **Abbildung 8.29**

Dieses Rot ist eigentlich ein Widerspruch zum Grün der Blätter und Braun des Unterholzes – erregt genau dort aber Aufmerksamkeit.

Gemusterte Kleidung

Wo wir gerade einmal dabei sind: Ihre Darsteller (und auch Objekte) kommen am besten zur Geltung, wenn sie Farbe zeigen. Ermutigen Sie die Mitwirkenden, frische Farben zu tragen. Weisen Sie aber bitte ebenso deutlich darauf hin, dass kleine Muster in der Kleidung (wie z. B. Fischgräten oder andere regelmäßige Konturen) für die Videografie tödlich sind. Hier kommt es im fertigen Film zum Flimmern, dem sogenannten *Moiré*-Effekt . Im Ordner FILME • KAPITEL 08 der beiliegenden Buch-DVD finden Sie ein anschauliches Animationsbeispiel zum *Moiré*-Effekt.

Kleingemusterte Kleidung ist tabu!

▲ **Abbildung 8.30**

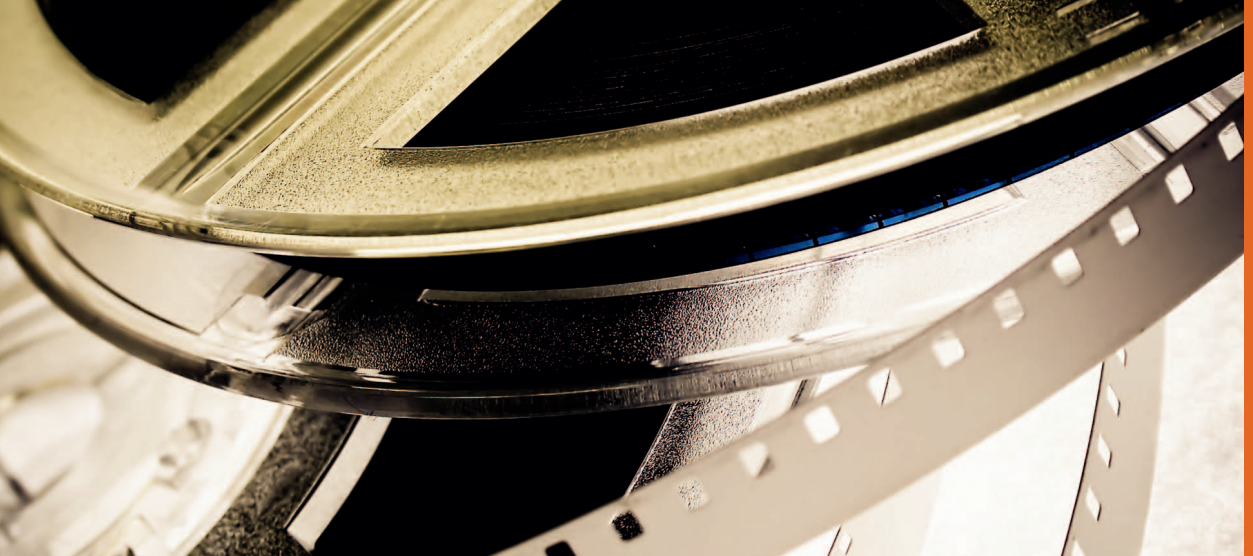
Der *Moiré*-Effekt entsteht immer dann, wenn sich zwei unterschiedliche Muster vereinen.



FILME • KAPITEL 08 •
MOIRE.MPG

Moiré

Wenn sich zwei regelmäßige Muster übereinander bewegen, kommt es zum sogenannten *Moiré*-Effekt. Dabei scheint sich ein drittes Muster zu bilden, welches im Video auch mal als Flimmern wahrgenommen wird. Im nebenstehenden Beispiel ist das eine Muster in der Kleidung vorhanden. Das andere kommt durch die Kamera selbst zustande. Denn die Bildfläche ist nichts anderes als eine Ansammlung regelmäßiger Bildpunkte (Bildmaske).



Film-Projekte

Von der Idee bis zum fertigen Video

- ▶ Wie bereite ich Dreharbeiten vor?
- ▶ Was darf ich filmen und was nicht?
- ▶ Wie drehe ich eine Dokumentation?
- ▶ Wie filme ich auf Reisen?
- ▶ Wie fertige ich optimale Naturaufnahmen an?
- ▶ Wie drehe ich einen guten Urlaubsfilm?
- ▶ Wie werden Sport-Filme gedreht?
- ▶ Wie filme ich eine Hochzeit?
- ▶ Was muss ich beim Dreh mit Kindern beachten?


9 Film-Projekte

Wenn Sie dieses schöne Buch chronologisch durcharbeiten, werden Sie an diesem Punkt zu Recht das Gefühl verspüren, in Sachen Aufnahmetechnik, Bildgestaltung und Kamera-Handling auf einem guten Weg zu sein. Auch wenn Sie vielleicht noch nicht mit allen Wassern der kreativen Filmgestaltung gewaschen sind, so gelingt es Ihnen doch, Ihre eigenen Ideen wirkungsvoll in Szene zu setzen. Deshalb ist es jetzt auch an der Zeit, sich an komplexe Aufgaben heranzuwagen, die praktisch jeder Videofilmer einmal vor die Linse bekommt. Die folgenden Infos sollen Ihnen Möglichkeiten an die Hand geben, mit denen Sie sich vom eilig gedrehten 08/15-Film des Durchschnitts-Videografen deutlich abheben können.

9.1 Praktische Szenarien vorbereiten

»Ideen kommen beim Filmen«

Diese Aussage ist zwar nicht grundsätzlich zu verneinen, bringt aber in den meisten Fällen Probleme mit sich. So können Sie fast schon davon ausgehen, dass Ihnen am Schluss nicht genügend Material zur Verfügung steht, um eine inhaltlich ausgereifte Geschichte zu erzählen.

Jede zusammenhängende Aufgabe, die ein Videofilmer bewältigen möchte, bedarf einer gewissen Vorbereitung sowie Planung. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie einen Urlaubsfilm, eine Reportage oder eine Sportveranstaltung aufnehmen wollen. Je weniger Sie planen, desto mehr sind Sie von Genosse Zufall abhängig. Und wenn der Ihnen gerade einmal nichts Gutes bringt, dann wird auch Ihr Video nicht gut .

Ideen suchen

Wenn Sie ziellos vorgehen, wird auch der fertige Film ziellos sein. Im ungünstigsten Fall wird man Ihren Film für ideenlos halten. Wenn Ihr Ergebnis nur das präsentiert, was jeder andere Videofilmer auf dieser Welt mit wenigen Handgriffen ebenfalls aufzeichnen könnte, dann ist Ihr Film, so leid es mir tut, nicht der Rede wert und wird deshalb Ihren Zuschauer auch nicht begeistern. Aber das wissen sie ja längst. Da Sie sich dieses Buch angeschafft

haben, gehe ich davon aus, dass Sie sich von dieser Masse der Urlaubsfilmer abheben wollen.



© Renate Klaffen

◀ Abbildung 9.1

Wer sich für die Geschichte des »Tour Eiffel« interessiert, wird unweigerlich auch mit den eigenwilligen Konstruktionsplänen des Erbauers, Gustave Eiffel, konfrontiert.

Wer ein Videoprojekt vor Augen hat, der sollte seine Schritte nach Möglichkeit vorher planen. Ob Sie sich dabei an die Möglichkeiten halten, die Ihnen Kapitel 6, »Storys schreiben«, an die Hand gegeben hat, soll einmal dahingestellt bleiben. Ganz ohne Notizen sollten Sie eine derartige Aufgabe jedoch nicht angehen. Denn jeder Film, egal ob Hochzeit, Urlaubsreise oder Porträt, beginnt nicht am Ort des Geschehens, sondern schon lange vorher. Deswegen überlegen Sie, was sich schon im Vorfeld vorbereiten lässt. So könnten Sie sich bereits lange vor der Zusammenstellung der Kameraausrüstung mit dem Urlaubsort beschäftigen und Informationen zusammentragen. Reiseführer informieren über Locations und Wegstrecken. Wenn Sie einen Menschen porträtieren wollen, können Sie in alten Fotoalben blättern, Freunde und Familie befragen und vorab vielleicht sogar der Schule einen Besuch abstatten, in welcher der heute 70-Jährige einst begonnen hat. Was berichten die Medien über einen bestimmten Ort? Was macht den Eiffelturm so besonders? Wenn Sie nur wissen, dass Sie dieses schöne Bauwerk bald filmen werden, dann werden Sie es auch nur filmen. Wenn Sie sich jedoch ein bisschen für die Geschichte interessieren, werden Sie herausfinden, dass dieser Eisen-Koloss

ursprünglich das Eingangstor zur Weltausstellung 1889 gewesen ist, und dass die Pariser Bevölkerung sich unsäglich über den Bau dieses Ungetüms echauffiert hat. Nun kriegen Sie damit alleine noch keine vernünftige Kameraeinstellung hin. Aber Sie werden das Thema ganz anders angehen und neue, vielleicht ungewöhnliche Betrachtungsweisen erlangen. Aber diese verhelfen Ihnen dann auch zu guten Ideen.

Die Geschichte formen


Nachdem Sie alle möglichen Vorab-Informationen zusammengetragen haben, sollten Sie Eckpunkte auf einem separaten Blatt notieren. Schauen Sie sich an, wie diese Punkte zusammenpassen. Vielleicht entwickelt sich daraus eine gewisse Chronologie. Oder es findet sich eine Rahmenhandlung, die vielleicht mit der Urlaubsreise selbst wenig bis gar nichts zu tun hat, aber als roter Faden herhalten könnte. Wenn sich eine Handlung herauskristallisiert hat, formen Sie eine Geschichte daraus – und zwar Ihre ganz persönliche. Nehmen Sie unbedingt Rahmenhandlungen bzw. Geschichten innerhalb der Geschichte mit hinein. Selbst wenn Sie die schönsten Urlaubsstrände der Welt präsentieren, kann dies der Zuschauer nur für eine begrenzte Zeit geduldig ansehen. Immer nur die gleichen Wellenbewegungen, das seichte Schaukeln der Palmenblätter, das wird recht bald uninteressant. Der Film braucht Handlung, Aktion, Bewegung. Deswegen zeigen Sie nicht nur den goldgelben Sandstrand, sondern auch den Töpfer oder Gemüsehändler auf der gegenüberliegenden Seite. Trauen Sie sich! Sprechen Sie ihn an und fragen Sie ihn, ob er bereit ist, vor laufender Kamera etwas über sich zu erzählen. Das sind Highlights Ihres Urlaubsvideos. Genau hier werden Sie sich im Ergebnis vom Amateur deutlich unterscheiden können.

9.2 Jurathek

Bei allen Planungen und Vorbereitungen darf man nicht außer Acht lassen, dass es möglicherweise Grenzen gibt, die Sie als Videofilmer nicht überschreiten dürfen. Denn es gibt durchaus Situationen, bei denen Sie mit dem Gesetz in Konflikt kommen

könnten. Darüber hinaus könnten durch Ihre Aktionen eventuell *Rechte* anderer verletzt werden. Wenn das der Fall ist, kann es ganz schnell teuer werden. – Ich möchte Ihnen mit diesem Abschnitt keinesfalls das Videofilmen vermiesen. Aber es ist besser zu wissen, was man darf und was man nicht darf. Letztendlich können Sie damit auch bösen Überraschungen entgehen. Das ist auf jeden Fall besser, als später eine gebührenpflichtige Abmahnung oder gar eine Schadensersatzforderung bedienen zu müssen.

Was darf ich filmen?

Zunächst einmal stellt sich die Frage, was ich denn überhaupt filmen darf und was nicht. Eine Antwort darauf ist ebenso einfach wie kompliziert. Zunächst einmal dürfen Sie alles filmen – es sei denn, jemand hat etwas dagegen. Das hört sich seltsam an, oder? Das trifft es aber. Grundsätzlich ist es erlaubt, von einem frei zugänglichen Ort aus zu filmen . Allerdings dürfen Sie dadurch nicht die Rechte anderer verletzen (z. B. Persönlichkeitsrechte; siehe Abschnitt »Wen darf ich filmen?« auf Seite 261). Die Frage »Was darf ich filmen?« ist also nicht pauschal zu beantworten. Vielmehr muss sie in mehrere Abschnitte zergliedert werden.

Panoramafreiheit

Sie stehen auf einer öffentlichen Straße und filmen ein Gebäude. Sie fertigen also eine Aufnahme von einem Objekt an, an dem ein anderer das Urheberrecht besitzt. In der Regel ist das der Architekt. Nun kann dieser aber keine Geldleistung von Ihnen erwarten, nur weil Sie sein Gebäude filmen. Möglich macht das die sogenannte Panoramafreiheit, die besagt, dass sowohl das Anfertigen einer Aufnahme (Foto oder Video) als auch dessen Veröffentlichung nicht genehmigungspflichtig ist, vorausgesetzt, Sie befinden sich auf einem öffentlichen Verkehrsweg. Betreten Sie jedoch ein abgesperrtes Grundstück, um eine Aufnahme vom Gebäude zu ergattern, ist das nicht gestattet. Dazu später mehr. Aber auch für öffentlich zugängliche Orte gilt: Spätestens, wenn Personen, Firmenbezeichnungen, geschützte Zeichen und/oder Marken ins Spiel kommen, oder gar sicherheitsrelevante Aspekte dagegen sprechen, ist es vorbei mit der Panoramafreiheit.

Das Recht des Veranstalters

Vorsicht auch bei Veranstaltungen jeglicher Art. Hier hat der Veranstalter ein Wort mitzureden. Erkundigen Sie sich im Zweifel vorher, ob dort gefilmt werden darf. Bei Veranstaltungen, zu denen Eintritt zu entrichten ist, gilt fast immer ein entsprechendes Verbot.

Abbildung 9.2 ►

Ein klassischer Fall von Panoramafreiheit – hier hat niemand etwas zu meckern.




Öffentliche Orte

In diesem Zusammenhang ist es wichtig zu wissen, was ein öffentlicher Ort ist. Öffentlich ist dieser immer dann, wenn er frei zugänglich ist und sich im Gemeingebrauch befindet. Selbst Privatgelände zählen dazu, vorausgesetzt, sie sind öffentlich zugänglich. Die öffentliche Zugänglichkeit wiederum erlischt aber in dem Moment, in dem Zäune oder Kontrollen vor ungehinderter Zutritt schützen. Nun sind die Örtlichkeiten aufgrund dieser Rechtslage also unter Umständen nur schwer zu bestimmen. Ein Park beispielsweise gilt als öffentlich, während das Innere eines Bahnhofs wiederum nicht dazu zählt. Darf ich denn in einem Bahnhof filmen? Die Antwort lautet: Nein! Darf ich den Bahnhof denn von außen filmen? Hier lautet die Antwort: Ja! Vorausgesetzt, Sie befinden sich an einem öffentlichen Ort. Filmen Sie den Bahnhof vom gegenüberliegenden Hotel aus, sieht die Rechtslage schon wieder anders aus. Dann befinden Sie sich nämlich nicht an einem öffentlich zugänglichen Ort, sondern auf Privatgelände des Hotelbetreibers. Und das bedeutet: Ende der Panoramafreiheit.

Private Orte

Nächste Frage: Was passiert, wenn ich innerhalb eines Zoos filme? Na, was glauben Sie? – Sie dürfen es nicht. Natürlich wird Ihnen niemand die Kamera entreißen. Das liegt aber lediglich daran, dass der Zoobetreiber Ihr Vorgehen »duldet«. Filmen im Zoo ist ja darüber hinaus gängige Praxis. Hier kann es aber spätestens dann

zu Problemen kommen, wenn Sie das gewonnene Videomaterial nicht mehr für sich alleine verwenden, sondern mit anderen teilen, also veröffentlichen. Wenn Sie es beispielsweise ins Internet einstellen, verstoßen Sie damit gegen geltendes Recht und können auch entsprechend belangt werden. Der Betreiber genießt das Hausrecht. Für das Filmen benötigen Sie demzufolge die Einwilligung des Rechteinhabers (in diesem Fall des Zoo-Betreibers). Dieser kann Ihnen die Veröffentlichung erlauben, wird dafür jedoch in der Regel eine Abgabe verlangen oder Ihnen die Veröffentlichung komplett untersagen. Nehmen Sie das ernst! Sollten Sie sich darüber hinwegsetzen, kann es für Sie teuer werden. In der Praxis ist es jedoch meist so, dass die Rechteinhaber auf schriftliche Anfragen überhaupt nicht reagieren. Werten Sie das jedoch niemals als Freibrief! Denn solange Sie keine Erlaubnis haben, dürfen Sie das Material nicht veröffentlichen. Wann ist Material übrigens »veröffentlicht«? Spätestens in dem Moment, in dem Sie es jemand anderem zeigen, also sehr früh, wie man sieht .

Wo kein Kläger, da kein Richter

Nun werden Ihnen aus der Tatsache, im Familienkreis einen Videofilm vorgeführt zu haben, in der Regel keine Nachteile erwachsen – es sei denn, Ihre Zuschauer übersäen den Film mit Kritiken. Aber das hätte dann auch andere Ursachen. Dennoch ist der Film damit anderen Menschen zugänglich gemacht worden, wenn auch nur einem ganz elitären Kreis.

Urheberrecht und Verwertungsrecht

Grundsätzlich ist zwischen Urheberrecht und Verwertungsrecht zu unterscheiden. Urheberrecht bezeichnet das Recht am geistigen Eigentum. Das bedeutet, dass Sie auch das Urheberrecht (*Bildrecht*) an Ihren eigenen Videoaufnahmen besitzen. Dieses Recht ist übrigens unveräußerbar und bleibt ein Leben lang bei Ihnen. Das Recht an der Verwertung des Bildmaterials können Sie allerdings verkaufen. Dies wiederum setzt voraus, dass sie zuvor nicht selbst gegen geltendes Recht verstoßen haben.

Wen darf ich filmen?

Da wir jetzt geklärt haben, wo wir filmen dürfen, bleibt noch die Frage: Was ist mit dem vorbeilaufenden Passanten? Muss ich die Kamera grundsätzlich anhalten, wenn ich eine Person im Bild habe? Natürlich nicht. Sie befinden sich ja an einem öffentlich zugänglichen Ort. Allerdings stellt die Persönlichkeit eines Menschen ein höheres Gut dar als die Panoramafreiheit. Deswegen genießt jeder Mensch das sogenannte *Recht am eigenen Bild*. Mit der von Ihnen angefertigten Videoaufnahme hat jede Person

damit auch ganz automatisch das Recht erworben, mitzubestimmen, ob sein Konterfei veröffentlicht werden darf oder nicht.

Damit wir uns nicht falsch verstehen: Wenn Sie Filme für Ihren privaten Gebrauch herstellen, betrifft Sie das nicht. Es kommt immer auf die Veröffentlichung an. Das ist allerdings keine Legitimation, fröhlich draufzuhalten. Das sogenannte *Abschießen einer Person* gehört sich nicht. Sie sollten es also tunlichst unterlassen. Fragen Sie lieber nach. Zudem gilt: Wenn eine Person sich durch Sie bedrängt oder belästigt fühlt, kommen Sie ebenfalls mit dem Gesetz in Konflikt. – Filmen von Kindern und Jugendlichen ist eine noch heiklere Sache. Minderjährige können nämlich das Recht an der Verwertung des eigenen Bildes gar nicht vergeben. Hier ist vielmehr die Einwilligung der Eltern erforderlich, besonders dann, wenn es um die Veröffentlichung von Bildmaterial geht.



Abbildung 9.3 ►

Dass Menschen im fertigen Film zu sehen sind, lässt sich kaum vermeiden.

Darsteller finden

Freunde und Familienmitglieder sind willkommene Darsteller in Ihren Videos. Leider mögen einige von ihnen das aber nicht so gern. Deswegen sei an dieser Stelle noch kurz darauf verwiesen, dass Darsteller, auch in Ihrer Nähe, mitunter schnell gefunden sind – zumindest dann, wenn Sie ein interessantes Projekt anzubieten haben. Seiten, auf denen Sie fündig werden könnten, sind:


- www.actor100.com
- www.model-kartei.de

Grundsätzlich ist zu empfehlen, mit Darstellern Verträge abzuschließen, damit die Verwertungsrechte auch später noch nachvollziehbar geregelt sind. Sie wissen ja: Mündliche Absprachen sind zwar genauso rechtsverbindlich, lassen sich inhaltlich jedoch schwer dokumentieren. Im schriftlichen Vertrag sollte eine angemessene Vergütung des Darstellers geregelt sein. Das ist auch für Sie von Vorteil, da der Darsteller die Verwertungsrechte somit verkauft und nicht etwa nur unentgeltlich überlässt. Wenn Sie das Filmmaterial nicht veröffentlichen oder gewerblich nutzen, lässt sich auch eine Übereinkunft auf Gegenseitigkeit treffen. Dann bekommt der Darsteller z. B. eine DVD des fertigen Films. Im Ordner VORDRUCKE der beiliegenden DVD finden Sie einen Mustervertrag (»Darstellervertrag.pdf«). Wer Größeres vorhat, der sollte unbedingt einen Rechtsanwalt konsultieren und sich einen auf seine persönlichen Belange zugeschnittenen Vertragstext ausarbeiten lassen.



VORDRUCKE •
DARSTELLERVERTRAG.PDF

9.3 Dokus drehen – Personen und Objekte

Dokumentationen (kurz: Dokus) stellen ganz besondere Herausforderungen an den Videofilmer . Das pure Wissen um Bildgestaltung, Einstellungsgrößen und Kamerabedienung reicht nämlich hier nicht aus. Vielmehr lebt jede Dokumentation von Informationen. Und zwar von sehr vielen Informationen. Ihre Doku sollte deswegen niemals mit dem Druck auf die Record-Taste beginnen, sondern fast immer mit einem weißen Blatt Papier. Des Weiteren werden Sie recherchieren, Stichpunkte notieren, sich Gedanken um die Drehplanung machen, Menschen befragen, Schauplätze besuchen und letztendlich eine Story konstruieren. Machen Sie das nicht, steht die Doku auf sehr wackeligen Füßen.

Doku vs. Reportage

Während eine Dokumentation im Kern die Verbreitung einer Information beinhaltet, ist eine Reportage eine Berichterstattung vom Ort des Geschehens. Anders als bei einer Doku ist der Ort, an dem eine Reportage erstellt wird, also nicht frei wählbar.

Menschen porträtieren – die Personen-Doku

Menschen zu porträtieren macht großen Spaß. Das gilt nicht nur für die Fotografie. Eine Personen-Doku ist jedoch immer subjektiv. Sie als Regisseur sind nämlich jederzeit imstande, dem Menschen einen Stempel aufzudrücken. Innerhalb der Reportage können Sie ihm schmeicheln, ihn aufwerten, ihm mehr oder weniger

Bedeutung zukommen lassen, ihn aber auch bloßstellen oder gar abwerten. Mit dem Auftrag, eine Personen-Doku zu erstellen, tragen Sie also eine große Verantwortung. Dieser Verantwortung müssen Sie zu jeder Zeit gerecht werden. Falls Sie sich das nicht zutrauen, sollten Sie keinen Menschen porträtieren. Des Weiteren halte ich es für sehr wichtig, dass man den zu porträtierenden Menschen entweder mag oder ihn aber überhaupt nicht kennt. Sollte hingegen eine gewisse Abneigung vorhanden sein, rate ich von dem Job ab.

Vorbereitung und Recherche – das A und O für fundierte Dokus

Sollten Sie sich dafür entscheiden, ein Porträt zu erstellen, sprechen Sie zunächst mit Ihrem Hauptdarsteller. Wenn der sich nämlich unwohl fühlt, wenn ein Kamera-Objektiv auf ihn gerichtet ist, macht es auch keinen Sinn, ihn davor zu platzieren. Der Darsteller wird verkrampft sein und sich nicht öffnen können. Sie sind jedoch auf diesen Darsteller angewiesen. Niemand anderes als nur er kann die Hauptrolle spielen. Dennoch ist eine anfängliche Ablehnung noch nicht das Aus für das Projekt. Leisten Sie in diesem Fall Überzeugungsarbeit. Erklären Sie ihm, wie das Porträt technisch ablaufen wird. Stellen Sie eine Kamera auf und unterhalten Sie sich mit ihm. Dabei soll er mit Ihnen sprechen, nicht mit der Kamera. Schnell wird der Darsteller merken, dass es ja eigentlich gar keine Mühe macht, an seinem eigenen Porträt mitzuwirken.



© Paul-Georg Meister/pixelio.de


Abbildung 9.4 ►

Wenn der künftige Hauptdarsteller mit Ihnen plaudern kann, wird er schnell vergessen, dass eine Kamera mitläuft.

Aufgrund der besonderen Aufgabe ist zunächst einmal eine verantwortungsvolle Recherche ein absolutes Muss. Denn selbst kleinste Fehler können Schaden anrichten. Wenn Sie etwas erzählen, das so nicht stimmt, wird eventuell auch der Rest des Films nicht mehr so richtig glaubhaft sein. Deswegen ist bereits ein falsches Geburtsdatum ein Schuss in den Ofen. Der Grund: Die meisten Ihrer Zuschauer werden die Person, um die es im Film geht, persönlich kennen, sind mit ihr verwandt oder befreundet. Ihr Publikum ist also in diesem speziellen Fall ausgesprochen sachverständig. Mit falschen Fakten setzen Sie als Porträtierender also Ihre Glaubwürdigkeit aufs Spiel. Allerdings gibt es noch ein weiteres Problem: Eben weil die Zuschauer den Menschen kennen, ist es umso schwieriger, sie zu unterhalten und Neues zu erzählen. Genau das ist aber gleichzeitig auch die Herausforderung, die ein engagierter Videofilmer suchen sollte. Es gibt unbekannte Fakten, interessante Erlebnisse und lustige Anekdoten, die nicht jeder kennt. Und selbst, wenn sie doch bekannt sind, wird man sie, wenn sie originell vorgetragen sind, gerne erneut hören.

Tragen Sie zunächst persönliche Fakten zusammen. Neben Alter, Familie und Geburtsort gehört auch Berufliches (beim Rentner der ehemalige Job), Hobbys, Vereinsaktivitäten, Freizeitgestaltung Familiäres u. Ä. hinzu. Bemühen Sie sich noch weiter. Versuchen Sie, Menschen zu finden, die den Hauptdarsteller gut kennen, vielleicht von einem gemeinsamen Erlebnis erzählen können und zu einem Interview bereit sind. Bohren Sie ruhig ein wenig nach. Versuchen Sie, einen eventuell vorhandenen Spitznamen herauszufinden. Verwenden Sie diesen Spitznamen aber nur, wenn Sie wissen, dass der Porträtierte diesen auch mag. Ansonsten lassen Sie ihn besser heraus. Fragen Sie! Notieren Sie! Erst wenn eine Masse von Informationen zur Verfügung steht, sind Sie daheim imstande, aus all diesen Fakten eine unterhaltsame Geschichte zu basteln.

Umgang mit dem Hauptdarsteller


Beim Dreh kommt es zum entspannten Talk zwischen Ihnen und dem Hauptdarsteller. Die Fragen, die Sie aufgrund Ihrer Recherche für wichtig halten, haben Sie natürlich entsprechend vorbereitet. Fragen Sie ihn . Lassen Sie ihm aber bei der Beantwortung

Fragen einbeziehen?

Grundsätzlich sollten Sie erwägen, ob Sie den Interview-Charakter während der Fragestellung beibehalten wollen. Falls ja, müssen auch Sie (bzw. der Fragende) kurz in Szene gesetzt werden. Der Interviewer sollte zumindest am Anfang und Ende einmal im Bild sein – öfter ist besser. Wollen Sie den Hauptdarsteller lediglich antworten lassen, während die Fragen außen vor bleiben? Dann muss dieser so antworten, dass sich dessen Aussage auch ohne die dazugehörige Frage klärt. Fragen Sie ihn nicht, ob er gerne Rad fährt, sondern »warum«. So bekommen Sie mehr als ein einfaches »ja« oder »nein«. Wichtig ist nur, dass die Antwort nicht mit »weil ...« beginnt, sondern mit »Ich fahre gerne Rad, weil ...«.

Schminken oder pudern?

Wägen Sie ganz genau ab, ob es Sinn macht, den Darsteller für die Aufnahme zu schminken. Zwar wirkt ein wenig Puder im Gesicht Wunder (da die Glanzstellen auf der Haut drastisch verringert werden), doch wird dieses Vorhaben beim achtzigjährigen Jubilar kaum auf Gegenliebe stoßen. Lassen Sie es in diesem Fall lieber weg, da er sich mit »Zeugs«, das er sein Leben lang noch nicht im Gesicht hatte, garantiert unbehaglich fühlen wird. Achtjährige hingegen werden ihre wahre Freude daran haben, im Vorfeld der Aufnahme geschminkt zu werden (die coolen Jungs vielleicht ausgenommen).

freien Lauf. Unterbrechen ist absolut tabu! Auch wenn er vom Thema abkommt. Kein Problem. Geschnitten wird später. Immerhin muss der Porträtierte sich (ganz unbewusst) auf dieses große Unterfangen eingelassen. Das macht er aber nur dann, wenn er dabei entspannt sein kann . Also bremsen Sie ihn nicht. Je mehr er erzählt, desto besser.

Ihr Bestreben sollte während des Gesprächs darin liegen, mehr als nur Antworten zu bekommen. Beobachten Sie den Darsteller genau. Emotionen, Gefühle, Werte und Prinzipien sind unbedingt erwünscht. Denn die zeigen den Menschen, wie er wirklich ist – und sind das Salz in der Suppe. Stellen Sie auch unkonventionelle Fragen. Es liegt an Ihnen, herauszufinden, was der Mensch mag und was nicht. Treiben Sie es auch ruhig einmal auf die Spitze. Sie wissen ja: Sie müssen dem »Fachpublikum« neue Anreize liefern. Darum kann eine Frage beispielsweise auch lauten: »Was würden Sie tun, wenn Sie morgen Bundeskanzler wären?« Wenn es in die Story passt, bitten Sie ihn, den Satz zu beginnen mit: »Wenn ich morgen Bundeskanzler wäre, dann ...« Spielen Sie ihm mit Ihren Fragen in die Karten. Wenn Sie beispielsweise wissen, dass der Porträtierte am liebsten zu Hause Urlaub macht, dann fragen Sie ihn nicht, warum er lieber zu Hause bleibt. Fragen Sie ihn: »Wenn Sie einen Reisegutschein gewinnen würden – in welchem Land würden Sie ihn einlösen?« Damit ist »zu Hause bleiben« wahrscheinlich schon mal außen vor. Außerdem denkt er, vielleicht zur Überraschung vieler, erstmals wirklich über Urlaub nach.


Abbildung 9.5 ►

Menschen fühlen sich in ihrer eigenen Umgebung gewöhnlich sicher, sind entspannt. An diesem Ort findet auch das Gespräch statt. Dabei sollen die typischen Gewohnheiten gar nicht verändert werden. Sie gehören vielmehr mit zum Porträt.



© Rainer Sturm/pixelio.de

Das Interview-Set aufbauen

Während des Gesprächs steht die Kamera (auf einem Stativ) neben Ihnen, ist aber auf den Erzähler gerichtet. Dessen Blick sollte Ihnen zugewandt sein. Blicke zur Kamera sollten konsequent vermieden werden. Zum einen gibt das dem Interviewten mehr Sicherheit, zum anderen sieht es grässlich aus, wenn er direkt in die Linse schaut. Falls technisch möglich, finden Sie seine Schokoladenseite. Fast jeder Mensch hat unterschiedliche Gesichtshälften. Wenn Sie also glauben, dass der Porträtierte von der anderen Seite gefilmt werden sollte, dann positionieren Sie die Kamera um (vor dem Gespräch) .

Bedenken Sie auch, dass Ihr Gegenüber kein Schauspieler ist, dem Sie sagen können, was zu tun ist, gepaart mit der Erwartung, dass dieser den geforderten Gesichtsausdruck auch zügig umsetzt. Im Gegenteil. Sie müssen damit rechnen, dass er Ihre Anweisungen gar nicht versteht, wenn Sie beispielsweise von ihm fordern, doch ein wenig nachdenklicher dreinzuschauen. Unterlassen Sie das also. Es wird den Menschen nur verwirren. Sie müssen vielmehr dafür sorgen, dass der Protagonist sich wohlfühlt. Ansonsten verkrampft er, was sich garantiert negativ auf das Ergebnis auswirkt.

Da Sie ihn porträtieren wollen, sollten Sie ihn sitzen lassen, wie er das für richtig hält. Natürlich dürfen Aufnahme-technische Aspekte berücksichtigt werden. Darüber hinaus hat sich die Kamera nach ihm zu richten – nicht umgekehrt. Entsprechendes gilt für die Kleidung. Wenn er sich im T-Shirt wohler fühlt, sollten Sie ihn nicht dazu überreden, einen Anzug zu tragen. (Ausnahme: Er trägt ein Fischgräten-Muster, denn das würde zum unerwünschten Moiré-Effekt führen. Aber das hatten wir ja bereits geklärt.) Authentizität ist das Schlüsselwort, das sich durch die gesamte Personen-Doku hindurch ziehen sollte.

Und das Wichtigste: Bleiben Sie mit der Kamera stets im Hintergrund. – Vielleicht machen Sie mit dem Hauptdarsteller eine Auto- oder Zugfahrt an bedeutungsträchtige Orte. Dabei lassen Sie ganz nebenbei die Kamera laufen. Beobachten Sie ihn und halten Sie auch mal sein Schweigen fest. Auch wenn Ihr Protagonist einmal auf Anhieb keine Antwort findet, lohnt es sich, kurz zu warten. Oftmals kommt auch nach einer etwas längeren Denk-

Mit zwei Kameras filmen

Wenn Sie die Möglichkeit haben, mehrere Kameras einzusetzen, sollten Sie sowohl den Hauptdarsteller als auch den Interviewer aufnehmen. Dabei gehören die Kameras auf Stative. Bleiben Sie auf einer Seite der Handlungsachse, um Achsensprünge zu vermeiden. Achten Sie darauf, dass in beiden Ausschnitten gleichwertige Lichtverhältnisse herrschen, und filmen Sie ohne Zwischenschnitte durch. Geschnitten wird später. – Und ganz wichtig: Sie als Interviewer werden jetzt ebenfalls zum Darsteller. Verhalten Sie sich bitte auch so. Schenken Sie Ihrem Gegenüber zu jeder Zeit Aufmerksamkeit, und nicken Sie zustimmend, wenn dieser Ihnen etwas erzählt. Dadurch erhalten Sie reichlich Material für Zwischenschnitte.

pause noch eine richtig gute Antwort. Unterbrechen Sie dieses Nachdenken also nicht zu früh.

Abbildung 9.6 ►


Bilder sagen mehr als tausend Worte. Die Kamera ist lediglich ein stiller Begleiter, der den Hauptdarsteller beobachtet. Seinen ursprünglichen Kommentar zum derzeitigen Aufenthaltsort können Sie in der Postproduktion »darüberlegen«.



© Elke Salzer/pixelio.de

Füllmaterial, Meinungen und Fotos sammeln

Führen Sie Gespräche mit Freunden, Bekannten, Verwandten, Kollegen. Lassen Sie hier ebenfalls die Kamera mitlaufen. Auch sie sollen im Video zu Wort kommen. Die Menschen müssen dabei ebenso frei erzählen können wie der Hauptdarsteller. Im weiteren Verlauf Ihrer Arbeiten besuchen Sie Orte, die für den Porträtierten von Bedeutung sind – oder einst waren. Fahren Sie, wenn möglich, zu einer Schule, die er einst besucht hat. Eventuell gibt es an der Uni oder in dem Fußball-Club, in dem er damals Torschützenkönig gewesen ist, noch adäquate Gesprächspartner oder interessante Schauplätze.

Suchen Sie auch nach Fotos, die sich einscannen und später im Video verwenden lassen. Ideal wäre, wenn Sie zu jedem Thema, über das der Hauptdarsteller spricht, auch Füllmaterial zur Verfügung hätten . Wenn er beispielsweise erzählt, in welchem Fluss er damals gebadet hat, dann kann später zeitgleich auch ein Bild oder ein Video dazu präsentiert werden. Wenn er von einer Person gesprochen hat, sorgen Sie auch für Material von dieser Person.

Füllmaterial

Als Füllmaterial werden Videoclips bezeichnet, die sich in der Postproduktion über eine andere Aufnahme legen lassen – diese also eine Zeit lang verdecken. Dabei kann der Ton des überdeckten Videos weiterhin zu hören sein.

© Jerzy Sawluk/pixelio.de



◀ Abbildung 9.7

Alte Fotos beflügeln eine Personen-Doku. Die verhältnismäßig schlechte Qualität wird man Ihnen verzeihen.

© Kurt/pixelio.de



◀ Abbildung 9.8

Während der Hauptdarsteller davon erzählt, dass er gern mit dem Rad fährt, darf eine entsprechende Einstellung das Interview auch gerne überdecken.

Darbietungen des Hauptdarstellers

Besonders reizvoll ist es, künstlerisch begabte Menschen zu porträtieren. Wenn jemand für sein Leben gerne malt, sollte er während des Porträts auch als Maler in Erscheinung treten. Er muss bei Erstellung dieser Aufnahmen nichts sagen. Es reicht, wenn Sie diese Momente mit Audio-Passagen aus seinem vorangegangenen Interview hinterlegen. Natürlich sollte er in diesem Moment auch vom Malen sprechen – besser noch von dem, was Malen für ihn bedeutet.

Schwieriger wird es, wenn sich der Porträtierte für ein Musikinstrument begeistert oder gerne singt. In diesem Fall sind Sie nämlich gezwungen, mit der Kamera permanent »drauf«zubleiben.

Ton separat aufzeichnen

Bei musikalischen Darbietungen ist es grundsätzlich zu empfehlen, den Ton unabhängig von Ihrem Camcorder separat abzugreifen. Leistungsfähige Aufzeichnungsgeräte, die den Ton digital speichern sind heutzutage erschwinglich (siehe Kapitel 3, »Mit der Kamera vor Ort«, Abschnitt »Mobile Audiorecorder« auf Seite 116). Der Vorteil für Sie als Videofilmer: Sie verfügen über eine Audio-Aufnahme in beeindruckender Qualität und können diese prima in der Postproduktion verwenden.

Schalten Sie den Camcorder vor Beginn des Musikstücks ein und hüten Sie sich vor einer Aufnahmeunterbrechung! Dies gilt auch bei Einstellungswechseln! Verwackelte Szenen und Einstellungswechsel können später mit Füllmaterial überdeckt werden – eine Unterbrechung im Ton wäre hingegen unverzeihlich. Natürlich wäre es am besten, wenn Sie mit mehreren Kameras arbeiteten. Dann lassen sich die unterschiedlichsten Standorte und Perspektiven realisieren. Auch ein zwischenzeitlicher Wechsel ist durchaus möglich, da ja zeitgleich eine andere Kamera »on« ist. Ist jedoch nur eine Kamera vorhanden, müssen Sie das Material für die Zwischenschnitte später arrangieren. Das könnte beispielsweise derart gehen, dass Sie zunächst das gesamte Musikstück aufzeichnen und dabei die Kamera auf den Hauptdarsteller richten. Beginnt dieser mit dem zweiten Stück, drehen Sie das Füllmaterial (z. B. die Zuschauer). Allerdings müssen beide Bildinhalte zueinanderpassen. Wenn der erste Beitrag ein sentimentales Klavierstück und der zweite eine vergnügte Polka gewesen ist, bei der die Zuschauer mitgeklatscht haben, ist beides natürlich nicht kompatibel ■■.

Abbildung 9.9 ►

Bei musikalischen Darbietungen ist die Pause-Taste des Camcorders keine Option. »Durchfilmen« ist das Gebot der Stunde.



© Paul-Georg Weister/pixello.de

Sollte es einmal nicht möglich sein, Füllmaterial zu beschaffen (z. B. weil nur ein einzelner Vortrag stattfinden wird), dann arbeiten Sie mit langsamem Zoom. Zeigen Sie den Musiker zunächst in der Totalen oder Halbtotale und zoomen Sie dann bedächtig auf sein Gesicht. Die Zoom-Geschwindigkeit sollte dabei so gering sein, dass sie kaum wahrgenommen wird. Zurück in der Halbtotale

verweilen Sie einen Moment, ehe Sie dann beispielsweise auf die Hände des Künstlers einzoomen. Wenn Sie derartige Aufgaben angehen, werden Sie sehr schnell merken, wie anstrengend das auch für Sie als Filmer ist. Dennoch ist Durchhalten angesagt. Sie dürfen nicht nachlassen, bis der Vortrag beendet ist. Im Anschluss sind Sie vielleicht noch mehr geschafft als der Vortragende. Aber es muss sein!



© Thomas Siepmann/pixelio.de

◀ **Abbildung 9.10**

Zoomen Sie während der Aufnahme auch einmal stark ein. Sorgen Sie auf diese Weise für ein wenig Bewegung im Film.

Geeignete Einstellungen für mehr Abwechslung

Drehen Sie möglichst viele Totalen, Halbtotale und Naheinstellungen. Das lockert den ansonsten sehr statisch wirkenden Film auf. Der rote Faden, der sich durch das Porträt zieht, ist sehr oft das Interview mit dem Hauptdarsteller. Und das ist im Allgemeinen recht bewegungsarm. Also müssen Zwischenschnitte und Füllmaterial für Abwechslung und letztendlich auch Bewegung sorgen. Aufgezogene Einstellungen (Totale oder Halbtotale) zeigen die Zusammengehörigkeit zwischen dem Darsteller und seiner Umgebung. Das ist zum Beispiel dann interessant, wenn Sie mit ihm die Radwege erkunden, die er bevorzugt.

Um alles in einem Zug in den Kasten zu bekommen, empfiehlt es sich, Ansteck- oder Richtmikrofone einzusetzen. Das eliminiert Fremd- und Windgeräusche. Ferner ist es interessant, das Augenmerk verstärkt auf den Darsteller zu legen (z. B. beim Haupt-Interview). Meist empfiehlt es sich, für eine geringe Schärfentiefe zu sorgen. Wie Sie jedoch bereits wissen, ist das mit Consumer-Camcordern nicht so einfach. Arbeiten Sie deshalb mit lan-

gen Brennweiten und etwas mehr geöffneter Blende. Die meisten Camcorder verfügen heutzutage über ein automatisches Porträt-Programm, welches ebenfalls geringe Schärfentiefen unterstützt. Wenn Ihr Camcorder damit vernünftige Resultate herstellen kann, dürfen Sie es ruhig benutzen. Testen Sie die Funktion aber vorab. Manche erzeugen einen üblen Gelbstich. Filmen bei starkem Sonnenlicht erzeugt eine hohe Schärfentiefe. Deswegen sollte das Haupt-Interview, sofern Sie es draußen aufzeichnen, lieber morgens oder am späten Nachmittag stattfinden.




© Rainer Sturm/pixelio.de

Abbildung 9.11 ►

Wenn dem Porträtierten zwischendurch noch etwas einfällt – kein Problem. Allerdings sollte dann auch die Kamera mitlaufen.

Detaileinstellungen sind zwar interessant und bringen dem Zuschauer den Porträtierten noch näher, sind aber nicht unproblematisch. Wenn Sie die Kamera nämlich einmal eingerichtet haben und der Darsteller sich bewegt, muss auch der Bildausschnitt korrigiert werden. Da Sie aber möglicherweise gar nicht hinter der Kamera stehen, sondern dem Hauptdarsteller gegenüber sitzen (immerhin sollte dieser sich mit Ihnen und nicht mit der Kamera unterhalten), ist eine direkte Korrektur nicht möglich. Deshalb bleiben Sie lieber etwas zurück. Unterschiedliche Brennweiten erzeugen auch unterschiedliche Bildwirkungen. Wenn Sie mehr in Richtung Totale gehen, kommt es zur sogenannten *Verdichtung*. Es entsteht der Eindruck, dass die Objekte dichter zusammenrücken. Das sollte bei Einrichtung des Bildinhalts und des Kamerastandpunktes berücksichtigt werden.

Musikalische Untermalung

Viele Passagen einer Porträt-Studie lassen sich gut mit Musik untermalen. Verwenden Sie dabei stets Stücke, die dem Hauptdarsteller am Herzen liegen. (Bedenken Sie aber, dass rechtlich geschützte Musik nicht veröffentlicht werden darf !) Hinterlassen Sie am Schluss des Porträts einen positiven Eindruck. Seien Sie kreativ – nicht nur bildlich, sondern auch inhaltlich! Lassen Sie den Hauptdarsteller einen Blick in die Zukunft wagen. Lassen Sie ihn aus dem Bild hinausgehen oder sich anderweitig von der Kamera entfernen.



© Detlev Beutler/pixelio.de

Wie bereits erwähnt, sind Porträts ausgesprochen schwierig. Aber sie machen Spaß und fordern den Videofilmer auf eine ganz besondere Art. Allerdings kann man sich von den zahlreichen Eindrücken, den vielen Informationen, Gesprächen, Orten usw. permanent neu inspirieren lassen. Das alles kann Garant für eine starke Geschichte sein, die sehr viel mehr hergibt als jede andere Form der privaten Videografie. Probieren Sie es selbst einmal aus. Ich finde, es gibt beim Filmen nichts Schöneres als einen Menschen wohlwollend und überzeugend in Szene zu setzen.

Gegenstände in Szene setzen – die Objekt-Doku

Nicht nur Menschen, sondern auch Gegenstände können zum Schlüsselinhalt einer Dokumentation werden. Im Prinzip kann man alles in Szene setzen, was zumindest ein wenig Potenzial hat. Nehmen Sie sich beispielsweise ein Auto oder Motorrad vor, eine

◀ Abbildung 9.12

Wenn der Porträtierte mit dem Enkelkind an der Hand das Szenario verlässt, wird damit das nahende Ende des Films eingeläutet. Jetzt noch zwei bis drei coole Sätze in Richtung Zukunft und der Abgang ist perfekt.

Musikrechte beachten

Bedenken Sie, dass Musikrechte strengen Verwertungsrichtlinien unterliegen. Veröffentlichen dürfen Sie in der Regel nichts, ohne dafür vorab eine Genehmigung erhalten und eine Gebühr an die GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte) entrichtet zu haben. Auf www.gema.de finden Sie jede Menge Infos dazu, was erlaubt ist und was nicht.

Helmkamera

Helmkameras gibt es im Fachhandel (z. B. www.louis.de, www.polo-motorrad.de) bereits für um die 100 Euro zu kaufen. Allerdings dürfen Sie von diesen Geräten keine Wunder erwarten. Die meisten bieten lediglich geringe VGA-Auflösung (mit 30 fps) und erreichen niemals die Qualität eines handelsüblichen Camcorders. Wenn es HD sein soll, bekommen Sie mit dem Modell Contour HD (www.contour.com) für etwa 300 Euro zumindest eine Auflösung von 1.280 × 720 Bildpunkten (allerdings auch hier mit einer Bildwiederholrate von 30 Frames pro Sekunde).

Maschine, einen Hochspannungsmast oder ein Windrad. Ja sogar die alte Espressomaschine oder der Toaster können Objekt der Begierde werden. Voraussetzung ist natürlich, dass ein Objekt auch genug zu bieten hat. Der Toaster könnte hier grenzwertig werden. Haben Sie es aber mit mehreren Gegenständen zu tun, die sich unter einen Hut fassen lassen (beispielsweise Omas alte Küchengeräte, darunter auch der Toaster), lohnt es sich, von all diesen Objekten eine zusammenhängende Doku zu drehen.

Bewegliche Objekte


Wie Sie wissen, ist Bewegung das A und O im Videofilm. Nun sollen dem Toaster keine Räder verpasst werden. Wenn es sich allerdings bei Ihrer Reportage um ein Objekt handelt, das in Bewegung versetzt werden könnte, dann sollten Sie das auch machen. Die Dokumentation eines Motorrads beispielsweise lässt diesen Spielraum in der Regel zu (es sei denn, es steht im Museum). Zeigen Sie in diesem Zusammenhang dann nicht nur das Motorrad selbst, sondern bewegen Sie es auch. So können Sie beispielsweise an der Kamera vorbeifahren, eine Helmkamera tragen oder von einem zweiten Fahrzeug aus filmen .

Abbildung 9.13 ►

Wenn es möglich ist, Bewegung in die Dokumentation zu bringen, sollten Sie davon Gebrauch machen.

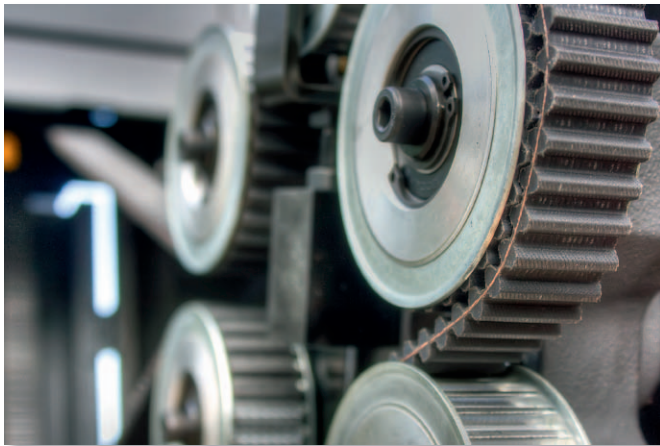


© fire/pixello.de

Stillstehende Objekte

Wenn das Objekt nicht bewegt werden kann, lohnt sich dennoch eine Reportage. Allerdings sind Sie hier mehr als in allen ande-

ren Bereichen der Biografie verpflichtet, dem Zuschauer eindrucksvolle Einstellungen zu liefern. Immerhin fehlt es dem Video an Bewegung. Diese lässt sich auch nicht durch Bewegung der Kamera, Schwenks oder Kamerafahrten herbeiführen. Also gibt es hier nur ein einziges Stilmittel, das aber umso wirkungsvoller eingesetzt werden kann: nämlich die Präsentation zahlreicher Details. Gehen Sie ganz nah heran. Präsentieren Sie kleine Dinge ganz groß; und zwar jede Menge davon. Zeigen Sie dem Zuschauer Bildausschnitte, die er so noch nie gesehen hat.



© Carsten Nadale/pixelio.de

◀ **Abbildung 9.14**

Objekt-Dokus leben von Detailaufnahmen. Suchen Sie Kamerastandpunkte, Neigungswinkel und Einstellungsgrößen, die für den Zuschauer neu sind.

In der Regel geht es bei derartigen Dokumentationen weniger um Emotionen als vielmehr um technische Details und Schnickschnack. Drehen Sie also, was das Zeug hält. Bleiben Sie aber immer nahe genug dran. Wenn Sie die Wahl haben (also keine Absperrungen dies verhindern), filmen Sie aus dem Weitwinkel und verkürzen Sie lieber die Distanz zum Objekt. Das ist besser als Filmen aus größerer Entfernung mit Tele.

Ungewöhnliche Perspektiven und Bildausschnitte

Achten Sie auch auf interessante Perspektiven. Draufsichten und Vogelperspektiven machen Objekte klein. Genau das will aber vermieden werden, wenn ein Objekt entsprechend inszeniert werden soll. Nach Möglichkeit sollten Sie horizontal oder sogar aus leichter Untersicht filmen – es sei denn, die Dynamik der jeweiligen Einstellung kann auch eine Draufsicht vertragen.

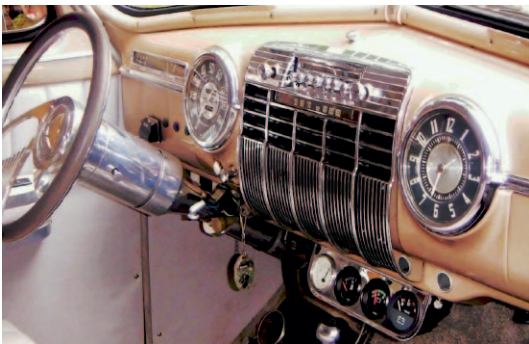
Abbildung 9.15 ►

Ungewöhnliche Perspektiven machen das Video zu einem Erlebnis. Wenn dem Zuschauer Blickrichtungen angeboten werden, die er bisher noch nicht kennengelernt hat, ist er voll bei der Sache.



© Hans-Christian Hein/pixelio.de

Was die Bildausschnitte betrifft, müssen Sie wirklich dicht heran. Bedenken Sie: Sie gewinnen einen Gesamteindruck, wenn Sie das Objekt (ohne Kamera) betrachten. Ihre Augen konzentrieren sich dabei auf viele Details, setzen also den Fokus auf enge Bildausschnitte. Dies ist dem Filmer aber meist gar nicht recht bewusst. Und so neigt er dazu, halbnahе Einstellungen anzustreben. Die Verwunderung ist groß, wenn man sich den Film dann zu Hause ansieht. Das Feeling, welches am Set vorgeherrscht hat, lässt sich im Video nicht mehr wiederfinden. Das liegt fast immer daran, dass die Einstellungsgrößen nicht stimmen. Rücken Sie daher einzelne kleine Gegenstände des Objekts so groß ins Bild, dass nur dieser eine Gegenstand dominiert. Das kann beispielsweise eine einzelne Schraube sein oder auch der Tachometer des Fahrzeugs.



© A. Dreher/pixelio.de

▲ Abbildung 9.16

So interessant das Fahrzeug auch sein mag: Bei dieser Einstellung bieten Sie Ihrem Publikum zu viele Informationen auf einmal an.



© H. Buschitzky/pixelio.de

▲ Abbildung 9.17


Gehen Sie stattdessen ins Detail, wo immer das möglich ist. Geben Sie dem Zuschauer die Möglichkeit, das Objekt Stück für Stück zu erfassen.

Die zahlreichen Close-ups dürfen direkt aufeinander folgen. Sie benötigen dazwischen keinerlei Füllmaterial aus der Totalen oder Halbnahen. Der Zuschauer kennt ja das Objekt, das Sie filmen. Und wenn nicht, ist das auch nicht schlimm. Dann lassen Sie ihn eben raten, um was es sich handeln könnte. Deswegen merke:

In der Objekt-Doku dürfen sich Nah- und Detail-einstellungen die Klinke in die Hand geben.

Wider die Langeweile – Effekte

Effekte aller Art sind bei der Objekt-Doku nicht nur legal, sondern ausdrücklich gewünscht. So dürfen Sie beispielsweise die Kamera auch ruhig einmal während des Filmens um die Objektiv-Achse drehen, rasch ein- und auszoomen, Kamerafahrten realisieren und Ähnliches. Doch bleiben Sie auch dabei so dicht wie möglich am Objekt.

Achten Sie darauf, dass vor allem die Geschwindigkeiten zum Thema passen. Ideal ist, wenn Sie jetzt bereits wissen, welche Musik Sie später unterlegen werden. Entsprechend schneller oder langsamer werden auch die Effekte ausfallen. – Ein weiteres Thema sind Reflexionen . Gerade bei Fahrzeugen stoßen Sie bisweilen auf viel Chrom. Darin spiegelt sich die Umgebung wieder, was ebenfalls für interessante Aussichten sorgen kann. Hierbei ist jedoch stets darauf zu achten, dass Sie weder sich selbst noch die Kamera im Bild haben. Gehen Sie lieber seitlich heran.

Noch ein Tipp zum Schluss: Mitunter bieten Reflexionen auch die Möglichkeit, auf ein anderes Objekt überzugehen (z.B. beim Autosalon). Wenn Sie die Spiegelung des nächsten Fahrzeugs bereits im aktuellen ausfindig machen können, ist damit eine hervorragende Überleitung gefunden (siehe Abbildung 9.18 auf der nächsten Seite).

Auf der DVD zum Buch finden Sie einige aneinandergereihte Clips, die noch einmal eine Zusammenfassung bieten. Achten Sie hierbei vor allem auf die zahlreichen Nah- und Detaileinstellungen. Dabei ist übrigens, wo immer das möglich gewesen ist, ein Stativ zum Einsatz gekommen. Den Film finden Sie im Ordner FILME • KAPITEL 09. Er trägt den Titel »Objekt-Doku.mpg«.

Spiegelung begutachten

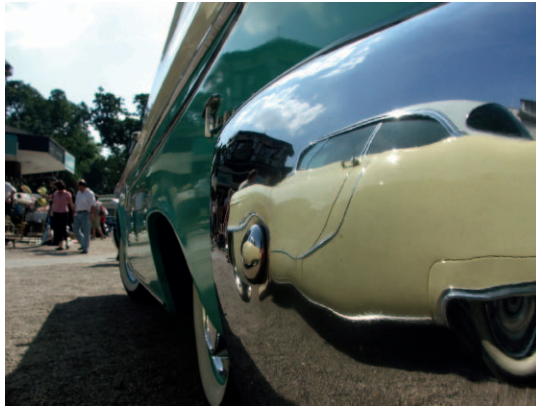
Bevor Sie losfilmen, schauen Sie sich die Spiegelung gut an. Der Mensch neigt dazu, unwichtige Informationen außen vor zu lassen. Obwohl sie klar erkennbar sind, werden sie nicht wahrgenommen. Das führt dazu, dass vielleicht ein Kabel, ein Mast, Zuschauer oder gar die eigene Kamera nicht bemerkt wird. Im fertigen Film fällt das gnadenlos auf.



FILME • KAPITEL 09 •
OBJEKT-DOKU.MPG

Bewegungsarme Aufnahmen

Je mehr Sie ins Detail gehen, und je schneller die Bildfolge ist, desto weniger Bewegung benötigt die einzelne Einstellung. Im Beispiel-Video »Objekt-Doku.mpg« ist auf Kamerabewegungen fast gänzlich verzichtet worden, um Bildinhalte, Brennweiten und Bildausschnitte für den Einsteiger anschaulicher zu machen. Grundsätzlich ist es aber durchaus erlaubt, zusätzlich Bewegung hineinzu bringen. Gegen Schwenken, Drehen, Pendeln, Zoomen usw. ist nichts einzuwenden. Passen Sie dabei aber bitte auf, dass zu schnelle oder unpräzise Bewegungen den Bildinhalt nicht unkenntlich machen.



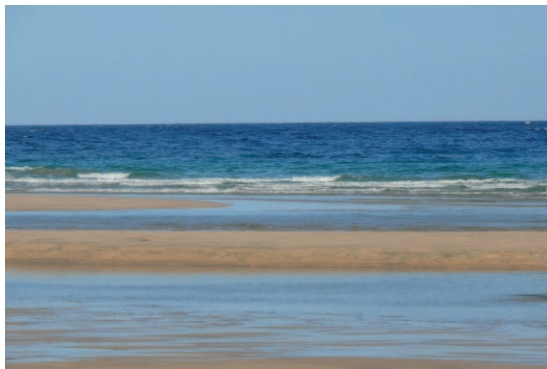
© Bernd Lynen/pixelio.de

▲ Abbildung 9.18

Stoff für eine perfekte Überleitung – nachdem der grüne Oldtimer porträtiert worden ist, geht es mit dem gelben weiter. Beide Sequenzen werden durch diese Einstellung miteinander verbunden.

9.4 Auf Reisen

Eine Reise ist sicher die größte Motivation, den Camcorder zu schultern. Die Erstellung von Reisefilmen gehört nämlich zu den vordringlichsten Zielen der meisten Camcorder-Besitzer. Doch unterscheiden sich die Filme meist kaum voneinander. Jeder will das schöne Panorama im Video festhalten, das imposante Gebäude oder die lebhafte Promenade daheim ansehen können. Um das zu verwirklichen, sind kaum Vorkenntnisse erforderlich. Wenn Sie sich mit Ihren Filmen aber von der Masse abheben wollen, müssen Sie es anders machen als all die anderen.



© Renate Kläßen

Abbildung 9.19 ►

Auch wenn noch so schön sein mag – jeder Zuschauer hat so etwas schon einmal gesehen. Deswegen wird es ihn auch nur kurzzeitig begeistern.



◀ **Abbildung 9.20**

Ungewöhnliche Strand-Perspektiven können kurzzeitig Abhilfe schaffen und das Interesse aufrechterhalten.

Städte-Trips

Sie beabsichtigen, in Kürze eine schöne Stadt zu besuchen? Gute Idee. Nehmen Sie auch den Camcorder mit? Dann können Sie bereits jetzt entsprechende Vorbereitungen treffen. Zahlreiche Informationen aus Reiseführern, Prospekten, dem Internet und vielleicht auch die Erzählungen von Bekannten helfen weiter, um sich auf die neue Aufgabe einzulassen. Allerdings spielt diese Vorbereitung hier eine weniger große Rolle als bei den zuvor angesprochenen Dokumentationen. Sie können und sollten zwar planen, wo Sie die Kamera gerne einsetzen möchten, werden damit allerdings nicht den Faktor Individualität berücksichtigen. Machen Sie stattdessen eine Städtereise zu Ihrem persönlichen Erlebnis. Und dazu gehören zweifellos auch spontane Geschichten.

Vorbereitung vor Ort | Wenn Sie Metropolen bereisen, wie z. B. Paris, werden Sie die Stadt mit dem Camcorder im Anschlag durchlaufen. Was die Spontaneität betrifft, ist das natürlich ganz hervorragend. Darüber hinaus ist die Stadt so groß und die Zeit meist so knapp, dass Sie ohnehin nicht alle Attraktionen besuchen können. Bei kleineren Orten hingegen ist zu empfehlen, zunächst einmal ohne Aufnahmegerät durch die Gassen zu schlendern. Lernen Sie den Ort zunächst einmal kennen und versuchen Sie, herauszufinden, wo sich welche Einstellungen am besten drehen lassen. Von welcher Stelle aus lässt sich am besten die einleitende Totale drehen? Wo und zu welchen Zeiten sind farbenfrohe Märkte zu finden? Wann ist der Ort besonders betriebsam und wann scheint niemand mehr auf den Straßen zu sein?

Umsetzung | Paris mit dem Camcorder zu entdecken, ist eine fesselnde Aufgabe. Mein Tipp: Erledigen Sie nach Möglichkeit alles mit der Metro (der Pariser U-Bahn). Sie kommen den Menschen dort meist näher als überall sonst. Sie werden individuelle und einzigartige Situationen erleben, die für genauso einzigartige Videos sorgen werden.

Abbildung 9.21 ►

Die Katakomben der Metro Parisienne sind ein Eldorado für Videofilmer. In jedem Gang und nach jeder Biegung warten neuer Eindrücke. Hier kann auch das Stativ einmal im Hotelzimmer bleiben. Wackelbilder werden vom Zuschauer eher verziehen bzw. vermitteln modernen Live-Charakter.



© Renate Kläßen



FILME • KAPITEL 09 •
METRO.MPG

Ohne Stativ

Eine *Mitfahrt* in der Metro sollten Sie unbedingt aus der freien Hand filmen. Es bringt nämlich nichts, ein Stativ im Wackel-Wagon aufzustellen. Halten Sie die Kamera nah am Körper (mit beiden Händen). Dann können viele Unebenheiten und Fahrbewegungen mit dem Körper (insbesondere der Hüfte) abgefangen werden.

Ein Beispiel-Video zum Dreh in der Metro-Parisienne finden Sie im Ordner FILME • KAPITEL 09 unter dem Namen »Metro.mpg«. Achten Sie beim Abspielen besonders darauf, dass die tief angeordnete Kameraposition (sitzend) ebenso wenig stört wie die Wackelbilder. Immerhin wird dem Zuschauer ja eine nachvollziehbare Erklärung dafür zuteil – nämlich die Bewegung und das Schaukeln der Wagons.

Der Eiffelturm ist schon unzählige Male gefilmt worden. Zwar können Sie sich auch hier durch geschickte Filmtechnik von der Masse abheben, doch werden Sie letztendlich nichts anderes einfangen als unzählige Paris-Besucher vor Ihnen auch. Aber: Das Gespräch mit dem Blumenhändler an der Ecke, der auf einem Fuchsschwanz geigende Musiker auf der Ile St. Louis oder die Weinprobe im Quartier Latin sind Ihre ganz persönlichen Eindrücke von Paris. Und die machen Ihren Film zu etwas Besonderem. Was das betrifft, lässt sich übrigens auch sehr gut von den »Großen« lernen. Wenn Sie sich eine der zahlreichen Reportagen im TV anschauen, werden Sie es feststellen. Darin werden nicht einfach nur Städte präsentiert, sondern individuelle Eindrücke. Natürlich wird auch der Eiffelturm zu sehen sein, jedoch oft

nur für wenige Sekunden – als Beiwerk sozusagen. Diese Einstellung dient eventuell eher dazu, eine Überleitung zu dem in der Nähe befindlichen Bäcker herzustellen, der sein Brot in alle Welt verkauft. Wenn Montmartre mit seiner Kathedrale Sacré Coeur im Bild ist, dann vielleicht nur, weil Schwester Florence hier seit Jahrzehnten als Streetworkerin unterwegs ist. Deswegen wird sie im Anschluss auch zu Wort kommen.

Zeigen Sie nicht nur Paris, sondern berichten Sie von der Stadt – oder erzählen Sie Geschichten, Anekdoten, Unterhaltsames. Und wenn der Arc de Triomphe an der Reihe ist, dann vermitteln Sie dem Publikum nicht: »Da ist der Triumphbogen.«, sondern werfen Sie einen Blick auf das alltäglich dort herrschende Verkehrschaos. Oder greifen Sie die Geschichte auf. Erwähnen Sie, dass sich dort das Grab des unbekannten Soldaten befindet, oder dass Napoleon es erbauen ließ, um nach siegreichen Schlachten mit seinen Soldaten hindurchschreiten zu können. Vergessen Sie auch nicht zu erwähnen, dass es ihm selbst aber nicht mehr vergönnt gewesen ist.

Zeigen Sie nicht einfach nur eine Sehenswürdigkeit. Das haben Zehntausende vor Ihnen auch schon gemacht.



© Renate Klaffen

◀ **Abbildung 9.22**

Das tägliche Verkehrschaos gehört genauso zum Place Charles de Gaulle wie der Triumphbogen.

Menschen | Auch im Stadtbild sind Menschen das Highlight – trotz der schönen Bauwerke. Nicht nur, dass Sie ohnehin im Bild sind. Viele von ihnen weisen Besonderheiten auf, die irgendwie zur Stadt passen. Lesen Sie in Gesichtern und dokumentieren Sie die Stimmungen, die sich darin erkennen lassen, mit Ihren nächsten Einstellungen. Wenn jemand plötzlich in eine bestimmte Rich-



FILME • KAPITEL 09 •
MENSCHEN.MPG

tung blickt, dann zeigen Sie Ihrem Publikum auch, was es dort zu sehen gibt. Nicht nur, dass Sie so die schönsten Anschlüsse erzeugen – Sie zeigen die Stadt auch, wie Sie selbst sie gesehen haben. Schießen Sie die Menschen aber nicht ab! Das ist unprofessionell, peinlich und indiskret. Bleiben Sie lieber im Hintergrund. Oder fragen Sie, ob Sie filmen dürfen. Meine persönliche Erfahrung ist, dass die meisten Menschen dem viel aufgeschlossener gegenüberstehen, als man meint.

Übrigens müssen Menschen nicht unbedingt aus Ihrer Sicht heraus gefilmt werden (Augenhöhe). Gerade wenn Sie das rege Treiben in den U-Bahn-Schächten der Metropolen dieser Welt dokumentieren, darf eine tiefe Kamera auch durchaus einmal nur Füße und Beine zeigen. Auch verwinkelte Kameras sind in diesem Zusammenhang erlaubt. – Der Ordner FILME • KAPITEL 09 der beiliegenden DVD hält den Beispielfilm »Menschen.mpg« bereit. Dieser zeigt anhand einiger Beispiele, wie sich mehr oder weniger »zufällige Darsteller« in Ihr ganz persönliches Video einbinden lassen.

Abbildung 9.23 ►

Eine Laiendarsteller-Truppe spielt auf einem Pariser Boulevard – just for fun. Derartige hinterlässt im Film mehr Wirkung als die berühmten Wahrzeichen der Stadt.



© Renate Kläßen

Sehenswürdigkeiten dokumentieren

Das Filmen architektonischer Meisterwerke ist in den allermeisten Fällen ein schwieriges Unterfangen. Meist lässt sich das imposante Gebäude nicht in einer Einstellung unterbringen, da es viel zu groß ist. Oft bietet auch der Platz davor nicht genügend Freiraum, um weit genug zurücktreten zu können. Darüber hinaus werden weite

Teile durch Bäume oder andere Objekte verdeckt. Zudem ist man vor einer derartigen Sehenswürdigkeit in den seltensten Fällen alleine. Dazu gesellen sich dann noch die geometrischen Probleme. Wenn Sie an einem Gebäude hoch filmen, kommt es zu den bereits erwähnten stürzenden Kanten. Stehen Sie seitlich vor dem Objekt, fallen diese Kanten sogar ungleichmäßig zur Seite. Deswegen platzieren Sie sich idealerweise mittig vor dem Gebäude. Arbeiten Sie niemals ohne Stativ. Durch den meist steilen Neigungswinkel und die ungünstige Körperhaltung beim Tilt kommt es zu Verwacklern, die gerade in der Gebäude-Filmerei extrem störend ausfallen.



© Renate Klaffen

◀ **Abbildung 9.24**

Stürzende Kanten sehen unnatürlich aus – sind aber bei großen Gebäuden nur schwer zu verhindern. Eine andere Kameraposition kann weiterhelfen.

Umsetzung | Da Sie die Menschen, die das Bauwerk ebenfalls sehen wollen, nicht einfach nach Hause schicken können, bleibt Ihnen nur, diese mit einzubeziehen. Erzeugen Sie Schuss und Gegenschuss. Filmen Sie Menschen, die fasziniert nach oben schauen. Im Gegenschuss nehmen Sie dann die Spitze der Kathedrale oder des Fernsehturms. So lässt sich das Gebäude Stück für Stück im Video vorstellen. Alles Weitere geht meist nur mit Schwenks und/oder Zooms, die aber bei Gebäuden durchaus erwünscht sind. Oft ist das die einzige Möglichkeit, Bewegung ins Video zu bringen.

Schwenks, Tilts und Zoom-Fahrten müssen allerdings, wie Sie wissen, zum einen motiviert sein und zum anderen Anfang und Ende haben. Zusätzlich sollte die Zeit stimmen. Diese wieder-

Schwenk

Was nebenstehend für den Tilt (vertikal) beschrieben worden ist, gilt übrigens auch für den Schwenk (horizontal). Hier wirken vor allem vertikale Konstruktionen (Vorbauten, Erker, Türme und Säulen) als Bremse für die ansonsten geschmeidige Horizontalbewegung.

Abbildung 9.25 ►

Bei relativ niedrigen Gebäuden lohnt sich der Tilt nicht, da er zu wenige neue Informationen liefern würde. Treten Sie hier lieber etwas zurück und versuchen Sie, das Gebäude in seiner gesamten Höhe zu erfassen.



Aufnahmen im Innenbereich

Wenn Sie entschieden haben, dass es draußen reicht, achten Sie auf Anschlussmaterial. Filmen Sie nicht einfach drinnen weiter, sondern zeigen Sie Menschen, die das Gebäude betreten. Dieses Zwischenmaterial ist ausgesprochen wichtig, da der Übergang ansonsten zu hart, zu abstrakt ausfallen würde.

Kaum drinnen angekommen, werden Sie wohl mit dem nächsten Problem konfrontiert – dem Licht. Sorgen Sie zuerst für einen neuen Weißabgleich. Auch hier sollten Sie keinesfalls direkt drauflos filmen. Schauen Sie sich zunächst um. Halten Sie Ausschau

nach interessanten Motiven, spannenden Bildausschnitten und ungewöhnlichen Neigungswinkeln. Denn wie Sie sich vorstellen können, haben bereits Zehntausende vor Ihnen Standard-Aufnahmen vom Innenbereich gemacht. Auch hier gilt es, sich von der Masse abzuheben. Sie benötigen auch hier interessante Bildinhalte, in denen sich etwas tut.



◀ **Abbildung 9.26**

Anschluss nicht verpassen! Die Überleitung Outdoor-Indoor sollte tunlichst visualisiert werden. Ansonsten ergibt sich kein Zusammenhang.

Wenn keinerlei Bewegung im Video auszumachen ist, muss sich der Filmer die Frage gefallen lassen, warum er denn nicht gleich fotografiert hat. Immerhin lassen sich einzelne Bilder postproduktiv ebenfalls in ein Video einbinden – und die Qualität ist in der Regel erheblich besser – und außerdem verwacklungsfrei. Schauen Sie nach, wo es etwas zu Filmen gibt. Beziehen Sie die Mitreisenden ein. Setzen Sie auch einmal das Augenmerk aufs Personal (z. B. im Museum). Das Innere einer Kirche ist i.d.R. wesentlich interessanter, wenn nicht nur der beeindruckende Altar, sondern am Bildrand auch der Messdiener mit eingefangen wird, der gerade eine Kerze anzündet. Bewegung ist das Zauberwort, wenn es darum geht, in bewegungslosen Umgebungen zu filmen.

Und wenn sich so gar keine Bewegung ausmachen lässt, hilft als letzte Rettung nur noch die Bewegung mit der Kamera. Neben Schwenk, Tilt und Zoom dürften vereinzelt aber auch untypische Kamerabewegungen mit anklingen. So ist es beispielsweise auch denkbar, die Decke der Kathedrale abzufilmen und sich dabei mehrfach um die eigene Achse zu drehen. Lösen Sie die Situation am Schluss auf. Das funktioniert zum Beispiel mit einem zügigen Tilt nach unten, nachdem Sie die Drehung beendet haben.

Eine willkommene Gelegenheit – mitfahren im Aufzug

Große Gebäude sind zumeist mit Aufzügen ausgestattet. Eine Mitfahrt ist ausgesprochen interessant und wird Ihrem Zuschauer gefallen. Hier lautet mein Tipp: Drehen Sie unbedingt durch! Wenn Sie den Aufzug besteigen, filmen Sie ohne Pause, bis Sie die gewünschte Etage erreicht haben. Warten Sie auch, bis sich die Tür geöffnet hat. Bleiben Sie selbst noch einen Moment zurück und fangen Sie aussteigende Fahrgäste mit ein. Erst danach sollten Sie die Aufnahme beenden. Ob Sie am Ende die gesamte Fahrt zeigen oder Zwischenschnitte realisieren, steht Ihnen in der Nachbearbeitung frei. (Hierbei ist allerdings auf logische Anschlüsse zu achten.)



FILME • KAPITEL 09 •
AUFZUG.MPG

Sollten Sie es einmal mit einem Panorama-Aufzug zu tun bekommen, ist sogar zu empfehlen, das Ganze mehrfach zu filmen. Fahren Sie, wenn möglich, wenigstens zweimal selbst mit (und zwar in jeder Richtung). Vorher oder nachher sollten Sie die Fahrt des Aufzugs auch vom Boden aus einfangen. Das gesamte Material lässt sich in der Postproduktion prima ineinander schneiden. Das Ergebnis ist dann abwechslungsreich und glänzt durch viele verschiedene kurze Einstellungen. Ein Beispiel dazu finden Sie auf der beiliegenden Buch-DVD (FILME • KAPITEL 09). Der Film »Aufzug.mpg« zeigt eine Fahrt im Panorama-Aufzug von Grande Arche, der sich im Pariser Stadtteil La Défense befindet.




© Renate Klauen

Abbildung 9.27 ►

Die Fahrt mit dem Panorama-Aufzug des Grande Arche ist ein besonderes Highlight für Paris-Besucher.

Keine Sehenswürdigkeit ohne Story

Es kann nicht oft genug gesagt werden: Erzählen Sie eine Geschichte – immer! Das gilt auch bei Sehenswürdigkeiten. Wenn Sie eine Städte-Doku drehen, dann wird diese Doku ja mit einem Handlungsstrang versehen sein. Darüber hinaus ist dringend zu empfehlen, jeder Sehenswürdigkeit ebenfalls ihren eigenen Handlungsstrang zuzuweisen. Zwischen zwei Sehenswürdigkeiten werden Sie Zwischenschnitte platzieren, um die Handlungen voneinander zu trennen. Dabei sollten Sie jedoch nicht gleich auf das Gebäude wechseln. Zeigen Sie lieber vorab das Drumherum. Der Zuschauer soll ruhig erfahren, mit welchen Verkehrsmitteln Sie anreisen, welche Straßen zum Gebäude führen und wie viele Menschen gerade dorthin unterwegs sind. Das Gebäude selbst präsentieren Sie erst im Anschluss. Dann verzeiht man Ihnen auch eher den möglicherweise fehlenden Gesamteindruck des Gebäudes (aufgrund des bereits erwähnten Platzmangels). Machen Sie Ihre Begleitung zum Hauptdarsteller. Bleiben Sie dran, während sie oder er das Gebäude umkreist, empor schaut, auf Besonderheiten hinweist, im Reiseführer blättert oder die Eintrittskarten kauft .

Von den Großen lernen

Schauen Sie sich einmal eine Objekt- oder Reise-Doku im TV an. Oft werden auch hier (mehr oder weniger prominente) Darsteller eingesetzt, um eine Stadt oder einen Gebäudekomplex vorzustellen. Rein inhaltlich könnte man wohl auf diese Person verzichten. Aber sie gibt der Handlung den nötigen Strang und erhöht das allgemeine Interesse an der Sendung. Außerdem muss der Zuschauer die Handlung nicht mehr alleine erfassen, sondern kann den Eindrücken des Promis folgen.

Tipps für gelungene Architekturaufnahmen

Sollten sich weitere Rahmenhandlungen eröffnen, nehmen Sie diese ruhig mit auf. Verschachteln Sie sie aber. Wenn sich drinnen beispielsweise eine Darbietung offenbart, spricht nichts dagegen, diese ebenfalls festzuhalten. Machen Sie dem Zuschauer jedoch visuell klar, dass es sich in diesem Moment um einen neuen, in sich geschlossenen Handlungsstrang handelt. (Es sei denn, Sie besuchen das Gebäude nur aufgrund der Darbietung.) Deswegen sollte dieser Strang auch einen Anfang sowie ein Ende besitzen.

Achten Sie im Zusammenhang mit der Architektur auch auf die Wirkung unterschiedlicher Brennweiten im Verhältnis zur Entfernung des Objekts. Das Stilmittel der Verdichtung bietet sich oftmals geradezu an. Außerdem bietet die Architektur fast immer besonders reizvolle Grundelemente. Immerhin ist das Gebäude von Menschenhand geschaffen. Deswegen werden grafische Elemente (Kreis, Quadrat, Rechteck, Dreieck usw. aber auch horizon-

tale, vertikale und diagonale Linien) allerorts auszumachen sein. Beziehen Sie diese mit ein, denn sie gehören auf jeden Fall dazu.

Suchen Sie auch nach Fluchtpunkten sowie Licht und Schatten. Besonders Kirchen und viele Museen eignen sich, da sie in der Regel über große Fensterflächen verfügen. Suchen Sie sich einen ungewöhnlichen Kamerastandpunkt, der das Zusammenwirken von Licht und Schatten entsprechend in Szene setzt. Der dunkle Hintergrund des Gebetshauses in Verbindung mit dem hellen Lichtstrahl, der durch das Fenster tritt, sorgt nicht nur für künstliche Diagonalen, sondern lässt mitunter sogar die Staubpartikel in der Luft erkennbar werden – von der Mystik einer solchen Aufnahme einmal ganz zu schweigen. Prüfen Sie in diesem Zusammenhang auch, ob sich das Szenario durch manuelle Veränderung der Blendenöffnung noch positiv beeinflussen lässt.



© CFralp/pixelio.de

Abbildung 9.28 ►

Im Inneren eines Gebäudes sorgt die Kombination aus Licht und Schatten für ansprechende Effekte.

Noch ein letzter Tipp: Da Sie es bei größeren Gebäudekomplexen ohnehin mit stürzenden Kanten zu tun haben, kann auch nicht mehr allzu viel schiefgehen, wenn die Kamera zusätzlich verdreht wird. Im Gegenteil. So lassen sich Gebäude(-teile) auf beeindruckende Weise dramatisieren. Eine leicht schräg gehaltene oder sogar verwinkelte Kamera liefert dem Zuschauer abermals eine ihm nicht unbedingt geläufige Betrachtungsweise. Auch steiles Emporfilmen direkt an der Fassade kann für eine eindrucksvolle Bildstimmung sorgen.



◀ **Abbildung 9.29**

Bei manchen Architekturen kann das Gebäude selbst sogar als Stativ dienen.

Ausflug ins Grüne

Wann immer Sie den Wunsch auf die Natur verspüren und Landschaften im Mittelpunkt des Interesses stehen, müssen ganz eigene Regeln beachtet werden. Das erste Problem steht nämlich schon vor Antritt des Ausflugs auf der Matte.

Vorüberlegungen | Grundsätzlich entsteht ein Konflikt zwischen dem Wunsch, im Grünen zu entspannen und dem Bedürfnis, einen handwerklich soliden Film zu erzeugen. Hinzu kommt, dass das Grün allein nicht Filminhalt sein kann. Deswegen müssen auch hier wieder Handlungsstränge her. Zu dumm nur, dass sich das plötzlich auftretende Eichhörnchen so gar nicht als Hauptdarsteller engagieren lassen möchte. Auf die Rehe, mit ihrer naturgegebenen Lizenz zum Flüchten, dürfen Sie ebenfalls nicht zählen. Also muss der Partner oder die Familie dran glauben. Das wiederum steht aber im Konflikt mit der Grundidee, nämlich dem Wunsch nach Relaxen. Es bedarf also einiger Überzeugungsarbeit. Es sei denn, Sie gehen den Film komplett alleine an und sind sowohl Regisseur als auch Hauptdarsteller. In diesem Fall dürfen Sie dem Zuschauer allerdings nicht mit »Hurra, ich mache ein Picknick.« kommen, sondern benötigen ein sehr viel stärkeres Handlungsgerüst. Machen Sie sich inhaltlich lieber auf die Suche nach einer gefährlichen Schlange oder versuchen Sie, dem geheimnisvollen Fluss der Erkenntnis zu folgen. Wenn Sie allerdings jede Etappe auf dem Weg zum Todesgipfel zweimal vollziehen müssen (einmal, um die Kamera aufzustellen und das zweite Mal, um an ihr

Energiebedarf berücksichtigen

Da Steckdosen bekanntlich nicht an Bäumen wachsen, müssen Sie die Energiefrage vor Antritt der Reise beantwortet haben. Sie benötigen entweder zahlreiche Akkus, oder stattdessen mit einem Ladegerät aus, das sich auch an die 12V-Steckdose des Fahrzeugs anschließen lässt. Was die Laufzeit der Akkus betrifft, sollten Sie die Angaben der Hersteller mit äußerster Vorsicht genießen. Diese Zeitangaben werden unter realen Bedingungen nie erreicht. Gehen Sie von der Hälfte der Zeit aus – maximal.

vorbeizulaufen), wird sich der Wunsch entwickeln, bei der Familie künftig doch mehr Überzeugungsarbeit zu leisten.

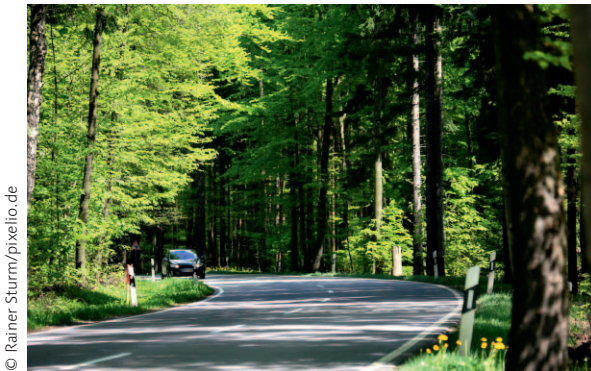
Eines muss Ihnen von vornherein klar werden: Sie werden bei einem gelungenen Dreh in der Natur nur wenig Erholung erlangen. Sehr wahrscheinlich sind Sie nachher sogar viel erschöpfter als vorher. Über diesen Schmerz kann Sie nur ein wirklich tolles Video hinwegbringen. Deswegen überlassen Sie so wenig wie möglich dem Zufall und versuchen Sie, den Film noch zu Hause (oder im Hotelzimmer) vor Ihrem geistigen Auge zu entwickeln

Ankunft und Anreise festhalten

Halten Sie alles Wesentliche schriftlich fest. Setzen Sie einen Startpunkt. Wo soll der Film beginnen? Am besten da, wo Sie sind. Sofern die Familie involviert ist, wird bereits das Packen des Picknickkorbs und der Rucksäcke, das Zusammenlegen der Handtücher sowie die Überprüfung der Federball-Ausrüstung Anlass zur Aufnahme einiger Takes sein. Überzeugen Sie die Mitreisenden rechtzeitig davon, dass zumindest ein außerplanmäßiger Stopp erforderlich wird. Erklären Sie, warum es so wichtig ist, kurz vor dem Ziel einmal anzuhalten (am besten auf einer Anhöhe), die Kamera aufzustellen und eine Totale von der schönen Landschaft zu drehen. Das wird nämlich die Eröffnungssequenz. Und da Sie gerade einmal dort stehen: Wie wäre es jetzt noch mit dem vorbeifahrenden Auto? Wenn Ihre »Crew« einige hundert Meter zurücksetzt und dann zügig an der Kamera vorbeifährt, haben Sie bereits die zweite wichtige Einstellung aufgenommen. Weisen Sie aber unbedingt darauf hin, dass Sie von dort auch wieder abgeholt werden wollen. Es hat ja schon Sachen gegeben ...

Auch Aufnahmen während der Fahrt sind im Übrigen durchaus erwünscht. Allerdings sollten Sie nicht im 90°-Winkel zur Fahrtrichtung filmen. Das Motiv verwischt ansonsten (*Bewegungsunschärfe*). Zudem ist die rechtwinklige Kameraeinstellung uninteressant. Der Zuschauer kann den Bildinhalt nicht schnell genug erfassen und verliert außerdem den Bezug zur Vorwärts-Bewegung. Darüber hinaus wird er nicht den Eindruck gewinnen, live dabei zu sein. Das ändert sich, wenn Sie die Kamera mehr in Fahrtrichtung drehen. Dabei dürfen am Bildrand ruhige Elemente des

Fahrzeugs zu sehen sein (z. B. Außenspiegel, Rückspiegel, Armaturenbrett, Holme). Immerhin soll der Bezug zum Pkw selbst ja nicht aufgehoben werden. Des Weiteren bleibt dem Zuschauer allgegenwärtig, dass die Aufnahmen aus dem fahrenden Auto heraus erzeugt worden sind, was wiederum eine Erklärung für Wackelbilder liefert. Falls Sie kein Spezialstativ verwenden (siehe Kapitel 4, »Einstellungen und Perspektiven«, Abschnitt »Spiegelungen vermeiden« auf Seite 153), sollten diese Aufnahmen übrigens aus der freien Hand gedreht werden. Achten Sie jedoch auf Achsen-sprünge. Filmen Sie also nur von einer Seite des Wagens. Wenn Sie wechseln wollen, gehen Sie über die neutrale Achse (siehe Abschnitt »Bloß nicht! – Der Achsensprung« auf Seite 88)



© Rainer Sturm/pixelio.de

◀ Abbildung 9.30

Eine Vorbeifahrt sollte beim Ausflug ins Grüne nicht fehlen.



© Uschi Dreilucker/pixelio.de

◀ Abbildung 9.31


Auch das Filmen während der Fahrt kann interessante Eindrücke liefern. Der Rückspiegel darf ruhig einmal im Bild sein. Andere Gegenstände des Fahrzeugs sollten aber lieber dezent am Rand auszumachen sein, damit der relevante Bildinhalt nicht verdeckt wird.

Am Ort der Entspannung angelangt, genauer gesagt an dessen Parkplatz, bauen Sie ein weiteres Mal die Kamera auf. Filmen Sie jetzt das Eintreffen des Fahrzeugs. Am besten eignet sich dazu

Energiesparend filmen

Wer nicht genügend Akkus im Gepäck hat, der sollte möglichst energiesparend filmen. Dazu gehört auch, das Display geschlossen zu halten und (wenn möglich) durch den Sucher zu filmen. Wählen Sie ein möglichst kurzes Zeitintervall, was den Standby-Betrieb angeht. Schalten Sie die Kamera komplett aus, wenn abgesehen ist, dass Sie in den nächsten Minuten nicht filmen werden. Verzichten Sie auf den Einsatz des Hilfslichts. Die integrierten Lampen sind wahre Stromfresser. Auch die Absenkung der Display-Helligkeit kann Strom sparen.

ein Verfolgungsschwenk. Ziehen Sie diesen aber auf jeden Fall durch, bis das Auto steht und lassen Sie die Kamera dann noch einige Sekunden weiterlaufen. Ein Tipp dazu: Damit Sie während der Aufnahme nicht gleichzeitig schwenken und aufziehen (oder heranzoomen) müssen, empfiehlt es sich, den Zoom vorab auf das parkende Fahrzeug einzustellen. Dabei sollte der Pkw selbst etwa die Hälfte der zur Verfügung stehenden Bildbreite beanspruchen. Verändern Sie die Zoom-Einstellung nicht mehr und schicken Sie das Fahrzeug nun auf die Reise. Instruieren Sie den Fahrer, dass er mit angemessener Geschwindigkeit fahren soll. Viele neigen dazu, gerade in solchen Situationen langsamer zu fahren, gewissermaßen, damit der Kameramann es leichter hat. Dadurch wird die Einstellung allerdings unnötig in die Länge gezogen und der Schwenk ausgebremst. Denken Sie beim Eintreffen des Pkw an die gewohnte Bildaufteilung. Sie wissen ja: In Fahrtrichtung sollte stets mehr Platz (im Bild) vorhanden sein als hinter dem Fahrzeug.

Die zu erwartenden Folgeszenen eignen sich ebenfalls für den späteren Film. Deshalb sollten Sie das Stativ jetzt nicht wieder abbauen. Bleiben Sie drauf, wenn die Familienmitglieder aussteigen, der Kofferraum entleert wird und die Kinder losrennen. Auch wenn es etwas dauert – bleiben Sie dran! Später im Schnitt lässt sich das alles noch verkürzen .

Filmen im Auto?

Noch ein Wort zum Filmen innerhalb des Fahrzeugs: Sicher werden Sie oder Ihre Mitreisenden versucht sein, die ausgelassenen Gespräche oder das Herumtollen auf der Rückbank mit aufzuzeichnen. Davon ist allerdings gleich aus mehreren Gründen abzuraten. Zum einen werden sämtliche Aufnahmen stark verwackeln. Was aber beim eben beschriebenen Herausfilmen aus dem Auto toleriert werden kann, ist bei Personen-Aufnahmen reif für die Tonne. Zudem haben Sie es in jeder erdenklichen Richtung mit Gegenlicht zu tun. Die Personen werden größtenteils »absaufen«, die Gesichter also viel zu dunkel abgebildet. Und der bei diesen Aufnahmen so wichtige Ton wird durch die beschränkte Räumlichkeit und die Fahrtgeräusche kaum zufriedenstellend ausfallen. Das alles ließe sich zwar mit einigem technischen Aufwand optimieren, doch sind die Aufnahmen selbst ja auf Spontaneität

angewiesen, also nur sehr schwer vorher planbar. Wenn Sie alles akribisch vorbereiten, Ansteck-Mikros verteilen, Soundchecks durchführen und dann das Kommando geben: »Jetzt alle lustig sein!« wird die Begeisterung kaum ausufern.

Am Ziel angekommen

Wenn ein Picknick oder eine längere Rast eingeplant ist, heißt das für Sie natürlich nicht, dass Sie jetzt ebenfalls Pause haben. Sie müssen vielmehr weiterackern und versuchen, interessante Impressionen einzufangen. Dabei rangiert »Bewegung« aber ganz klar hinter »Panorama«. So schön die Landschaft auch sein mag – wenn der Film nur aus bewegungslosen Bildern besteht, müssen Sie sich die Frage gefallen lassen, warum Sie nicht gleich eine Diashow erzeugen. Das heißt natürlich nicht, dass Sie keine Landschaften filmen sollen. Im Gegenteil. Aber würzen Sie diese Bilder durch verschachtelte Handlungen. Wenn die Kinder Fußballspielen, sollten Sie mit der Kamera dabei sein. Wenn der Hund die Umgebung erkundet, die Brötchen geschmiert und die Luftmatratzen aufgeblasen werden, sollten Sie das alles einfangen. Vergessen Sie in diesem Zusammenhang nicht, auch hier nach ungewöhnlichen Einstellungen und Perspektiven Ausschau zu halten. Und selbst die Bewegung in der Natur sollte Anreiz zum Filmen sein.



© Ingrid Ruthe/pixelio.de

▲ **Abbildung 9.32**

Verzichten Sie beim Dreh im Grünen nicht auf das Fußballspiel.



© Alexandra H./pixelio.de

▲ **Abbildung 9.33**

Jeder Mitspieler ist willkommen. Für Sie bedeutet ein derartiges Motiv: Runter auf die Knie und in Augenhöhe filmen!



© Eugen Haug/pixelio.de

▲ **Abbildung 9.34**

Bleiben Sie wachsam! Einzigartige Aufnahmen gibt es nicht auf den ersten Blick. Und wenn doch, müssen Sie schnell sein!

Die Mischung macht's – Natur & Mensch

Wie gesagt, sollten Sie nicht auf Landschaftsaufnahmen verzichten. Im Gegenteil. Aber »verkaufen« Sie diese nach Möglichkeit im Zusammenhang mit den menschlichen Empfindungen. Wenn die Kinder interessiert auf den Boden zeigen, ist das die Gelegenheit, den seltenen Pilz ins Bild zu bringen, den Sie am Wegrand entdeckt haben. Das genussvolle und tiefe Durchatmen kann mit einer Froschperspektive von den Baumkronen und den hindurchdringenden Sonnenstrahlen dokumentiert werden. Das plötzliche Erstarren einer Person und der anschließende, gespannte Blick kann durch die Präsentation eines Tieres dokumentiert werden.


Damit wir uns nicht falsch verstehen: Sie müssen das nicht den gesamten Film hindurch machen. Auch mehrere Einstellungen von der Natur und der damit verbundenen Schönheit sind durchaus in Ordnung. In absehbarer Zeit muss aber wieder ein Handlungsstrang her. Und den bekommen Sie am ehesten, indem Sie die Mitreisenden wieder einbeziehen. Diese müssen übrigens nicht permanent in Action sein. Auch wenn sie sich einmal Ruhe gönnen (im Gegensatz zu Ihnen dürfen die das ja), nehmen Sie auch das auf. Suchen Sie hier aber besonders nach interessanten Einstellungen und originellen Bildausschnitten. Gehen Sie ruhig einmal nah heran und halten Sie verschiedene Details fest. Denken Sie daran: Auch die ruhigeren Zeitgenossen sind am Ausflug beteiligt. Deshalb gehören sie auch auf jeden Fall in Ihren Film. Vergessen Sie niemanden!

Schwenkrichtung


Falls keine Motiv-relevanten Gründe dagegen sprechen, sollten Sie stets von links nach rechts schwenken. Diese Richtung entspricht am ehesten unserer Wahrnehmung und ist außerdem mit unserer Leserichtung identisch.

Schwenks von rechts nach links wirken oft »falsch herum«, »rückläufig« bzw. »kontraproduktiv«.

Technische Hinweise für Naturaufnahmen

Was das Handwerkliche betrifft, bewegt der Filmer sich in engen Grenzen. So ist beispielsweise die Wahl des richtigen Bildausschnitts schon eine Sache für sich. Halten Sie den richtigen Abstand. Totalen eignen sich in der Regel besser als Halbtotale, da diese nur eine begrenzte Fläche des Gesamteindrucks wiedergeben können. Das lässt sich auch durch Schwenken nicht abfangen. Wenn Sie dennoch unbedingt schwenken müssen, dann machen Sie das bitte so langsam, dass es dem Betrachter kaum auffällt . Außerdem sollten Schwenks nicht zu weit gehen. Nehmen Sie sich einen bestimmten Punkt innerhalb des Eröffnungsbildes, wie zum Beispiel einen einzelnen Baum oder Strauch. Beim Schwenk nach

rechts beispielsweise sollte dieser auf der rechten Seite des Eröffnungsbildes liegen. Sorgen Sie dafür, dass dieses Objekt am Ende des Schwenks immer noch im Bild sichtbar ist – und zwar jetzt links im Bild. So behält der Zuschauer den Überblick.

Über die Horizontlinie ist ebenfalls schon viel gesprochen worden. Entscheiden Sie, ob Sie dem Himmel oder beispielsweise der Wiese zwei Drittel des Bildes geben wollen. Aber lassen Sie den Horizont nicht mittig stehen . Nehmen Sie viele Details mit. Einzelne Blumen, Sträucher, Gesteinsformationen usw. liefern reizvolle Motive. Bieten Sie dem Zuschauer auch hier wieder untypische Blickrichtungen an.

© Renate Klaffen



Mittiger Horizont

Keine Regel ohne Ausnahme! Es gibt einen plausiblen Grund, den Horizont in der Mitte zu platzieren, nämlich dann, wenn Sie es mit einer Spiegelung zu tun haben. In diesem besonderen Fall würde die Drittel-Regelung eher für Verwirrung sorgen.

◀ Abbildung 9.35

Spiegelungen bilden in Sachen Drittel-Regel eine Ausnahme. Hier darf der Horizont in der Mitte liegen.



◀ Abbildung 9.36

Abgesenkte Perspektiven sowie ungewöhnliche Standpunkte sorgen für interessante Blickwinkel.

Dass Blau nicht gleich Blau ist, wissen Sie. Immerhin gibt es nicht nur verschiedene Blau-Töne, sondern auch kaltes und warmes Blau. Entsprechendes gilt für alle anderen Farben, die entweder

kalt oder warm sein können. Nun hat die Wahl der Farbgebung aber auch deutlichen Einfluss auf die Wirkungsweise Ihres Films. Entsprechendes muss zum Zeitpunkt der Aufnahme berücksichtigt werden. Warme Farben erreichen Sie früh morgens und am späten Nachmittag bzw. gegen Abend. Sollten Sie dennoch tagsüber filmen, suchen Sie den Halbschatten. Und wenn Sie die Farbe bewusst manipulieren wollen, gelingt das über einen Weißabgleich. Hier sollten Sie jedoch die Halbautomatiken verwenden. Zum Beispiel eignet sich Kunstlicht, was ja in freier Natur zu einer Fehlinterpretation führen würde. Doch das ist okay, wenn Sie damit eher die gewünschten Farben erreichen. Entsprechendes gilt für den manuellen Weißabgleich, der sich in diesem Fall auch mit einer farbigen Karte (leicht bräunlich oder rötlich) ausführen ließe. An dieser Stelle noch der Hinweis: Wenn Sie eine anständige Software zur Nachbearbeitung einsetzen, können einzelne Clips später noch farblich bearbeitet werden.

Spannende Urlaubsfilme

Wer behauptet, es sei nichts Besonderes, einen Urlaubsfilm zu drehen, der sollte sich ernsthaft fragen, ob er den Camcorder nicht lieber zu Hause lässt. Auch wenn man es auf den ersten Blick nicht glauben mag: Wer einen Urlaubsfilm drehen möchte, der den Zuschauer in seinen Bann zieht, muss alle Register ziehen. Er muss unterhaltsam sein, Spannungsbögen aufbauen und vor allem die persönlichen Erlebnisse oder Erfahrungen zum Ausdruck bringen. Zudem muss die Handlung kontinuierlich vorangetrieben werden. Dies ist besonders schwer, da es während einer Urlaubsreise oft mehrere Stationen und Etappen gibt, die sich nicht so ohne Weiteres (zumindest nicht ohne roten Faden) miteinander verbinden lassen.

Dokumentation oder individuelle Reiseeindrücke?

Zunächst einmal müssen Sie sich mit der Frage beschäftigen, welche Art von Urlaubsfilm Sie erstellen wollen. Sie können zum Beispiel eine Urlaubs-Doku drehen. Dann müssen Sie Ihre Zuschauer allerdings mit endlos vielen, gut recherchierten Fakten versorgen. Dadurch könnte der Stoff aber trocken werden und die Spannung

leidet allemal. Das einfache Abfilmen von beeindruckenden Bergregionen, tollen Stränden und interessanten Promenaden haben Zehntausende vor Ihnen auch schon gemacht. Nichts Neues also. Alternativ könnten Sie eine Geschichte erzählen. Ihre persönliche Urlaubsgeschichte mit all Ihren Erlebnissen, Eindrücken und Empfindungen. Wenn Sie Ihre ganz persönliche Urlaubsgeschichte zum Besten geben, dann kreieren Sie gleichzeitig einen Film, der bis dato einzigartig ist. – Ihr Urlaubsfilm benötigt dazu jedoch einen roten Faden. Je nach Struktur des Films sind auch mehrere in sich geschlossene Handlungsbereiche mit jeweils eigenen roten Fäden vorstellbar. Dabei ist es von besonderer Bedeutung, die W-Fragen zu beantworten (siehe Kapitel 6, »Storys schreiben«, Abschnitt »Die W-Fragen« auf Seite 186). Diese gehören untrennbar zum jeweiligen Handlungsgerüst.

Wenn Sie einen Film etappenweise erzählen, ist es empfehlenswert, als Ausgangspunkt das gebuchte Hotel zu benutzen. Trennen Sie die einzelnen Etappen durch Zwischenschnitte vom Hotel, am besten mit Totalen oder Halbtotale. Danach zeigen Sie, wie Sie nach getaner Arbeit auf der Terrasse Platz nehmen und den Tag ausklingen lassen. Was die Anschlüsse zwischen zwei Ausflugszielen betrifft, sollten auch hier Fahrten mit dem Auto, dem Schiff, dem Bus oder sonstigen Fortbewegungsmitteln mit eingebunden werden. Denn wenn Sie zwei verschiedene Orte hintereinander präsentieren, muss ein für den Zuschauer verständlicher Übergang geschaffen werden.



© Renate Klaffen

◀ **Abbildung 9.37**

Für Zwischenschnitte eignet sich die Ansicht des Hotels.

Abbildung 9.38 ►

Aber auch Fahrten (und sei es nur eine kurze Überfahrt) sind geeignet, zwei unabhängige Handlungsstränge voneinander zu trennen.



© Renate Klaffen

Spannungsmomente erkennen und festhalten

Das sprichwörtliche Salz in der Suppe streuen Sie, indem Sie dem Zuschauer Spannungsmomente anbieten. Das ist gar nicht so schwer, wie es sich zunächst anhört. Es drängt sich die Frage auf: »Wie soll ich denn Spannung filmen, wenn es gar nichts Spannendes gibt?« Nun, ob etwas spannend ist oder nicht, liegt doch an Ihnen. Sie müssen dem Zuschauer nämlich lediglich mitteilen, welches Ziel gerade verfolgt wird und gleichzeitig Zweifel anbieten, ob dieses Ziel überhaupt erreicht werden kann. Der Zuschauer darf also nicht wissen, ob eine Situation gut ausgeht oder nicht. Das ist die ideale Voraussetzung für Spannungsmomente.


Auf den ersten Blick scheint das ein schwieriges Unterfangen zu sein. Aber das ist nicht so. Viele Spannungsbögen liegen einfach nur unter einer sehr dünnen Oberfläche. Sie müssen lediglich entdeckt und umgesetzt werden. So kann beispielsweise die an sich langweilige Anfahrt zum Flughafen enorm dramatisiert werden, wenn Sie diese mit dem zeitlichen Aspekt verbinden. Wenn Sie nicht einfach nur zum Flughafen fahren, sondern spät dran sind, stellt sich automatisch die Frage, ob Sie den Flieger noch erreichen werden. Ein angespannter Blick auf die Uhr kann das bereits andeuten. Oder scheinbar verschachtelte Handlungsstränge: Schneiden Sie Bilder von der Taxi-Fahrt und das Öffnen des Boarding-Schalters ineinander. Für Ihr Publikum passiert beides gleichzeitig. Die Fluggäste gehen an Bord und Sie sitzen noch im Taxi.

Auch am Urlaubsort selbst gibt es zahlreiche Möglichkeiten, Spannungsbögen zu erzeugen. Da wäre zum Beispiel die Trekking-

Tour durchs Gelände, gepaart mit den Einstellungen von schmalen Pfaden und steilen Abhängen. Diese lassen den Zuschauer hoffen, dass auf der Etappe nichts Schlimmes passiert. Wer eine Nil-Kreuzfahrt unternimmt, wird das Zentimeter-genaue Rangieren an den Schleusen kennen. Informieren Sie den Zuschauer, was es für die Fortführung der Reise bedeuten würde, wenn der Kapitän jetzt nicht mit voller Aufmerksamkeit bei der Sache wäre. Eine Fahrt mit der Seilbahn und die damit verbundenen Knack-Geräusche der Mechanik lassen an einem guten Ende zweifeln. Die Fahrt auf der Pritsche eines Großraum-Taxis in asiatischen Ländern ist immer ein Erlebnis. Dennoch kann sie zum Spannungsmoment hochstilisiert werden – entweder indem Sie auf die übertrieben zügige Fahrweise des Chauffeurs hinweisen, oder erklären, dass man nie genau wissen kann, wer im nächsten Moment auf die Pritsche springt.

Sie sehen: Innerhalb des Urlaubsfilms soll es nicht nur eine einzige Auflösung geben. Dazu ist ein Urlaub in der Regel auch in zu viele verschiedene Handlungsstränge unterteilt. Daher dürfen Sie auch in Sachen Spannung mehrere Etappenziele anbieten. Lassen Sie den Zuschauer zwischendurch immer wieder einen Moment verschmaufen. Aber nicht zu lange! Denn die nächste verzwickte Situation wartet schon.

Zeitsprünge filmisch umsetzen

Für denjenigen, der zum ersten Mal fliegt, ist die Spannung während des gesamten Fluges garantiert. Doch niemand möchte dem in Echtzeit beiwohnen. Sie müssen daher ein Auge für notwendige Zeitsprünge bekommen und Längen vermeiden. Sicher dürfen Sie am Flughafen filmen. Auch der Start einer Maschine, die Ihrer gleicht, hat es verdient, eingefangen zu werden. Danach sollte dann aber auch Schluss sein. Die Landung am Zielflughafen darf die nächste Einstellung sein .

Und wo wir gerade einmal beim Thema Zeit sind: Weniger ist mehr! Dies gilt auch für den gesamten Urlaubsfilm. Ihre Zuschauer sind nicht annähernd so involviert, wie Sie das sind. Deswegen sollten Sie auch weniger anbieten, damit der Zuschauer sich aufs Wesentliche beschränken kann. Auch wenn Sie mit vielen Stunden Filmmaterial nach Hause kommen (an dem Sie zweifellos hän-

Flugroute visualisieren

Reiserouten-Animationsprogramme (siehe Kapitel 6, »Storys schreiben«, Kasten auf Seite 187) können an dieser Stelle die Flugroute mittels grafischer Animation repräsentieren. Oft eignen sich nachträglich realisierte Überblendungen zwischen dem aufsteigenden Flugzeug und der Animation sowie der anschließenden Landung am Zielflughafen.

gen), treffen Sie eine sorgfältige Auswahl. Mein Tipp: Ein Urlaubsfilm sollte 30 Minuten in der Regel nicht überschreiten – es sei denn, sie haben etwas ganz Außergewöhnliches zu bieten.



Abbildung 9.39 ►

Drehen Sie Einstellungen vom Flughafen – auch wenn diese vielleicht etwas angestaubt sind. Beschränken Sie sich aber auf das Wesentliche.


Andere Länder, andere Sitten

Jeder Urlaubsort und jedes Land verfügt über spezielle Eigenheiten, die im Film zum Ausdruck gebracht werden sollten. Wer nun befürchtet, dass dies in einem Wust von Gemeinsamkeiten untergeht, da ja vieles überall auf der Welt gleich ist, der irrt gewaltig. Natürlich ist eine Rezeption eine Rezeption. Aber hier werden die Unterschiede, was einzelne Länder betrifft, besonders deutlich. Doch diese liegen nicht immer klar auf der Hand. Danach zu suchen, macht nicht nur Spaß, sondern offenbart auch die Möglichkeit, den Check-in sowie die Schlüsselübergabe in jedem Jahr aufs Neue aufzunehmen. Und jetzt kommt es wieder: Vielleicht können Sie es schon nicht mehr hören. Aber es muss sein (nicht jeder arbeitet das Buch chronologisch durch.):

Drehen Sie ausreichend viele Nah- und Detailsinstellungen!

Wenn Sie erst wieder daheim sind, und feststellen, dass Sie zu wenige Details festgehalten haben, ist es zu spät. Solche Aufnah-

men lassen sich nicht nachträglich beschaffen. Denken Sie also bitte rechtzeitig an den Zimmerschlüssel in der Hand des Partners, das Etikett des besonders guten Weins beim Abendessen, die Schale mit den Riesengarnelen oder das fast verwitterte Ortschild vor dem unbekannten Bergdörfchen. Immerhin haben Sie W-Fragen zu beantworten. Immer wieder.

Menschen | Wer einen interessanten Urlaubsfilm dreht, ist im Allgemeinen bemüht, auch Menschen mit einzubinden. Besonders Dialoge und Interviews bringen starke Eigendynamik und hohe Aussagekraft mit. Meist werden derartige Aufnahmen nicht realisierbar sein, ohne sein Gegenüber zuvor gefragt zu haben, ob er oder sie mit der Aufnahme auch einverstanden ist . Allerdings kann man auf dem gut besuchten Basar nicht jeden fragen. Deshalb gilt besonders bei Urlaubsreisen:

Respektieren Sie die Sitten anderer Länder!

Nicht allorts ist es erwünscht oder sogar erlaubt, Menschen zu filmen. In einigen Ländern wird es als Affront gesehen, wenn Sie die Kamera auf jemanden richten. Erkundigen Sie sich besser vor Reiseantritt, wie das in dem Land gehandhabt wird, in das Sie reisen wollen.

Verdienter Lohn

Wenn Sie einen Menschen filmen, können Sie nicht wissen, wie dieser darauf reagiert. Dadurch wird es Ihnen schwerfallen, sich voll und ganz auf den Dreh zu konzentrieren. Hat der potenzielle Darsteller Ihrer Bitte um »Drehgenehmigung« aber erst einmal zugestimmt, können Sie befreit loslegen. Denn jetzt sind Sie und Ihr Gegenüber ein Team, das zumindest für einige Augenblicke gemeinsam an einer Sache arbeitet. Das Feeling, welches dabei entsteht, wird garantiert zu einem gelungenen Resultat beitragen.

© Dieter Schütz/pixelio.de



▲ **Abbildung 9.40**

Nicht überall sind Kameraobjektive willkommen. Fragen Sie lieber, ob Filmen erlaubt ist.



© Herbert Pelikan/pixelio.de

▲ **Abbildung 9.41**

Nachfragen lohnt sich. Manch einer wird gerne als Darsteller zur Verfügung stehen.

Ausrüstung | Noch ein Wort zum Equipment. Besorgen Sie sich rechtzeitig vor Urlaubsantritt ausreichend Speichermedien und Akkus. Diese sind, auch in Urlaubsländern, nicht überall zu bekommen – oder immens teuer. Außerdem können Adapter für die Steckdose notwendig werden. Im europäischen Raum haben Sie es zudem mit einer Stromnetz-Frequenz von 50 Hz (HZ = Hertz) zu tun, während in Übersee oft 60 Hz vorherrschen. Darüber hinaus beträgt die Netz-Spannung vielerorts nur 110 V (V = Volt), während hierzulande 220 V üblich sind. Die meisten Camcorder-Ladegeräte sind für beide Frequenzen und Spannungen ausgelegt. Dennoch sollten Sie einen Blick auf das Typenschild werfen (Rückseite des Akkuladegeräts) oder in die Bedienungsanleitung schauen. Nur so können Sie sicher sein, dass Sie auf Reisen keine böse Überraschung erleben.

9.5 Besondere Aufgaben

Was filmische Aufgaben angeht, gibt es einige Szenarien, die große Herausforderungen für den Filmer darstellen. Während man bei Dokus, Porträts und nicht zuletzt auch auf Reisen sehr viel Vorarbeit und Drehplanung leisten kann oder sich an einem roten Faden entlang hangelt, sind Sport-, Kinder- und Tieraufnahmen stärker von der Spontaneität sowie der punktgenauen Einsatzbereitschaft des Videografen abhängig. Dazu gehört auch, man will es zunächst gar nicht glauben, die Hochzeit. Immerhin sind die bedeutenden Momente kurz, können ausameratechnischer Sicht nicht geübt werden und sind überdies nur ein einziges Mal drehbar – das verbindet die hier angesprochenen Aufgaben miteinander. Schauen wir uns zunächst den Sport-Film an.

Viel Bewegung garantiert – Sport-Film

Jede Sportart bringt eine gewisse Spannung und Atmosphäre mit und hat grundsätzlich mit Bewegung zu tun. Gut, Schach gehört vielleicht zu den eher bewegungsarmen Disziplinen. Die meisten Sportarten jedoch eignen sich bestens für Bewegungsbildaufnahmen, an die sich letztendlich jeder Videograf einmal heranwagen möchte. Machen Sie das. Es ist ein tolles Erlebnis. Außerdem ist

Bewegung »vor« der Kamera das Salz in der Suppe eines Videodrehs.



© Kurt Bouda/pixelio.de

▲ Abbildung 9.42

Wassersport-Veranstaltungen sind leichter zu filmen als beispielsweise ein Fußballspiel. Richtung und Geschwindigkeit sind im Prinzip gleichbleibend. Der Videograf kann sich schnell anpassen und auch ruhig einmal etwas näher herangehen.

Nur für Profis – Formel 1 und Bundesliga

Nun ist gerade beim Sport-Film leider nicht alles möglich. Wenn Sie privat ein Formel 1-Rennen aufzeichnen wollen, werden Sie gleich an mehrere Grenzen stoßen. Mal ganz davon abgesehen, dass der Veranstalter Ihnen kaum eine Drehgenehmigung erteilen und Sie mitsamt Stativ an die Piste lassen wird, würden Sie mit einer einzelnen Kamera am Fahrbahnrand ohnehin nicht allzu viel ausrichten können. Dazu gibt es viel zu viele zeitgleiche Geschehnisse und der Ort der Handlung ist viel zu unübersichtlich. Spezialisierte Sender wie RTL rücken mit einer ganzen Armee von Kameras an, um jeden Winkel der Strecke sowie jede Boxengasse optimal einsehen zu können. Ohne wenn und aber: Hier können Sie nicht mithalten! Deswegen ist zu empfehlen, es auch gar nicht erst zu versuchen. (Im Gegenzug sind Ihre Aufnahmen werbefrei. Das kann Ihnen wiederum RTL nicht nachmachen!)

Sie können aber anders an die Sache herangehen. Begleiten Sie eine Person zum Rennen. Biografieren Sie diesen Menschen und lassen Sie das eigentliche Rennen eher beiläufig in Erscheinung treten. Oder kümmern Sie sich um Randerscheinungen wie das Organisatorische, die Fans, die Landschaft, das Drumherum oder einfach nur die Atmosphäre. Das rechtfertigt letztendlich auch die von Ihnen gewählte Kameraführung, die begrenzte Anzahl der Aufnahmegерäte sowie den Umstand, dass Sie von den Geschehnissen des Rennens ohnehin nicht flächendeckend berichten können.

Geeignete Sport-Events

Es gibt allerdings zahlreiche Sportarten, die besonders Anfängertauglich sind. So würde sich beispielsweise ein Tennis-Match, ein Golf-Turnier, Kanu-Wettbewerb, Boxkampf oder auch ein Fußballspiel eignen. Bleiben Sie aber zunächst von der 1. Liga weg. Versuchen Sie es in der Bezirks- oder Kreisliga. Hier haben Sie Platz genug, sich zu entfalten, können in Ruhe ausprobieren und müssen nicht befürchten, von begeisterten Fans hin- und hergestoßen zu werden.

Auch bei anderen Sportarten sind Amateurveranstaltungen oder Vereinsmeisterschaften ideal für den Einsteiger. Es ist natürlich von Vorteil, wenn sich der Videofilmer in der jeweiligen Sportart selbst ein wenig auskennt. Wer nicht weiß, worauf es beim Golfen ankommt oder wie im Tennis gezählt wird, der weiß auch nicht, wann es spannend werden könnte. Suchen Sie sich also zunächst eine Sportart aus, die Ihnen liegt. Entscheiden Sie auch, ob Sie lieber eine Mannschafts- oder Einzelsportart aufnehmen möchten. Beide haben ihre Besonderheiten, auch was das Filmen betrifft. Versuchen Sie herauszufinden, welche Kamertauglichkeit die jeweilige Sportart mitbringt. Dabei kann man grundsätzlich sagen: Je kleiner das Spielfeld, desto leichter der Mitschnitt. Wenn Sie beispielsweise vom Billard oder Minigolf berichten, haben Sie fast immer Zeit genug, die Kamera neu einzurichten und interessante Perspektiven zu suchen. Beim Fußball oder Tennis hingegen sind nur bestimmte Standpunkte sinnvoll. Das Verändern der Kameraposition während des Spiels ist hingegen denkbar schlecht.



© Jonas Eberhardt/pixelio.de

▲ Abbildung 9.43

Manche Disziplinen sind sogar geeignet, mit nur »einer« Kamera gefilmt zu werden. Skating beispielsweise findet auf einem überschaubaren Terrain statt, und die Auftritte sind auf einen zeitlich überschaubaren Rahmen begrenzt. Außerdem gibt es Action satt.



▲ **Abbildung 9.44**

Ein Tennis-Court ist wesentlich problematischer. Wenn Sie jedoch bereit sind, andere Kamera-Positionierungen einzunehmen als bei einer Berichterstattung üblich, entstehen dynamische Einstellungen durch ungewöhnliche Standorte.



▲ **Abbildung 9.45**

Wer mit vielen Kameras anreist, wird gerne auf ungewöhnliche Standorte zurückgreifen.

Den Sport-Dreh vorbereiten

Wie bereits gesagt, lebt der Sport von seiner Spontaneität. Dennoch ist es möglich, einiges an Vorarbeit zu leisten. So lässt sich beispielsweise der Ort der Handlung oft vorab besichtigen und die Positionierung der Kamera(s) einplanen. Bei Indoor-Sportarten wissen Sie vorher bereits, mit welchem Licht Sie es zu tun bekommen werden. Wer draußen ist, muss sich neben dem Licht auch Gedanken darüber machen, wie die Ausrüstung geschützt werden kann, falls es regnet oder stürmt.

Des Weiteren sollten im Vorfeld Informationen über die Mannschaften oder Spieler eingeholt werden. Danach versuchen Sie, die bereits mehrfach angesprochenen W-Fragen zu beantworten. Denn diese sind auch bei Sportveranstaltungen ausgesprochen wichtig.

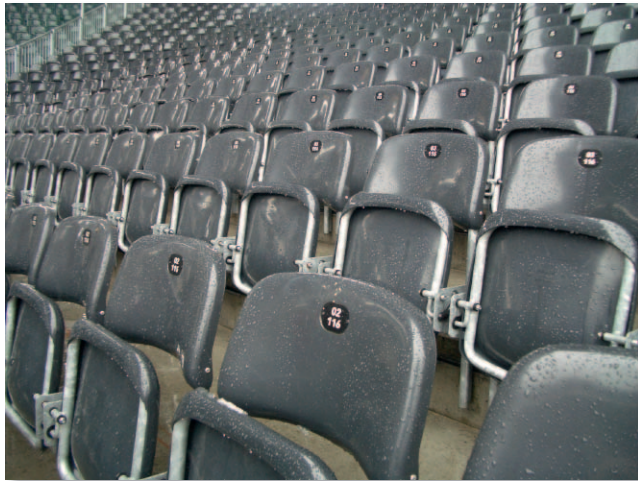
Mehr Kameras für mehr Abwechslung

Keine Frage: Am besten reisen Sie mit mehreren Kameras an. Dann können Sie zeitgleich aus mehreren Perspektiven drehen und das Material in der Postproduktion ineinander schneiden. Wer definitiv nur eine Kamera zur Verfügung stellt, der sollte von einer alles übergreifenden Spielreportage absehen. Kein Zuschauer sieht sich

ein komplettes Spiel aus nur einer einzigen Kameraposition heraus an. Deswegen werden Sie gezwungen sein, Material für zahlreiche Zwischenschnitte zu drehen. Nehmen Sie einzelne Spieler nah auf und fangen Sie Publikumsreaktionen ein. Sie benötigen jede Menge solcher Aufnahmen. Denn nur damit lässt sich im Endeffekt ein abwechslungsreicher Schnitt realisieren.

Abbildung 9.46 ►

Nicht nur das Spiel selbst ist interessant. Zeigen Sie auch etwas von der Umgebung und dokumentieren Sie, falls es für die Sportart relevant ist, auch die Witterungsbedingungen.



© tokamuwi/pixelio.de

Das eigentliche Spiel sollen Sie natürlich auch aufnehmen. Auch davon sollte viel Material gesammelt werden. Schneiden Sie es jedoch später drastisch zusammen. Am besten wird sein, Sie belassen es bei wenigen Minuten (es sei denn, Sie drehen ein Analyse-Video für den Trainer einer Mannschaft oder den einzelnen Athleten).

Wenn Sie mit nur einer Kamera vor Ort sind, erwägen Sie die Möglichkeit eines Erlebnisberichts. Setzen Sie die Kamera in diesem Fall nicht schwerpunktmäßig als Spielberichterstatte ein, sondern versuchen Sie, eine Mannschafts- oder Spieler-Reportage daraus zu machen. Alternativ könnte nachträglich ein zweiter Schauplatz hinzu kommen. Das bedeutet: Nach dem Sie vor Ort alles eingefangen haben, zeigen Sie das Video zu Hause noch einmal Ihren Freunden und Bekannten. Lassen Sie diese mitjubeln und halten Sie die »arrangierten« Einstellungen ebenfalls fest. Ein derartiger Doppel-Dreh liefert genug Material für interessante Zwischenschnitte. Dadurch offenbart sich sogar die Möglichkeit, zwei Parallel-Handlungen miteinander zu verzahnen.

Ganz besonders interessant (nicht nur für Ein-Kamera-Filmer) sind Interviews von Sportlern, Beobachtern oder Fans – und zwar vor und nach dem Spiel sowie in Spielpausen. Auch derartige Aufnahmen können interessantes Füllmaterial liefern. Unbedeutende bzw. spannungsarme Spielphasen sollten Sie nutzen, um Zwischenschnitte oder besagte Interviews zu drehen. Und vergessen Sie nicht, dass auch in der Postproduktion noch einiges möglich ist. Wiederholungen und Zeitlupen beispielsweise können dann meist ohne großen Aufwand realisiert werden. Dazu benötigen Sie allerdings die richtigen Aufnahmen. Sie müssen also nah am Geschehen sein. Die Zeitlupe einer Totalen bringt meist nicht viel. Sollten Sie nur mit einer Kamera antreten, müssen Sie auch versuchen, Anschlusschnitte zu simulieren. Wenn Sie beispielsweise eine Zeit lang mit der Kamera auf Tennis-Ass Nr. 1 geblieben sind, filmen Sie danach einige Minuten Spieler Nr. 2. Die beiden unterschiedlichen Perspektiven können später im Schnitt so ineinandergefügt werden, dass es aussieht, als handele es sich tatsächlich um einen Ballwechsel.

Unterschiedliche Perspektiven miteinander verbinden

Ein Beispiel für einen Ballwechsel, der in Wirklichkeit nie stattgefunden hat, finden Sie auf der DVD im Ordner FILME • KAPITEL 10. Die Datei heißt »Match.mpg«.



© wvo/pixelio.de

◀ Abbildung 9.47

In der Postproduktion können interessante Szenen wiederholt und in Zeitlupe wiedergegeben werden. Das verleiht dem Film noch mehr Dynamik.


Technische Hinweise für Sport-Filme

Egal ob Sie mit einer oder mehreren Kameras anreisen: Hüten Sie sich vor dem Achsensprung! Bleiben Sie grundsätzlich auf einer Seite des Spielfelds (Golf oder Minigolf einmal ausgeschlossen). Finden Sie heraus, wo der beste Camcorder-Standpunkt

ist. Grundsätzlich empfiehlt es sich, aus leicht erhöhter Sicht zu filmen. Die Inhalte werden so übersichtlicher. Aber auch tiefe Kameras haben ihren Reiz, da deren Aufnahmen mehr Dynamik beinhalten.

Falls Sie mit mehreren Camcordern filmen, dann sollte die Hauptkamera, welche in der Totalen oder Halbtotalen eingerichtet ist, höher stehen als die anderen. Die Kameras selbst sollten sich nach Möglichkeit nicht oder nur sehr ruhig bewegen. Wenn Sie schwenken, dann machen Sie das sehr langsam. Immerhin sorgen die Spieler für Bewegung im Film. Schnelle Sportarten erfordern mitunter auch höhere Verschlussgeschwindigkeiten. Wenn Sie das missachten, müssen Sie mit Bewegungsunschärfen rechnen. Allerdings fordern schnellere Verschlussgeschwindigkeiten auch mehr Licht. Sollte die Schlussphase des Lokalschlagers der 3. Kreisklasse also in die Dämmerung fallen, könnte das Licht knapp, dafür aber Körnigkeit und Farbarmut größer werden.

Bedenken Sie bitte auch, dass manch eine Sportart nicht unbedingt für den Auto-Fokus taugt. Besonders bei Mannschaftssportarten ist zu befürchten, dass auf einen näher zur Kamera stehenden Spieler scharfgestellt wird, obwohl einige Meter weiter hinten mit unvorstellbarer Härte um den Ball gekämpft wird. Dieses Ereignis würde jedoch in Unschärfe versinken. Hier wird es sich lohnen, die Schärfe manuell nachzuziehen. Mit dem Objektivring geht so etwas allemal besser als mit Touch-Screens. Hier sind Sie aber auf die Gegebenheiten Ihres Camcorders angewiesen. – Sollten Sie es auf Wintersportarten abgesehen haben, setzen Sie nach Möglichkeit einen Graufilter ein und führen Sie einen Weißabgleich durch. Ansonsten könnte das Bild blautichig werden.

Oftmals werden Sie sich mit der Kamera zwischen Publikum und Spielfeld befinden. Das könnte dazu führen, dass die Geräusche der Zuschauer den Sound auf dem Platz überdecken. Wer das nicht möchte, arbeitet entweder mit der Zoom-Funktion des integrierten Mikrofons, setzt externe (Zoom-)Mikrofone ein oder greift den Ton direkt am Spielfeldrand mit einem separaten Audio-Recorder ab. Sollten Sie das Spiel kommentieren wollen, machen Sie das bitte in der Postproduktion. Dieser sogenannte *Kommentar aus dem Off* ist qualitativ allemal besser als das, was Sie live erreichen können. Außerdem lenkt das vom Filmen ab. Aber das Schlimmste: Es zerstört den Original-Sound (O-Ton) .

Nachträglich kommentieren!

Wenn Sie zeitgleich zum Filmen kommentieren, ist das zwar für den Inhalt des Kommentars sehr ergiebig. Aber die Qualität wird darunter leiden. Nicht nur, dass Sie, wie bereits nebenstehend erwähnt, vom Filmen abgelenkt werden. Auch technisch gerät der On-The-Fly-Kommentar außer Kontrolle. Dann liegen nämlich Kommentar und Original-Tonspur später in ein und derselben Datei. Und das wiederum bedeutet: Das Lautstärkeverhältnis zwischen Kommentar und Geräuschkulisse kann kaum noch wirkungsvoll reguliert werden.

Eine ganz besondere Herausforderung – Hochzeiten filmen

Wie bereits erwähnt, gehören Hochzeiten zu den eher schwierigen Unterfangen. Zwar glänzen Sie in der Hauptsache dadurch, dass sie straff organisiert sind, also vieles für den Videofilmer vorhersehbar ist, jedoch gibt es für die wichtigsten Einstellungen nur eine einzige Möglichkeit. Wenn Sie beispielsweise den Vermählungskuss verpassen, kommt das einem Erdbeben gleich.



© Rita Köhler/pixelio.de

◀ **Abbildung 9.48**

Eine Hochzeit verlangt dem Videofilmer viel ab.

Den Hochzeits-Dreh vorbereiten

Für die meisten Menschen ist die Hochzeit das schönste Ereignis ihres Lebens. Sie als Videofilmer geraten dadurch unter erheblichen Druck. Sie werden nämlich keine zweite Chance bekommen, einen guten ersten Eindruck zu hinterlassen. Nun, manche heiraten mehrfach. Und bei der zweiten Trauung können Sie die Fehler der ersten wieder wettmachen. Doch das soll hier einmal ausgeklammert werden. – Auf jeden Fall sollten Sie sich vorher mit dem Paar besprechen. Der gute alte Vorsatz: »Ich überrasch' euch mal mit einem Video.« ist bei einer derartigen Veranstaltung nämlich fast unmöglich. Besprechen Sie also mit dem Paar, was möglich ist, was Sie sich denken und vor allem, was dem Paar wichtig ist.

Holen Sie außerdem Erkundigungen über die verschiedenen Drehorte ein (Kirche, Standesamt, Festsaal). Sie müssen vorab in Erfahrung bringen, ob und in welchem Umfang das Filmen möglich ist, ob ausreichend Licht vorhanden ist usw. Auf ein vorheriges Gespräch mit dem Geistlichen sollten Sie keinesfalls verzich-

ten. Eine solche Besprechung ist nicht nur nötig, um zu wissen, wo Sie sich mit der Kamera aufbauen können, sondern eröffnet nicht selten zusätzliche Möglichkeiten, die Sie vielleicht noch gar nicht in Betracht gezogen haben. Ich habe selbst erlebt, dass der eine oder andere Pfarrer sich richtig Gedanken macht. So hat einer beispielsweise einmal vorgeschlagen, ein Seitenschiff zu öffnen, um von dort aus besser filmen zu können. Das sind Highlights, die sich ohne ein vorheriges Gespräch nicht erschließen lassen.

Damit sind wir auch schon beim Thema Kamera. Wenn Sie sich wirklich vornehmen, alles mit einem einzelnen Camcorder einzufangen, werden Sie es recht schwer haben. Es ist zu empfehlen, mindestens zwei, besser drei Kameras einzusetzen. Bedenken Sie auch, dass Standortwechsel während der Zeremonie nur bedingt möglich sind. Denn ganz nebenbei dürfen Sie ja zu keiner Zeit störend auffallen – selbst wenn es die Dramaturgie erfordern würde.



© Lilo Kapp/pixelio.de

Abbildung 9.49 ►

Bereits vor der Trauung können Einstellungen arrangiert werden. Ein bisschen Kitsch ist hier durchaus erlaubt.

Aufnahmen vor der Hochzeit

Ihre Arbeit muss nicht erst unmittelbar vor der Trauung beginnen. Vieles lässt sich bereits im Vorfeld arrangieren. Besuchen Sie das Brautpaar einen Tag vorher oder am Morgen der Hochzeit und beobachten Sie es beim Frisör-Besuch, beim Styling, beim Gespräch mit Verwandten. Einzelne Interviews, die später an geeigneten Stellen ins Video hineingeschnitten werden, können jetzt ebenfalls angefertigt werden. Fragen Sie den Bräutigam, ob Sie die Ringe sehen dürfen. Am Tag der Hochzeit müssen Sie sehr

viel früher unterwegs sein als die Gäste. Tragen Sie genügend Füllmaterial zusammen, wie z. B. Details von Kirche, Standesamt und Umgebung. Selbstverständlich darf auch die Totale von der Kirche nicht fehlen.

Die Trauung festhalten

Für die eigentliche Trauung ist ein Drehplan fast schon Pflicht. Sollten Sie vorab mit dem Chauffeur gesprochen haben, wissen Sie bereits jetzt, aus welcher Richtung Braut und Bräutigam vorfahren werden und wo das Auto geparkt wird. Bauen Sie sich mit Ihrem Kamerastativ vorab schräg zur Halteposition auf. Dieses Vorhaben ist leicht umzusetzen, wenn der Fahrer weiß, wie er Ihre Kamera »anzufahren« hat. Dadurch erhalten Sie eine sehr schöne Einstellung beim Aussteigen der Hauptdarsteller. Außerdem ist jetzt ein guter Zeitpunkt, nahe an die Gesichter heranzufahren. Bleiben Sie drauf. Ziehen Sie auf und filmen Sie den Gang zur Kirche. Wenn Sie das haben, gilt es, sich zu beeilen.

Ab in die Kirche, neue Position suchen, Weißabgleich durchführen und auf die Protagonisten warten, heißt jetzt die Devise. Der »Einmarsch« ist ein Highlight, das Sie nicht verpassen sollten. Danach müssen Sie erneut umbauen. Sorgen Sie dafür, dass Pfarrer oder Standesbeamte ebenfalls gut ins Bild kommt. Die Rede müssen Sie auf jeden Fall ohne Unterbrechung filmen. Sie wissen nicht, wann ein besonders aussagekräftiger Satz vorgetragen wird. Ob Sie letztendlich das Videomaterial komplett verwenden, bleibt Ihnen überlassen. Das entscheiden Sie aber bitte erst in der Postproduktion und nicht jetzt, während des Filmens.

Wenn Sie nur eine Kamera im Einsatz haben, setzen Sie langsame Schwenks zwischen Geistlichem oder Standesbeamtem und dem Hochzeitspaar ein. Zoomen Sie bedächtig und fangen Sie die Nervosität ein, die sich in den Gesichtern abzeichnet. Doch vor allem: Machen Sie sich bereit für die Schlüsselszenen der Trauung! Wie bereits erwähnt, sind Ja-Wort, Ringe-Tausch und Vermählungskuss unverzichtbar. Hier müssen Sie als Kameramann auf den Punkt fit sein. Bei Ja-Wort und Kuss sind Sie nah auf den Gesichtern, beim Anstecken der Ringe detailliert auf den Händen. Das gelingt nur, wenn Sie richtig stehen (am besten seitlich in Höhe des Geistlichen oder Standesbeamten).



© Waja Dumat/pixelio.de

▲ Abbildung 9.50

Wenn Ihnen das Glück zuteil wird, die Ringe schon vorab sehen zu dürfen, nutzen Sie die Chance.



© Claus Zewe/pixelio.de

▲ Abbildung 9.51

Beim Anstecken der Ringe müssen Sie hautnah dabei sein.



© Uta Herbert/pixelio.de

▲ Abbildung 9.52


Nach der Trauung dürfen die Ringe gerne noch einmal präsentiert werden. Das ist aber kein Ersatz für das Zeremoniell in der Kirche oder beim Standesamt.

Keine zweite Chance

Ich habe es bei meiner eigenen Hochzeit erlebt, dass einer von drei Kameraleuten trotz anders lautender Absprache seine Position nach einiger Zeit geringfügig verändert hat. Die Folge: Er hatte nun einen anderen Kameramann mit im Bild, was ausgesprochen störend wirkte. Aber nicht nur das: Durch seinen Standortwechsel hat er sich außerdem noch in die Perspektive eines anderen Kameramannes hineingeschoben. Damit hat einer alleine gleich zwei Motive »zerschossen«. Versuchen Sie, derartiges zu vermeiden.

Kurze Zeit später dürfen Sie sich bedächtig zurückziehen. Drehen Sie auf dem Weg nach draußen noch ein wenig Füllmaterial (z. B. Gäste). Draußen angelangt postieren Sie sich schräg zur Tür und warten auf den Ausmarsch des Paares. Bleiben Sie so lange drauf, bis das Paar davonfährt. Abfahrt und Hupkonzert sind viel wichtiger als die Ankunft im Saal. Jetzt dürfen auch Sie erstmals einen Gang zurückschalten. Aber nur einen! Denn im weiteren Verlauf stehen Interviews mit der Familie und den Gästen sowie die Entgegennahme von Glückwünschen auf dem Programm. Das Ganze darf ruhig arrangiert aussehen. Der Interview-Charakter darf dabei erhalten bleiben. Und der Blick in die Kamera ist sogar ebenfalls erlaubt.

Technische Hinweise für Hochzeits-Filme


Es ist unbedingt zu empfehlen, mit mehreren Kameras zu arbeiten. Jeder der Filmern muss seinen Platz kennen und diesen auch strikt einhalten .

Sollte es während des Drehs zu Problemen kommen, filmen Sie trotzdem weiter. Schalten Sie auf keinen Fall ab. Sie laufen dann Gefahr, auch den Originalton zu verlieren. Verwackler können in der Postproduktion hingegen mit Füllmaterial überdeckt werden.

Außerdem wird zumindest nach jedem Indoor-Outdoor-Wechsel ein neuer Weißabgleich erforderlich. Versuchen Sie, trotz aller Hektik, daran zu denken.

Noch ein Tipp zum Schluss: Überlegen Sie einmal, ob es für Ihren Film infrage kommt, die Clips zunächst vorzuschneiden und dieses Teilergebnis den frisch Vermählten zu zeigen. Dabei lassen Sie selbstverständlich eine oder mehrere Kameras mitlaufen. Das so zusätzlich gewonnene Bild- und Tonmaterial von Braut und Bräutigam lässt sich ebenfalls in den Film integrieren. Das ist garantiert eine Bereicherung für den Film.

Kinder vor der Kamera

Kinder vor der Kamera erfordern besondere Vorgehensweisen. Wir haben bereits einmal davon gesprochen, dass sich die normale Ansicht (von oben nach unten) überhaupt nicht eignet. Die Obersicht macht Kinder kleiner und oft unspektakulär. Deswegen sollten Sie, wann immer das möglich ist, frontal filmen, sich also auf Augenhöhe der Kinder begeben .

Untersicht

Kinder aus der Untersicht zu filmen, hat eine besondere Ausstrahlung. Sie verhelfen den »Kleinen« damit zu mehr Größe sowie einem Maß an Aufmerksamkeit, das ihnen ja schließlich auch zusteht. Scheuen Sie sich also nicht, die Kamera unterhalb der Augen der Kinder anzuordnen und zu ihnen aufzuschauen.

© Dennis Knorr/pixelio.de



▲ **Abbildung 9.53**

Schwenkbare Displays erleichtern das Filmen in Augenhöhe. Diese Aktion hätte ihre Wirkung sonst verfehlt.



© Albrecht E. Arnold/pixelio.de

▲ **Abbildung 9.54**

Diese Einstellung eignet sich nur bedingt. Hier gehen Sie besser etwas herunter.

Es gibt eigentlich nur einen Grund, aus der *Obersicht* zu filmen – nämlich, wenn das Motiv die sofortige Aktivierung des Camcorders erfordert. Manche Einstellungen kommen nämlich niemals wieder. Verpassen Sie die schönsten Bilder also nicht zugunsten einer optimalen Bildgestaltung. Das Gebot der Stunde lautet: Kamera an! Alles weitere, wie auch die Korrektur des Bildausschnitts, können Sie im Anschluss erledigen.

Abbildung 9.55 ►

Wenn es die Gunst der Stunde erfordert, halten Sie drauf!

Tier-Aufnahmen

Prinzipiell gilt alles das, was Sie über Aufnahmen mit Kindern wissen müssen auch für Tier-Filmer. Mal abgesehen davon, dass diese zum Teil erheblich mehr Zeit benötigen (Profis warten mitunter tagelang), gilt auch hier, nach Möglichkeit in Augenhöhe zu filmen. Auch die Bildausschnitte sollten nicht zu eng gewählt werden, da Sie ansonsten (bei einer Bewegung) nicht schnell genug folgen können.



© Alexandra H./pixelio.de

Außerdem sollten Sie sich, was die Bewegung der Kamera betrifft, dem Motiv anpassen. Wenn im Motiv wenig Bewegung auszumachen ist, dürfen Sie das durch eigene Bewegung ausgleichen. Gibt es jedoch Action im Bild, ist hingegen die ruhende Kamera zu empfehlen. In diesem Zusammenhang sind die Einstellungsgrößen relevant. Wenn die Kleinen heruntrollen, ist es zu gefährlich, Close-ups zu versuchen. Bei spontanen Bewegungen werden Sie nämlich nicht draufbleiben können. Bleiben Sie also lieber etwas zurück und versuchen Sie es mit Halb- bis Großaufnahmen



© unopaella/pixelio.de

▲ Abbildung 9.56

Bleiben Sie lieber etwas mehr im Weitwinkel. Die Kinder bleiben auch bei Bewegungen so eher im sichtbaren Bereich.



© Norbert Roemers/pixelio.de

▲ Abbildung 9.57

Bei dieser Einstellungsgröße können Sie prima mitziehen, nachdem die Kinder losgelaufen sind.



10 Postproduktion

Videos am Computer nachbearbeiten

- ▶ Welche Voraussetzungen müssen für eine ordentliche Nachbearbeitung geschaffen werden?
- ▶ Wie werden Videos auf den Computer übertragen?
- ▶ Wie läuft die Nachbearbeitung in der Regel ab?
- ▶ Welche kostenlosen Videoschnitt-Programme stehen zur Verfügung?
- ▶ Wie arbeite ich mit Movie Maker, Magix Video deluxe und iMovie?
- ▶ Was hat es mit Premiere Pro und Production Premium auf sich?


10 Postproduktion

Jetzt ist Tapetenwechsel angesagt! Ihre Kamera agiert nun eher im Hintergrund – nämlich als Videoclip-Lieferant für den Computer. Was Sie dort nämlich mit den Filmen anfangen können, welche Nachbearbeitungsmöglichkeiten es gibt und welche Voraussetzungen geschaffen werden müssen, wird in diesem Kapitel erläutert.

10.1 Vom Camcorder auf den Computer

Bevor Sie sich den Freuden der Nachbearbeitung ergeben können, müssen die zuvor gedrehten Einstellungen (diese werden *Clips* genannt) auf den Computer übertragen werden. Hier müssen unterschiedliche Wege beschritten werden, je nachdem, mit welchem Aufnahmegerät Sie zuvor gearbeitet haben.

Anforderungen an den PC/Mac

Es existiert keine feste Vorgabe, die man im Hinblick auf die Ausstattung eines Computers in Anwendung bringen könnte. Dazu sind letztendlich auch die unterschiedlichen Software-Produkte zu individuell . Grundsätzlich sollten Sie einen Blick auf die Systemvoraussetzungen werfen, wenn Sie eine neue Software erwerben. Diese Voraussetzungen sind das Mindestmaß, das erforderlich ist, damit die Software überhaupt installiert werden und an Ihrem Rechner arbeiten kann.

Zu empfehlen ist grundsätzlich ein Computersystem, das den individuellen Anforderungen gewachsen ist. Sollten Sie noch im DV PAL-System aufnehmen, reicht auch ein sparsam ausgestatteter Rechner auf dem Stand von ca. 2009. Voraussetzung ist natürlich, dass die gewünschte Editing-Software (= Videoschnitt-Software) zur Ausstattung des Rechners kompatibel ist. Arbeiten Sie mit HD-Material, insbesondere Full-HD, wie z.B. AVCHD, sollte

Software, Applikation, Anwendung

Mit den oben genannten Ausdrücken werden Sie in diesem Kapitel des öfteren konfrontiert. Alle drei Bezeichnungen stehen letztendlich für dieselbe Sache, nämlich ein Computerprogramm. Hier geht es speziell um Videoschnitt-Programme.

der verwendete Rechner mächtig was drauf haben. Ein Core-2-Duo-Prozessor ist das mindeste. Nach oben hin gibt es keine Begrenzungen. AVCHD-Schnitt benötigt große Arbeitsspeicher. Sechs Gigabyte sollten hier als Minimum angesehen werden. Zudem eignet sich eine schnelle Grafikkarte mit ebenfalls großem Arbeitsspeicher. 1.024 MB müssen unterste Grenze sein.

Gegen den Einsatz mehrerer Grafikkarten in einem Rechner ist ebenfalls nichts einzuwenden. Der Vorteil von großen Grafikkarten-Chips ist, dass sie den Arbeitsspeicher des PCs bei der Wiedergabe und Bearbeitung von Videomaterial entlasten. Zudem sollten Sie Wert auf schnelle Festplatten mit hohem Datendurchsatz legen. Standard-Festplatten reichen zwar zur Nachbearbeitung prinzipiell aus, doch geht es sehr viel zügiger, wenn beispielsweise Software und Betriebssystemen auf einer schnellen Platte installiert sind ■■■.

Aufnahmegeräte anschließen

Wer mit Speicherkarten arbeitet, wird versucht sein, diese direkt in den Card-Reader (Speicherkarten-Lesegerät des Computers) zu stecken und die Dateien manuell per Drag & Drop ■■■ zu übertragen. Das ist jedoch nicht zu empfehlen, da der Datenaustausch viel zu lange dauert. Ihr Camcorder kann das viel besser als der Card-Reader. Deswegen sollten Sie grundsätzlich nach Camcorder-Anleitung vorgehen.

In der Regel liegt dem Aufnahmegerät ein entsprechendes Kabel bei. Ob Sie nun eine Verbindung via USB, HDMI oder FireWire (IEEE 1394) nutzen, ist unerheblich. Es ist lediglich erforderlich, dass Ihr PC über eine entsprechende Eingangssteckdose verfügt. USB dürfte da keine Probleme bereiten, da jeder zeitgemäße Rechner gleich mehrere dieser Anschlüsse besitzt. Beim HDMI sind Sie allerdings auf einen Eingang angewiesen. Falls Ihr Rechner nicht entsprechend ausgestattet ist, sollten Sie den PC vom Fachhändler nachrüsten lassen. Der Monitor-HDMI-Stecker kann nämlich nicht genutzt werden, da dieser ausschließlich als Ausgang fungiert. Entsprechendes gilt für FireWire-Anschlüsse. Beim Mac sind den Nachrüstmöglichkeiten enge Grenzen gesetzt. Zwar kann im Mac Pro noch eine schnellere Platte verbaut werden, doch bieten sich für iMacs und MacBooks derartige Optionen nicht an.

Schnelle Festplatten

Bei der Wahl der Festplatte empfehlen sich sogenannte *Solid-State-Drives*, die in der Regel zwar erheblich teurer sind als Standard-Festplatten, dafür aber den Videoschnitt enorm beschleunigen. Zwar haben diese Festplatten eine geringere Größe (i. d. R. 120 bis 250 GB), und schlagen mit circa 2–5 Euro pro Gigabyte zu Buche, überzeugen aber durch ihre rasanten Zugriffsgeschwindigkeiten. Sie sollten zumindest den Einsatz eines solchen Laufwerks als Zusatz-Ausstattung in Erwägung ziehen.

Drag & Drop

Mit dieser Bezeichnung wird ein Verfahren bezeichnet, bei dem Dateien manuell von einem bestimmten Ort auf das Betriebssystem des Computers übertragen werden. Dazu klicken Sie die gewünschte Datei an, halten die Maustaste gedrückt und ziehen sie an einen bestimmten Ort auf dem Rechner (z. B. einen separaten Ordner).

Übertragung auf den Rechner

Zunächst ist zu empfehlen, für ausreichend Speicherplatz zu sorgen. Dabei reicht es aber nicht, die Größe der Speicherkarten in Anrechnung zu bringen. Für die Bearbeitung und Ausgabe ist sehr viel mehr Platz erforderlich. Als absolutes Minimum gilt das Dreifache der zu übertragenden Dateigrößen. Wie Sie bereits im vorangegangenen Absatz erfahren haben, dauerte die Übertragung über ein Speicherkarten-Lesegerät viel zu lange. Camcorder-Pakete beinhalten meist auch einen Datenträger, auf dem Transfer-Software enthalten ist. Diese können Sie gern verwenden. Wer ohne diese Software transferieren möchte bzw. nicht im Besitz eines derartigen Programmes ist, kann die folgenden Schritte anwenden.

Schritt für Schritt:

Übertragung von Speicherchips, Flash-Laufwerken oder Festplatten

Wer seine Videos am Computer nachbearbeiten möchte, muss diese natürlich zuvor auf den Computer übertragen. Was es hierbei zu beachten gibt und wo auf dem Speichermedium der Kamera die Filme überhaupt zu finden sind, erfahren Sie in diesem Workshop.

1 PC und Kamera vorbereiten

Belassen Sie die Karte in der Kamera, verbinden Sie den Camcorder, wie zuvor beschrieben, mit dem PC, und schalten Sie die Kamera in den Wiedergabe-Modus. Je nachdem, welches System Sie verwenden, wird am Camcorder zunächst eine Eingabe von Ihnen erwartet. Schalten Sie hier auf »PC«.

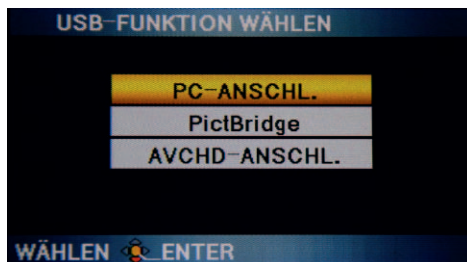


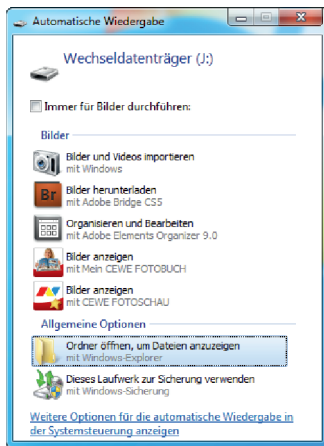
Abbildung 10.1 ►

Bestätigen Sie am Camcorder, dass der PC-Anschluss berücksichtigt werden soll.

2 Ordner öffnen

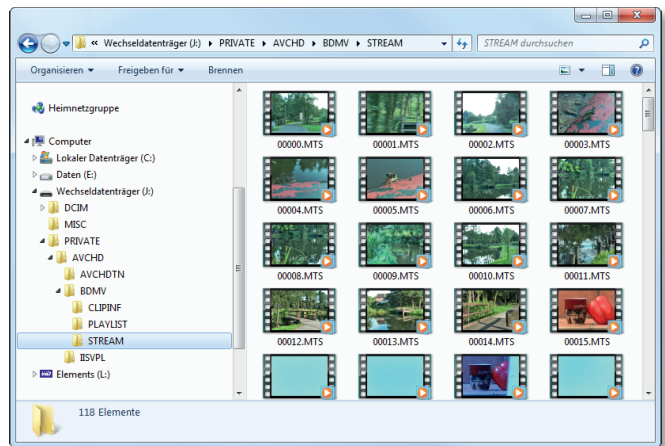
Das wiederum hat zur Folge, dass sich das Betriebssystem mit einem Dialogfenster zeigt. Gehen Sie hier auf **ORDNER ÖFFNEN**. Bei manchen Camcordern ist jetzt noch ein Pfad zu beschreiten. Denn die Video-Dateien liegen oft nicht auf der obersten Ebene des Speichermediums. So kann der Pfad beispielsweise lauten: **PRIVATE • AVCHD • BDMV • STREAM**.

Möglicherweise müssen Sie ein wenig suchen, werden aber bestimmt schnell fündig. Zu jeder Einstellung existiert in einem der Ordner auch eine separate Datei.



▲ **Abbildung 10.2**

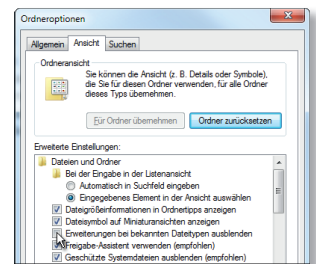
Nach einem Klick auf **ORDNER ÖFFNEN**, **UM DATEIEN ANZUZEIGEN** (Windows 7) wird der Inhalt des Speichermediums zugänglich.



▲ **Abbildung 10.3**

Im hier abgebildeten Ordner **STREAM** werden Dateien mit der Endung **.MTS** gelistet.

Manchmal werden von Haus aus Dateiendungen nicht angezeigt. Sie müssen diese Funktion manuell auswählen. Dazu gehen Sie in Windows über **START • SYSTEMSTEUERUNG • ORDNEROPTIONEN** auf das Register **ANSICHT**. Deaktivieren Sie das Kästchen **ERWEITERUNGEN BEI BEKANNTEN DATEITYPEN AUSBLENDEN** in der Liste **ERWEITERTE EINSTELLUNGEN**. Bestätigen Sie anschließend mit **OK**. Mac-User haben es einfacher. Sie wählen im **FINDER** den Eintrag **EINSTELLUNGEN** gefolgt von **ERWEITERT** und aktivieren die Checkbox **ALLE DATEINAMENSUFFIXE EINBLENDEN**.



▲ **Abbildung 10.4**

Falls auf Ihrem Rechner Dateiendungen nicht angezeigt werden, sollten Sie das manuell nachholen.





3 Neuen Ordner erzeugen

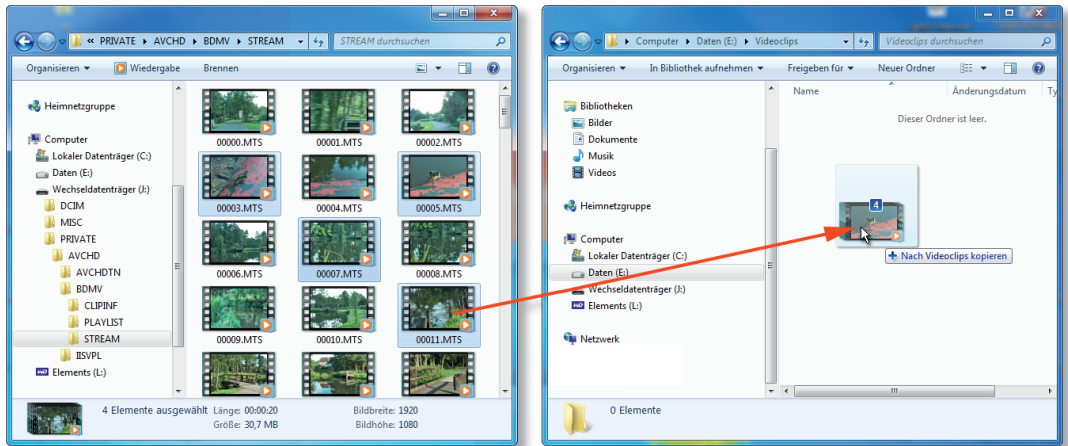
Auf Ihrer Festplatte, genauer gesagt auf dem gewünschten Ziellaufwerk, sollten Sie jetzt einen neuen Ordner erzeugen. Lassen Sie diesen geöffnet und legen Sie ihn parallel neben den Ordner, der die Videos beinhaltet (Speicherkarte oder Camcorder-Festplatte), sodass Sie beide Ordner gut im Blick haben.

Jede zuvor gedrehte Einstellung ist prinzipiell ein eigenständiger Videoclip. Dieser besteht normalerweise aus zwei Grundelementen, nämlich dem Bild sowie dem Ton; auch wenn das anhand der Vorschauminiatur nicht unbedingt erkennbar ist. Der Clip selbst stellt sich innerhalb einer Videoschnitt-Software als Video- und Audiospur dar.

4 Dateien transferieren

Was den eigentlichen Transfer betrifft, gibt es nun mehrere Möglichkeiten, abhängig davon, wie viele Clips Sie transferieren möchten. Wer sich mit der Zwischenablage auskennt, kann jetzt bereits zum nächsten Schritt springen.

- ▶ **Ein einzelner Clip:** Setzen Sie einen Mausklick auf den gewünschten Clip, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie diesen herüber auf den derzeit noch leeren Ordner, der sich auf Ihrer Festplatte befindet. Dort angelangt, lassen Sie die Maustaste wieder los.
- ▶ **Mehrere beieinanderliegende Clips:** Markieren Sie den ersten Clip mit einem einfachen Mausklick. Die Maustaste lassen Sie anschließend wieder los. Halten Sie jetzt  gedrückt, und klicken Sie die letzte zu transferierende Datei an. Nachdem Sie die Maustaste losgelassen haben, dürfen Sie  ebenfalls wieder freigeben. Klicken Sie jetzt auf einen der markierten Clips und ziehen Sie diesen bei gedrückter Maustaste herüber auf den leeren Ordner. Dabei werden alle anderen markierten Clips ebenfalls mitgezogen.
- ▶ **Mehrere nicht beieinanderliegende Clips:** Markieren Sie alle gewünschten Clips, während Sie  gedrückt halten. Danach lassen Sie sowohl die Maustaste als auch  wieder los, klicken erneut auf einen der markierten Clips und ziehen, ohne die Maustaste loszulassen, die Clips herüber zum leeren Ordner. Dort dürfen Sie die Maustaste wieder freigeben.



5 Dateien weiter verarbeiten

Jetzt befinden sich die Dateien auf Ihrem Rechner. Um Speicherplatz freizugeben, kann das Speichermedium des Camcorders nun gelöscht werden. (Machen Sie das aber bitte mit Hilfe der Löschroutine des Camcorders.) Denn dort sind die Originale immer noch vorhanden. Immerhin sind die Clips nicht verschoben, sondern kopiert worden. Den Camcorder können Sie danach übrigens wieder trennen. Er wird nicht mehr benötigt.

▲ **Abbildung 10.5**

In diesem Beispiel werden die vier nicht beisammenliegenden (blau hinterlegten) Videos gemeinsam verschoben, wenn eine der Dateien in den freien Ordner gezogen wird.

Übertragung vom Band | Sollten Sie einen Band-Camcorder verwenden, werden Sie mit den vorangegangenen Schritten nichts anfangen können. Sie können auf das Band ja nicht so zugreifen wie auf ein herkömmliches Speichermedium. Deswegen müssen Sie in diesem Fall entweder die zusammen mit dem Camcorder gelieferte Software oder eine Editing-Software (wie z. B. Premiere Pro, Premiere Elements, Magix oder iMovie) benutzen. Wie in diesem Fall vorzugehen ist, wird in den jeweiligen Beschreibungen weiter unten erläutert.

Dateien abspielen

Sicher wollen Sie die zuvor übertragenen Clips jetzt einmal ansehen. Videoschnitt-Programme sind in der Regel imstande, diese auch zu präsentieren. Allerdings sollte auch Ihr Betriebssystem so etwas können. Unter Windows eignet sich beispielsweise der

Media Player, während diese Arbeit auf einem Mac vom *QuickTime Player* übernommen wird. Sollten Sie eine Meldung erhalten, wonach die Dateien nicht erkannt werden können oder auf einen fehlenden Codec hingewiesen wird, sollten Sie prüfen, ob Ihrem Camcorder eine entsprechende Software beiliegt. Installieren Sie diese, da in der Regel dabei auch die nötigen Codecs mit installiert werden, die zur Wiedergabe und Bearbeitung der Clips erforderlich sind. (Weitere Infos zum Thema »Codecs« finden Sie im letzten Kapitel, »Fachkunde«, Abschnitt 12.4, »Kompression«, ab Seite 404.)

Abbildung 10.6 ►

Der Windows Media Player eignet sich nicht nur zum Abspielen von Musik, sondern präsentiert auch Videos. Entsprechendes gilt für den QuickTime Player auf dem Mac.



AD-Wandlung

Für alle, die noch analog filmen, wird das Übertragen der Clips ein wenig schwieriger. Computer können nämlich nur mit digitalisierten Medien umgehen. Für diesen Fall benötigen Sie entweder einen sogenannten *AD-Wandler* oder eine *Video-Capture-Karte*. Ersteres ist in der Regel die preiswertere Lösung. Komplettpakete (Hardware inklusive Software) sind bereits unter 100 Euro erhältlich. Aus dem Hause AVID ist hier der *Dazzle Video Creator* (eine externe *USB-Videoschnittkarte*) zu nennen. Noch preiswerter sind sogenannte *Video Grabber*, die inklusive Software bereits um 25 Euro erhältlich sind (z. B. von *SilverCrest* inklusive Software *CyberLink PowerDirector*) und ebenfalls eine Übertragung via USB ermöglichen.


Formate mischen

Wer mit mehreren Camcordern dreht, der wird möglicherweise auch unterschiedliche Formate im Einsatz haben. Die im Folgenden vorgestellten Schnittprogramme vertragen allesamt unterschiedliche Formate innerhalb eines Projekts. Allerdings werden diese zum Teil an die Projektgröße angepasst. So gilt es, bei der Videobearbeitung zu berücksichtigen, dass Vergrößerungen (gemeint sind Erhöhungen der Bildfläche) immer mit Qualitätseinbußen behaftet sind. Dies trifft insbesondere bei Vergrößerung von DV-Material zu. Deswegen sollten Sie berücksichtigen: Jeder Film ist nur so stark wie sein schwächstes Glied! Will sagen: Große Formate (wie z. B. Full HD, AVCHD) lassen sich in der Regel problemlos in ein wesentlich kleineres DV-Projekt einbinden. Umgekehrt können DV-Clips jedoch niemals auf Größe der AVCHD-Clips aufgemotzt werden. Die Qualität würde dadurch inakzeptabel – auch wenn man es den Clips im Monitor der Videoschnitt-Software nicht gleich ansieht.

10.2 Einstieg in den Videoschnitt

Nun ist es so weit. In diesem sowie den folgenden Abschnitten erfahren Sie, welche Kernaufgaben innerhalb einer Postproduktion auf Sie zukommen. Außerdem werden Sie Bekanntschaft mit drei unterschiedlichen Software-Applikationen machen. Dabei schauen wir uns zwei kostenlose Anwendungen für den Einsteiger (1× Windows, 1× Mac) sowie den Marktführer unter den Videoschnitt-Programmen um 100 Euro, Magix Video deluxe, an. Später gehen wir dann noch kurz auf die Profi-Applikation Adobe Premiere Pro ein. Doch zunächst werfen wir einen Blick auf die grundlegenden Arbeitsweisen innerhalb einer Nachbearbeitung.

Workflow des nichtlinearen Videoschnitts

Mit den einzelnen Arbeitsabläufen bezüglich eines Videoprojekts sind Sie ja bereits in Kapitel 1, »Die richtige Ausrüstung«, konfrontiert worden (siehe Abschnitt »Der typische Workflow« auf Seite 24.) Hier ging es allerdings um den gesamten Workflow von der Idee bis zur Ausgabe . An dieser Stelle wollen wir uns aber nur

Workflow


Noch einmal zur Erinnerung: Mit »Workflow« wird ein zusammenhängender Arbeitsablauf, üblicherweise mit einer Gliederung in einzelne Teilbereiche, umschrieben.

**Projektgröße =
Filmgröße**

Bitte machen Sie sich gleich von Beginn an Gedanken über das richtige Projektformat. Wenn Sie beispielsweise in AVCHD gefilmt haben, müssen Sie auch eine Software verwenden, die AVCHD verarbeiten kann. Die Projektdatei selbst sollte die gleiche Größe haben wie das zu verarbeitende Material. Darüber hinaus ist es möglich, aus großen Dateien (z. B. AVCHD 1.920 x 1.080) später kleinere Filme zu erstellen (z. B. Standard Definition (SD) 720 x 576). Der umgekehrte Weg (beispielsweise von SD nach AVCHD) ist jedoch nicht zu empfehlen, da die Qualität erheblich leidet. (Weitere Infos hierzu finden Sie auch in Kapitel 11 ab Seite 376.)

einen bestimmten Bereich anschauen, nämlich den der Nachbearbeitung bis hin zur Ausgabe. Das Filmen selbst bleibt außen vor. Prinzipiell müssen Sie in der folgenden Reihenfolge vorgehen:

1. Projekt erstellen
2. Clips importieren
3. Clips sortieren, schneiden und nachbearbeiten
4. Film ausgeben

Für jemanden, der zum ersten Mal mit einem Videoschnitt-Programm arbeitet, ist es nicht ganz verständlich, warum zunächst ein Projekt erstellt werden muss. Das begründet sich aber folgendermaßen: Zunächst einmal müssen Sie der Software die spezifischen Daten mitgeben, die für ein Projekt gültig sein sollen. So ist zum Beispiel die Größe des Videos ausschlaggebend. Hinzu kommen Seitenverhältnis, Bildwiederholrate und das Zeilensprungverfahren, welches eventuell in Anwendung gebracht werden soll. (Nähere Infos hierzu finden Sie im letzten Kapitel, »Fachkunde«, ab Seite 393.) Prinzipiell kann man sagen: Je umfangreicher, effektiver und letztendlich auch teurer eine Videoschnitt-Software ist, desto mehr Möglichkeiten werden in Sachen Projekterstellung auch zur Verfügung gestellt. Was damit gemeint ist, schauen wir uns in den Beschreibungen zu den einzelnen Applikationen noch an .

Wenn wir vom Import der Clips sprechen, ist damit nicht der bereits angesprochene Import vom Camcorder auf den Rechner gemeint. Vielmehr geht es um den Import, also die Bereitstellung der Clips, innerhalb der Editing-Software. Das Videoschnitt-Programm muss also zunächst mit Clips bestückt werden, damit diese auch verarbeitet werden können. Danach beginnt die eigentliche Arbeit innerhalb des Programms. Hier werden Clips angeschaut, sortiert, geschnitten, in die richtige Reihenfolge gebracht, bei Bedarf nachbearbeitet (z. B. Farbkorrektur) und letztendlich als Film oder auf Datenträger (z. B. DVD oder Blu-ray) ausgegeben.

Schnitt-Techniken

Der eigentliche Videoschnitt, also das Kürzen der Clips, geht grundsätzlich derart vonstatten, dass das Original-Video dabei unangetastet bleibt. Sie müssen sich das so vorstellen: Der Clip, der sich irgendwo auf Ihrer Festplatte befindet, wird grundsätzlich

nicht verändert. Wenn Sie ihn nachbearbeiten (kürzen, korrigieren, beschleunigen, verlangsamen, Effekte anwenden usw.), werden diese Änderungen nur innerhalb der Videoschnitt-Software gültig, nicht jedoch beim Original. Sie müssen also nicht befürchten, etwas vom Original-Clip zu verlieren, wenn Sie beispielsweise Anfang und Ende abschneiden. Sie können also nach Herzenslust drauflos schneiden, ohne dass den Originalen etwas passiert. Das ist doch gut zu wissen, oder?

Die Kunst des Videoschnitts besteht nun darin, die einzelnen Clips so zu kürzen und aneinanderzuhängen, dass daraus ein in sich schlüssiger und jederzeit nachvollziehbarer Film erwächst; dass möglichst keine inhaltlichen Fehler auftreten und dass zusammenhängende Einstellungen auf Anschluss geschnitten werden. Was bedeutet nun **Anschlusschnitt**? Man kann das am besten anhand einer Bewegung erklären. Stellen Sie sich vor, Sie filmen ein Fahrzeug, das gerade an einer Bushaltestelle vorbeifährt. Drehen Sie dasselbe Motiv ein zweites Mal aus einer anderen Perspektive, ist zu empfehlen, beide Einstellungen ineinanderzuschneiden. Beim Anschluss, also beim zweiten Videoclip, müssen Sie nun darauf achten, dass sich das Fahrzeug am Anfang von Einstellung 2 genau dort befindet, wo es am Ende von Einstellung 1 ebenfalls aufgetaucht ist. Fährt das Fahrzeug stattdessen ein weiteres Mal an der Bushaltestelle vorbei, erhalten Sie den bereits viel zitierten Anschlussfehler. Dieser verwirrt den Zuschauer. Um das Problem zu lösen, müssten Sie also den Anfang von Clip 2 entsprechend einkürzen. Beim **Umschnitt**, also beim Wechsel von Clip 1 auf Clip 2, muss eine fließende Bewegung zu sehen sein.

Ein entsprechendes Beispiel zum Anschlusschnitt finden Sie auf der beiliegenden Buch-DVD in Kapitel 10 unter dem Namen »Match.mpg«. Hier sind die beiden Spieler zu unterschiedlichen Zeiten und von verschiedenen Standorten aus aufgenommen worden (es stand nur eine Kamera zur Verfügung). Zudem scheint dem Paar das Spiel nicht sonderlich zu liegen. Nach zwei bis drei Ballwechseln ist leider immer wieder Schluss. Beides ist also Grund genug, die Clips neu zusammenzusetzen. Dabei müssen die Aufnahmen so geschnitten werden, als sei das Spiel kontinuierlich verlaufen – und von unterschiedlichen Blickwinkeln aus betrachtet worden. (Bitte lassen Sie die Qualität der Aufnahmen einmal außer Acht.)

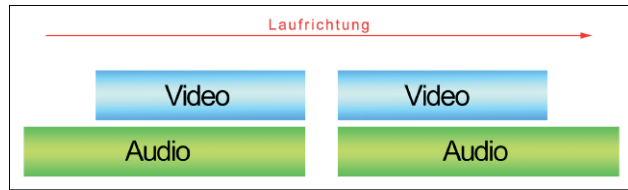


FILME • KAPITEL 10 •
MATCH.MPG

Weitere gängige Schnitttechniken sind **J- und L-Schnitte**. Dabei werden Audio und Video zu unterschiedlichen Zeiten begonnen oder beendet. Ob und, wenn ja, wie das funktioniert, schauen wir uns in den einzelnen Applikationen noch genauer an. An dieser Stelle soll Abbildung 10.7 verdeutlichen, wie so etwas rein technisch aussieht. Beim Blick auf die Grafik lässt sich auch verstehen, warum die Bezeichnungen J und L verwendet werden.

Abbildung 10.7 ►

Beim J-Schnitt setzt der Ton vor dem Video ein. Beim L-Schnitt hingegen ist der Ton des Clips noch zu hören, wenn das Video bereits beendet worden ist.




10.3 Videoschnitt zum Nulltarif

Wer bislang noch nie Videos geschnitten hat, wird vielleicht zunächst einmal ausprobieren wollen, ob ihm diese Technik überhaupt liegt. Es ist zudem nicht gerade leicht, mit einer Profi- oder auch Semi-Profi-Applikation zu beginnen. Das Thema ist neu und ungewohnt. Deshalb ist es gar nicht schlecht, die ersten Gehversuche mit einer kostenlosen Software zu machen. Zwar kann ich Ihnen jetzt schon versprechen, dass Sie, sollten Sie sich für dieses Thema interessieren, sicher ganz schnell höhere Anforderungen stellen werden. Für den Einstieg sind die kostenlosen Programme Movie Maker (Windows) und insbesondere iMovie (Mac) aber auf jeden Fall zu empfehlen.

Movie Maker installieren


So prüfen Sie, ob Sie schon in Besitz des Movie Makers sind: Gehen Sie auf Start, und geben Sie »movie maker« in das Suchfeld ein. Ist die Software installiert, taucht jetzt eine entsprechende Zeile in der Liste auf. Ist das nicht der Fall, müssen Sie die Installation nachholen. Eine genaue Anleitung dazu finden Sie im Bonus-Angebot auf der Website zum Buch.

Windows Movie Maker (Windows)

Wer einen Videofilm für den PC ausgeben möchte, der ist mit Movie Maker gut beraten. Die Produktion einer DVD wird dabei allerdings nicht unterstützt; hierzu ist dann der ebenfalls kostenlose Windows DVD Maker erforderlich (siehe Seite 381). – Ältere Betriebssysteme (z. B. Windows XP) hatten den Movie Maker von Haus aus mit an Bord. Dies ist heute anders. Wenn Sie beispielsweise Windows 7 einsetzen, müssen Sie die Videoschnitt-Applikation zunächst separat herunterladen .

Schritt für Schritt:

Erste Schritte mit dem Movie Maker

Für einen ersten Test der Software können Sie Ihr eigenes Material benutzen oder die Dateien von der Buch-DVD einsetzen .

1 Clips auf die Festplatte übertragen

In den folgenden Workshops werden Clips von der Buch-DVD verwendet. Sie finden diese unter FILME • KAPITEL 10 • CLIPS WINDOWS. Dabei handelt es sich um Aufnahmen des Pariser »Centre Georges Pompidou« sowie der dort ausgestellten Figuren der Künstlerin Niki de Saint Phalle. Ziehen Sie am besten den kompletten Ordner CLIPS WINDOWS auf eine Ihrer Festplatten.



FILME • KAPITEL 10 •
CLIPS WINDOWS

2 Optional: Clips vom Camcorder importieren

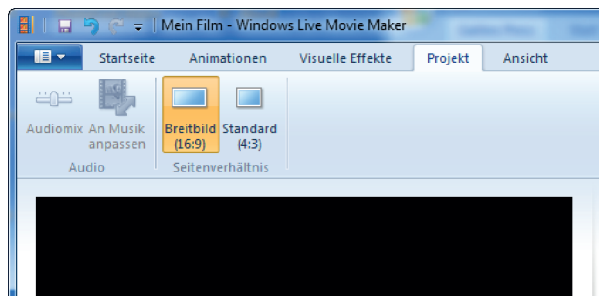
Übrigens: Movie Maker macht es auch möglich, Videos direkt von der Kamera zu importieren (Karten-, Flash-, Festplatten- und sogar Band-Camcorder, DV und HDV). Selbst der Import vom Mobiltelefon oder einer angeschlossenen Webcam ist möglich. Dazu müssen Sie nichts weiter tun, als auf die Movie Maker-Schaltfläche (kleines Blatt-Symbol oben links) zu klicken und VON GERÄT IMPORTIEREN zu wählen.

3 Seitenverhältnis wählen

Öffnen Sie den WINDOWS LIVE MOVIE MAKER. Der erste Schritt sollte darin bestehen, das richtige Seitenverhältnis zu bestimmen. Zwar können Sie das auch nachher noch, doch wollen wir das gleich hier erledigen. Unser Beispielmateriale besteht aus 16:9-Aufnahmen. Gehen Sie deswegen auf das Register PROJEKT und entscheiden Sie sich nebenstehend für BREITBILD (16:9).

Movie Maker 2011

Nebenstehend sind die Schritte unter Movie Maker 2011 beschrieben. Sollten Sie eine Vorgänger-Version betreiben, kann es sein, dass die Vorgehensweisen nicht exakt zu Ihrer Version passen. In diesem Fall ist zu empfehlen, eine aktuellere Version über die Live Essentials-Homepage zu installieren. (<http://explore.live.com/windows-live-essentials>)



◀ **Abbildung 10.8**

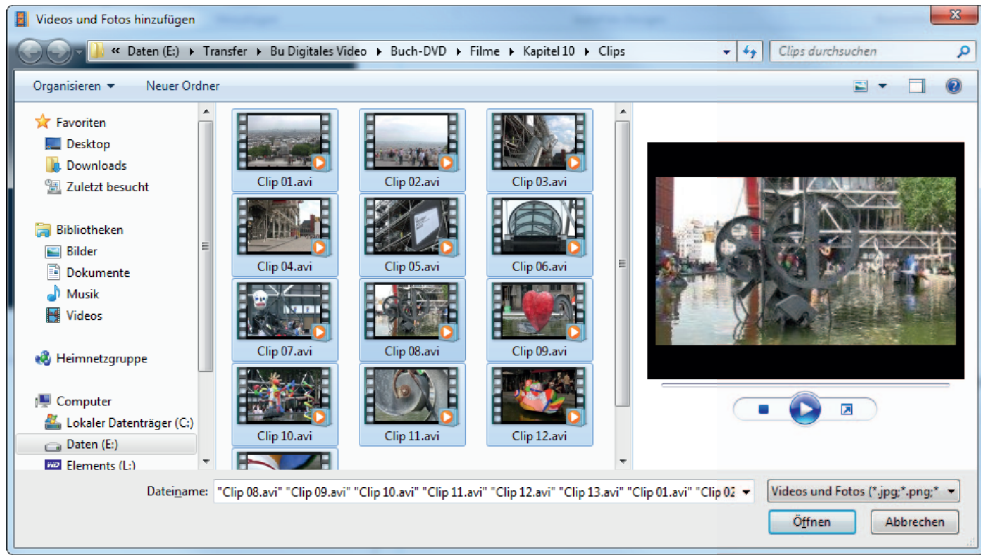
Über die Registerkarte PROJEKT lässt sich das Seitenverhältnis umstellen.

4 Dateien importieren

Nun ist es an der Zeit, die besagten Clips zu importieren. Diese befinden sich zwar auf Ihrer Festplatte, jedoch noch nicht im Movie Maker. Klicken Sie dazu entweder auf den großen Schriftzug **KLICKEN SIE HIER, UM NACH VIDEOS UND FOTOS ZU SUCHE**n in der Mitte der Anwendung oder gehen Sie auf das Register **START-SEITE**, gefolgt von einem Klick auf **VIDEOS UND FOTOS HINZUFÜGEN**. Markieren Sie alle Clips, indem Sie zunächst ein beliebiges Video mit der linken Maustaste anwählen und dann **[Strg] + [A]** betätigen. Danach drücken Sie auf **ÖFFNEN**. (Übrigens lassen sich in Movie Maker nicht nur AVI-Dateien, sondern auch zahlreiche andere Formate (inklusive HD-Videos) bearbeiten).

Abbildung 10.9 ▼

Nachdem alle Videoclips markiert worden sind, können diese geöffnet werden.



5 Clips ansehen

Die Clips sind nicht nur bereitgestellt, sondern auch automatisch aneinandergereiht worden. Schauen Sie sich die Videos zunächst einmal an, indem Sie den kleinen Play-Button **1** unterhalb der Vorschau betätigen oder ganz einfach die Leertaste drücken. Ein erneuter Druck auf die Leertaste hält die Wiedergabe an. Auf der rechten Seite liegen die Clips nun so, wie sie von Movie Maker angeordnet worden sind. Wenn Sie irgendeinen Clip anklicken (hier: **3**), springt die sogenannte Abspielmarke **2** an den Anfang dieses Clips und Sie können den Film von dort aus weiter ansehen.

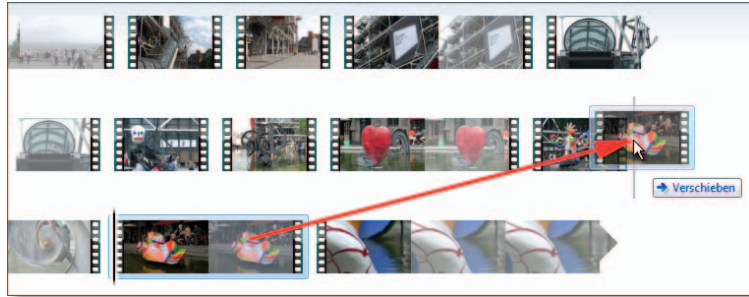


Abbildung 10.12 ►

Clips lassen sich ganz einfach per Drag & Drop verschieben.

8 Projekt speichern

Herzlichen Glückwunsch. Sie haben Ihren ersten Videoclip einsortiert. Bevor es mit dem nächsten Workshop weitergeht, empfehle ich, die Projektdatei abzusichern. Das sollten Sie von Zeit zu Zeit ohnehin machen. Klicken Sie dazu auf das kleine Blatt-Symbol oben links in der Ecke, gefolgt von PROJEKT SPEICHERN. Im folgenden Dialog vergeben Sie einen passenden Namen (z. B. »Niki« – das müssen Sie übrigens nur beim ersten Mal machen) und betätigen SPEICHERN. Daraufhin wird eine Datei mit der Endung .wlmf erzeugt. Eine Alternative zum Gang über das Menü ist die Tastenkombination **Strg** + **S**.

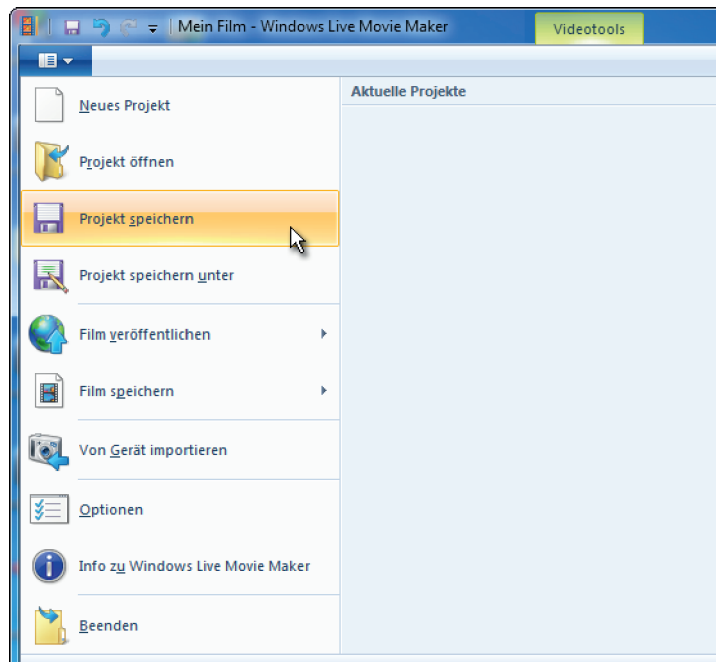


Abbildung 10.13 ►

Speichern Sie das Projekt von Zeit zu Zeit.

Schritt für Schritt:

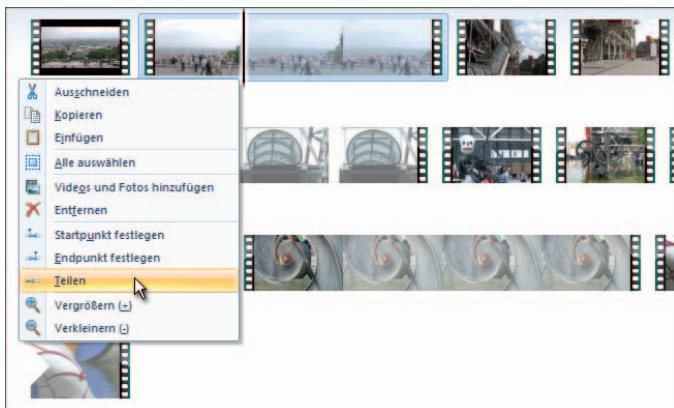
Videos mit dem Movie Maker kürzen

Das Schneiden im Movie Maker ist wirklich eine coole Sache. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wobei diese sich nicht auf den ersten Blick erschließen.

1 Kontextmenü-Schnitt

Zunächst einmal lässt sich die Abspielmarke zum Schnitt verwenden. Diese haben Sie im vorangegangenen Workshop ja bereits kennengelernt. Wenn Sie genau auf die Marke zeigen, mutiert der Mauszeiger zur Hand (genauer gesagt zum Zeigefinger). Klicken Sie nun auf diese Linie und halten die Maustaste gedrückt, lässt sich die Marke verschieben. Klicken Sie anschließend mit rechts auf den Clip, lässt sich im Kontextmenü der Eintrag TEILEN wählen. Der Clip wird dadurch in zwei Teile zerlegt. Als Nächstes müssen Sie nur den Teil markieren, den Sie entfernen wollen und **Entf** drücken.

Alternativ können Sie aus dem Kontextmenü auch STARTPUNKT FESTLEGEN aussuchen. Dann wird der Teil vor der Abspielmarke entfernt. Bei ENDPUNKT FESTLEGEN hingegen wird der Teil rechts von der Marke gelöscht.



◀ **Abbildung 10.14**

Der Standpunkt der Abspielmarke kann auch als Schnittpunkt deklariert werden.


2 Bearbeiten-Menü-Schnitt

Noch cooler ist es, wenn Sie einen Doppelklick auf den zu schneidenden Clip setzen. Dann nämlich wird automatisch auf die Registerkarte BEARBEITEN gewechselt. Nun können Sie hier, nachdem Sie

Schnitt rückgängig machen

Wollen Sie das Setzen von Start- und Endpunkt wieder rückgängig machen, wechseln Sie zum Zuschneidewerkzeug und ziehen die rechteckigen Regler wieder ganz nach außen. Sie wissen ja: Der Original-Clip ist nicht verändert worden. Deswegen kann so etwas auch jederzeit wieder rückgängig gemacht werden.

die Abspielmarke entsprechend positioniert haben, auf die Schaltfläche **STARTPUNKT FESTLEGEN** oder **ENDPUNKT FESTLEGEN** klicken.

Wer es noch komfortabler wünscht, kann in der Objektleiste auf **ZUSCHNEIDEWERKZEUG** klicken. Dann lassen sich Anfangs- und Endpunkt mit den beiden rechteckigen Reglern unterhalb der Videovorschau in Form ziehen. Nachdem die gewünschte Länge eingestellt ist, muss allerdings noch auf **ZUSCHNEIDEN SPEICHERN** geklickt werden . Alternativ springen Sie per Klick auf die nächste Clip-Miniatur gleich zum nächsten Clip und stellen auch diesen wunschgemäß ein. Wenn Sie anschließend auf **ZUSCHNEIDEN SPEICHERN** gehen, werden alle Änderungen automatisch übernommen. Verlassen Sie den Zuschneide-Modus mit Klick auf das rote Kreuz-Symbol (**ABBRECHEN**).

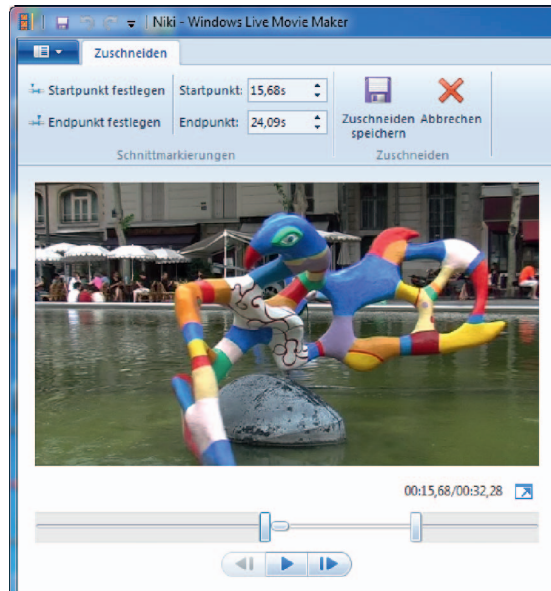


Abbildung 10.15 ►

Mit dem Bearbeiten-Modus dürfte der Einsteiger sehr gut zurechtkommen. Die beiden rechteckigen Schieberegler dienen als Positionsgeber für Start- und Endpunkt des Clips.

3 Direktschnitt

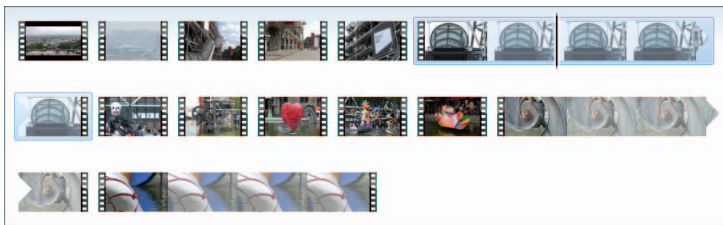
Einsteigern ist die erste oder zweite Alternative dringend zu empfehlen. Wenn Sie jedoch etwas Übung haben, werden Sie den Wunsch verspüren, schneller zu schneiden als beispielsweise über den Bearbeiten-Modus. Ziehen Sie die Abspielmarke einfach, wie bereits erklärt, an den Punkt, an dem der Clip beginnen soll. Danach drücken Sie **I** auf der Tastatur. Daraufhin wird der links von der Marke befindliche Teil des Clips entfernt. Dort wo das

Video enden soll, drücken Sie hingegen **[0]**. (Achtung: Buchstabe O verwenden, nicht Zahl Null.) Dazu müssen Sie übrigens die Registerkarte noch nicht einmal wechseln. Sie können alles auf STARTSEITE erledigen. Einfacher geht's nimmer, gell?

4 Ersten Clip schneiden

Probieren Sie die Methode einmal an Clip 02 aus. Der ist erheblich zu lang und sollte eigentlich erst an der Position beginnen, an der der Schwenk beendet ist. Der Vorschaumonitor auf der linken Seite wird Ihnen ja stets verraten, an welcher Position des Clips Sie sich gerade befinden. Ziehen Sie die Marke also auf die entsprechende Position, und halten Sie gleichzeitig den Monitor im Auge. Kürzen Sie zunächst den Anfang und spielen Sie das Video danach ab (Leertaste). Nach etwa vier Sekunden drücken Sie abermals die Leertaste und legen das Ende des Clips fest.

Schauen Sie sich den gesamten Film an und kürzen Sie die Clips nach Wunsch ein. Im Prinzip sind diese nämlich alle zu lang und sollten jeweils vier bis fünf Sekunden nicht übersteigen. Lassen Sie Clip 06 bitte noch außen vor. Darum kümmern wir uns im nächsten Workshop. Clip 11 und Clip 13 lassen Sie bitte eine Sekunde vor der Kamerabewegung beginnen. Zirka drei Sekunden nach dem Ende der Zoomfahrt beenden Sie den jeweiligen Clip. Es wird Zeit, das Projekt erneut zu speichern.



◀ **Abbildung 10.16**

Die meisten Clips sind jetzt schon beträchtlich gekürzt worden. Das war auch erforderlich, da sie im Original alle zu lang sind.

Schritt für Schritt: Effekte hinzufügen

In diesem Abschnitt der Arbeit mit dem Movie Maker wollen wir einen Clip zunächst schneller abspielen sowie eine Überblendung hinzufügen. Des Weiteren führen wir eine Helligkeitskorrektur durch.



Pulldown-Menüs

Dabei handelt es sich um Steuerelemente, die nach einem Mausklick ein Aufklappenmenü zur Verfügung stellen, welches weitere Optionen anbietet.

1 Clip teilen

Wenn Sie Clip 06 abspielen, werden Sie feststellen, dass das Aufziehen in den Weitwinkel viel zu behäbig abläuft. Deswegen wollen wir den Mittelteil beschleunigen. Dazu muss der Clip aber zunächst in drei Teile zerlegt werden. Der erste Schnitt sollte kurz nach Beginn des Aufzugs, der zweite kurz vor dessen Ende gesetzt werden. Befördern Sie die Abspielmarke daher nacheinander an beide Punkte und betätigen Sie jeweils die Schaltfläche TEILEN auf der Registerkarte BEARBEITEN. Wer es professioneller mag, drückt zum Zerschneiden [M] auf der Tastatur.

2 Clip beschleunigen

Markieren Sie nun den Mittelteil (also die Zoomfahrt) mittels Mausklick und öffnen Sie das Pulldown-Menü  GESCHWINDIGKEIT auf der Registerkarte BEARBEITEN. Selektieren Sie dort »8x«, was letztendlich für die 8-fache Geschwindigkeit sorgen wird .

Übergänge ansehen

Spielen Sie alle drei Clip-teile anschließend einmal ab. Sie werden feststellen, dass die Übergänge nahtlos sind. So soll es sein. Diese Art der Beschleunigung ist zwar nicht jedermanns Sache, heutzutage aber durchaus vertretbar.

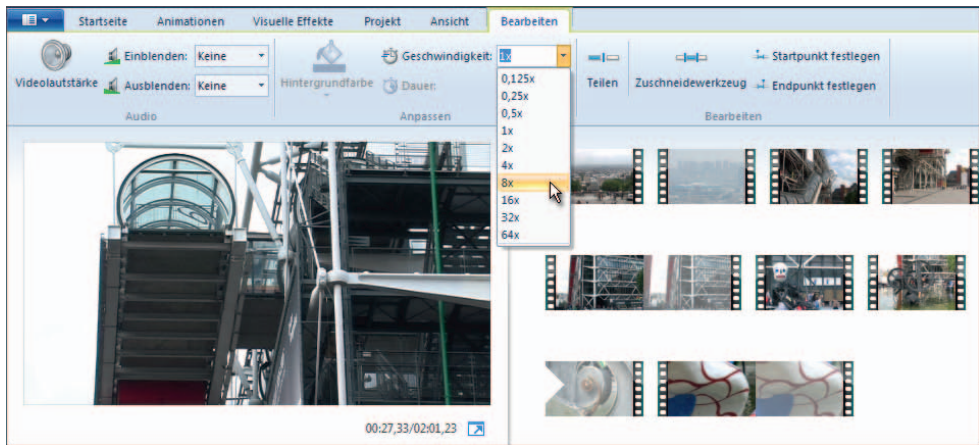
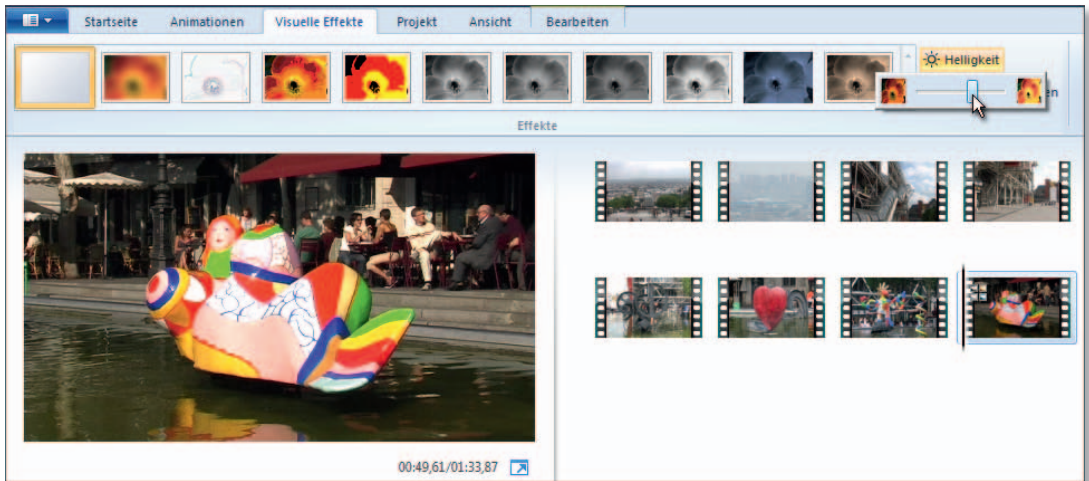


Abbildung 10.17 ▲

Über dieses Menü lässt sich die Geschwindigkeit eines Clips verändern.

3 Helligkeitskorrektur durchführen

Jetzt ist es an der Zeit, Clip 12 zu korrigieren. Der ist nämlich viel dunkler als all die anderen. Markieren Sie ihn deshalb mit einem Mausklick und wechseln Sie zur Registerkarte VISUELLE EFFEKTE. Rechts neben den Miniaturen finden Sie ein kleines Sonnensymbol mit der Bezeichnung HELLIGKEIT. Nach einem Klick darauf wird ein Schieberegler eingeblendet. Ziehen Sie diesen mit gedrückter Maustaste ein wenig nach rechts, um das Bild zu erhellen. Geben Sie aber nicht zu viel, sonst wird das Ergebnis unnatürlich.



4 Optional: Effekte und Animationen hinzufügen

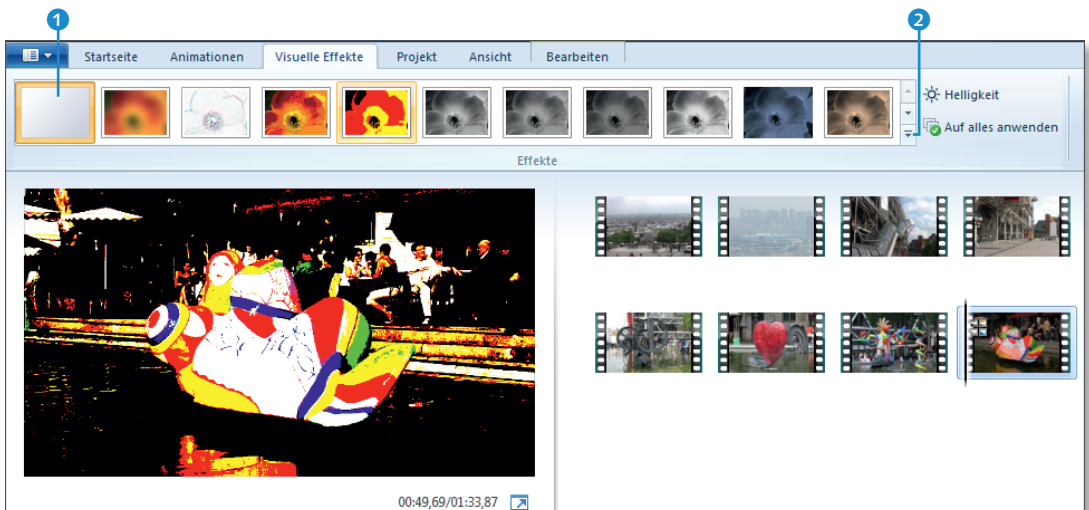
Wo wir gerade einmal auf dieser Registerkarte sind: Die Miniaturen sind stellvertretend für Effekte, deren Wirkungsweise zunächst einmal unverbindlich angeschaut werden kann, indem Sie den Mauszeiger auf eine Miniatur stellen. Mittels Mausklick wird der Effekt dann an den Clip übergeben. Gefällt Ihnen ein Effekt nicht mehr, drücken Sie ganz einfach **[Strg] + [Z]** oder betätigen die leere Miniatur ganz links **1**. Grundsätzlich sind nicht alle Effekte sichtbar. Gehen Sie auf die Schaltfläche **MEHR** **2**, werden weitere Alternativen zugänglich.

▲ Abbildung 10.18

Die Zunahme der Helligkeit lässt sich im Vorschaumonitor gut beobachten.

▼ Abbildung 10.19

Movie Maker wartet mit zahlreichen Effekten auf. Allerdings sind viele davon der reinste Kitsch.



5 Überblendung hinzufügen

Zwischen zwei Clips lassen sich Übergänge (sprich: Überblendungen) einfügen. Das geht, indem Sie einen der Clips anwählen und dann eine der entsprechenden Miniaturen im Bereich ÜBERGÄNGE der Registerkarte ANIMATIONEN anklicken. Der Übergang wird stets auf den markierten Clip sowie den nachfolgenden angewendet. Betätigen Sie den letzten Clip innerhalb der Timeline, wird keine Überblendung gesetzt.

Schritt für Schritt:

Titel, Musik und Ausgabe

Es wird Zeit, die letzten Handgriffe für unser Projekt in Angriff zu nehmen. In diesem Workshop werden wir einen Titel hinzufügen sowie den Film anstelle des Originaltons mit einer beliebigen Musik untermalen.

Titel und Bildtitel

Der Unterschied zwischen Titel und Bildtitel: Ein Titel wird grundsätzlich auf einem Schwarzbild erzeugt, während ein Bildtitel auf einem vorhandenen Videoclip erscheint.

1 Titel hinzufügen


Markieren Sie den ersten Clip innerhalb der Timeline und betätigen Sie die Taste TITEL auf dem Register STARTSEITE . Das hat zur Folge, dass vor dem ersten Clip ein Schwarzbild sowie im Vorschaumonitor ein Textfeld eingeblendet wird. Hier steht gewöhnlich der Name des Projekts (im Beispiel: Niki). Setzen Sie einen Doppelklick darauf und schreiben Sie den gewünschten Text (hier: »Niki de Saint Phalle«).

Abbildung 10.20 ►

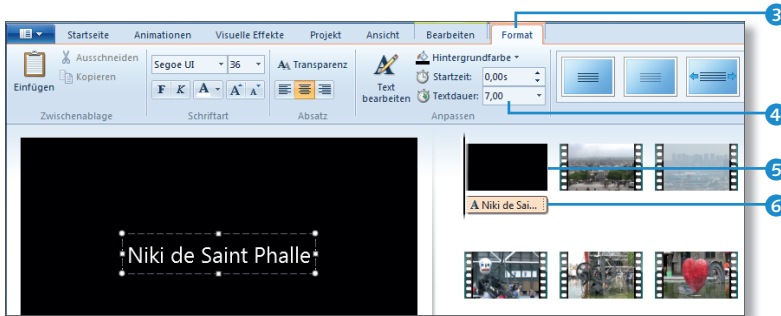
Um einen Titel hinzuzufügen, müssen Sie zunächst auf das Register STARTSEITE gehen.



2 Dauer ändern

Standardmäßig bleibt ein Titel 7 Sekunden lang stehen. Das ist zu viel. Gehen Sie zurück auf 5 Sekunden, indem Sie das Pulldown-Menü TEXTDAUER ④ auf dem Register FORMAT ③ entsprechend ändern. Damit haben Sie aber nur die Titeldauer geändert. Beachten Sie dazu auch den kleinen Balken ⑥ innerhalb der Timeline.

Um die Dauer des Schwarzbildes ❸ ebenfalls anzupassen, müssen sie dieses mit einem Doppelklick versehen und auf dem sich automatisch öffnenden Register BEARBEITEN das Steuerelement DAUER ebenfalls auf 5 Sekunden setzen ❹.

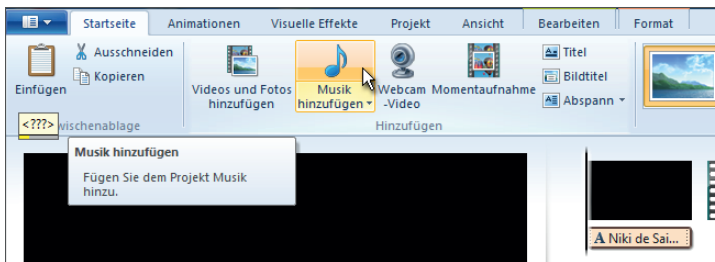


▲ **Abbildung 10.21**

Werfen Sie auch einen Blick auf das soeben hinzugefügte Register FORMAT. Dieses beinhaltet zahlreiche Optionen zur Bearbeitung.

3 Musik hinzufügen

Wechseln Sie jetzt wieder zum Register STARTSEITE. Hier befindet sich die Schaltfläche MUSIK HINZUFÜGEN. Klicken Sie direkt auf die Note, so wird der gleichnamige Dialog geöffnet ❶.



▲ **Abbildung 10.22**

Mit Klick auf den Notenschlüssel erhalten Sie Zugang zu Ihren Festplatten und können ein beliebiges Stück hinzufügen.

Suchen Sie nach dem gewünschten Titel. Für dieses Beispiel könnten Sie prima ein Stück wählen, welches in den Musik-Bibliotheken des Betriebssystems (Windows 7) im Ordner Beispielmusik zu finden ist. Es ist mit »Sleep Away.mp3« betitelt. Ich denke, dieses Stück passt ganz gut, wobei Sie aber auch jeden anderen Sound einsetzen können. (Wir haben uns aus verwertungsrechtlichen

Text nachbearbeiten

Wann immer Sie den Text ändern wollen, müssen Sie einen Doppelklick auf den Textbalken ❷ setzen. Der Text lässt sich danach mithilfe der automatisch erscheinenden Registerkarte FORMAT wieder editieren.

Sound später beginnen lassen

Wer Sounds erst ab einem gewissen Punkt der Timeline einsetzen lassen möchte, der klickt auf die Bezeichnung MUSIK HINZUFÜGEN gleich unterhalb der Note. Dadurch wird ein kleines Menü zugänglich, über das auch der Eintrag MUSIK AN DER AKTUELLEN STELLE HINZUFÜGEN bereitgestellt wird.

Gründen für ein anderes Klavierstück entschieden.) Betätigen Sie anschließend **ÖFFNEN**.

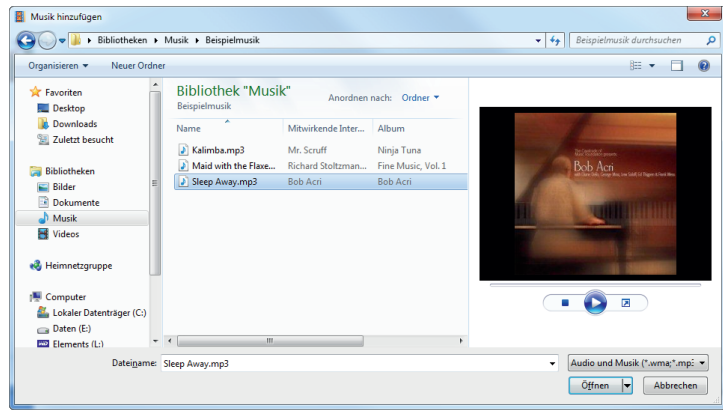


Abbildung 10.23 ►
Einer der in Windows 7 integrierten Beispiel-Sounds soll den Film untermalen.

4 Ende ausblenden

Eventuell ist das Musikstück zu lang. In diesem Fall setzen Sie einen Doppelklick auf die grüne Leiste, die den Sound repräsentiert und entscheiden Sie sich im Pulldown-Menü **AUSBLENDEN FÜR MITTEL**.

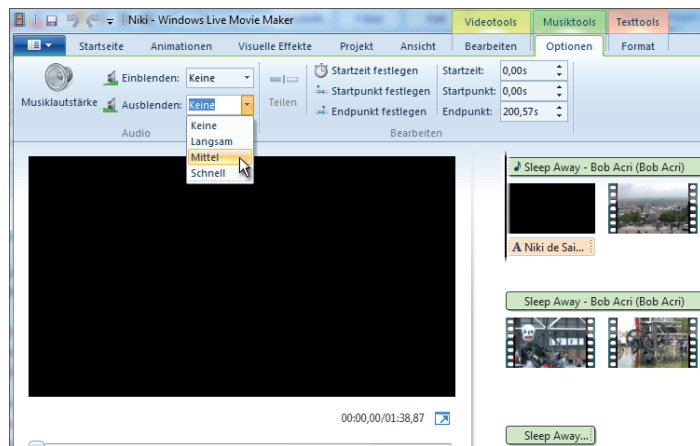



Abbildung 10.24 ►
So erreichen Sie, dass der Musiktitel am Ende langsam verstummt.

5 Alle Clips markieren

Spiele Sie den Film einmal ab. Schnell werden Sie feststellen, dass der Originalton nicht gerade besonders zuträglich ist. Deswegen werden wir ihn nun deaktivieren. Grundsätzlich können einzelne Clips markiert und deren Lautstärke abgesenkt werden. Da Ihnen

das aufgrund der Fülle der Clips aber sicher zu aufwendig ist, sollten Sie nun alle Clips innerhalb der Timeline auswählen. Und das geht so: Markieren Sie den ersten Videoclip in der Timeline. Halten Sie anschließend  gedrückt und klicken Sie auch auf den letzten Clip. Dadurch werden automatisch alle dazwischenliegenden Videos mit markiert.



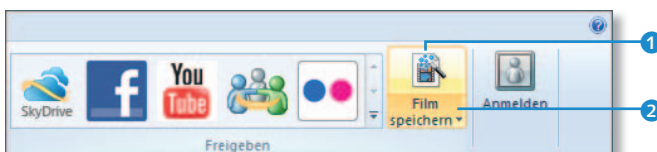
◀ **Abbildung 10.25**
Mit zwei Mausklicks sind alle Videoclips ausgewählt.

6 Ton deaktivieren

Wechseln Sie auf das Register BEARBEITEN und betätigen Sie die Schaltfläche VIDEOLAUTSTÄRKE ganz links in der Optionsleiste. Danach ziehen Sie den unterhalb auftauchenden Schieberegler ganz nach links. Die Absenkung der Lautstärke hat jetzt Auswirkungen auf alle markierten Clips, nicht jedoch auf das zuvor hinzugefügte Musikstück. Es ist Zeit, das Projekt zu speichern, finden Sie nicht auch?

7 Film ausgeben

Zur Ausgabe des Films als WMV-Datei (*Windows Media Video*) müssen Sie nun nichts weiter tun, als auf das Blatt-Symbol oberhalb von FILM SPEICHERN ① (Registerkarte: STARTSEITE) zu gehen. Eine direkte DVD-Ausgabe ist aus Movie Maker nicht möglich, auch wenn die Schaltfläche DVD BRENNEN, die Sie im Menü FILM SPEICHERN ② finden, dies zunächst vermuten lässt. Mehr zu diesem Thema, und wie Sie das Problem der DVD-Produktion mit einer anderen (ebenfalls kostenlosen) Software doch noch erledigen können, erfahren Sie in Kapitel 11, »Ausgabe«, auf Seite 381.



◀ **Abbildung 10.26**
Die Ausgabe als Filmdatei für die Ansicht am PC ist keine große Sache.



▲ **Abbildung 10.27**
Das Programm-Icon von
iMovie

iMovie (Mac)

iMovie ist eine Videoschnitt-Software, die in das Apple-Mac *iLive*-Paket integriert ist. Darin finden Sie außerdem noch den DVD-Generator *iDVD* sowie die Sound-Software *GarageBand*, den Internetseiten-Generator *iWeb* sowie die Bildbearbeitungs-Anwendung *iPhoto*. Seit der Version *iLife '11* sind die drei Haupt-Applikationen (iMovie, iPhoto und GarageBand) zu je 11,99 Euro (Stand: September 2011) im App-Store erhältlich. Das Komplett-paket kostet dort 49 Euro. (Weitere Infos unter www.apple.com/de/ilife).

Nun habe ich Ihnen die Software eingangs vollmundig als kostenlos angepriesen. Das stimmt auch. Denn jeder Mac, den Sie neu erwerben, ist von Haus aus mit der zum Zeitpunkt des Kaufs gültigen *iLive*-Version ausgestattet. Nicht nur deswegen, sondern weil die Software zudem sehr intuitiv bedient werden kann, lohnt sich ein erster Blick hinter die Kulissen.



FILME • KAPITEL 10 • CLIPS MAC

Import-Probleme | Vorab noch ein wichtiger Hinweis für Sie: Die Videoclips für den folgenden Workshop sind ursprünglich auf einem Windows-System aufgenommen worden. Das sorgt in iMovie leider für Probleme mit dem Seitenverhältnis. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Filme im Format AVI oder MOV vorliegen. iMovie kann zwar beide Formate verarbeiten, jedoch wird das Bild stets nach oben und unten hin gestreckt.


Deswegen ist dringend zu empfehlen, Videoclips vom Camcorder, die in iMovie verarbeitet werden sollen, auch mit iMovie zu importieren. Benutzen Sie allerdings die Clips, die auf der Buch-DVD unter FILME • KAPITEL 10 • CLIPS MAC zu finden sind, werden die Filme trotzdem korrekt dargestellt. Das liegt übrigens daran, dass deren Pixel-Seitenverhältnis vorab entsprechend korrigiert worden ist: Ursprünglich bestehen DV-Clips im Format 16:9 aus 720×576 nicht-quadratischen Pixeln. Die MOV-Clips, die Sie gleich verwenden, unterliegen dem quadratischen Pixel-Seitenverhältnis und haben eine Abmessung von 1.024×576 Pixeln. (Weitere Infos zu diesem Thema finden Sie in Kapitel 12, »Fachkunde«, Abschnitt »Bildpunkte und Seitenverhältnisse« auf Seite 399.)

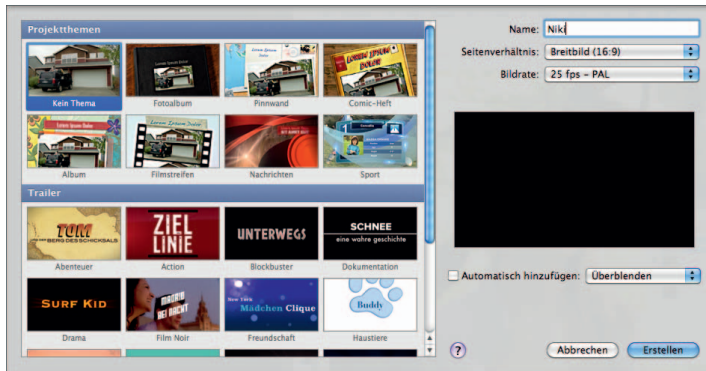
Schritt für Schritt:

Erste Schritte mit iMovie

Wer es komfortabel liebt und gerne rasch zum gewünschten Ergebnis gelangt, der findet mit iMovie eine optimale Videoschnitt-Anwendung – wenn auch die Möglichkeiten hier stark begrenzt sind. Doch den Einsteiger wird es kaum stören.

1 Neues Projekt erstellen


Nachdem Sie iMovie geöffnet haben, sollten Sie zunächst ein neues Projekt anlegen. Das gelingt über ABLAGE – NEUES PROJEKT. Da wir ohne Vorlage arbeiten wollen, wählen Sie KEIN THEMA, gefolgt von einem Klick auf ERSTELLEN .



▲ Abbildung 10.28

Nennen Sie das Projekt »Niki«. Zumindest dann, wenn Sie die Beispiel-Clips von der Buch-DVD im Ordner FILME • KAPITEL 10 • CLIPS MAC verwenden.

2 Oberfläche gestalten

Ein besonderes Highlight von iMovie ist, dass sich die Oberfläche individuell anpassen lässt. So können Sie z. B. den großen, silbergrauen Steg in der Mitte der Anwendung mit gedrückter Maustaste nach oben oder unten verschieben, um den jeweiligen Teilbereichen mehr oder weniger Platz einzuräumen. Mit der Doppelpfeil-Schaltfläche ❶ können Sie zudem den sogenannten Ereignis- und Projektbereich miteinander vertauschen. Damit Sie die nachfolgenden Abbildungen ebenso sehen wie hier im Buch abgebildet, sollten Sie die Oberfläche so einstellen, dass oben links PROJEKT-MEDIATHEK steht .

Themen

Sollten Sie sich für die angepriesenen Themen interessieren, lesen Sie bitte die »iMovie-Tipps« auf Seite 355 dieses Kapitels.

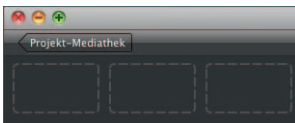
Projekt-Mediathek

Mit Klick auf den gleichnamigen Pfeil erhalten Sie Zugang zu sämtlichen Projekten, also auch zu vorab erzeugten. Immerhin soll ja kein Projekt verloren gehen. Wenn Sie also irgendwann später ein altes Projekt erneut öffnen wollen, geht es hier lang.



▲ **Abbildung 10.29**

Der Wechsel beider Inhalte wird grafisch animiert.



▲ **Abbildung 10.30**

Oben links sollte am Ende PROJEKT-MEDIATHEK stehen. Über diesen Pfeil werden ältere Projekte zugänglich.

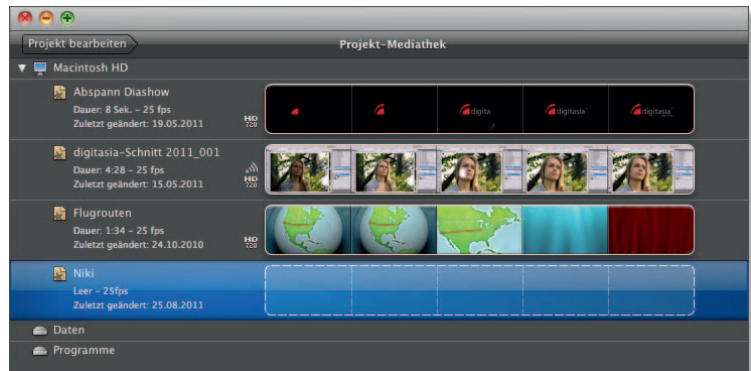


Abbildung 10.31 ▲

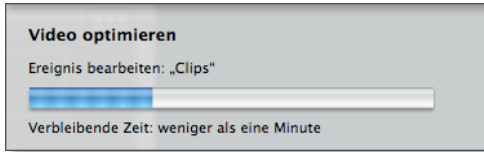
In der Projekt-Mediathek können die Projekte mittels Doppelklick reaktiviert werden.

Import vom Camcorder

iMovie ist durchaus imstande, direkt von Kameras zu importieren. Gehen Sie dazu auf ABLAGE • AUS KAMERA IMPORTIEREN oder betätigen Sie .

3 Clips importieren

Zunächst müssen alle Beispiel-Clips in iMovie integriert werden. Dazu legen Sie zunächst die Buch-DVD ein. Anschließend geht es aus iMovie heraus über ABLAGE • IMPORTIEREN • FILME. Im Importieren-Dialog halten Sie zunächst Ausschau nach den Beispieldateien unter FILME • KAPITEL 10 • CLIPS MAC. Betätigen Sie , gefolgt von IMPORTIEREN. Das Hinzufügen dauert einen Augenblick .

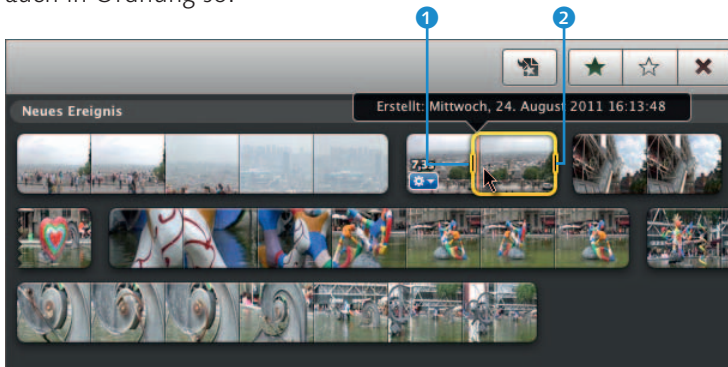


◀ **Abbildung 10.32**

iMovie importiert die MOV-Dateien .

4 Optional: Clips kürzen

Bevor Sie den Projektbereich mit Leben füllen, sollten Sie die Clips vorschneiden. Lassen Sie uns mit dem zweiten Clip beginnen. Klicken Sie einmal mitten darauf. Das hat zur Folge, dass ein gelber Rahmen gezeigt wird. Mit den Anfassern links und rechts (1 und 2) kann der gewählte Ausschnitt (also der gelbe Rahmen) verlängert oder verkürzt werden. So können Sie genau die Stelle markieren, die Ihnen am besten gefällt. Der Rahmen wird, wenn er nicht verändert wird, vier Sekunden lang sein. Das ist für unser Projekt auch in Ordnung so.



▲ **Abbildung 10.33**

Nach einem Mausklick auf den Clip werden automatisch vier Sekunden ausgewählt.

5 Clips hinzufügen

Damit die soeben ausgewählten vier Sekunden auch Inhalt unseres Films werden können, müssen Sie nun in den Rahmen hinein klicken und diesen mit gedrückter Maustaste in den Projektbereich oben links ziehen. Dort lassen Sie ihn dann fallen.

Mit den weiteren Clips können Sie ebenso verfahren, wobei vom ersten Clip (er soll im Projekt an Position 2 erscheinen) nur das Ende benutzt werden soll. Immerhin ist die darin angewandte Zoomfahrt nicht korrekt. Achten Sie aber bitte auf den senkrechten, grünen Balken 3, der sich zeigt, sobald Sie einen Clip in

Gesamtes Verzeichnis importieren

Wer lieber den gesamten Ordner markiert und dann auf IMPORTIEREN klickt, muss anschließend eine Kontrollabfrage beantworten (nämlich, ob das gesamte Verzeichnis importiert werden soll). Diese ist mit OK zu bestätigen. Allerdings hat es unter iMovie 11 hierbei im Test ein Problem gegeben. Im Zweifel gehen Sie also lieber den im Schritt »Clips importieren« beschriebenen Weg.

den Projektbereich ziehen. Der ist nämlich verantwortlich für die Position, an der der Clip abgelegt wird.

Die drei langen Clips lassen Sie bitte unverändert. Das bedeutet: Sie nehmen sie ganz mit auf, indem Sie den gelben Rahmen über deren gesamte Länge ziehen, ehe Sie ihn dem Projekt hinzufügen. (Alternativ entscheiden Sie sich für einen Rechtsklick und klicken anschließend auf **GESAMTEN CLIP AUSWÄHLEN**.)

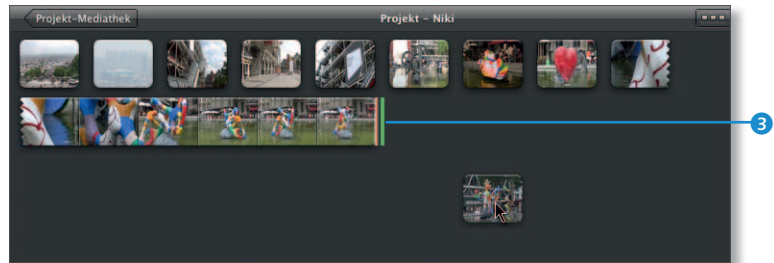


Abbildung 10.34 ►

Der grüne Balken entscheidet darüber, wo ein Clip angeordnet wird (hier: ganz am Ende).

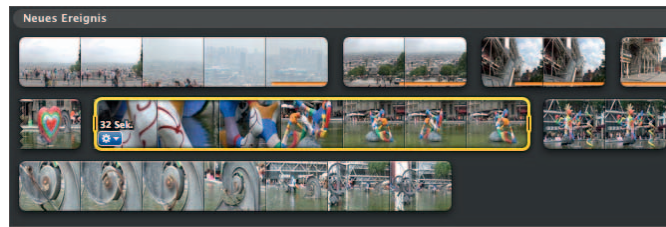



Abbildung 10.35 ►

So sieht es aus, wenn ein Clip komplett markiert ist. Die drei längsten Clips sollten komplett in den Projektbereich gezogen werden.

Projekt speichern

Das klassische Speichern der Projektdaten entfällt in iMovie. Wenn Sie die Arbeit vorübergehend einstellen wollen, schließen Sie die Anwendung ganz einfach. Beim nächsten Start werden Sie alles wieder so vorfinden, wie Sie es verlassen haben.

6 Film abspielen

Sicher wollen Sie sich den Film jetzt einmal anschauen. Stellen Sie dazu den Mauszeiger an den Anfang des ersten Clips im Projektfenster und drücken Sie die Leertaste. Wenn Sie anhalten wollen, drücken Sie abermals die Leertaste .

Schritt für Schritt: Effekte hinzufügen

iMovie glänzt durch zum Teil beeindruckende Effekte. Besonders wirkungsvoll sind auch die Routen-Animationen. Lassen Sie das Flugzeug doch einfach mal von Ihrem nächstgelegenen Groß-Flughafen aus nach Paris fliegen. Gut, eine größere (vielleicht transatlantische) Strecke wäre noch beeindruckender, aber für dieses Beispiel beschränken wir uns auf einen Kurzstreckenflug.

1 Karten-Thema auswählen

Betätigen Sie zunächst die Weltkugel-Schaltfläche ganz rechts in der Bedienleiste ❶. Wer lieber Tastenkombinationen drückt, der ist mit $\text{⌘} + \text{5}$ bestens beraten. Im Beispiel verwenden wir den GLOBUS AQUARELL ❷. Ziehen Sie die entsprechende Miniatur mit gedrückter Maustaste ganz nach vorne in das Projektfenster.



◀ **Abbildung 10.36**

Die Flugroute soll auf einem Globus visualisiert werden.



2 Flugroute bestimmen

Haben Sie die kleine Overlay-Palette (INFORMATIONEN) bemerkt, die sich automatisch geöffnet hat? Diese gestattet nämlich die individuelle Bestimmung der Flugroute. Klicken Sie auf die Schaltfläche, die sich neben der Beschriftung STARTORT befindet.

▲ **Abbildung 10.37**

Ziehen Sie das Bild an die erste Stelle des Projektbereichs.

Abbildung 10.38 ►

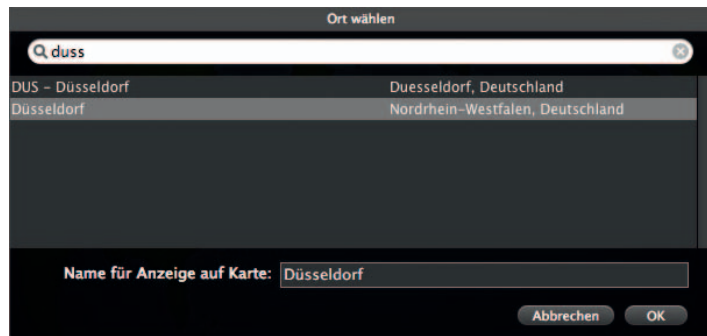
Die INFORMATIONEN-Palette hilft bei der Spezifizierung der Flugdaten.



Daraufhin dreht sich die Palette und Sie können den Ort des Flughafens angeben. Düsseldorf beispielsweise wird gefunden, wenn Sie »düss« oder »duss« eingeben. Markieren Sie noch einen der angebotenen Einträge in der Liste unterhalb und betätigen Sie anschließend OK.

Abbildung 10.39 ►

Hier beginnt die Reise.



Globus: Vergrößern

Wenn diese Funktion ausgewählt ist, wird der Ausschnitt der Animation begrenzt. Das empfiehlt sich bei dicht zusammenliegenden Orten (z. B. innerhalb Europas). Lassen Sie die Funktion inaktiv, wenn Sie den kompletten Globus sehen wollen (z. B. transatlantische Routen).

Verfahren Sie entsprechend mit dem ZIELORT Paris (Charles de Gaulle). Zuletzt sollten Sie die Checkbox GLOBUS: VERGRÖßERN anwählen ☒. Bestätigen Sie mit FERTIG und schauen Sie sich den Film an.

**Abbildung 10.40 ►**

Heute geht es von Düsseldorf nach Paris.



◀ **Abbildung 10.41**

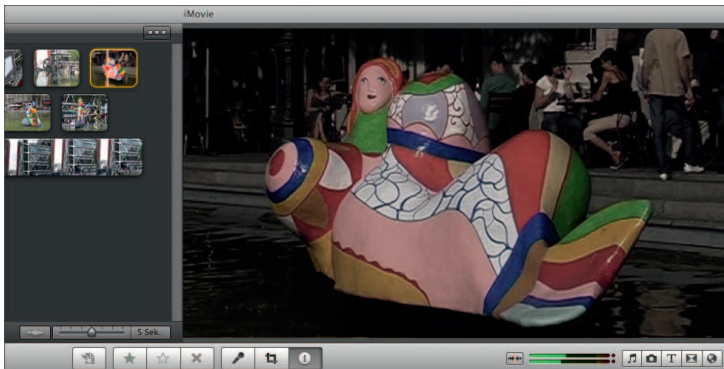
Die Routenanimation ist ratzfatz erstellt.

3 Optional: Effekte und Clips nachbearbeiten

Grundsätzlich lässt sich ein Clip im Projektbereich über einen Doppelklick weiter bearbeiten. Dies gilt im Übrigen auch für Animationen wie die zuvor beschriebene Flugroute sowie für Sounds (dazu später mehr). Der Doppelklick hat stets die Einblendung der Palette INFORMATIONEN zur Folge, über die gewünschte Änderungen vorgenommen werden können.

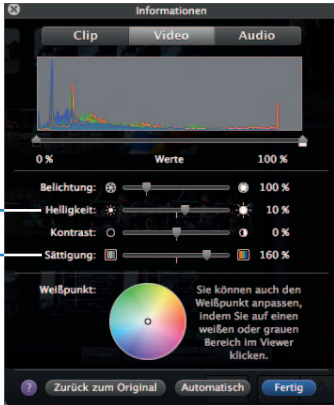
4 Clip korrigieren

Clip 12, das ist der mit der badenden Figur (er sollte bei Ihnen an Position 8 sein) ist im Gegensatz zu den anderen Clips zu dunkel. Korrigieren Sie das, indem Sie einen Doppelklick auf diesen Clip setzen (und zwar innerhalb des Projektbereichs oben links). Gehen Sie auf das Register VIDEO. Falls die Palette Sie behindert, schieben Sie sie an der Kopfleiste zur Seite. Den Regler HELLIGKEIT ① schieben Sie auf etwa 10%. Dadurch wird das Videobild heller, aber auch etwas blass. Wirken Sie dem entgegen, indem Sie die SÄTTIGUNG ② auf ca. 160% ziehen. Mit einem Klick auf FERTIG bestätigen Sie die Bearbeitung.



◀ **Abbildung 10.42**

Der Clip ist blass und dunkel.



▲ **Abbildung 10.43**
Korrigieren Sie das mithilfe der
INFORMATIONEN-Palette.



▲ **Abbildung 10.44**
Na also, geht doch!

Schritt für Schritt:

Titel und Überblendungen hinzufügen

Unserem Film fehlt noch ein Titel. Außerdem sollen noch zwei Überblendungen hinzugefügt werden.

1 Titel aussuchen

Betätigen Sie **[⌘] + [3]** oder klicken Sie auf den T-Button (TITEL-ÜBERSICHT) rechts in der grauen Leiste der Anwendung. Im darunter befindlichen Bereich zeigen Sie auf ÜBERLAPPEN. So lässt sich der Effekt direkt auf der Miniatur begutachten.

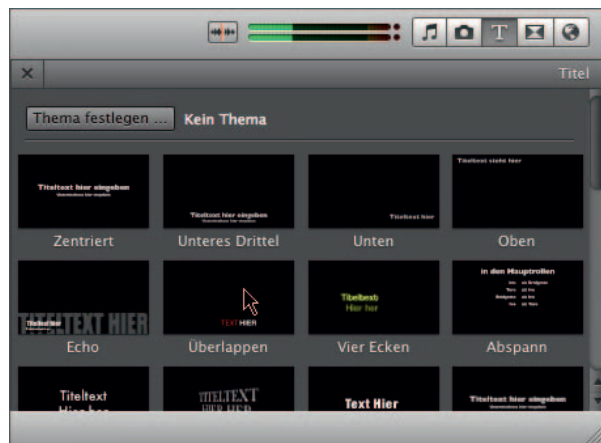


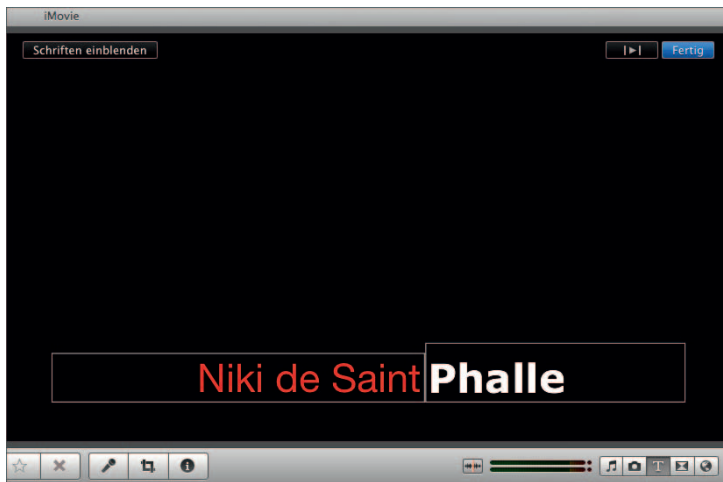


Abbildung 10.45 ►
Der Textstil ÜBERLAPPEN ist
der richtige für unsere
Zwecke.

Okay, den nehmen wir. Ziehen Sie die Miniatur mit gedrückter Maustaste ganz an den Anfang des Projekts. Sobald Sie loslassen, werden Sie um Angabe eines Hintergrunds gebeten. Entscheiden Sie sich für SCHWARZ.

2 Text eingeben




Der linke Teil des Textes ist rechts im Vorschaubereich schon vorselektiert. Geben Sie daher direkt via Tastatur »Niki de Saint« ein. Danach betätigen Sie , um gleich zum zweiten Textteil (HIER) zu springen. Dort geben Sie »Phalle« ein. Schließen Sie die Aktion ab, indem Sie oben rechts auf FERTIG gehen .



3 Optional: Titel nachträglich bearbeiten

Nicht selten ist es so, dass zu einem späteren Zeitpunkt noch etwas geändert werden muss. In diesem Fall setzen Sie einen Doppelklick auf den Textbalken im Projektfenster.

4 Überblendung zuweisen

Überblendungen fügen Sie ein, indem Sie zunächst  +  drücken oder die Schaltfläche rechts neben Button TITELÜBERSICHT betätigen. Klicken Sie auf ÜBERBLENDEN und ziehen Sie die Miniatur mit gedrückter Maustaste zwischen den Globus und den ersten Videoclip des Projektbereichs. Dieselbe Überblendung ziehen Sie bitte noch an das Ende des Films .

Schriften einblenden

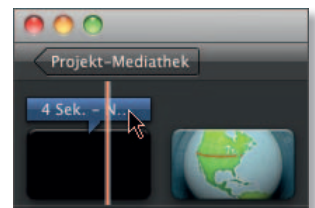
Alternativ ist es möglich, auf SCHRIFTEN EINBLENDEN oben links im Monitor zu klicken. Dann lässt sich die Schrift selbst noch editieren. Bedenken Sie: Dazu muss die Schrift vorab mit einem Doppelklick markiert worden sein.

◀ Abbildung 10.46

Der Textstil besteht aus zwei Bausteinen.

▼ Abbildung 10.47

Der Text wird als blauer Balken dargestellt. Darunter befindet sich ein Schwarzbild.

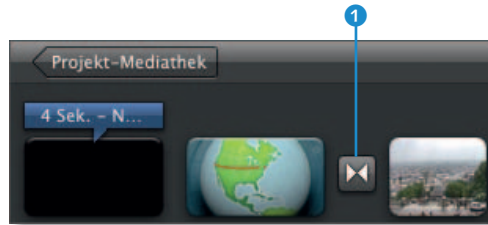


Überblendungen austauschen

Falls Sie später einmal feststellen, dass sich eine andere Überblendung besser eignen würde, ziehen Sie diese einfach auf die bereits vorhandene.

Abbildung 10.48 ►

Hier ① soll die erste Überblendung stattfinden.



5 Optional: Überblendung bearbeiten


Mit einem Doppelklick auf die Überblendung im Projektfenster erreichen Sie die bereits bestens bekannte Overlay-Palette, mit deren Hilfe sich der Übergang individuell anpassen lässt.

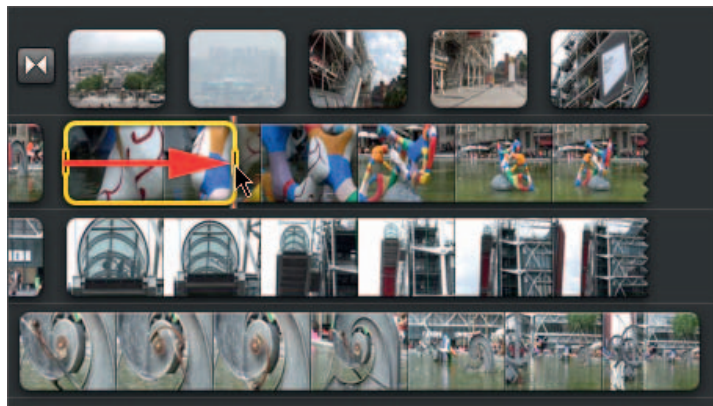
Schritt für Schritt:

Clips nachschneiden und beschleunigen

Die drei langen Clips, die eingangs unverändert übernommen worden sind, müssen jetzt noch entsprechend bearbeitet werden. Der erste und der letzte erfahren eine Kürzung, während der mittlere teilweise mit einer höheren Geschwindigkeit abgespielt werden soll.


1 Anfang kürzen

Beginnen wir beim ersten Clip, den Sie mit gedrückter Maustaste vom Anfang bis zum Beginn der sichtbaren Bewegung überfahren (Maustaste dabei gedrückt halten). Danach betätigen Sie  auf Ihrer Tastatur.

**Abbildung 10.49 ►**

Mit gedrückter Maustaste lassen sich Clipteile ganz schnell selektieren und anschließend entfernen.

2 Ende kürzen

Jetzt ist das Ende des Clips an der Reihe. Ziehen Sie dazu vom Ende aus nach links. Lassen Sie noch einen Moment (ca. eine Sekunde) nach dem Ende des Kamera-Aufzugs stehen. Die linke Begrenzung der Markierung platzieren Sie am besten an der Position, an der die Rückseite der Figur in voller Breite zur Kamera gerichtet ist. Jetzt betätigen Sie .



▲ **Abbildung 10.50**

Den gelb markierten Teil entfernen Sie. Im Vorschau-Monitor ist gerade der Schnittpunkt zu sehen.

Schneiden Sie auf dieselbe Weise noch den letzten langen Clip zurecht. Hier reicht es aber, wenn Sie lediglich den Anfang bis kurz vor Beginn der Zoom-Bewegung entfernen.

3 Clip teilen

Der Clip von der Seitenansicht des Centre Pompidou muss in drei Teile zerlegt werden, ehe der Mittelteil beschleunigt werden kann. Platzieren Sie die Maus mitsamt der roten Abspielmarke ① an einer Position kurz hinter dem Beginn des Zoom-outs (Aufziehen der Kamera). Klicken Sie an dieser Position mit rechts auf den Clip und wählen Sie **CLIP TEILEN** aus dem Kontextmenü aus. Schneiden Sie auf diese Weise bitte auch das Ende. Visieren Sie eine Position kurz vor dem Ende des Zooms an.

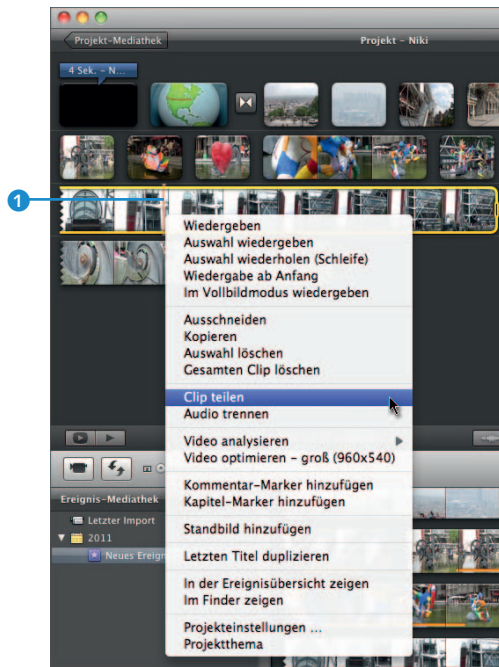


Abbildung 10.51 ►

Im Kontextmenü finden Sie einen Eintrag, der das Teilen des Clips ermöglicht.

4 Clip beschleunigen

Wie erwähnt, soll nun der mittlere der drei Clipteile beschleunigt werden. Führen Sie deshalb einen Doppelklick darauf aus und ziehen Sie den Regler **GESCHWINDIGKEIT** ② in der Overlay-Palette ganz nach rechts (800%). Zuletzt bestätigen Sie mit **FERTIG**.



Abbildung 10.52 ►



Die Geschwindigkeit des Clips lässt sich stufenlos anpassen.

Schritt für Schritt:


Ton bearbeiten und Musik hinzufügen

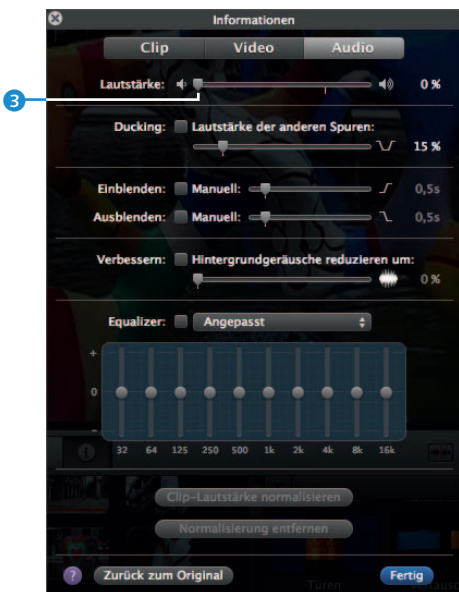
Der Ton macht die Musik! Da unser Originalton aber nicht gerade überzeugend ist, wollen wir ihn entfernen und stattdessen eine Musik unterlegen.

1 Alle Clips markieren

Prinzipiell könnten Sie jetzt bei jedem einzelnen Clip die Lautstärke absenken. Das ist jedoch viel zu umständlich, weswegen Sie zunächst den ersten Clip im Projektbereich markieren sollten. Halten Sie anschließend  gedrückt und markieren Sie auch den letzten Clip. Danach dürfen Sie  wieder loslassen. Durch diese Vorgehensweise haben Sie erreicht, dass die folgende Aktion auf alle Clips gleichzeitig angewendet werden kann.

2 O-Ton deaktivieren

Die Clips sind nun allesamt gelb markiert. Setzen Sie einen erneuten Doppelklick auf einen der Filme und wechseln Sie auf der sich öffnenden Palette INFORMATIONEN auf das Register AUDIO. Ziehen Sie den Regler LAUTSTÄRKE  auf 0 % und bestätigen Sie das Ganze mit FERTIG.



◀ **Abbildung 10.53**

Die Lautstärke wird komplett abgesenkt.

Musik am Ende ausblenden

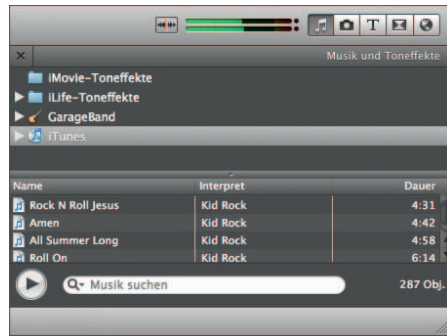
Falls die Musik am Ende soft ausgeblendet werden soll (evtl. ist das Stück ja zu lang), setzen Sie einen Doppelklick auf die grüne Clipfläche, die sich hinter den Videoclips im Projektfenster zeigt. Im folgenden Dialog setzen Sie ein Häkchen vor **AUS-BLENDEN** und ziehen den nebenstehenden Regler nach rechts bis auf etwa 2 Sekunden.

Abbildung 10.55 ▼

Das gewünschte Musikstück wird einfach in den Projektbereich gezogen.

3 Musik hinzufügen

Jetzt fügen Sie eine beliebige Musik von Ihrer Festplatte, aus iTunes oder Ihrem GarageBand-Archiv ein. Wenn Sie den Button **ÜBERSICHT FÜR MUSIK** betätigen oder **[⌘] + [1]** drücken, erhalten Sie direkten Zugriff auf Ihre Archive. Ziehen Sie das gewünschte Stück ganz einfach auf einen freien Bereich innerhalb des Projektfensters. Noch einfacher geht es übrigens, wenn Sie Musik direkt von Ihrer Festplatte aus hinzufügen wollen. Diese lässt sich nämlich unmittelbar aus einem Ordner heraus in den Projektbereich von iMovie hineinziehen. Sobald der Hintergrund grün wird, lassen Sie los.



◀ **Abbildung 10.54**

iMovie ermöglicht den direkten Zugriff auf GarageBand und iTunes. Gut, oder?



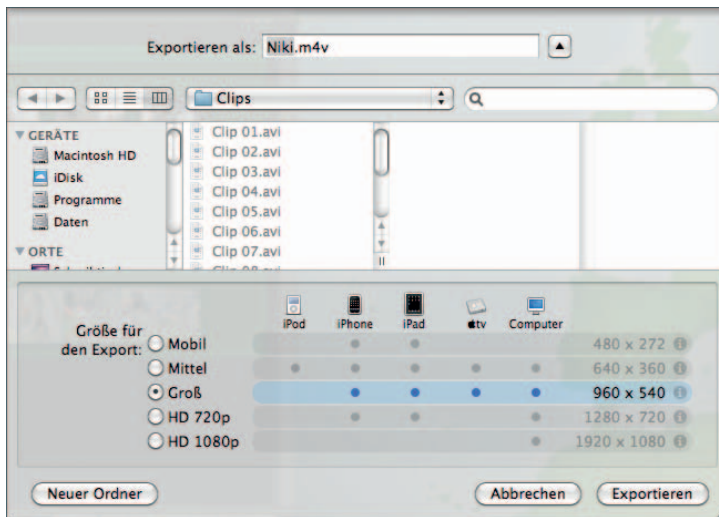
4 Film ausgeben

Am schnellsten lässt sich der fertige Film über **BEREITSTELLEN • FILM EXPORTIEREN** ausgeben. Im Folgedialog wählen Sie noch die **GRÖSSE FÜR DEN EXPORT** (im Beispiel sollten Sie **Gross** nicht übersteigen, da es sich bei den Originalen um DV-Material handelt) und bestätigen mit Klick auf **EXPORTIEREN** – natürlich nachdem Sie den gewünschten Speicherort eingestellt haben.

Weitere Hinweise zur Ausgabe, zum Upload ins Internet sowie zur Produktion einer DVD mit iDVD finden Sie in Kapitel 11 »Ausgabe«, ab Seite 383. Und den fertigen Film »Niki.m4v« gibt es im Ordner **FILME • KAPITEL 10** der Buch-DVD zu sehen.



FILME • KAPITEL 10 • NIKI.M4V



◀ **Abbildung 10.56**

An dieser Stelle müssen Sie noch den Speicherort sowie die Größe der Filmdatei festlegen.

iMovie-Tipps

Abschließend noch ein paar Tipps zum Umgang mit iMovie, das noch viel mehr Möglichkeiten bietet, als hier vorgestellt werden können:

Mehr Optionen | Weitere Bearbeitungsmöglichkeiten einzelner Clips sowie auch der hinzugefügten Musik erreichen Sie, indem Sie das kleine blaue Symbol betätigen, welches auf dem jeweiligen Clip sichtbar wird. Dazu müssen Sie sich jedoch mit der Maus auf dem Clip befinden. Nach einem Klick wird ein entsprechendes Untermenü sichtbar.

Abbildung 10.57 ►

Wenn Sie sich mit der Maus auf einem Clip befinden, wird ein blaues Symbol sichtbar.



Abbildung 10.58 ►

Klicken Sie darauf, um das dazugehörige Untermenü zu erreichen.



Mehr Werkzeuge | Die Anzahl der Werkzeuge auf der Mittelleiste der Anwendung ist recht überschaubar. Allerdings lässt diese sich erweitern, wenn Sie über die Menüleiste **iMOVIE • EINSTELLUNGEN • ALLGEMEIN • ERWEITERTE WERKZEUGE ANZEIGEN** wählen.

Abbildung 10.59 ►

In den iMovie-Einstellungen lassen sich zahlreiche programmspezifische Optionen bestimmen.

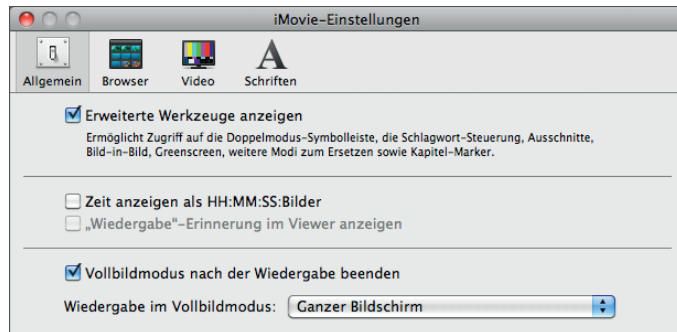





Abbildung 10.60 ►

Mehr Tools gibt es nur über die iMovie-Einstellungen.



Vorlagen | Die zu Beginn kurz erwähnten Themen-Vorlagen sollten Sie ruhig einmal ausprobieren. Diese stellen nämlich ein wirkliches Highlight von iMovie dar. Versuchen Sie es doch einmal. Beginnen Sie mit **ABLAGE • NEUES PROJEKT • BREITBILD (16:9)** und entscheiden Sie sich beispielsweise für die Rubrik **TRAILER • ACTION**. Der Projektbereich wird daraufhin mit drei Registerkarten gefüllt.

Auf der Karte STORYBOARD lassen sich die Clips dann individuell zuweisen . Klicken Sie dort auf den kleinen, blau hinterlegten Doppelpfeil  ①, öffnet sich unten links ein Clip-Trimmer  ②. Mit diesem kann dann die gewünschte Position des Clips bestimmt werden.

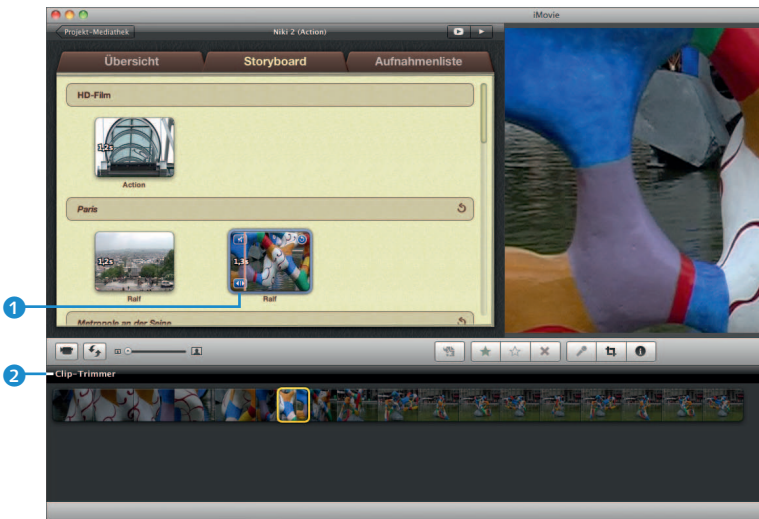
Die Themen-Vorlagen führen auch den Einsteiger schnell und problemlos zu gelungenen Ergebnissen. Wie einfach und effektiv das ist, sehen Sie im (nicht ganz ernst gemeinten) Film »Trailer.m4v« (Buch-DVD: FILME • KAPITEL 10).

Text editieren

Größere Texte wie z. B. den Abspann ändern Sie am besten, indem Sie auf die Registerkarte ÜBERSICHT wechseln.



FILME • KAPITEL 10 •
TRAILER.M4V



◀ **Abbildung 10.61**

Mit iMovie ist großes Kino ganz nah.

10.4 Videoschnitt für Einsteiger und Fortgeschrittene

So angenehm der Videoschnitt mit kostenloser Software auch sein mag – irgendwann werden Sie als Cutter größere Ansprüche erheben. Am ehesten werden Sie sich wohl nach mehreren Video-/Audiospuren sehnen, um Ihre Ideen ohne Probleme verwirklichen zu können. An diesem Punkt kommen Sie aber weder mit dem Live Movie Maker noch mit iMovie weiter. Deswegen möchte ich Ihnen hier eine Anwendung vorstellen, die jede Menge zu bieten hat und den passenden Rahmen für eine breite Zielgruppe bietet. Der Einsteiger wird (nach kurzer Einarbeitungszeit) mit diesen Programmen ebenso zufrieden sein wie der Fortgeschrittene.


Magix nur für Windows

Die Software ist übrigens nur für Windows-Plattformen erhältlich. Wer Videos auch auf einem Mac-Betriebssystem schneiden möchte, kann zum Beispiel zu Adobe Premiere Elements greifen. Weitere Infos dazu finden Sie unter www.adobe.com/de.



FILME • KAPITEL 10 •
CLIPS WINDOWS

Magix Video deluxe (Windows)

In diesem Abschnitt werden Sie »Magix Video deluxe 17« kennenlernen . Die Anwendung zeichnet sich durch hohen Bedienkomfort und umfangreiche Bearbeitungsmöglichkeiten aus. Sollten Sie noch nie zuvor Videos am PC nachbearbeitet haben, ist zu empfehlen, sich die wesentlichen Grundlagen vorab mit den bereits erwähnten kostenlosen Programmen anzueignen.

Marktführer Magix ist in verschiedenen Programm-Versionen erhältlich. So gibt es beispielsweise eine »Minibox«, eine »Plus«-Version sowie eine »Premium«-Edition. (Weitere Infos unter <http://www.magix.com>.) Zu empfehlen ist allerdings der Kauf der »Premium Sonderedition«, die mit etwa 110 Euro zu Buche schlägt (Stand: September 2011). Damit erhalten Sie eine Fülle zusätzlicher Effekt-Anwendungen sowie die Flugrouten-Animation »Vasco da Gama 4 HD Pro«. Außerdem können mit den Plus- und Premium-Editionen 3D-Videos verarbeitet und ausgegeben werden.





Wir werden im Folgenden mit einem kleinen Beispielprojekt arbeiten. Beim Einsatz von Magix ist es übrigens nicht nötig, die Beispielvideos der Buch-DVD (FILME • KAPITEL 10 • CLIPS WINDOWS) vorab auf den Rechner zu übertragen. Das machen wir gleich gemeinsam im ersten Workshop.

Schritt für Schritt:

Erste Schritte mit Magix Video deluxe

In diesem und den folgenden Workshops wollen wir ein DV-Projekt erstellen. Inhalt des Films sind die Skulpturen der Künstlerin Niki de Saint Phalle am Centre Pompidou in Paris.


1 Neues Projekt erstellen

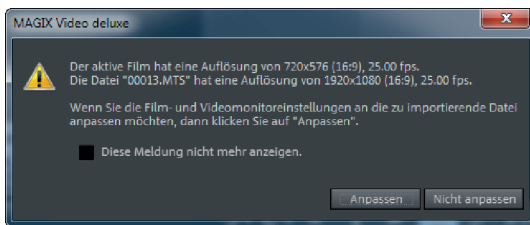
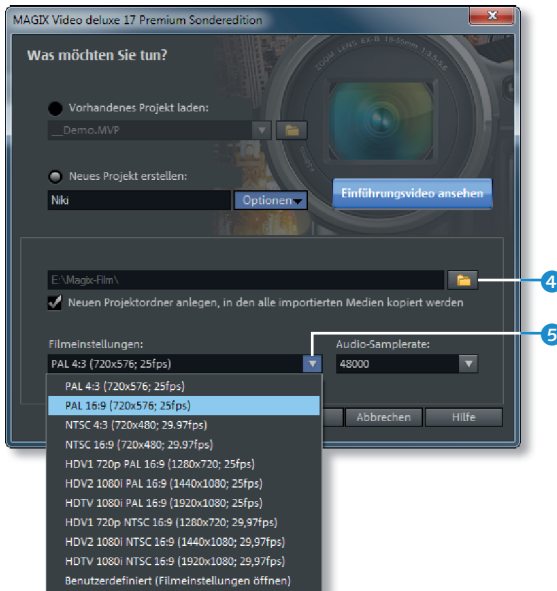
Nachdem Sie Magix gestartet haben, öffnet sich ein Dialog, mit dessen Hilfe Sie das weitere Vorgehen bestimmen können . Hierüber lässt sich ebenso ein neues Projekt erstellen wie mithilfe des Menüs (DATEI • NEUES PROJEKT). Entscheiden Sie sich für NEUES PROJEKT ERSTELLEN  und legen Sie anschließend einen Projektnamen fest . Daraufhin betätigen Sie den Button OPTI-ONEN .

Dialog unterbinden

Falls Sie künftig auf den Dialog verzichten wollen, setzen Sie ein Häkchen VOR DIESEN DIALOG NICHT MEHR ANZEIGEN.



Mittels Klick auf das kleine Ordner-Symbol **4** lässt sich der gewünschte Speicherort für Ihr Projekt festlegen. Unter FILMEINSTELLUNGEN **5** stellen Sie außerdem PAL 16:9 ein und bestätigen zuletzt mit OK .



◀ **Abbildung 10.62**

Wie allgemein üblich, muss auch in Magix zunächst ein neues Projekt erstellt werden.

Falsches Format?

Wenn Sie noch nicht genau wissen, welches das richtige Filmformat ist, legen Sie einfach irgendeins fest. Sobald Sie den ersten Clip in die Timeline einfügen, prüft Magix, ob dieser Clip mit den Einstellungen identisch ist. Wenn das nicht der Fall ist, reagiert die Anwendung mit einem Dialog. Darin müssen Sie dann auf ANPASSEN klicken (siehe Abbildung 10.64).

◀ **Abbildung 10.63**

Da das Videomaterial im PAL-Format 16:9 vorliegt, kann hier bereits eine entsprechende Einstellung vorgenommen werden.

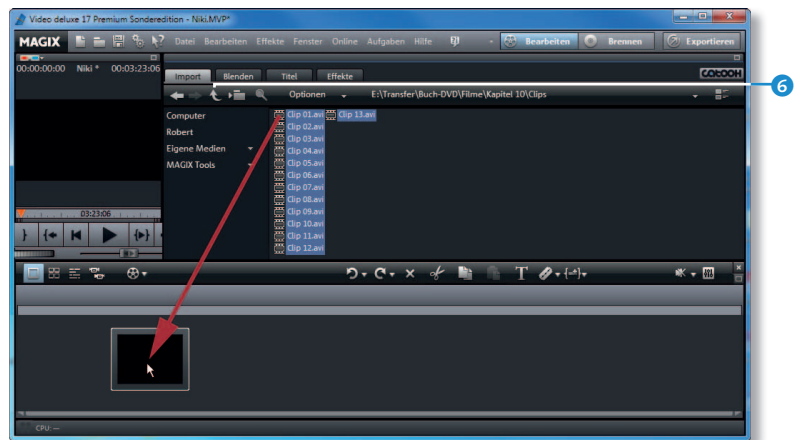
◀ **Abbildung 10.64**

Falls Sie zuvor ein falsches Format eingestellt haben, ist das kein Grund zur Sorge. Magix fragt in diesem Fall noch einmal nach.

2 Videos laden

Oben rechts in der Anwendung finden Sie einen Browser, den sogenannten *Mediapool*, mit dessen Hilfe Sie auf sämtliche Dateien zugreifen können. Wir wollen die Beispielfilme von der hoffentlich in Ihrem DVD-Laufwerk befindlichen Buch-DVD laden. Benutzen Sie dazu das Register **IMPORT** und klicken Sie auf **COMPUTER**. Rechts wählen Sie das Laufwerk aus (sollten sich die Clips bereits auf der Festplatte befinden, wählen Sie den Ordner, der Ihre Filme beinhaltet.) Mit Hilfe der Pfeil-Schaltfläche **6** (AUFWÄRTS) oder mit **←** auf der Tastatur gelangen Sie stets eine Ebene höher. Sie springen damit also zurück in das übergeordnete Verzeichnis.


Markieren Sie alle im Ordner **CLIPS WINDOWS** befindlichen Filme, indem Sie **[Strg] + [A]** betätigen. Setzen Sie erneut einen Mausklick auf einen der Clips, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus in den großen, leeren Bereich ganz unten in der Anwendung. Lassen Sie dort los und beantworten Sie den Folgedialog mit **KOPIEREN**. (Sie können zwar auf **NUR IMPORTIEREN** gehen, dann aber legt Magix (sofern möglich) unterschiedliche Dateien in den Clip-Ordner. Und das ist meist nicht gewünscht.)



▲ **Abbildung 10.65**

Ziehen Sie alle relevanten Clips auf einmal in den unteren Bereich der Anwendung.

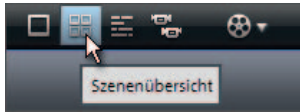
3 Clips sortieren

Wechseln Sie jetzt in die **SZENENÜBERSICHT**. Das gelingt über den zweiten Button links in der Werkzeugleiste . Unterhalb lassen

Oberfläche gestalten

An sämtlichen Zwischenstegen (zwischen den einzelnen Fenstern) lässt sich die Software nach Wunsch einrichten und in Form ziehen. So können Sie den einzelnen Arbeitsbereichen mehr oder weniger Platz zugestehen. Dies gilt im Übrigen auch für die Oberkante der Werkzeugleiste in der Mitte der Anwendung.

die Clips sich jetzt per Drag & Drop neu anordnen. Sie sollten Clip 07 und 08 miteinander vertauschen, indem Sie den vorderen Clip eine Position nach rechts ziehen. Beachten Sie dabei den vertikalen, roten Balken, der anzeigt, an welcher Position das Video einsortiert werden kann.



◀ **Abbildung 10.66**

Schalten Sie um auf Szenenübersicht.



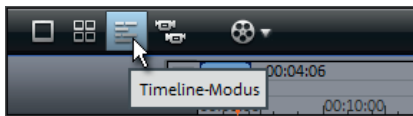
▲ **Abbildung 10.67**

Die Clips können per Drag & Drop sortiert werden.

4 Schnitt vorbereiten

Nach der Sortiarbeit wechseln Sie in den Timeline-Modus. Dort werden die Clips nun komfortabel zurechtgeschnitten, da sie alle zu lang sind. Bevor Sie loslegen, ein Tipp: Mit starten Sie die Wiedergabe und mit stoppen Sie. (Wenn Sie das mit der Leertaste machen, springt die Abspielmarke wieder zurück in Ausgangsposition. Das macht es unmöglich, den Clip ordentlich zu schneiden.)

Und da wir gerade schon dabei sind: Wenn Sie gedrückt halten, fahren Sie langsam rückwärts. So können Sie also mit vier Tasten und ohne Zuhilfenahme der Maus den kompletten Film schneiden. Das ist doch effizient, oder?



◀ **Abbildung 10.68**

Hier geht es in den Timeline-Modus.

5 Clips schneiden

Ziehen Sie die Abspielmarke (hier nennt sie sich *Transportkontrolle*)

① an die Position, an der der Clip beginnen soll und betätigen Sie auf der Tastatur. Alles vor der Kontrollmarke wird dadurch entfernt. Danach ziehen Sie die Transportkontrolle an die Position, an

der der Clip enden soll und drücken **[U]**. Das hat zur Folge, dass alles, was sich rechts von der Schnittstelle befindet, kurzerhand gelöscht wird.

Verfahren Sie so mit allen Clips und sorgen Sie dafür, dass der Film wunschgemäß zusammengestellt wird. Lassen Sie Clip 06 noch unangetastet. Um den kümmern wir uns später. Clip 02 sollten Sie nur am Ende, das heißt, ab Stillstand der Kamera benutzen, da die Zoomfahrt misslungen ist. Clip 11 wird nur am Anfang benutzt. Das Aufziehen der Kamera und den vorherigen Verwackler schneiden Sie bitte heraus. Clip 13 verwenden Sie hingegen ab Beginn des Aufziehens bis kurz nach dem Ende.

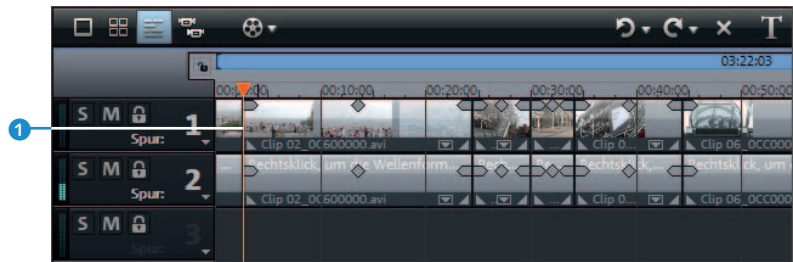


Abbildung 10.69 ►
Die Position der Transportkontrolle ist entscheidend für den Schnitt.

6 Datei speichern

Nun ist es Zeit, das Projekt abzusichern. Machen Sie das mit **[Strg] + [S]** oder über **DATEI • SPEICHERN**. Beim ersten Mal werden Sie nach dem Speicherort gefragt.

Schritt für Schritt:

Effekte hinzufügen und Clip korrigieren

Jetzt geht es mit Clip 06 weiter. Zunächst wollen wir ihn in drei Teile zerschneiden. Danach wird der Mittelteil beschleunigt. Das ist eine gute Methode für Schwenks oder Zoomfahrten, die zu lang geraten sind. Am Schluss lassen Sie noch eine Beleuchtungskorrektur folgen.

1 Ersten Schnitt ausführen

Ziehen Sie die Transportkontrolle an eine Position kurz nach Beginn des Zooms. An dieser Stelle drücken Sie **[T]**.



◀ **Abbildung 10.70**

An dieser Position kann der erste Schnitt erfolgen.

2 Zweiten Schnitt ausführen

Danach ziehen Sie die Markierung weiter. Suchen Sie eine Position kurz vor dem Ende des Zooms. Drücken Sie anschließend abermals **T**.

3 Audio entfernen

Jeder Clip besteht ja aus Video und Audio. Das Vorhandensein einer Audiospur lässt einen Clip jedoch maximal auf das Doppelte seiner ursprünglichen Geschwindigkeit beschleunigen. Das reicht uns nicht. Deswegen muss das Audio zunächst entfernt werden. Und das geht so: Markieren Sie das Mittelstück des inzwischen dreigeteilten Clips. Anschließend betätigen Sie **BEARBEITEN • GRUPPE AUFLÖSEN** aus dem Menü oder drücken **⇧ + G**. Danach markieren Sie den Audio-Teil des mittleren Clips (unten) und benutzen **Entf**. Damit haben Sie der Audiospur den Garaus gemacht.

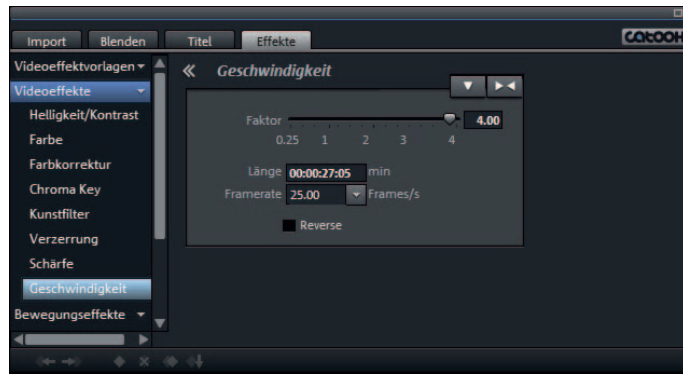
4 Clip beschleunigen

Jetzt müssen Sie die Videospur markieren. Danach gehen Sie im Mediapool auf das Register **EFFEKTE**, gefolgt von **VIDEoeffekte** in

Zu schnell?

Am Ende des beschleunigten Clips fällt auf, dass die Menschen sich unnatürlich schnell bewegen. Das ist aber heutzutage durchaus erlaubt. Der Zuschauer versteht, dass der Clip absichtlich beschleunigt worden ist. Das setzt aber voraus, dass Sie nicht versuchen, die Technik zu vertuschen. Zeigen Sie also ruhig, dass Sie absichtlich beschleunigt haben. Dafür sind Videos mit Passanten bestens geeignet.

der linken Spalte. Klicken Sie unterhalb noch auf GESCHWINDIGKEIT. (Alternativ können Sie auch über das Menü **EFFEKTE • VIDEO-OBJEKTEFFEKTE • VIDEOEFFEKTE • GESCHWINDIGKEIT** gehen.) Jetzt ist schon die vierfache Geschwindigkeit möglich.

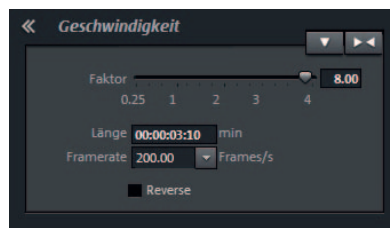


▲ **Abbildung 10.71**

Vierfach ist noch lange nicht das Ende der Fahnenstange.

5 Speed weiter erhöhen

Da uns das aber immer noch nicht reicht, platzieren Sie bitte einen Doppelklick in das nebenstehende Eingabefeld und setzen dort »8« für 8-fache Geschwindigkeit ein. Übergeben Sie den Wert an Magix, indem Sie betätigen .



◀ **Abbildung 10.72**

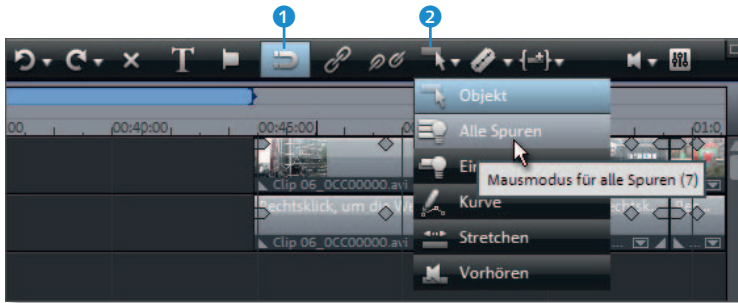
Mehr geht nur, wenn es sich um reines Video (ohne Audiospur) handelt.

Objektraster einschalten

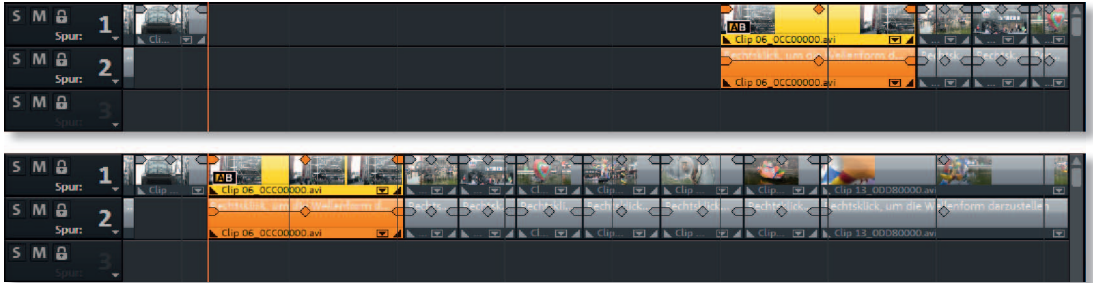
Wenn Sie sich dem Ende des vorangegangenen Clips nähern, werden Sie feststellen, dass eine Art Magnetwirkung eintritt, die den gezogenen Clip gewissermaßen anzieht. Diese Magnetwirkung (in *Magix Objektraster* genannt), steht nur zur Verfügung, wenn Button in der Werkzeugleiste aktiv ist.

6 Lücke schließen

Bedauerlicherweise ist jetzt eine Lücke in der Timeline entstanden (hinter dem beschleunigten Clip). Das kann so natürlich nicht bleiben. Setzen Sie den **MAUSMODUS 2** innerhalb der Werkzeugleiste auf ALLE SPUREN. Das geht übrigens am schnellsten, wenn Sie auf der Tastatur betätigen. Danach klicken Sie den ersten Clip hinter der Lücke an, halten die Maustaste gedrückt und ziehen nach links .

◀ **Abbildung 10.73**

Mit dem MAUSMODUS FÜR ALLE SPUREN werden sämtliche Clips einer Spur (ab dem angeklickten Clip) ausgewählt.



7 Clipteile zuschneiden

Nun sind die Clipteile vorne und hinten noch ein wenig zu lang. Kürzen Sie diese, indem Sie beim linken Clipdrittel den Anfang und beim rechten das Ende einkürzen. Beide Teile für sich sollten nicht länger als vier Sekunden dauern.

8 Werkzeug zurücksetzen

Im Anschluss an diese Aktion sollten Sie den Mausmodus wieder auf den Standardwert zurückstellen (MAUSMODUS FÜR EINZELNES OBJEKT). Ob Sie dazu den obersten Eintrag des Menüs selektieren oder schlicht [6] betätigen, bleibt natürlich Ihnen überlassen.

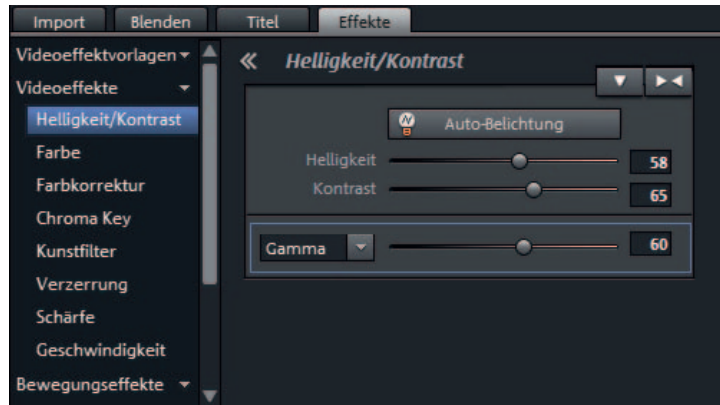
9 Belichtung korrigieren

Ein weiterer Effekt ist noch erforderlich, nämlich beim vorletzten Clip (Clip 12). Markieren Sie ihn in der Timeline und aktivieren Sie in der Effekte-Palette (Mediapool) den Schalter HELLGKEIT/KONTRAST. Ziehen Sie den Regler HELLGKEIT auf etwa 58. Dadurch wird der Clip zwar heller, aber leider auch zu blass. Korrigieren Sie das, indem Sie mit dem KONTRAST auf 65 gehen. Zuletzt regulieren Sie GAMMA noch auf etwa 60 ein.

▲ **Abbildung 10.74**

Schließen Sie die Lücke (oben), indem Sie die nachfolgenden Clips heranziehen (unten).

Abbildung 10.75 ►
Die Belichtung ist schnell und effizient korrigiert.



Schritt für Schritt: Titel und Überblendungen hinzufügen

Die Aufgabenstellung dieses Workshops heißt: Film am Anfang und Ende soft ausblenden sowie einen Titel hinzufügen. Auf geht's!

1 Filmende ausblenden

Eine weiche Ausblendung des Videos erreichen Sie, indem Sie den oberen rechten Anfasser des letzten Clips horizontal nach links ziehen.

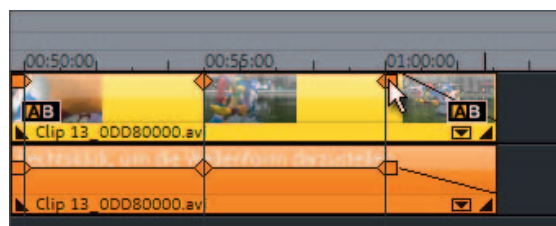



Abbildung 10.76 ►
So entsteht eine harmonische Abblende am Ende des Films.

2 Titel aussuchen

Ziehen Sie die Transportsteuerung ganz an den Anfang der Timeline. Im Mediapool gehen Sie anschließend auf das Register TITEL ⑤. Wählen Sie den Listeneintrag BEWEGEN ④ und klicken Sie einmal auf RECHTS ⑥. Im Monitor ③ lässt sich daraufhin prima beobachten, wie der Effekt wirkt. Den nehmen wir, oder?



3 Titel hinzufügen

Setzen Sie jetzt einen Doppelklick auf die Titel-Miniatur 6. Dadurch wird der Titel in die Timeline eingefügt. Zeitgleich wird er zur Überarbeitung im Monitor bereitgestellt. Sie dürfen gleich loschreiben. Tippen Sie »Niki de« ein und drücken Sie . Die zweite Zeile lautet »Saint Phalle«. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mittels Klick auf das Häkchen oberhalb des Textes .



4 Mausmodus umstellen

Jetzt ist der Text zwar Inhalt unseres Videos (siehe Videospur 3), doch wird er einen Teil der Clips überdecken. Das ist zwar ebenfalls ein netter Effekt, im konkreten Fall aber gar nicht gewünscht. Platzieren Sie ihn lieber auf einem Schwarzbild. Das erreichen Sie, indem Sie alle Clips der Spuren 1 und 2 nach hinten verschieben.

▲ **Abbildung 10.77**

Die Titel-Effekte können vorab begutachtet werden.

Titel nachträglich editieren

Wann immer Sie einen Titel nachträglich noch einmal bearbeiten wollen, setzen Sie einen Doppelklick auf den Titel-Clip innerhalb der Timeline.

◀ **Abbildung 10.78**

Geben Sie den gewünschten Text direkt im Monitor ein.

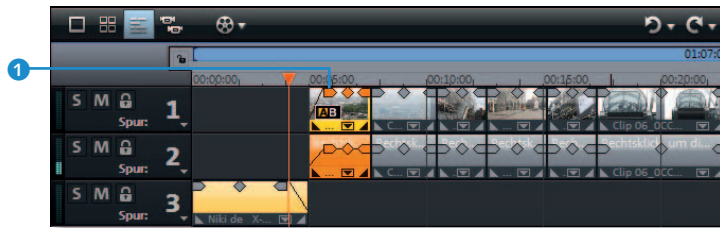
Stellen Sie den Mausmodus um auf EINE SPUR. Am schnellsten geht das, indem Sie **[8]** drücken.

5 Clips verschieben

Klicken Sie auf den ersten Clip, halten Sie die Maustaste gedrückt und verschieben Sie die Clips so weit nach rechts, dass sie erst hinter dem Titel beginnen. Wo Sie gerade einmal dabei sind, sollten Sie auch noch für eine Einblendung sorgen, indem Sie den Anfasser **1** ein wenig nach rechts ziehen.

Abbildung 10.79 ►

Der Titel erscheint nun nicht mehr auf dem Video, sondern auf schwarzem Hintergrund. Außerdem wird der erste Clip soft eingblendet.



Schritt für Schritt:

Sound bearbeiten und Musik hinzufügen

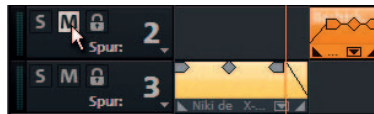
Natürlich fehlt unserem Videofilm noch eine passende Musik. In den folgenden Schritten werden Sie feststellen, wie einfach es ist, Musik zu integrieren und zu schneiden. Das sogenannte Fading (Ein- und Ausblenden von Musik) wird ebenfalls angesprochen.

1 Audiospur deaktivieren

Zuletzt kümmern wir uns noch um die Musik. Ein Klick auf das kleine M-Symbol vorne in Spur 2 hat zur Folge, dass der Originalton der Videoclips stumm geschaltet wird.

Abbildung 10.80 ►

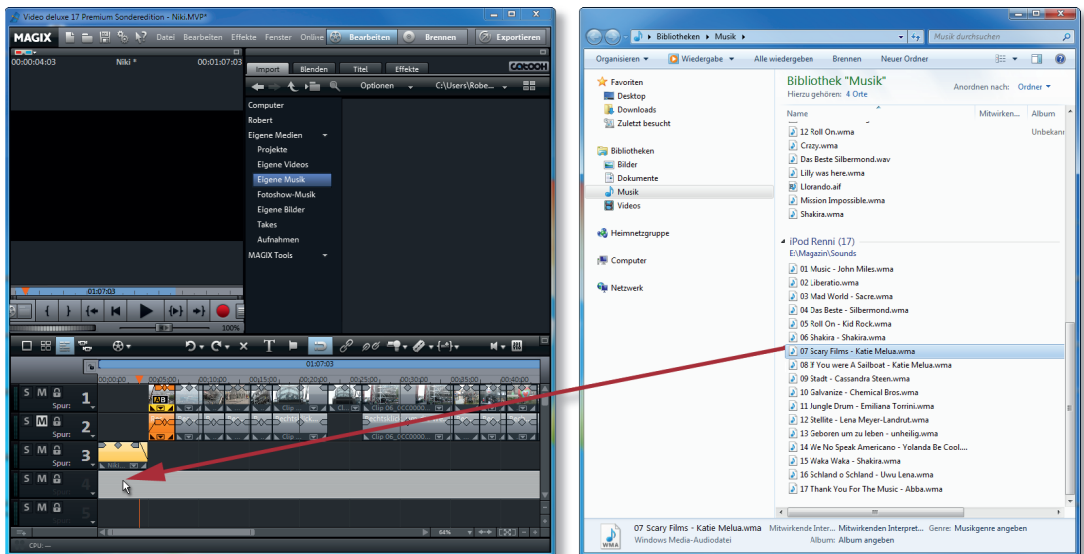
Mit Klick auf das »M« kann eine ganze Spur ausgeschaltet und wieder aktiviert werden.



2 Musik aussuchen

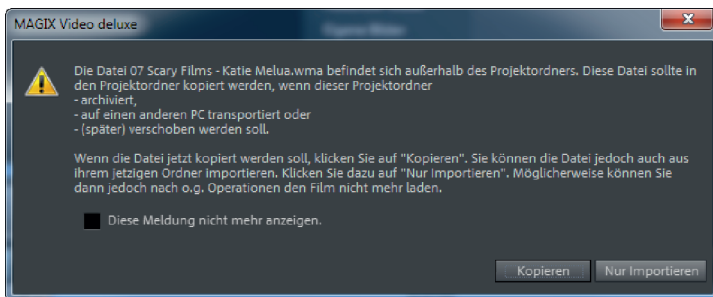
Um eine Musik hinzuzufügen, gibt es zwei Möglichkeiten: Sie können wieder über den Mediapool gehen und auf der Registerkarte IMPORT ein Musikstück von der Festplatte laden. Über den Benut-

zernamen und **EIGENE MEDIEN • EIGENE MUSIK** gelangen Sie beispielsweise in das Musikarchiv Ihres Betriebssystems. Die Alternative ist noch einfacher. Verkleinern Sie das Magix-Fenster dazu ein wenig (Maximierungsmodus zuvor verlassen), stellen einen Musikordner daneben und ziehen Sie ein Stück Ihrer Wahl mit gedrückter Maustaste in eine freie Spur der Timeline. Ist das cool? Die eingblendete Kontrollabfrage können Sie mit **NUR IMPORTIEREN** beantworten (siehe Abbildung 10.81).



▲ **Abbildung 10.81**

Musik kann auf direktem Wege (per Drag & Drop) hinzugefügt werden.



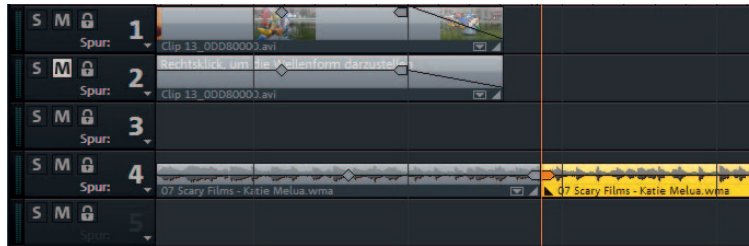
◀ **Abbildung 10.82**

Magix fragt, ob die Musik kopiert werden soll.

3 Soundspur kürzen

Das von Ihnen verwendete Musikstück ist eventuell zu lang. In diesem Fall platzieren Sie die Transportkontrolle an eine Stelle

kurz hinter dem letzten Videoclip und drücken **[T]**. Der Clip wird daraufhin geteilt. Entsorgen Sie das rechte Stück, indem Sie **[Entf]** auf Ihrer Tastatur drücken.



▲ **Abbildung 10.83**

Der Audioclip ist in zwei Teile zerlegt worden.

4 Sound ausblenden



FILME • KAPITEL 10 • NIKI.MPG

Realisieren Sie jetzt noch eine weiche Ausblendung (Fade-out) am Ende des Stücks, indem Sie die orangefarbene Markierung ein wenig nach links ziehen. Glückwunsch – der Film ist fertig. Spätestens jetzt sollten Sie das Projekt noch einmal nachspeichern. Infos zum Export oder zum Brennen (beispielsweise auf DVD) finden Sie in Kapitel 11, »Ausgabe«. Wollen Sie den geschnittenen Film ansehen? Dann werfen Sie einen Blick auf »Niki.mpg«. Den Film finden Sie auf der Buch-DVD (FILME • KAPITEL 10).

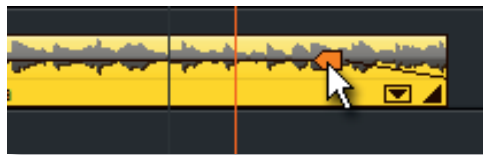


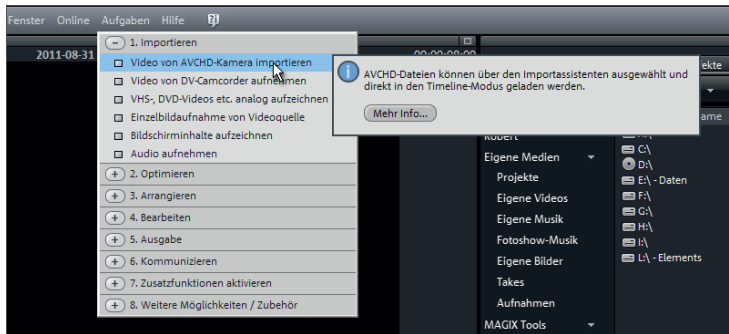
Abbildung 10.84 ►

Ein Fade-out erreichen Sie durch Ziehen der Markierung am Ende des Audioclips.

Besonderheiten von Magix Video deluxe

Abschließend noch einige Infos zu Magix, die Sie sicher interessieren werden:

Import-Optionen | Magix kann so ziemlich alles verarbeiten, was es am Videomarkt gibt. Zumindest gilt das für den Einsteiger-Bereich. Wollen Sie beispielsweise AVCHDs direkt von der Kamera importieren oder Videos vom Band holen, gehen Sie über das Menü **AUFGABEN**.




◀ **Abbildung 10.85**

Zeigen Sie auf den entsprechenden Eintrag, um weitere Informationen zu erhalten. Ein Klick auf die betreffende Zeile bringt Sie gleich in den entsprechenden Dialog.

Seitenverhältnis-Korrektur | Mittels Rechtsklick auf einen in der Timeline befindlichen Clip, gefolgt von **OBJEKTEIGENSCHAFTEN** • **SEITENVERHÄLTNIS** • **ANPASSEN** ist es möglich, falsch interpretiertes Filmmaterial (z. B. 4:3-Anzeige statt 16:9) in die gewünschte Form zu bringen.

3D-Filme | Die Magix-Versionen »Plus« und »Premium« können sogar 3D-Filme exportieren. Dabei macht Magix zwar aus herkömmlichen 2D-Videos kein 3D; wenn Sie aber mit entsprechendem Material arbeiten, können Sie die räumliche Wirkung auch bis zum fertigen Film erhalten.

10.5 Videoschnitt für Profis

Professioneller Videoschnitt geht zwar im Kern auch nicht anders vonstatten als beim Fortgeschrittenen, doch stehen dem Profi in der Regel breiter gefächerte Möglichkeiten zur Verfügung – und zwar von Anfang an. Ein Beispiel für den professionellen Einsatz soll eine speziell für den Film zusammengestellte Software-Box aus dem Hause *Adobe* sein, nämlich die *Creative Suite Production Premium* .

Production Premium (Win und Mac)

Die Production Premium-Suite ist eine Zusammensetzung zahlreicher Einzel-Applikationen. Besonders herauszustellen sind hier:

- ▶ **Premiere Pro:** Dabei handelt es sich um die eigentliche Videoschnitt-Software. Diese ist auch als einzelne Anwendung

Preise

Die Production Premium Vollversion kostet im Adobe-Store knapp 2.500 Euro, kann aber auch im Jahresabo für 127,05 Euro monatlich (Stand: September 2011) gemietet werden. Premiere Pro als Einzel-Applikation (mit Encore und OnLocation) schlägt mit etwa 1.000 Euro (Abo 47,19 mtl.) zu Buche. Für Schüler, Studierende und Lehrer gibt es Spezialtarife (Production Premium ca. 355 Euro) zur privaten Nutzung.

erhältlich sowie in der Lage, Filme zu importieren, von der Kamera aufzunehmen und auszugeben.


- ▶ **After Effects:** Diese Software ist Branchen-Standard für visuelle Effekte und Grafikanimation für den anspruchsvollen Film.
- ▶ **Photoshop:** Der Bildbearbeitungs-Klassiker ist nicht nur ein herausragender Bildbearbeiter, sondern erlaubt auch die Erstellung von Ebenen-basierten Animationsvorlagen für Premiere Pro sowie die Erstellung anspruchsvoller DVD-Menüs.
- ▶ **Audition:** Mit dieser Anwendung lassen sich Audio-Aufnahmen optimieren und restaurieren sowie neue Audios aufnehmen und arrangieren.
- ▶ **OnLocation:** Der Aufnahme-Rekorder erlaubt bereits während der Dreharbeiten einen maximalen Komfort sowie umfangreiche Kontrolle der Aufnahmen. Herausragendes Merkmal: Sie können direkt auf Festplatte aufnehmen – und wenn Sie wollen, sogar ohne die Aufnahme-Funktion der Kamera nutzen zu müssen (direct-to-disc).
- ▶ **Encore:** Mit Encore sind Sie in der Lage, professionelle DVDs und Blu-rays zu produzieren.

Darüber hinaus sind noch Flash Professional (eine Software zur Erzeugung interaktiver Inhalte), Flash Catalyst (Interaktions-Design), Illustrator (Illustrations-Software für Vektorgrafiken) sowie Bridge (Medien-Manager), Device Central (Inhaltsgenerator für Mobiltelefone), Media Encoder (Ausgabe-Generator) und CS Live (Online-Dienst, der unter anderem die Skript-Software Adobe Story beinhaltet) mit von der Partie. Weitere Infos finden Sie unter www.adobe.com/de.

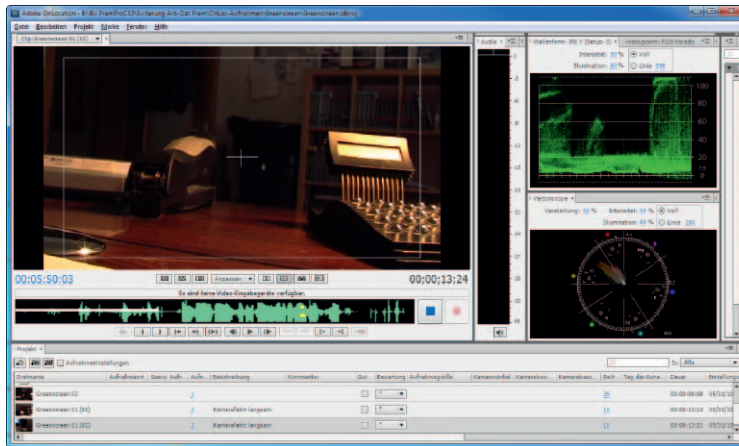
Helligkeit der Arbeitsoberfläche

Damit sich der Content der Anwendungen besser erkennen lässt, ist die Arbeitsoberfläche für die folgenden Bilder erhellt worden. Adobe Premiere Pro bietet, wie auch die anderen Suite-Programme, die Möglichkeit, die Helligkeit der Arbeitsoberfläche stufenlos anzupassen.

Premiere Pro (Win und Mac)

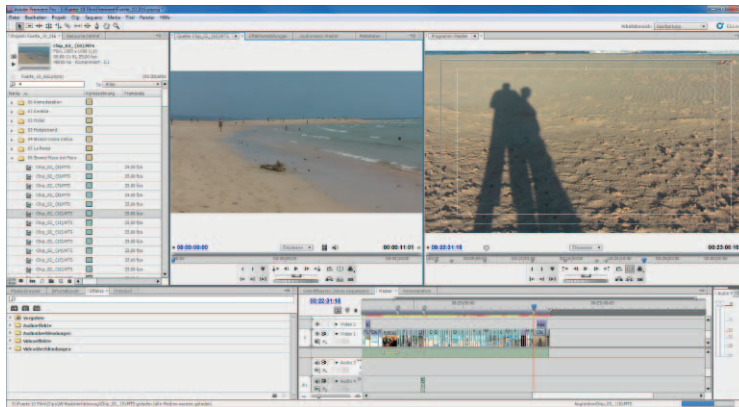
Premiere Pro ist auch einzeln erhältlich, wobei OnLocation und Encore integriert sind . Auch auf den Media Encoder müssen Sie nicht verzichten. Wer sich also vorwiegend für die Segmente Aufnahme-Kontrolle, Videoschnitt und Ausgabe auf DVD und Blu-ray interessiert, ist damit bestens beraten. Premiere Pro ist allerdings nur auf 64-Bit-Computersystemen lauffähig. Dafür bietet es aber auch native Unterstützung für professionelle Video-

formate wie Panasonic P2, Sony XDCAM, JVC ProHD, AVC-Intra, Canon-DSLR sowie erweiterte Unterstützung für RED R3D.



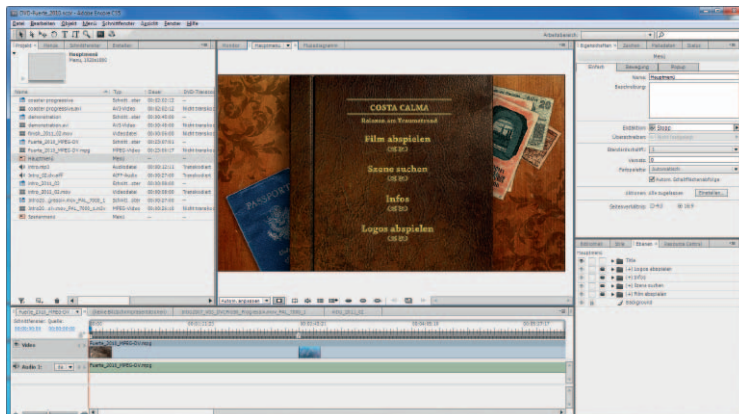
◀ **Abbildung 10.86**

Der Direct-to-Disc-Rekorder OnLocation kann unabhängig von Premiere Pro auf einem Notebook installiert werden. So können Sie die Aufnahmen am Set komfortabel überwachen und gleich auf die Festplatte bannen.



◀ **Abbildung 10.87**

Premiere Pro ist die eigentliche Videoschnitt-Umgebung, die Ihnen sämtliche Möglichkeiten des zeitgemäßen Videoschnitts zur Verfügung stellt.



◀ **Abbildung 10.88**

Die Ausgabe des fertig geschnittenen Films geht dann mit Hilfe von Encore. Die Anwendung bringt zahlreiche vordefinierte Menüvorlagen mit, die individuell angepasst werden können.

Beispiel

Abschließend wollen wir noch auf einen Beispiel-film hinweisen, den Sie im Ordner FILME • KAPITEL 10 der Buch-DVD finden. Er wurde mit Adobe Premiere Pro geschnitten und zeigt das Endergebnis meines Video-Trainings zu Premiere Pro (Galileo-Design). Er ist mit »Yucatan.mpg« betitelt. Vielleicht lassen Sie sich vom Inhalt dieses Films ein wenig inspirieren und entwickeln zugleich neue Ansätze für Ihre eigenen Filme.

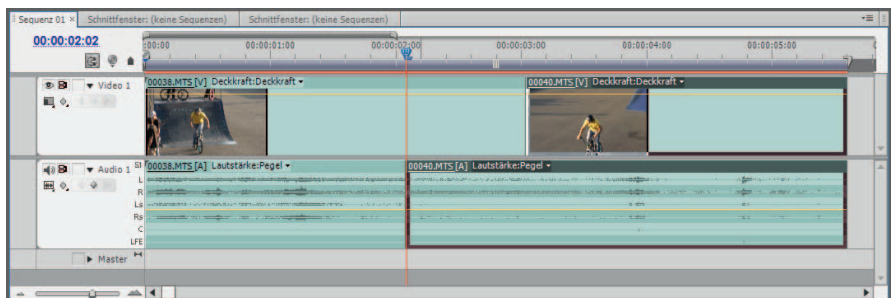
Vorteile professioneller Schnitt-Software

Was ist nun das Besondere an Premiere Pro bzw. der Production Premium? Zum einen muss man sagen, dass sich die einzelnen Applikationen hervorragend ergänzen. Ein Beispiel: Sie können via CS Live mit Adobe Story ein Skript schreiben und dieses in Ihren Aufnahme-Rekorder OnLocation integrieren. Danach drehen Sie die gewünschten Einstellungen ab und bringen sie gleich als Clips auf die Festplatte. Danach ist Premiere Pro an der Reihe. Da Sie in der Regel mehrere verschiedene Ausgabe-Formate benötigen (beispielsweise für das TV, fürs Internet, die Darstellung am PC usw.) können Sie dem Media Encoder gleich mehrere Jobs anbieten. Wenn Sie mögen, können Sie, während der Encoder noch die Filme berechnet, bereits das nächste Projekt in Premiere Pro bearbeiten. Überhaupt klappt die Integration zwischen den einzelnen Applikationen ganz hervorragend. So können bereits in der Timeline befindliche Clips zwischendurch an After Effects übergeben und dort mit Effekten versehen werden. Kehren Sie zu Premiere Pro zurück, ist der Clip dort bereits auf dem neuesten Stand. Entsprechendes gilt für Audiodclips und den Austausch zwischen Premiere Pro und Audition.

Dass man mit Premiere Pro übrigens auch direkt vom Band importieren kann und mit Hilfe eines Media-Browsers Direktzugriff auf die Speicherchips der Kamera erhält, sei indes nur am Rande erwähnt. Auch die Konvertierung zwischen 4:3 und 16:9 ist ebenso unproblematisch wie die Erzeugung von Spezialschnitten (z. B. J- und L-Schnitten) oder zahlreiche Beleuchtungs- und Farbkorrektur-Optionen. – Falls Sie jetzt denken: Der Klaffen zieht hier eine Verkaufsveranstaltung ab, muss ich Ihnen sagen: Dem ist nicht so. Ich gebe hier lediglich meine persönliche Meinung und Erfahrung wieder – und bin von der Software zudem überzeugt ■.

Abbildung 10.89 ▼

Ein J-Schnitt beispielsweise ist mit dem Rollen-Werkzeug und [A] ruck, zuck realisiert. Audio und Video müssen dazu noch nicht einmal voneinander getrennt werden.





Ausgabe

Die Präsentation des fertigen Films

- ▶ Worauf kommt es bei der Wahl des Formats an?
- ▶ Wie wird eine DVD oder Blu-ray-Disc erzeugt?
- ▶ Wie werden Kapitelmarken gesetzt?
- ▶ Wie arbeite ich mit dem Windows DVD Maker?
- ▶ Wie geht die DVD-Produktion am Mac vonstatten?
- ▶ Wie werden Filme ins Internet gestellt?
- ▶ Wie werden Filme auf Band übertragen?
- ▶ Wie gebe ich Filme für mobile Endgeräte aus?

11 Ausgabe

Der fertige Film wird nun auf verschiedene Medien übertragen. Das kann ein Datenträger oder auch die Präsentation im World Wide Web sein. Allerdings gibt es dabei eine Menge zu beachten, besonders wenn es um Dateiformat und Ausgabegröße geht.

11.1 Vorüberlegungen

Jede Art der Weiterverwendung eines fertigen Films setzt in der Regel auch eine eigenständige Vorgehensweise voraus. Wie Sie ja bereits erfahren haben, gibt es nicht das »eine« Allwetter-Format für jede Gelegenheit.

Formate

Wollen Sie einen Film am TV betrachten, am PC präsentieren, fürs Handy bereitstellen oder ins Internet stellen, benötigen Sie in der Regel mindestens vier voneinander abweichende Endergebnisse – obwohl es sich inhaltlich um den gleichen Film handelt. Sie müssen also ein Dateiformat ausgeben, das zu DVD- oder Blu-ray-Playern kompatibel ist, ein weiteres, das sich eignet, am PC wiedergegeben zu werden, ein drittes für das Mobiltelefon und ein viertes für das Internet (vielleicht sogar mehrere, je nachdem, welche Video-Portale Sie bedienen wollen). Überlegen Sie also vor der Ausgabe, am besten sogar noch vor Drehbeginn, was Sie mit den Filmen machen wollen und in welcher Form sie später präsentiert werden.

Qualität

Qualitätsverlust ist ein grausiges Wort. Niemand möchte so etwas haben. Und doch sind Qualitätsverluste in der Videobearbeitung an der Tagesordnung. So muss das Material beispielsweise bei der

Ausgabe komprimiert werden. Das geht nicht verlustfrei vonstaten. Dennoch sollen die Verluste natürlich möglichst gering gehalten werden. In diesem Zusammenhang muss man auf zwei Dinge achten bzw. zwei Fragen beantworten:

1. Wie groß ist mein Original-Filmmaterial?
2. Auf welche Art soll der Film verwendet werden?

Bei Beantwortung der ersten Frage muss ganz klar gesagt werden: Sie können aus einer Briefmarke kein Poster machen. Grundsätzlich ist zu empfehlen, die Abmessungen des Rohmaterials beizubehalten. Wir sprachen ja bereits davon, dass Sie bei der Vergrößerung von DV-Material auf Full-HD eine katastrophale Qualität erzielen werden. Und selbst der umgekehrte Weg, also hochauflösendes Ausgangsmaterial auf die Standard-Definition (720 × 576) herunterzurechnen, bringt erhebliche Qualitätseinbußen mit sich. Immerhin müssen real vorhandene Bildinformationen herausgeworfen werden, um das Bild kleiner zu machen. Das geht auch nicht ohne Verluste. Allerdings fallen diese optisch weniger ins Gewicht.

Die zweite Frage stützt sich inhaltlich auf die erste. Aus DV-Material eine Blu-ray-Disk zu erzeugen, macht also keinen Sinn. Produzieren Sie stattdessen lieber eine DVD. Und wenn es dennoch eine hochauflösende Blu-ray werden soll (immerhin ist es ja möglich, dass DV-Material in einem hochauflösenden Projekt verwendet werden muss), dann sollten Sie das niedrig auflösende Material nicht hochrechnen, sondern lieber tricksen. So wäre beispielsweise zu überlegen, mehrere unterschiedliche Videos gleichzeitig auf dem Bildschirm zu präsentieren. Da diese kleiner sind als die HD-Oberfläche, können sie vielleicht nebeneinander oder übereinander angeordnet werden. Das sieht gut aus und sorgt für ein qualitativ hochwertiges Resultat.

Was Sie dazu benötigen? Zunächst einmal eine Videoschnitt-Software, die in der Lage ist, mehrere Clips übereinander anzuordnen. Die im vorangegangenen Kapitel angesprochenen No-Budget-Anwendungen fallen somit schon aus. Adobe Premiere Pro und Elements und auch Magix Video deluxe können das. Sie müssen das Duplikat des Videoclips deckungsgleich auf eine übergeordnete Videospur bringen (bei Magix sind das die tieferliegenden Spuren). Das Original vergrößern Sie nun so weit, dass es die gesamte Bild-

fläche einnimmt. Reduzieren Sie die Deckkraft ein wenig und wenden Sie den Weichzeichner-Effekt darauf an – fertig.

Abbildung 11.1 ►

Oftmals eignet sich auch eine Vergrößerung des Films im Hintergrund. Wenn Sie den hinteren Clip weichzeichnen und in der Deckkraft reduzieren, fällt die schlechte Qualität nicht auf und das gesamte Videobild ist dennoch gefüllt.

© Renate Kläßen



Abbildung 11.2 ►

Die vertikale Spiegelung des Originals eignet sich ebenfalls zur Einbindung von niedrig auflösenden Videos im HD-Projekt.



11.2 Auf DVD oder Blu-ray brennen

Video-CDs

Video-CDs sind zwar auch eine Option, aufgrund der geringen Qualität aber heutzutage kaum noch relevant.

Was Videofilme betrifft, ist der Datenträger sicher die populärste Ausgabeform – zumindest derzeit noch. Immer wieder gern genommen sind DVD oder Blu-ray. Alle anderen Formate sind heutzutage kaum mehr gefragt ■■.

Art des Datenträgers

Nun lassen auch Datenträger verschiedene Optionen zu. So kann ein Film beispielsweise zunächst einmal auf einer DVD oder einer Blu-ray-Disc ausgegeben werden, um damit den Stand-alone-Player im Wohnzimmer zu füttern. Mitunter ist es aber auch sinn-

voll, einen PC-tauglichen Datenträger weiterzugeben. Vielleicht sieht einer Ihrer Freunde den hochauflösenden Film lieber am PC an, weil sein TV noch kein HD unterstützt. Sollten Sie unsicher sein, welcher Datenträger für den jeweiligen Zweck der richtige ist, mag Ihnen die folgende Tabelle weiterhelfen.

▼ **Tabelle 11.1**
Ausgabeformate für
Datenträger

Ausgabeformat	Datenträger	Qualität	Laufzeit max.	Wiedergabe auf
DVD	DVD	niedrig auflösend, DVD-Qualität	ca. 98 Min.	DVD-Playern
WMVHD	CD/DVD	hochauflösend	CD ca. 15 Min., DVD ca. 107 Min.	PC mit Windows Media Player 9 oder höher
Blu-ray	Blu-ray	hochauflösend	110 Min	Blu-ray-Playern
AVCHD	DVD/Blu-ray	hochauflösend	DVD = 30 Min Blu-ray = 160 min	AVCHD-kompatiblen Blu-ray-Playern und Sony PS3

Nun unterstützt nicht jede Videoschnitt-Software auch jedes der hier vorgestellten Ausgabeformate. (Eine Ausnahme ist Magix Video deluxe, bei dem alle vier Optionen möglich sind.) Für alle anderen Applikationen gilt: Klären Sie vor dem Kauf, was für Sie wichtig ist und informieren Sie sich, ob das Gewünschte mit dem neuen Programm auch wirklich realisierbar ist. Die Hersteller bieten in der Regel einen kostenlose Test Ihrer Software an, der allerdings zeitlich begrenzt ist. Allerdings kann es sein, dass in der Testphase nicht alle Funktionen nutzbar sind.

Separate Authoring-Software

Die zur Nachbearbeitung verwendete Videoschnitt-Software ist leider nicht immer in der Lage, direkt einen Datenträger zu erzeugen. Das trifft zumindest auf die beiden in Abschnitt 10.3, »Videoschnitt zum Nulltarif«, vorgestellten »Kostenlos-Anwendungen« Movie Maker und iMovie zu. Zwar können die Filme trotzdem gebrannt werden (wie, das erfahren Sie gleich noch), jedoch geht das nicht direkt aus der Schnitt-Software heraus. Selbst Adobe Premiere Pro kann nicht direkt auf DVD oder Blu-ray brennen, sondern nimmt den Umweg über Encore. Der Umgang mit der-

Weitere Marken

In Premiere Elements gibt es noch die Option, Hauptmenümarken zu erzeugen. Das hat die automatische Produktion einer Schaltfläche im Hauptmenü zur Folge, mit der zu diesem Punkt des Films gesprungen werden kann. Zudem lässt sich eine Stoppmarke platzieren. Wird diese beim Abspielen erreicht, wird automatisch zum Hauptmenü verzweigt.

artigen Anwendungen (also Programme zur Erzeugung und Gestaltung einer DVD oder Blu-ray-Disc) wird übrigens *Authoring* genannt.

Kapitelmarker setzen


Anwendungen wie Magix Video deluxe oder Adobe Premiere Elements sind da besser aufgestellt. Darin finden Sie nämlich alles unter einem Dach. In der Regel verhält es sich so, dass Sie Kapitelmarken setzen müssen. Zumindest bei längeren Filmen ist es ja wünschenswert, ein Kapitelmenü zur Verfügung zu stellen, damit der Zuschauer innerhalb des Films komfortabel navigieren kann. Im Bearbeiten-Modus können diese mittels Schalter an der Position eingesetzt werden, an der sich die Timeline-Marke (Abspielmarke oder Transportkontrolle) gerade befindet .

Abbildung 11.3 ►

Die Platzierung von Kapitelmarken ist weder in Magix Video deluxe (oben) noch in Premiere Elements ein Problem.

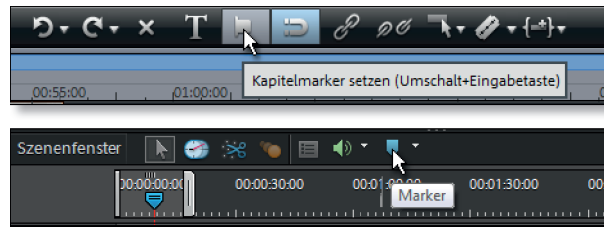
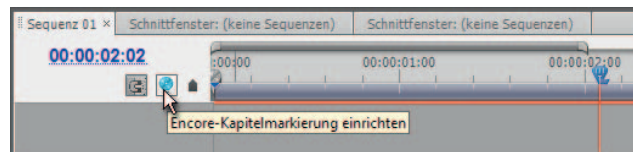


Abbildung 11.4 ►

In Adobe Premiere Pro spricht man von Encore-Kapitelmarkierungen. Auch hier werden die Marken direkt in der Timeline hinzugefügt.

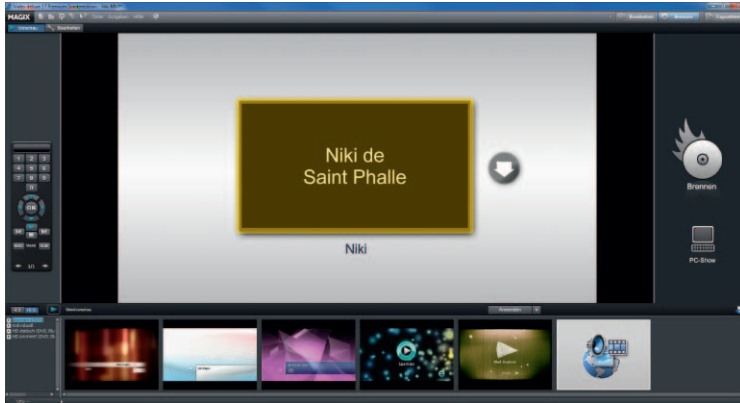


Menüs erzeugen

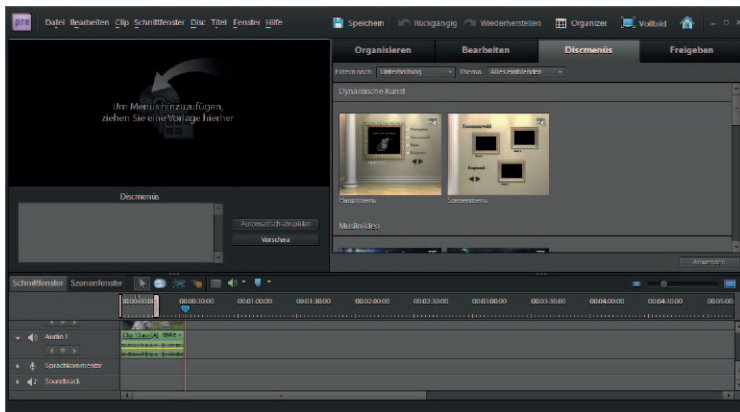
Wenn alle Marken gesetzt sind, geht es an die Erstellung der Menüs. Was sich unter Premiere Elements hinter dem Register DISCMENÜS verbirgt, heißt in Magix BRENNEN (gefolgt vom Register BEARBEITEN oben links). Herausragendes Merkmal beider Anwendungen ist die Fülle der mitgelieferten Menüs, die zudem noch individuell angepasst werden können. Texte beispielsweise lassen sich nach einem Doppelklick neu eingeben. Ebenso wird das Hinzufügen von Musik oder Hintergrund-Videos unterstützt.

Den Brennvorgang starten

Das Brennen selbst passiert bei Magix mithilfe des gleichnamigen Buttons (dazu müssen Sie oben links von BEARBEITEN auf VORSCHAU umschalten) und in Premiere Elements über das Register FREIGEBEN, gefolgt von Disc.



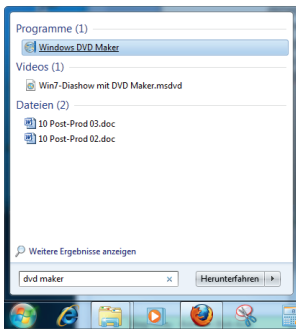
◀ **Abbildung 11.5**
Die Magix-Oberfläche im Disc-Menü-Modus



◀ **Abbildung 11.6**
Premiere Elements wartet ebenfalls mit zahlreichen Menü-Vorlagen auf.

Movie Maker-Filme brennen

Trotz aller Vorzüge, die der *Windows Live Movie Maker* zu bieten hat: Das Brennen eines Films auf DVD wird nicht unterstützt. Wenn Sie nämlich statt FÜR COMPUTER auf DVD BRENNEN klicken, wird sich nicht das Geringste ändern. Movie Maker gibt dann genau wie bei der Ausgabe für den PC (siehe Workshop »Titel, Musik und Ausgabe«, Schritt 7, »Film ausgeben«, auf Seite 339) eine WMV-Datei aus. Diese entspricht aber nicht dem DVD-Stan-



▲ **Abbildung 11.7**

Der standardmäßig installierte DVD Maker ist mithilfe des Startmenüs schnell gefunden.

dard. Vielmehr benötigen Sie eine Software, die WMV-Dateien umwandeln und auf DVD brennen kann. Die gibt es glücklicherweise ebenfalls kostenlos. Sie heißt *Windows DVD Maker* und kann über das Start-Symbol in der Taskleiste, gefolgt von der Eingabe »dvd maker« im Eingabefeld erreicht werden.

Die Vorgehensweise ist schnell erklärt. Entweder klicken Sie auf ELEMENTE HINZUFÜGEN und binden das zuvor mit Movie Maker ausgegebene WMV-Video ein oder Sie ziehen dieses direkt auf die große weiße Fläche in der Mitte des DVD Makers. Danach betätigen Sie WEITER. In der Folge lässt sich rechts in der Spalte noch ein schnuckeliges Menü aussuchen und fertig ist die DVD. Na ja, noch nicht ganz. Am Ende ist nur noch auf BRENNEN zu klicken.

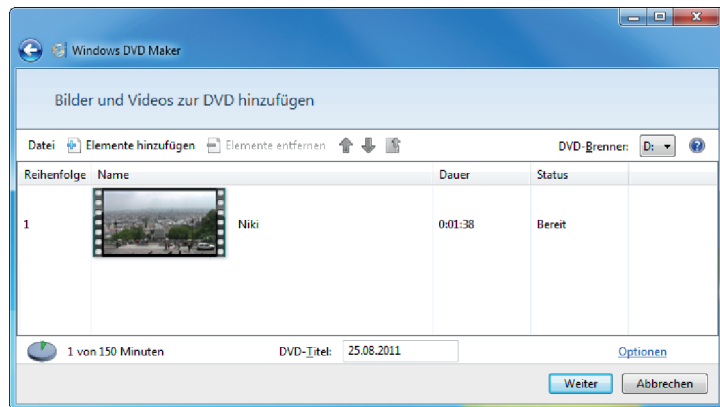


Abbildung 11.8 ►

Die WMV-Datei lässt sich per Drag & Drop oder über ELEMENTE HINZUFÜGEN in den DVD Maker einbinden.

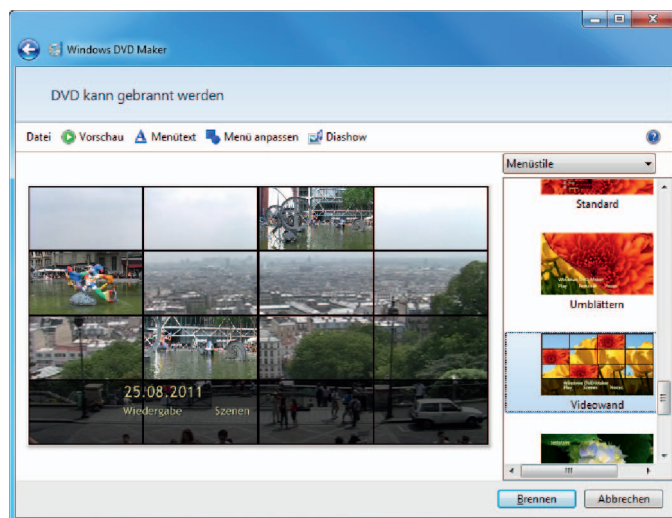



Abbildung 11.9 ►

Hier ist das Menü VIDEOWAND zum Einsatz gekommen.

Windows DVD Maker und HD

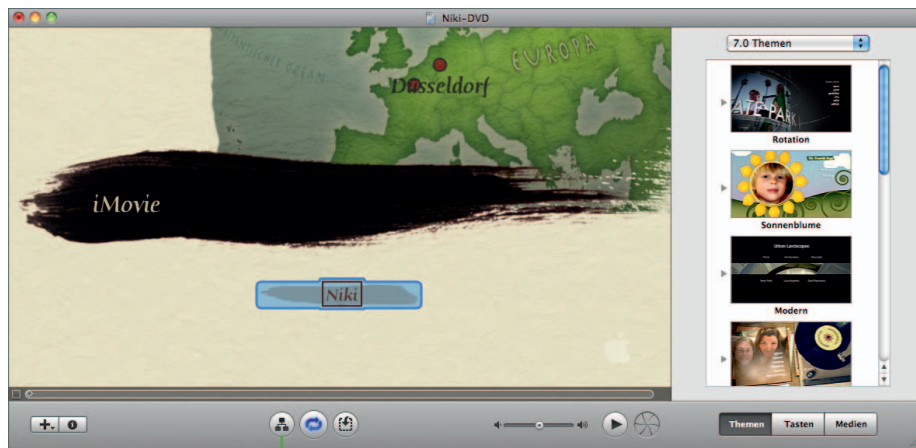
Bitte bedenken Sie: Der Movie Maker kann HD-Videos verarbeiten. Um die Größe zu erhalten, muss der Film dann aber FÜR COMPUTER ausgegeben werden. Wenn Sie auf DVD BRENNEN gehen, wird daraus ein extrem verkleinertes Video. Das ist im Prinzip auch in Ordnung, denn der DVD Maker kann, wie der Name schon vermuten lässt, keine Blu-rays brennen. Haben Sie Größeres vor, muss eine andere Authoring-Software her, wie z.B. *Nero Multimedia Suite* (www.nero.com) oder die hier vorgestellten, ebenfalls kostenpflichtigen Applikationen.


iMovie-Filme brennen

iLife-User gucken leider noch immer in die Röhre, wenn es um die Produktion von Blu-ray-Discs geht (auch in Version 11). DVDs gehen aber. Nur leider nicht direkt aus iMovie heraus. Von dort aus lässt sich der Film jedoch unmittelbar an iDVD übergeben (BEREITSTELLEN • iDVD). Das hat den Vorteil, dass der Film direkt in iDVD integriert wird und Sie von dort aus gleich weitermachen können .

Mehrere Filme gleichzeitig ausgeben

iMovie ist prädestiniert, mehrere Formate gleichzeitig zu erzeugen. Dazu gehen Sie bitte über BEREITSTELLEN • MEDIEN-ÜBERSICHT. Setzen Sie ein Häkchen vor jedes Ausgabeformat, das Sie benötigen.



Durch Klick auf die Schaltfläche DVD-Aufbau  lassen sich die einzelnen Elemente einer DVD in der typischen Reihenfolge ansehen. So lässt sich beispielsweise ganz oben ein Trailer einbinden, der automatisch abgespielt wird, nachdem die DVD eingelegt ist. Wollen Sie den Trailer wieder entfernen, markieren Sie einfach

▲ Abbildung 11.10

Sobald der Film in iDVD angelangt ist, können Sie mit der Gestaltung des Menüs fortfahren.



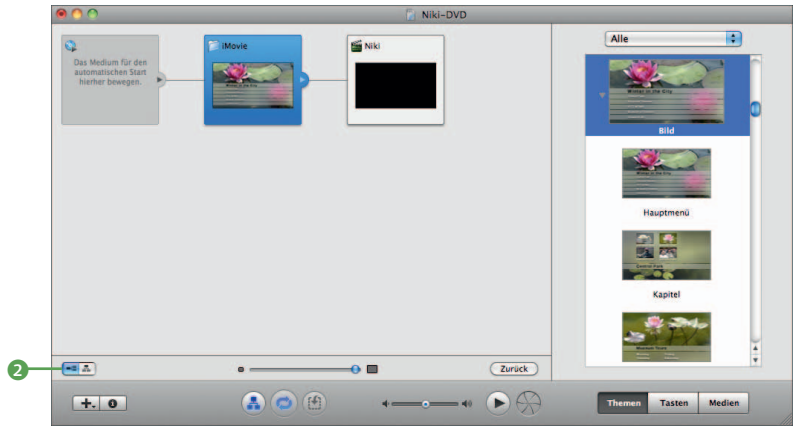
das erste Feld und betätigen . – Noch etwas zur Darstellung: Mitunter empfiehlt es sich, auf horizontale Darstellung  2 umzuschalten, sodass (von links nach rechts) Trailer, Menü und Hauptfilm zu sehen sind.


Abbildung 11.11 ►

iDVD funktioniert per Drag & Drop, sodass Sie jedes Element an den gewünschten Punkt ziehen können. Das Untermenü Ihrer Wahl lässt sich rechts aussuchen.



▲ **Abbildung 11.12**

Keine Angst vor radioaktivem Fallout. Jetzt wird lediglich ein Datenträger gebrannt.

Um das Menü anzupassen, setzen Sie einen Doppelklick auf die entsprechende Miniatur (hier: mittlere, blau hinterlegte Fläche). Den Brennvorgang leiten Sie ein, indem Sie auf das kleine Blenden-Symbol  3 klicken. Das hat zur Folge, dass eine Schaltfläche sichtbar wird, die Assoziationen in Richtung Radioaktivität weckt. Doch keine Sorge. Betätigen Sie den Knopf, wird Ihr Mac nicht etwa verstrahlt, sondern die zuvor eingelegte DVD gebrannt.

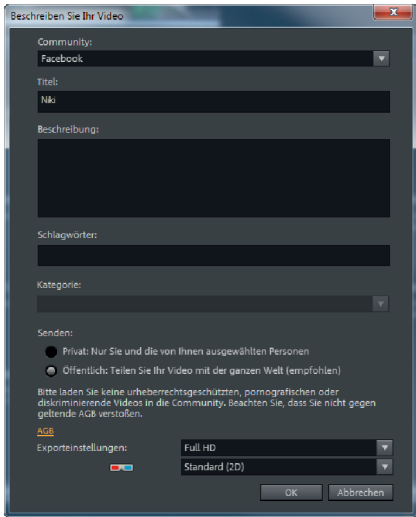
11.3 Filme im Internet zur Verfügung stellen

Mit einem Film, den Sie zur Ansicht am TV ausgegeben haben, können Sie im Internet nicht viel anfangen. Allein das eventuell dort zum Tragen kommende Halbbildverfahren (siehe Abschnitt »Halbbilder« in Kapitel 12, »Fachkunde«, auf Seite 395) sähe am PC und dementsprechend auch im Netz nicht gut aus. Zudem sind die Dateigrößen zu fett. Also müssen Sie eine weitere Datei ausgeben. Zeitgemäße Videoschnitt-Software unterstützt Sie dabei nach Kräften. Denn mittlerweile sind alle hier angesprochenen Anwendungen in der Lage, einen Film ins Internet hochzuladen. Doch das war nicht immer so. Vor noch nicht allzu langer Zeit war es sogar recht umständlich, einen Film für YouTube oder Facebook

zu erzeugen. Sie mussten sich nämlich auf der Plattform informieren, welche Kriterien ein Video zum Upload erfüllen muss. Das ist mittlerweile Geschichte – vorausgesetzt, die jeweilige Videoschnitt-Applikation unterstützt von Haus aus die Übertragung auf die gewünschte Anbieter-Plattform (z. B. Facebook).

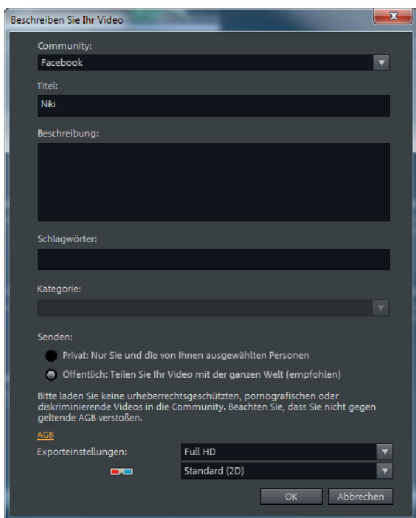
Veröffentlichung aus dem Schnitt-Programm heraus

Hier nun eine Kurzanleitung für die wichtigsten Schnittprogramme am Beispiel von YouTube, dem wohl größten und bekanntesten Portal für Videofilme:

Magix Video deluxe | Bevor Sie Videos direkt aus Magix heraus hochladen können, müssen Sie zunächst für jedes gewünschte Portal die Zugangsdaten festlegen. Das machen Sie im Menü über ONLINE • ONLINE-ZUGANGSDATEN • ZUGANGSDATEN VERWALTEN. Wählen Sie den gewünschten Service (z. B. YouTube) und tragen Sie alle erforderlichen Daten ein . Zuletzt klicken Sie auf SPEICHERN. Gehen Sie oben rechts auf EXPORTIEREN, gefolgt von INS INTERNET STELLEN. Im Folgedialog können Sie auswählen, ob Sie YOUTUBE, VIMEO oder FACEBOOK beliefern wollen. Ganz wichtig sind dann noch die EXPORTEINSTELLUNGEN (z. B. HD oder SD), ehe Sie auf OK klicken.

Öffentlich oder privat

Fast alle Videoportale unterstützen die Option, ein Video auf PRIVAT zu setzen. Das hat zur Folge, dass der Film der Öffentlichkeit vorenthalten bleibt. Bei YouTube beispielsweise verhält es sich so, dass nur Sie sowie bis zu 50 von Ihnen eingeladene Nutzer das Video anschauen können.



◀ **Abbildung 11.13**
Der Upload via Magix ist ein Kinderspiel.

Premiere Elements | Zunächst ist das Register FREIGEBEN anzuwählen. Danach betätigen Sie ONLINE. Unter VORGABEN stellen Sie das gewünschte Format ein, z. B. HOCHAUFLÖSUNGSVIDEO FÜR YouTube – 1920 × 1080 (bei FullHD), gefolgt von NÄCHSTE. Im Folgedialog sind BENUTZERNAME und KENNWORT einzusetzen.



▲ **Abbildung 11.14**

Der Movie Maker verspricht breit gefächerte Unterstützung.

Movie Maker | Auch die kostenlose Videoschnitt-Software von Windows Live gestattet einen direkten Upload ins Internet. Allerdings wird dazu vorausgesetzt, dass Sie sich zuvor bei Windows Live angemeldet haben. Ein entsprechender Dialog wird Ihnen aber während des Uploads angeboten. Begeben Sie sich zunächst auf das Register STARTSEITE und klicken Sie auf einen der dort angebotenen Buttons. Nachdem Sie sich bei Windows Live angemeldet haben, können die spezifischen Daten zum jeweiligen Internet-Portal eingegeben werden.

iMovie | Auf dem Mac ist der Upload nach YouTube ein Kinderspiel. Dazu gehen Sie zunächst auf BEREITSTELLEN • YOUTUBE. Sollten Sie den eigenen Account (Benutzername) noch nicht eingetragen haben, klicken Sie zunächst auf HINZUFÜGEN. Das Kennwort muss in der gleichnamigen Spalte des Hauptdialogs eingegeben werden. Zuletzt suchen Sie unter GRÖSSE FÜR DAS VERÖFFENTLICHEN die gewünschten Abmessungen, gefolgt von WEITER. Auf der Folgeseite wird die Schaltfläche VERÖFFENTLICHEN zugänglich.

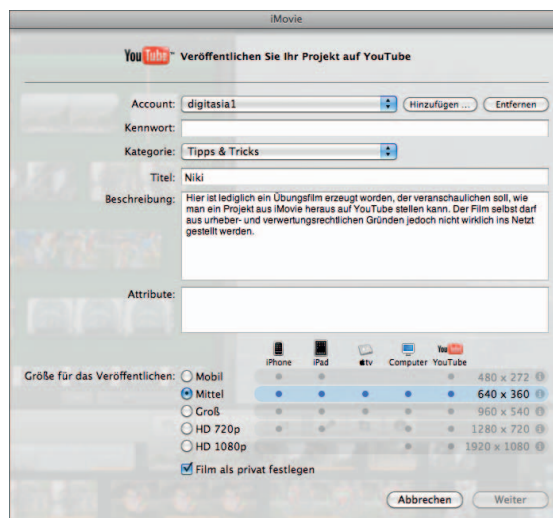
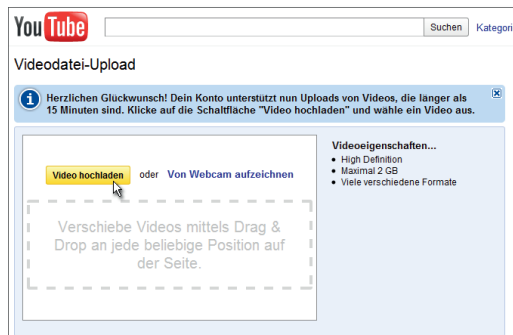


Abbildung 11.15 ►

Die Punkte verdeutlichen: Ein Video mittlerer Größe kann nicht nur für YouTube, sondern auch für den Computer, Apple TV, das iPad und iPhone genutzt werden. Bei HD 1080p ist nur noch eine Verwendung am Computer sowie auf YouTube möglich.

Eigener Upload ohne Schnittprogramm

Nun klafft nach allen vorangegangenen Beschreibungen immer noch eine riesige Lücke. Was ist nämlich zu tun, wenn Ihre Software den Upload auf ein bestimmtes Portal (beispielsweise Facebook) gar nicht unterstützt? Oder was ist, wenn Sie sich als Nutzer von Movie Maker nicht bei Windows Live registrieren wollen? In diesem Fall müssen Sie das Video selbst ausgeben. Der Upload ist eigentlich kein Problem. Denn von jeder Internet-Plattform aus kann der Film, den Sie hochladen möchten, ausgesucht werden.



◀ **Abbildung 11.16**

Es geht auch ohne Videoschnitt-Software. Hier müssen Sie aus YouTube heraus hochladen.

Allerdings ist längst nicht jede Internet-Plattform auf jedes Video eingestellt. Von Facebook wollen wir hier einmal absehen, da von diesem Netzwerk so ziemlich jedes Videoformat akzeptiert wird (auch WMV aus Movie Maker). Doch YouTube beispielsweise lässt nur die folgenden Formate zu:

- ▶ 3GP (Handy)
- ▶ AVI (Windows)
- ▶ MOV (Mac)
- ▶ MP4 (iPod / PSP)
- ▶ MPEG
- ▶ FLV (Adobe Flash)
- ▶ MKV (H.264)

Formate umwandeln

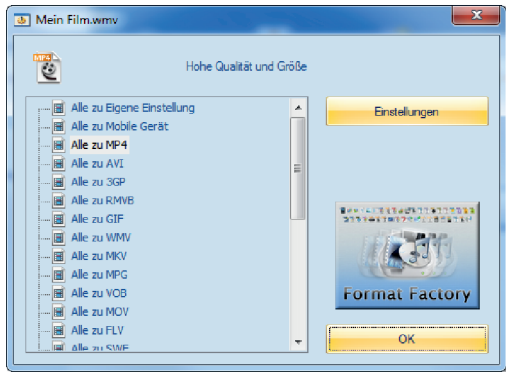
Wer den Gang über die Schnitt-Software vermeiden möchte, der sollte sein Video für den Computer exportieren. FLV-Videos sind beispielsweise auch geeignet, um im Internet präsentiert zu werden. Genauso verhält es sich in der Regel mit MPEG-4-Dateien

oder M4V unter Apple Mac. Wer allerdings Windows Media Videos (WMV) ausgibt, riskiert zumindest, dass Mac-Benutzer den Film nicht ansehen können. Wem das jedoch wichtig ist (und das sollte es bei der Fülle der Mac-Besitzer unbedingt sein), der sollte den fertigen WMV-Film umwandeln, ehe er ihn ins Netz stellt. Eine nach meiner persönlichen Erfahrung herausragende und zudem kostenlose Software ist *Format Factory*. Geben Sie den Namen in die Suchmaschine Ihres Vertrauens ein, so werden Sie schnell fündig. Laden Sie die Software aber bitte von vertrauenswürdigen Seiten herunter. Bekannte Zeitschriften-Verlage sind in der Regel stets eine gute Adresse. Wenn Sie jedoch irgendwo landen, wo Sie Ihren Namen oder Ihre Anschrift angeben müssen, lassen Sie besser die Finger davon. Hier lauert eventuell eine Abo-Falle.



Abbildung 11.17 ►
Format Factory wandelt so ziemlich alles um.

Der Aufwand mit Format Factory ist kaum der Rede wert. Ziehen Sie einfach die Datei, die Sie umwandeln wollen, auf die große freie Fläche unten rechts. Danach öffnet sich ein Dialog, mit dessen Hilfe sich auf der linken Seite zunächst das gewünschte Zielformat festlegen lässt. Bevor Sie auf OK gehen, sollten Sie noch die Schaltfläche **EINSTELLUNGEN** betätigen. Hier können Sie dann auch noch Einfluss auf Qualität und Größe nehmen. Übrigens müssen Sie nicht befürchten, dass die Original-Datei damit verloren geht. Die Anwendung erzeugt stets ein zusätzliches Video. Die Produktion der gewünschten Datei leiten Sie mit Klick auf **STARTEN** in die Wege.



◀ **Abbildung 11.18**

Wer WMV-Dateien umwandeln möchte, ist mit der Format-Fabrik bestens beraten.

11.4 Filme auf externe Geräte übertragen

Die Übertragung auf externe Gerätschaften ist nicht neu, erfreut sich aber immer größerer Beliebtheit. Konnte man seine Filme noch vor einigen Jahren nur auf DV- oder HDV-Camcorder zurückgeben, stehen heute auch Mobiltelefone, Spielekonsolen und Tablet-PCs auf der Warteliste (um nur einige zu nennen). Bei diesem Vorhaben sind allerdings nur noch die kostenpflichtigen Anwendungen im Rennen.

Ausgabe auf Band | Wann macht es eigentlich Sinn, einen fertigen Videofilm auf den Band-Camcorder zurückzugeben? Nun, immer dann wenn Sie ...

- ▶ ... den Film am TV betrachten wollen, ohne einen Datenträger zu vergeuden.
- ▶ ... den Film bei Freunden präsentieren wollen, die keinen DVD-Player ihr Eigen nennen.
- ▶ ... noch nicht wissen, ob Sie am fertigen Film noch etwas ändern müssen – zu Testzwecken, also.
- ▶ ... Sie den Film nicht nur auf Festplatte, sondern auch auf Band archivieren wollen.

Schließen Sie den Camcorder an (z.B. via HDMI, FireWire oder USB) und schalten Sie ihn ein. Ob Sie den Wiedergabe- oder Aufnahme-Modus einschalten, ist in der Regel egal. Die erforderliche Einstellung wird meist von der Software veranlasst. Sollte es jedoch Schwierigkeiten geben und die Software den Film nicht

übertragen können, gehen Sie in den Aufnahmemodus des Camcorders. Die Aktivierung des Camcorders hat in der Regel das Erscheinen eines Betriebssystem-Dialogs zur Folge, den Sie aber unbeantwortet wegklicken dürfen.

Magix Video deluxe: Ausgabe auf Band

Unter Magix gehen Sie auf EXPORTIEREN • FÜR GERÄT AUSGEBEN und wählen im obersten Pulldown-Menü CAMCORDER, gefolgt von dem Format, welches Ihrem Video-System entspricht (DV oder HDV sowie das TV-System PAL oder NTSC). Danach gehen Sie auf die Schaltfläche EINSTELLUNGEN, wodurch sich ein zweites Fenster öffnet (siehe Abbildung 11.19). Hier legen Sie das SEITENVERHÄLTNIS (4:3 oder 16:9) ❶ sowie in der Rubrik DATEI ❷ den Speicherort fest. Klicken Sie beide Dialoge mit OK weg und betätigen Sie zuletzt die Schaltfläche AUF GERÄT AUSSPIELEN. Jetzt dauert es einen Moment, denn die Anwendung berechnet zunächst die für die Ausgabe notwendigen Daten. Ein Fortschrittsbalken ganz unten dokumentiert diesen Prozess.

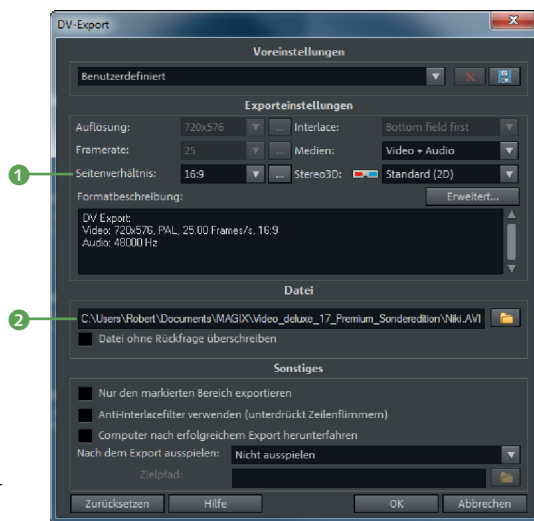
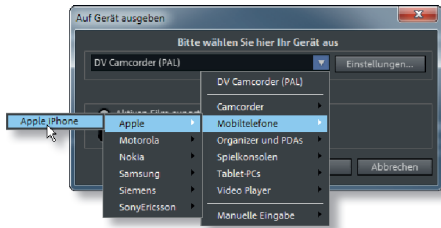


Abbildung 11.19 ►
Die Exporteinstellungen unter
Magix Video deluxe

Magix Video deluxe: Ausgabe auf andere Geräte

Wenn Sie Magix zur Video-Produktion für ein anderes Gerät verwenden, wählen Sie zwar ebenfalls EXPORTIEREN • FÜR GERÄT

AUSGEBEN, entscheiden sich dann aber für eine andere Rubrik (z.B. Mobiltelefone). Der Rest funktioniert genauso wie zuvor beschrieben. Das Schöne an dieser Vorgehensweise ist: Sie müssen sich um Abmessungen, Bildwiederholraten oder Seitenverhältnisse keinerlei Gedanken machen. Was beispielsweise für ein iPhone erforderlich ist, »weiß« Magix Video deluxe und stellt sich dementsprechend ein.

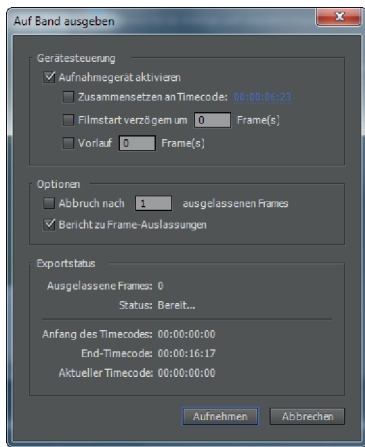


◀ **Abbildung 11.20**

Mit Anwahl des gewünschten Geräts werden auch die Projekt-Abmessungen entsprechend festgelegt.

Adobe Premiere Elements: Ausgabe auf Band

Die Band-Ausgabe unter Premiere Elements ist noch intuitiver. Mit FREIGEBEN • BAND • AUFNEHMEN ist bereits alles Nötige veranlasst. Sobald Sie AUFNEHMEN betätigen, geht es los.



◀ **Abbildung 11.21**

Adobe Premiere Elements ist ruck, zuck durch. Jetzt reicht ein Klick auf AUFNEHMEN.

Adobe Premiere Elements: Ausgabe auf andere Geräte

Auch die Ausgabe eines Films für ein anderes Endgerät ist kein Hexenwerk. Mit FREIGEBEN • MOBILTELEFONE UND PLAYER wird

eine Liste zugänglich, die neben APPLE IPOD UND IPHONE auch SMARTPHONE, MOBILTELEFON oder SONY PSP anbietet (um nur die gängigsten Endgeräte zu nennen). Setzen Sie danach, wenn Sie mögen, einen Mausklick auf ERWEITERTE EINSTELLUNGEN; dann werden Sie feststellen, dass die für das jeweilige Endgerät gültigen Parameter alle bereits von Premiere Elements gesetzt worden sind. Ebenso verhält es sich mit der Beschreibung auf der Registerkarte FREIGEBEN. Dort müssen Sie zuletzt auch noch auf SPEICHERN klicken und alles nimmt seinen gewohnten Gang.

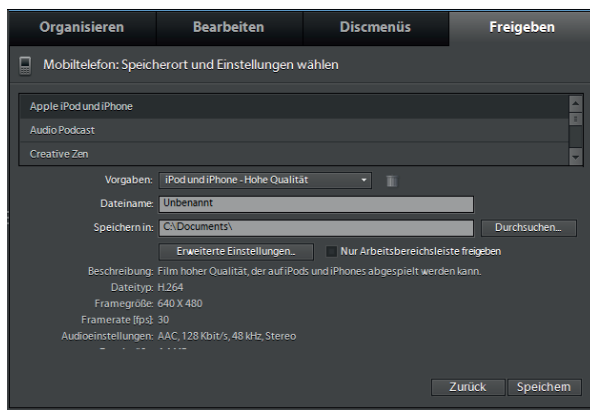


Abbildung 11.22 ►

Adobe Premiere Elements denkt auch mit, wenn es um den Export für mobile Endgeräte geht.



Fachkunde

Was Sie wissen sollten!

- ▶ Wie baut sich ein TV- oder Camcorder-Bild auf?
- ▶ Was versteht man unter Halbbildverfahren?
- ▶ Was muss ich zu Bildpunkten und Seitenverhältnissen wissen?
- ▶ Wie werden die Farben aufgebaut?
- ▶ Was ist Sampling?
- ▶ Wie werden Videos komprimiert?


12 Fachkunde

Dieses Kapitel koppelt sich im Prinzip von allen anderen ab. Es bietet theoretische Erklärungen zum Inhalt, die in Sachen Videografie eine wichtige Rolle spielen. Dabei handelt es sich um Hintergrundwissen, das jeder haben sollte, der sich ernsthaft mit der Filmerei beschäftigt.

12.1 Das Bild

In erster Linie gilt es, einiges über das Bild (gemeint ist hier das TV-Bild, aber auch der Bildaufbau) in Erfahrung zu bringen. Immerhin spielen wesentliche Faktoren eine Rolle.

PAL und NTSC

Die sogenannten *Fernsehnormen* bezeichnen Methoden, mit denen die Farbübertragung vom Sender zum TV gemeint ist. Die etablierten sind PAL (**P**hase **A**lternation **L**ine), NTSC und SECAM. Das erste TV-System war NTSC (**N**ational **T**elevision **S**tandards **C**ommittee) . Später kam das in weiten Teilen Europas gültige PAL-System auf, das sich nicht nur in der Anzahl der Zeilen, sondern auch in der Bildwiederholrate von NTSC unterschied.

Bezeichnungs- Interpretationen

Aufgrund der unausgegorenen Farbtreue beim NTSC-Format übersetzte man NTSC im europäischen Raum allzu gerne mit »**N**ever **T**he **S**ame **C**olor« (Niemals die gleiche Farbe). In den Staaten reagierte man entsprechend und dolmetschte PAL mit »**P**ay **A**dditional **L**uxury« (Bezahle zusätzlichen Luxus).

Bilder pro Sekunde

Während PAL mit einer Frequenz von 50 Hz arbeitet, liegen NTSC 60 Hz zugrunde. Die Erklärung für diesen Unterschied ist in den allgemein gültigen Frequenzen der unterschiedlichen Stromnetze begründet (hierzulande 50 Hz, in den USA 60 Hz). Diese Netzfrequenzen wurden in den jeweiligen Systemen der Einfachheit halber auch für die *Bildwiederholrate* übernommen. Es bedeutet, dass im PAL-System eine Bildwiederholrate von 50 Einzelbildern

pro Sekunde vorliegt. Warum wir in einer Videoschnitt-Software aber nun mit 25 statt mit 50 Einzelbildern konfrontiert werden, erschließt sich, wenn Sie den folgenden Abschnitt lesen.

Halbbilder

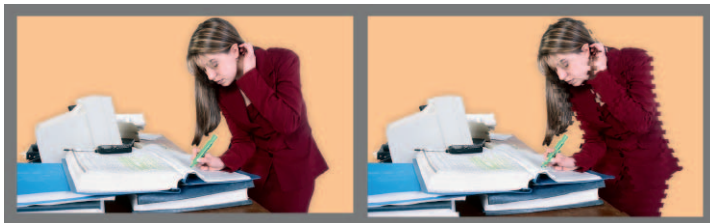
Nun wird ein herkömmliches Fernsehbild aber nicht auf einmal projiziert, sondern zeilenweise aufgebaut. Das bedeutet: Die einzelnen Zeilen des Bildes werden von links nach rechts »Stück für Stück« aufgebaut. Dadurch entsteht jedoch eine Art Ruckeln. Das menschliche Auge nimmt diese Form der Bildwiedergabe als Flackern wahr. Deshalb kam man auf die Idee, die Zeilen aufzuteilen. Man nahm die geraden sowie die ungeraden Zeilen jeweils als eine Einheit und strahlte beide halben Bilder geringfügig zeitversetzt aus.



◀ **Abbildung 12.1**

Das Video wird zeilenweise in zwei halbe Bilder zerteilt.

Das menschliche Auge nimmt diese Art der Wiedergabe erfreulicherweise als störungsfreies und vor allem ruhiges Bild wahr. Das Halbbild war geboren. Und weil sich dieses Wort nicht so schön anhört, waren gleich ein paar neue Begriffe entstanden. *Zeilen-sprung* und *Interlace* wurden zu gebräuchlichen Bezeichnungen. Problematisch ist jedoch, dass all dies nur im herkömmlichen TV zum Tragen kommt. Ihr PC-Monitor kommt prima ohne Interlacing zurecht. Aber dazu gleich mehr.




◀ **Abbildung 12.2**

Wenn Sie Halbbild-Videos auch in Form von Halbbildern am PC-Monitor betrachten, werden Sie den Effekt gut beurteilen können – zumindest dort, wo Bewegung stattfindet.

Aus der Halbbild-Aufgliederung in Verbindung mit dem allgemein gültigen Spannungsnetz lässt sich dann auch sehr gut ableiten, warum PAL mit 25 Einzelbildern pro Sekunde arbeitet: $50 \text{ Hz} = 50$ Einzelbilder macht 50 Halbbilder (also 25 Vollbilder) pro Sekunde. Beim NTSC-Verfahren werden hingegen 30 Bilder ausgesendet (weil 60 Hz). Jetzt können Sie sich vorstellen, dass es nicht unproblematisch ist, PAL- und NTSC-Clips miteinander zu verbinden.

Interlacing und Deinterlacing

Wir erwähnten soeben den Begriff Interlace bzw. Interlacing, der genau dieses Aufteilen von Vollbildern in Halbbilder beschreibt. Wenn Sie also eine Videoaufnahme besitzen, die aus Vollbildern besteht, können Sie diese zunächst auf Halbbilder aufteilen, ehe Sie das Ganze im herkömmlichen TV ausstrahlen. Das ist Interlacing. Der umgekehrte Weg ist das Zusammenfügen einzelner Halbbilder in ein Vollbild – *Deinterlacing*.

Beides kommt öfter zum Einsatz, als man zunächst annimmt. Nehmen wir doch die herkömmliche DV-Aufnahme. Hier werden Halbbilder in die Videoschnitt-Software importiert . Damit sind die Aufnahmen digitalisiert und kommen im Rechner eigentlich prima ohne Zeilensprungverfahren aus. Nun genießen Sie also für die weitere Arbeit (zumindest in der Ansicht) Vollbilder. Wenn Sie das Ganze zum Schluss auf eine DVD ausgeben, benötigen Sie aber möglicherweise wieder Halbbilder. Erfreulicherweise müssen Sie sich bei Ihrer Arbeit aber nur sehr selten Gedanken darüber machen. Die Editing-Software unterstützt Sie hier nämlich nach Kräften und erledigt das im Hintergrund.

Beim HDTV-Standard kommt die Halbbild-Geschichte nicht mehr zwingend zum Tragen. Hochauflösende Videos können einem anderen Verfahren zugrunde gelegt werden – und zwar dem *Progressive Scan*. Hier werden Vollbilder angeboten. Nicht zu vergessen die Tatsache, dass auch hier das Aufsplitten auf Halbbilder prinzipiell möglich ist.

Interlace-Artefakte

Da im Halbbildverfahren bereits während der Aufnahme Halbbilder erzeugt werden (also schon im Camcorder), sind beide Halbbilder nicht exakt gleich. Immerhin liegt zwischen beiden Bildern $1/50$ Sekunde. Dieser Unterschied wird bei schnellen Bewegungen sichtbar. An den Objekt-Rändern kommt es zu einer Art Treppchen-Bildung.

Halbbild-Dominanz

Doch zurück zum herkömmlichen TV-Standard: Wenn es bei einer fertigen Aufnahme zu Störungen kommt, könnte das an einer fal-

schen Halbbild-Dominanz liegen. Grundsätzlich ist es so, dass bei analogem Video (hier mag wieder das Beispiel VHS herhalten) das obere Halbbild zuerst ausgestrahlt wird; das untere kommt etwas später. Beim Digital-Video (z. B. DVD) ist das umgekehrt. Hier wird zunächst das untere Halbbild ausgestrahlt. Die Folge ist, dass je nach Verwendungszweck genau diese Halbbild-Dominanz umgekehrt werden muss, etwa wenn Sie Ihre alten VHS-Schätze für eine DVD-Ausgabe digitalisieren möchten. Wollen Sie Ihr Video hingegen als Datei ausgeben, die ausschließlich ein Rechner wiedergeben soll, werden beide Halbbilder zu einem Vollbild zusammengefügt (Progressive Scan).

Overscan und Underscan

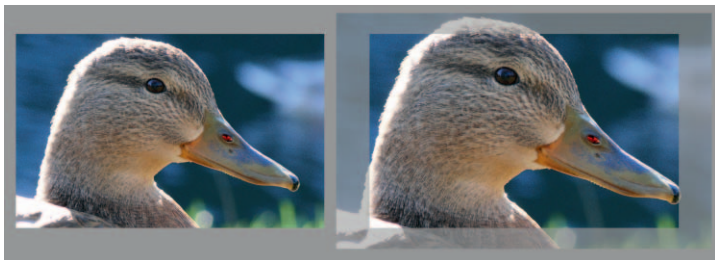
Im ersten Abschnitt hatten wir bereits erfahren, dass sich ein TV-Bild zeilenweise aufbaut. In diesem Zusammenhang wäre es natürlich auch wichtig zu wissen, aus wie vielen Zeilen es besteht: aus 625. Das gilt zumindest für das herkömmliche TV-Bild. Bei HDTV ist die Anzahl größer. Die erwähnten 625 Zeilen entsprechen aber dem PAL-Format (sowie dem französischen SECAM). Im NTSC-Format sind es 525.

Nun haben Sie allen Grund, zu widersprechen. Zumindest wenn Sie sich einmal die Mühe gemacht haben, an den Fernseher heranzutreten und die Zeilen zu zählen. Sie haben Recht, es sind tatsächlich viel weniger Zeilen. – Aber nur viel weniger *sichtbare*! Am TV sehen Sie nämlich nicht alle Zeilen, die die Sendeanstalt verlassen. Diese Problematik tritt übrigens nicht nur bei Fernsehbildern auf. Legen Sie doch einmal eine DVD ein, dann werden Sie mit dem gleichen Phänomen konfrontiert. Und wer ist schuld? Der Overscan.

Ich möchte Sie jetzt nicht mit Kathodenstrahl, Austastlücke oder Zeilenrücklauf langweilen. Nur so viel: Diese ominöse Kathode, die für den Aufbau der Zeilen verantwortlich ist, braucht einige Zeilen, um sich neu ausrichten zu können. An diesen Zeilen kommt es zu Störungen. Und so etwas wollen wir nicht sehen. Also weg damit, indem man das Bild etwas aufskaliert (vergrößert).

Abbildung 12.3 ►

Das Bild wird vergrößert. Die Randbereiche sind nicht mehr sichtbar. Dadurch kann es schnell passieren, dass wichtige Bildelemente aus dem sichtbaren Bereich verschwinden oder zu stark angeschnitten werden.


**Zwei Rahmen**

In den genannten Adobe-Anwendungen werden zwei Ränder angeboten. Der äußere markiert grob den Bereich, der am TV abgeschnitten wird, während der Innere ein Hilfsmittel für Titel-Aktionen sein soll. Titel sollen ja nicht zu dicht am Bildrand landen, weshalb Sie mit derartigen Gestaltungsmitteln innerhalb des kleineren Rahmens bleiben sollten.


Abbildung 12.4 ►

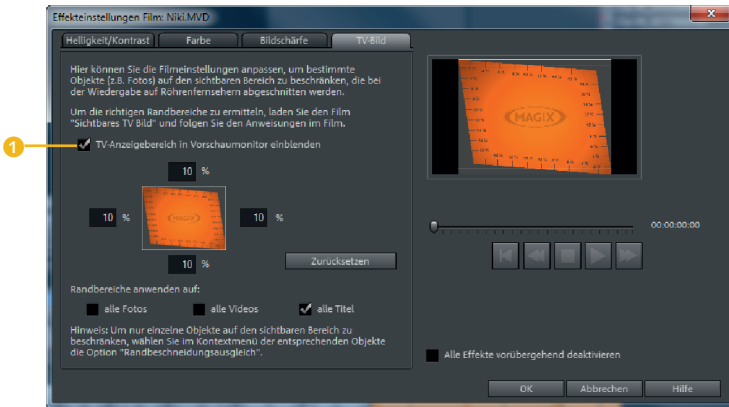
Bei Adobe-Anwendungen lässt sich die wichtige Markierung mit nur einem einzigen Klick hinzufügen.

Sichere Ränder

In den meisten Videoschnitt-Applikationen haben Sie die Möglichkeit, den Bereich, der möglicherweise später am TV abgeschnitten wird, bereits im Produktionszyklus grafisch anzeigen zu lassen. In Adobe Premiere Pro beispielsweise finden Sie innerhalb des Monitor-Bedienfelds einen Button mit dem klangvollen Namen SICHERE RÄNDER. Die zweite Alternative – und so geht es übrigens auch in Premiere Elements: Sie klicken mit rechts auf den Monitor und entscheiden sich im Kontextmenü für SICHERE RÄNDER .



In Magix Video deluxe ist die Funktion gut versteckt. Gehen Sie in der Menüleiste auf **EFFEKTE • EFFEKTEINSTELLUNGEN FILM** und aktivieren Sie anschließend die Registerkarte **TV-BILD**. Klicken Sie bitte das Kästchen **TV-ANZEIGEBEREICH IN VORSCHAUMONITOR EINBLENDEN**  an, damit dort ein Häkchen platziert wird.



◀ Abbildung 12.5

Magix macht einen Gang über die Effekte erforderlich.

12.2 Bildpunkte und Seitenverhältnisse

Jetzt wissen wir, aus wie vielen Zeilen unser Fernsehbild besteht. Aber ist es nicht immer so: Wo es Zeilen gibt, gibt es auch Spalten? Richtig. Aber eine feste Spaltenanzahl gibt es nicht. Nicht einmal die Spaltenbreite ist identisch. Sie sehen, hier lauern schon die nächsten Probleme.

Bildpunkte

Im PAL DV-Standard ist ein Bild 720 Pixel breit und 576 Pixel hoch. In NTSC ist alles ganz anders. Hier besteht das Bild aus 720×480 Pixeln. Bei Verwendung von HD-Material können prinzipiell unterschiedliche Auflösungsformate zugrunde liegen, da es hier mehrere Standards gibt. Bei der Angabe des Standards wird in der Regel die Anzahl der vertikalen Bildpunkte angegeben. Wenn Sie es also beispielsweise mit 1080i zu tun haben, besagt dies, dass von oben nach unten 1.080 Bildpunkte vorhanden sind, während es in der Horizontalen 1.920 Bildpunkte sind. Allerdings wird dieser Spitzenwert auch heute noch von vielen Kameras nur durch Interpolation erreicht. Hier beschränkt sich die Auflösung in Wahrheit auf 1.440 Bildpunkte. Aber es gibt noch weitere Formate: Bei HDV 720p25 z. B. haben Sie es mit 1.280×720 Bildpunkten zu tun.

Grundsätzlich sollten Sie bei der Projekterstellung oder bei der Erzeugung einer neuen Sequenz darauf achten, was im Zusam-

Pixel

Mit *Pixel* ist die kleinste sichtbare Einheit eines Bildes gemeint. In der digitalen Bildbearbeitung hat man kleine, meist quadratische Flächen, aus denen sich das Gesamtbild zusammensetzt, im TV Bildpunkte genannt.

menhang mit der gewählten Vorlage auf der rechten Seite angezeigt wird (Vorgabebeschreibung). Hier sind sämtliche Informationen enthalten – auch die der Framegröße.

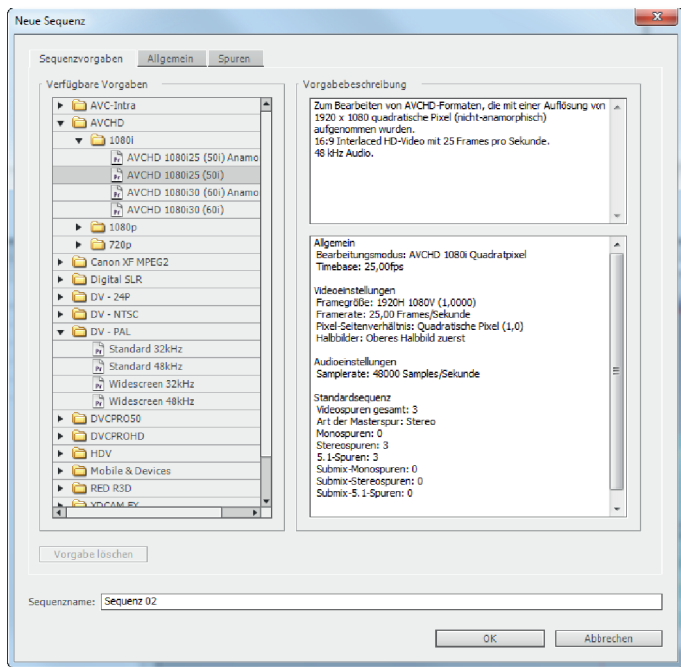


Abbildung 12.6 ►

In Adobe Premiere Pro ist die Fülle an Vorgaben enorm. Gängige Profi-Formate sind hier ebenso gelistet wie die Consumer-orientierten AVCHD-Vorgaben.

Und dann wären da noch die eben angesprochenen Zeilenbreiten, die gleichfalls – Sie ahnten es – völlig unterschiedlich sind. Auf einem Computermonitor werden die Pixel quadratisch dargestellt. Das Verhältnis Breite zu Höhe eines einzelnen Pixels ist demnach 1:1. Im TV weicht das ab. Hier haben wir es nicht mehr mit quadratischen, sondern mit rechteckigen Pixeln zu tun. Die Pixel-Seitenverhältnisse sind anders.

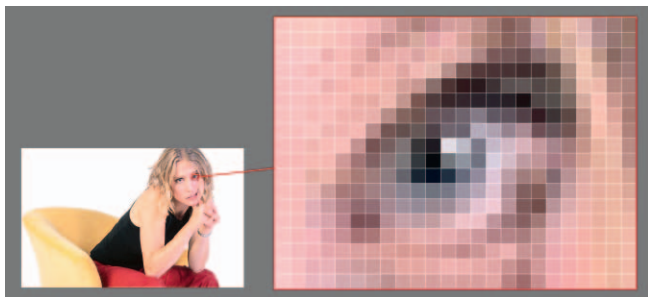



Abbildung 12.7 ►

Am PC-Monitor haben Sie es mit quadratischen Pixeln zu tun.

Andere Pixel-Seitenverhältnisse

Zunächst müssen wir uns Gedanken über zwei Begriffe machen. Da ist zum einen das Bild-Seitenverhältnis  und zum anderen das Pixel-Seitenverhältnis. Ersteres bezeichnet immer die gesamte Wiedergabefläche, während Letzteres das Verhältnis zwischen Breite und Höhe des einzelnen Pixels bezeichnet. Diese stehen natürlich in Abhängigkeit zueinander. Bei DV-PAL (720 × 576) beispielsweise sind diese Pixel-Seitenverhältnisse aber, wie gesagt, nicht quadratisch (1:1), sondern rechteckig. Sie sind in der Breite gestreckt.

Dazu einige Beispiele: Ein Film im Format DV-PAL mit dem Bild-Seitenverhältnis 16:9 bringt ein Pixel-Seitenverhältnis von rund 1,46 mit. Die Breite des Bildpixels ist also 1,46 mal so groß wie dessen Höhe. Beim Bild-Seitenverhältnis 4:3 entspricht das Pixel-Seitenverhältnis etwa 1,09. Hier ist die Breite nur geringfügig größer als die Höhe. Dieses unterschiedliche Pixel-Seitenverhältnis ist auch der Grund dafür, warum beide Formate PAL-DV 16:9 und PAL-DV 4:3 aus der gleichen Anzahl von Bildpunkten bestehen können (nämlich 720 × 576), obwohl sie unterschiedliche Flächen (Bild-Seitenverhältnisse) aufweisen.

Der Vollständigkeit halber: Beim Format AVCHD 1080i liegt, wenn es sich tatsächlich um voll auflösendes Material handelt (1.920 × 1.080), ein Pixel-Seitenverhältnis von 1,0 zugrunde. Die Pixel sind also quadratisch. Weit verbreitet ist jedoch ein weiteres AVCHD-Format, bei dem es sich in Wahrheit nur um insgesamt 1.440 × 1.080 Bildpunkte handelt. Nur dadurch, dass die Bildpixel hier ein Seitenverhältnis von 1,333 haben, wird rein rechnerisch die Full-HD-Größe (1.920 × 1.080) erreicht. In diesem Fall spricht man vom *Anamorphotischen Verfahren* (auch: *anamorph* oder *anamorphisch*).

Cinemascope

Nun wären noch die herrlich breiten Kinofilme zu erwähnen, die selbst auf neuen Plasma- und LCD-TVs für Balken oben und unten sorgen – wenngleich diese schon wesentlich kleiner sind als am 4:3-Fernseher. Hier erstrecken sich die Pixel über ein Format von 2,35:1 – das sei aber nur am Rande erwähnt.

16:9 und 4:3

Noch etwas zu den Bild-Seitenverhältnissen bzw. Bildformaten: Das Bildformat 16:9 hat das Format 4:3 schon abgelöst. 4:3-TVs werden kaum noch angeboten und alte 4:3-Sendungen werden jetzt in ein 16:9-Gewand gesteckt (siehe Kapitel 11, »Ausgabe«, Abschnitt »Qualität« auf Seite 376). Bei dieser Entwicklung ist auch zu berücksichtigen, dass 4:3 unseren Sehgewohnheiten nicht wirklich Rechnung trägt. Das breitere 16:9 kommt da schon wesentlich näher.

Abbildung 12.8 ►

Ein Cinemascope-Film bringt auch am 16:9-Bildschirm noch Balken mit.



12.3 Farben und Kanäle

Bevor wir uns anschauen, wie sich Farben an einem Fernsehgerät aufbauen, werfen wir einen Blick auf die Grundsätze der additiven Farbmischung. So ist es möglich, mit den drei Grundfarben Rot, Grün und Blau ein Spektrum von rund 16,7 Millionen Farben darzustellen.

Farbtiefe

Wie setzen sich diese rund 16,7 Millionen Farben nun zusammen? Dazu müssen wir zunächst ein wenig zurückgehen, und zwar in die Elementareinheit eines Rechners. Ein Bit kann demnach zwei Zustände erlangen, und zwar »1« oder »0« ($= 2^1$). Auf Farben reproduziert bedeutet das: Schwarz oder Weiß. Bei zwei Bit (2^2) besteht die Möglichkeit, vier Zustände (bzw. bei Farben vier Abstufungen) zu erhalten. Bei vier Bit (2^4) sind es 16 und bei 8 Bit (2^8) sind es 256 Abstufungen.

Abbildung 12.9 ►

Die Abstufungen von links nach rechts: 1 Bit, 2 Bit, 4 Bit, 8 Bit.



Nun stellt jede einzelne Grundfarbe einen 8-Bit-Farbkanal dar. Das bedeutet: In dieser Konstellation lassen sich 24 Bit (2^{24}) dar-

stellen. Dies ergibt 16.777.216 unterschiedliche Abstufungen; sprich: *True Color*. Liegen hier alle drei Grundfarben in voller Intensität vor, erhalten Sie reines Weiß. Ist keine der Farben vorhanden, sehen Sie im wahrsten Sinne des Wortes schwarz.

Grundsätzlich werden die Farben auch im Film nach diesem System erzeugt. Allerdings würde eine derartige Definition der Farben einen unzumutbar großen Speicherplatz benötigen, der das flüssige Abspielen eines Videos unmöglich macht. Die Datenmengen wären einfach zu groß. Gehen wir etwas näher darauf ein: Bei der elektronischen Bildbearbeitung verfährt man nach dem Prinzip, wonach jedes einzelne Pixel beschrieben wird. Genauer gesagt speichert man, wie viele Anteile Rot, Grün und Blau in jedem einzelnen Bildelement enthalten sind.

Da eine derartige Beschreibung schon bei Einzelbildern zu einem nicht zu verachtenden Speicherplatzbedarf führen würde, werden Kompressionsverfahren eingesetzt. Umso wichtiger werden diese Verfahren, wenn man jede Sekunde 25 oder mehr Bilder präsentieren möchte.

Sampling

In Sachen Bewegtbild-Darstellung ging man deshalb andere Wege. So machte man sich z. B. die Tatsache zunutze, dass das menschliche Auge wesentlich unempfindlicher auf Farbveränderungen reagiert als auf Helligkeitsveränderungen. Damit sind wir bei der *YCC-Farbgebung* (analog = YUV). Diese erlaubt, 1/3 der Informationen der Luminanz (Helligkeit) und 2/3 der Chrominanz (Farbton/Sättigung) zuzuordnen. Damit allein gäbe es aber im Vergleich zu RGB noch keine Unterschiede in Sachen Dateigröße.



Also lässt man bei der Beschreibung jedes einzelnen Pixels einfach einige Farbinformationen außer Acht, um so die Datenmenge möglichst gering zu halten. Das Auge bemerkt das Fehlen der Informationen nicht. Anders wäre das, wenn man die Helligkeit vernachlässigt. Im Klartext: Man nimmt beispielsweise vier



▲ **Abbildung 12.10**
Das additive Farbsystem

◀ **Abbildung 12.11**
Jedes Pixel besteht aus drei Informationen.

zusammenliegende Pixel und bestimmt beim ersten sowohl die Luminanz als auch die Chrominanz. Beim zweiten, dritten und vierten Pixel lässt man die Chrominanz-Information einfach weg. Dieses Verfahren nennt sich Sampling. Um genauer zu sein, handelt es sich hierbei um das sogenannte 4:1:1-Sampling.

Abbildung 12.12 ►

Nur jedes vierte Pixel wird mit Farbinformationen versehen (4:1:1-Sampling).



Dieses Modell entspricht übrigens DV-NTSC. Man kann sich vorstellen, dass sich durch dieses Außerachtlassen von Informationen bereits eine gewaltige Speicherplatzersparnis erreichen lässt. Es gibt aber noch weitere Sampling-Modelle. Beim digitalen PAL z. B. wird 4:2:0 verwendet. Dies bedeutet, dass das erste Pixel mit einer Helligkeits- und einer Farbinformation versehen wird, während das zweite nur eine Helligkeitsinformation erhält. Das Ganze macht man viermal und greift dann den zweiten Chrominanzwert auf.

Abbildung 12.13 ►

DV-PAL verwendet 4:2:0-Sampling.



AVCHD-Sampling

Nun sollte man meinen, den AVCHD-Filmer beträfe das alles nicht. Doch leider weit gefehlt. Denn auch AVCHD arbeitet entsprechend, wobei hier das zuletzt beschriebene 4:2:0-Sampling in Anwendung gebracht wird. Nun beherrschen neue AVCHD-Camcorder ja die Aufnahme von 50 Vollbildern pro Sekunde (50p bzw. AVCHD Progressive). Deswegen kommt auch die doppelte Sampling-Frequenz zum Tragen.

12.4 Kompression

Damit wären wir mitten in der Kompressionsthematik. Ein digitales Vollbild-Video mit einer Frequenz von 25 Bildern pro Sekunde würde rund 30 MB Speicherplatz verschlingen – und zwar jede

Sekunde. Damit wäre nicht nur die DVD in null Komma nichts gefüllt; auch Festplatten wären außerstande, solche Datenströme zu verarbeiten. Deshalb ist Kompression unerlässlich. Im vorangegangenen Abschnitt haben Sie ja bereits einiges darüber erfahren. Dort bestand die Möglichkeit der Dateigrößenverringerung darin, einfach einige weniger relevante Informationen wegzulassen. Damit alleine ließe sich aber noch kein Staat machen. Irgendwie müssen auch die übrig gebliebenen Informationen noch weiter zusammengepresst werden.

Ein Grundprinzip dessen ist, nicht mehr jeden einzelnen Bildpunkt zu beschreiben, sondern nur einen zu definieren. Beim nächsten Pixel werden lediglich die Abweichungen beschrieben. Deshalb kommt es auch zu unterschiedlich hohen Dateigrößen bei im Grunde gleichen Formaten. Nehmen wir ein Bild als Beispiel:



© Renate Klaffen

◀ **Abbildung 12.14**

Blauer Himmel, türkisfarbenes Meer – hier hat der Kompressor leichtes Spiel – sollte man meinen.

Mexikanische Karibik – 10.00 Uhr – wolkenlos – die Frisur sitzt! Schauen Sie sich den gleichmäßigen Himmel an. Stellen Sie sich vor, wir müssten nun oben links beginnen und jedes Bildelement farblich beschreiben. Das sähe dann folgendermaßen aus: Rot = 153, Grün = 153, Blau = 204. Danach käme das nächste Pixel an die Reihe: Rot = 153, Grün = 153 – den Rest kennen Sie.

Wäre es dann nicht viel einfacher, wir würden das erste Pixel beschreiben und als Information für das zweite festhalten: Farben = vorangegangenes Pixel? So könnten wir ganz schön lange fortfahren. Zumindest die ersten Zeilen lassen sich ja komplett ohne Veränderungen dokumentieren. Und wenn sich wirklich einmal etwas ändert, z. B. beim Erreichen der roten Kappe, definieren wir einfach eine neue Beschreibung mit den neuen Farbwerten.

Das ist das Grundprinzip einer Dateikompression (wenngleich etwas frei interpretiert). Eine Kompression ist also hier ausgesprochen effektiv, wobei wir eines nicht vergessen dürfen: Die Kompression muss auch dem Bewegtbild folgen. Typischerweise schwierige Motive sind daher Flächen, die sich permanent ändern – wie zum Beispiel die Wasseroberfläche. Nicht, dass diese sich nicht komprimieren ließe. Aber hier findet eine permanente Neubeschreibung der Bildinformationen statt, was die Datenmenge bei der Kompression entsprechend erhöht.

Codecs

Um es gleich vorwegzunehmen: Nur mit einer Codierung ließe sich ein solches System in der Praxis nicht realisieren. Prinzipiell sind nämlich zwei Arbeitsgänge erforderlich. Stellen Sie sich vor, Sie wollen eine DVD erzeugen. Dann müssen Sie die vorhandenen Datenströme zunächst komprimieren – also codieren. Wenn das Ganze nun aber auf dem TV ausgegeben werden soll, müssen diese codierten Dateien wieder decodiert, also in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden. Ermöglicht wird das durch sogenannte Codecs.

Die Erklärung liegt schon im Wort selbst: **codieren** und **decodieren**. Allerdings geht das nicht ohne Qualitätsverluste vonstatten. Informationen, die einmal herausgerechnet worden sind, können in der Regel nicht wiederhergestellt werden. Dennoch gibt es äußerst leistungsstarke Codecs, bei denen die Qualität nicht allzu sehr leidet.

MPEG-2

Wenn Sie eine Standard-DVD erzeugen, egal welches Ausgangsmaterial Sie verwenden, werden Sie am Schluss immer ein MPEG-2 erhalten (MPEG: **M**otion **P**icture **E**xperts **G**roup). Bei einer derartigen Kompression werden mehrere Bilder zu sogenannten *GOPs* (**G**roup **O**f **P**ictures) gebündelt. Diese *GOPs* setzen sich zusammen aus I-Frames, P-Frames und B-Frames.

Ein I-Frame steht immer am Anfang einer *GOP*. Er wird für sich allein komprimiert und ist unabhängig von allen nachfolgenden oder vorangegangenen Einzelbildern.

In einem P-Frame hingegen werden nur jene Bereiche gespeichert, die im vorangegangenen I-Frame nicht enthalten gewesen sind. Im Prinzip sieht ein P-Frame aus wie eine Maske. Stellen Sie sich vor, der vorangegangene I-Frame zeigt eine Landschaft. Plötzlich taucht ein Vogel im Bild auf. Der Vogel wäre nun im P-Frame gespeichert – ohne die Landschaft. Demzufolge müssten natürlich auch nur diese Pixel beschrieben werden. Allerdings benötigt ein P-Frame Informationen aus dem vorangegangenen I-Frame, um überhaupt festmachen zu können, was anders ist als im I-Frame.

Ein B-Frame hingegen kann diese Änderungen (Bewegungen) sowohl aus einem P- als auch einem I-Frame ziehen. Alle diese Frames gemeinsam bilden die GOP. Wie groß sie ist, hängt von den jeweiligen Einstellungen ab.



◀ **Abbildung 12.15**
Eine GOP mit I-Frame am
Anfang und P- sowie
B-Frames

MPEG-4

Eine Weiterentwicklung von MPEG-2 ist MPEG-4. Bei diesem Verfahren werden noch bessere Kompressionen bei vergleichsweise sehr guter Qualität erreicht. Das Format eignet sich besonders zur Kompression großer Datenmengen, wie sie beispielsweise bei HDV anfallen. MPEG-4 wird allerdings in einem Container untergebracht. Dieser wird als MP4 bezeichnet. Containerformate sind keine Seltenheit. Auch bei AVI handelt es sich beispielsweise um einen Container, der im Prinzip eine Ursprungsdatei ganz anderen Formats in sich trägt.

H.264

Schließlich ist in dieser Riege noch H.264 erwähnenswert. Dieses Format ist noch effizienter, da es noch wesentlich stärker komprimiert werden kann. Deshalb ist es geradezu ideal für HDTV und Blu-ray, aber auch Multimedia und portable Geräte.

MJPEG

Auch wenn MJPEG (**M**otion **J**oint **P**hotographic **E**xperts **G**roup) gute Ergebnisse erzielt, unterscheidet sich das Prinzip der Kompression völlig von MPEG. Hier wird nämlich nicht mit GOPs gearbeitet, sondern jedes einzelne Bild komprimiert und gespeichert. Man kann MJPEG für die Digitalisierung analoger Filme einsetzen.

VBR und CBR

Mit *Bitraten* und *Datenraten* können wir nahtlos an die Kompression anschließen. Die Datenrate ist nämlich entscheidend dafür, wie gut das Ergebnis auf der fertigen DVD ist. Grundsätzlich gilt: Je höher die Datenrate, desto besser das Ergebnis.

Wenn jedoch der zur Verfügung stehende Speicherplatz nicht ausreicht (z. B. um den gesamten Film auf eine DVD zu brennen), sind Sie gezwungen, mit der Datenrate herunterzugehen, sprich: die Qualität zu verringern. Das ist eigentlich schade, denn bei einer variablen Bitrate (VBR) besteht immerhin – im Gegensatz zur konstanten Bitrate (CBR) – die Möglichkeit, den Datenstrom an die Erfordernisse anzupassen. Prinzipiell gilt nämlich: Je mehr Bewegung in einem Video vorhanden ist, desto höher sollte die Bitrate sein. Wenn die Action-Helden wieder einmal die Welt retten müssen und dabei zahllose Nobelkarossen in Flammen aufgehen, darf es durchaus etwas mehr sein in Sachen Bitrate.

Haben Sie im Gegenzug Aufnahmen, in denen kaum eine Bewegung stattfindet, könnten Sie mit der Datenrate drastisch heruntergehen, ohne sonderliche Qualitätseinbußen in Kauf nehmen zu müssen.

Entscheidend für eine hohe oder geringere Datenrate ist aber weniger der Umstand, mit welcher Geschwindigkeit sich die Protagonisten bewegen, sondern vielmehr, wie viele Veränderungen in welcher Zeit in einem Pixel auftreten. Dazu zwei Beispiele: Stellen Sie sich hohes Gras vor, in dem die Halme vom Wind sanft hin und her geweht werden. Oder nehmen Sie das Plätschern eines Gebirgsbaches. Beides sind eher beschauliche Sequenzen. Entscheidend ist aber, dass sich die Inhalte fast jedes Bildpunktes permanent ändern – und der Encoder in diesem Moment Höchstleistungen vollbringen muss. Hier sollten Sie mit einer möglichst hohen Datenrate zu Werke gehen.

Die DVD zum Buch

Auf der DVD zum Buch stellen wir Ihnen Videoclips und praktische Vordrucke zur Verfügung, die Ihnen den Einstieg ins Filmen mit Ihrem Camcorder erleichtern sollen. Die DVD setzt sich aus folgenden Verzeichnissen zusammen:

- ▶ Filme
- ▶ Vordrucke
- ▶ VLC

Filme | In diesem Ordner finden Sie, sortiert nach den Kapiteln des Buchs, zahlreiche Beispielfilme. Meist sind das kurze Sequenzen und Videoclips, die eine bestimmte Technik zeigen oder vorführen, wie man typische Fehler vermeiden kann. Schauen Sie sich die Filme an, und lernen Sie von den Gut-schlecht-Gegenüberstellungen. Im Buch wird in der Randspalte darauf hingewiesen, wenn es einen passenden Beispielfilm auf der DVD gibt.

Vordrucke | Hier finden Sie drei PDF-Dateien. Die Datei »Einstellungsliste.pdf« können Sie benutzen, um sich auf Ihren Dreh optimal vorzubereiten. Sie hilft Ihnen dabei, alles genau zu planen und später den Überblick zu behalten. Mehr dazu erfahren Sie im Abschnitt »Drehbuch, Drehplan und Storyboard« ab Seite 189.

Die Datei »Darstellervertrag.pdf« können Sie als Mustervertrag nutzen, wenn Sie Schauspieler anheuern. Im Abschnitt »Darsteller finden« auf Seite 262 erfahren Sie dazu mehr.

Zuletzt liegt in diesem Ordner noch die Datei »Fokusdiagramm.pdf«. Diese Musterkarte können Sie zuhause ausdrucken und zur Scharfstellung sowie zur Belichtungseinstellung nutzen (siehe Seite 104).

VLC | Sollten Sie die Beispielfilme mit Ihrem Standard-Video-Player nicht abspielen können, finden Sie in diesem Verzeichnis Installationsdateien des VideoLAN-Clients (jeweils für Windows und Mac). Bei diesem Programm handelt es sich um einen kostenlosen Video Player, der die allermeisten Film-Formate abspielen kann. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.videolan.org.

Index

3CCD	32
3D	42
3MOS	32
4:1:1-Sampling	404
4:2:0-Sampling	404
4 zu 3	401
16 zu 9	401
1080i	399, 401

A

Abblende	209
Abbremsen	163
Abnegern	154
Abschießen	262
Achsensprung	88
<i>vermeiden</i>	91
Additive Farbmischung	402
Adobe	371
Adobe Premiere Elements	
<i>Ausgabe auf andere Geräte</i>	391
Adobe Story	193
AD-Wandler	322
Akku-Laufzeit	36
Akkus	36
Aktion und Reaktion	138
Amerikanische Einstellung	131
Anamorphotisch	401
Anfängerfehler	78
Anschlüsse	34
Anschlussfehler	146, 325
Anschlusschnitt	201, 325
Anschnitt	131
Arbeitsablauf	24
Architekturaufnahmen	282
<i>Tipps</i>	287
Audiorecorder	116
Aufblende	209
Aufhelllicht	237
Auflösen	82
Auflösung	140
<i>Display</i>	32
<i>Kamerachip</i>	30
Aufnahmeformat	36, 41

Aufnahmegerät anschließen .	317
Aufziehen	26, 82, 95
Ausgabe	
<i>auf Blu-ray</i>	378
<i>auf CD/DVD</i>	378
<i>im Internet</i>	384
<i>Qualitätsverlust</i>	376
Ausgabeformat	376
<i>Blu-ray</i>	379
<i>DVD</i>	379
Ausleuchten	
<i>Dreipunkt-Ausleuchtung</i> ...	238
<i>gleichmäßig</i>	244
Ausrüstung	19, 20
<i>Camcorder</i>	25
Authoring	380
Autofokus	33, 98
Automatik-Funktionen	93
AVCHD	41, 401
AVCHD-Sampling	404

B

Backlight	231
Backlight-Taste	109
Band	40
Baustrahler	247
Begleitschwenk	168, 172
Beschleunigen	163
Bewegtbildtechnik	20
Bewegungstrick	219
Bewegungsunschärfe ...	290, 308
Bildaufbau	66
Bildaufteilung	67
Bildausschnitt	69
<i>finden</i>	127
<i>Fingertrick</i>	127
Bilder pro Sekunde	394
Bildfolge	129
Bildformate	401
Bildgestaltung	49, 50
Bildinhalte anordnen	59
Bildkomposition	50
<i>Grundlagen</i>	63

Bildpunkte	399
Bildrauschen	234
Bildrecht	261
Bildsensor	29
Bildstabilisatoren	27, 157
Bildwiederholrate	394
Bitraten	408
Blaue Stunde	224
Blaustich	110
Blendenöffnung	97
Blickrichtung	71
Blu-ray	22, 376
<i>am Mac</i>	383
Blu-ray brennen	378
Blu-ray-Player	41
Brennpunkt	95
Brennweite	25, 94
Brustbild	132

C

Camcorder	25
<i>Akkus</i>	36
<i>anschließen</i>	317
<i>Anschlüsse</i>	34
<i>an TV anschließen</i>	42
<i>Bildsensor</i>	29
<i>Display</i>	32
<i>Drittellung anzeigen</i>	71
<i>Einstelloptionen</i>	33
<i>Fader</i>	209
<i>Filtergewinde</i>	35
<i>Objektive</i>	28
<i>Wiedergabe-Modus</i>	197
<i>Zoom</i>	27
Capture-Karte	322
Carbon, Stativ	164
CBR	408
CCD-Sensor	31
CD brennen	378
Celtx	193
Chrominanz	403
Cinch-Kupplung	241
Cinemascope	401

Clip	76
Close up	132
CMOS-Sensoren	31
Codecs	322, 406
Computer, Anforderungen ...	316
Containerformat	407
Continuity	147
Crabbing	160
Creative Suite	371
Cutlist	191

D

Darsteller finden	262
Darstellervertrag	263
Datenraten	408
Dazzle Video Creator	322
Deinterlacing	396
Detaileinstellung	132
Diagonalen	54
Dialogszene	139
Diffusor	225, 236
Direktschnitt	195, 196, 197
<i>Vor- und Nachteile</i>	196
Display	32
Doku	263
<i>drehen</i>	263
<i>musikalische Untermalung</i>	273
<i>Objekte</i>	273
<i>Personen</i>	263
Dokumentation → Doku	
Dolby-Surround-Sound	45
Dolly-Zoom	176
Drag & Drop	317
Drehbuch	182, 189
Drehbuch-Software	193
Drehplan	190
Dreiecke	54
Dreipunkt-Ausleuchtung	238
Drittel-Regel	70
DSLR-Kamera	21
DVCPRO	43
DVD brennen	378
DVD-Camcorder	23, 39
<i>Nachteile</i>	39
DVD-Menüs erzeugen	380

E

Echtzeit	143
Editing-Software	316
EDL	191
Effektlicht	238
Einstelloptionen	33
Einstellungen	76
<i>kombinieren</i>	138, 139
<i>Zusammenhang herstellen</i> ..	128
Einstellungsgröße	129
<i>Amerikanische Einstellung</i> ..	131
<i>Detaileinstellung</i>	132
<i>Großaufnahme</i>	132
<i>Halbnah-Einstellung</i>	130
<i>Halbtotale</i>	130
<i>Nahaufnahme</i>	131
<i>Totale</i>	129
Einstellungslängen	133
Ellipsen	51
Episodenfilm	188
EP Scheduling	193
Externe Monitore	239

F

Fade-in	208
Fade-out	208
Fader	209
Fahraufnahmen	178
Faltreflektor	227
Farben	402
<i>im Film</i>	249
<i>naturngetreu darstellen</i>	110
Farbkomposition	250
Farbtemperatur	227
Farbtiefe	402
Farbverfälschungen	110
Farbwirkung	249
Feldmonitor	240
Fernsehnormen	394
Festplatte	
<i>Computer</i>	317
Festplatten-Camcorder	37
Film	77
<i>vorbereiten</i>	181

Filmen

<i>aus dem Auto heraus</i>	153, 178, 290
<i>in Aufzügen</i>	286
<i>mit Stativ</i>	164
<i>ohne Stativ</i>	157
Filmklappe	121
Filmprojekt	
<i>Workflow</i>	24
Filmrechte	259
Filmset	77
Filtergewinde	35
Final Draft	193
Fingertrick	127
FireWire	317
Flash-Speicher	38
Fluchtpunkte	55
Flugroute visualisieren	299
Fluid-Kopf	44
Fokus	33
Fokusdiagramm	104
Formate	
<i>mischen</i>	323
<i>umwandeln</i>	387
Format Factory	388
Fotokamera	122
Frequenz	394
Froschperspektive	149
Führungslicht	235
Full HD	30
<i>Bildpunkte</i>	41
Fülllicht	237
Füllmaterial	268
Funkmikros	46

G

GarageBand	340
Gebäude filmen	282
Gegenlicht	109, 231, 238
GEMA	273
Generationsverlust	200
Geometrie	
<i>Grundformen</i>	50
<i>im Bild</i>	50

Geschichte
Aufbau 140
erzählen 137, 183
formen 258
 Gesichtserkennung 103
 Gestaltungsregeln 50
 Glühbirnen 234
 Goldener Schnitt 70
 GOPs 406
 Großaufnahme 132
 Group Of Pictures 406
 Grünkanal 28

H

H.264 407
 Halbbild-Dominanz 396
 Halbbilder 395
 Halbnah-Einstellung 130
 Halbtotale 130
 Handlung 141
vorantreiben 83, 188
 Handlungsachse 88, 90
 Handlungsebene 63
 Handlungsstränge
trennen 188, 206
unterschiedliche 206
 Handzeichen 119
 Happy End 184
 Harmonie 52
 Harter Schnitt 203
 Hauptlicht 235
 Hauptobjekt
Positionierung 67
 HD 41
Bildpunkte 399
Systemvoraussetzungen 316
 HDD-Camcorder 37
 HDMI 35, 317
 HD-Player 42
 HD-tauglich 41
 HDV 42
 Helligkeit 107
 Helmkamera 274
 Heranholen 26, 95
 Hintergrund 63
 Hintergrundlicht 238
 Histogramm 107
 Hitchcock-Zoom 176

Hochzeit
Dreh vorbereiten 309
filmen 309
 Horizont
mittig 295
schräg ausrichten 85
 Horizontlinie 72
 HTDV-Standard 396

I

Ideen
suchen 185, 256
 iDVD 340, 383
 IEEE 1394 317
 iLive 340
 iMovie 187
Blu-ray 383
Clip beschleunigen 352
Clip kürzen 343, 350
Clips importieren 342
DVD brennen 383
Effekte hinzufügen 344
Film exportieren 355
Helligkeit korrigieren 347
Internet-Veröffentlichung .. 386
Musik hinzufügen 354
Originalton deaktivieren 353
Projekt-Mediathek 341
Tipps 355
Titel hinzufügen 348
Ton bearbeiten 353
Überblendung zuweisen 349
 Inch 30
 Indirekte Beleuchtung 244
 Interesse wecken 63
 Interlacing 396
 Internet-Ausgabe 384
 Interpolation 28
 Interview
abpudern? 266
Achsensprung 89
Fragen einbeziehen 265
Fragen vorbereiten 266
Umgang mit dem Haupt-
darsteller 265
 Interview-Set aufbauen 267
 iPhoto 340
 iWeb 340

J

J-Schnitt 326
 Jurathek 258

K

Kamera
entfesselt 177
 Kamerachip 29, 30
 Kameraeinstellungen
manuell vornehmen 93
 Kamerafahrt 175
 Kameras
mehrere 116
synchronisieren 121
 Kamera-Schnitt 199
 Kameraschwenk 168
 Kanäle 402
 Kapitelmarker 380
 Karte 38
 Kelvin 228
 Kerzenschein 243
 Kinder filmen 313
 Kleidung, Muster 253
 Kommentare aufzeichnen 308
 Kompressionsverfahren 403
 Kontrastumfang 225
 Konversionsfilter 243
 Körperhaltung
beim Filmen 158
 Kreise 51
 Künstliche Lichtquelle 46

L

Laterna Magica 21
 Lavalier 46
 Licht 46
Erstausrüstung 246
indirektes 244
indoor 233
lenken 225
outdoor 222
setzen 235
 Lichtaufbau 238
 Lichtquellen 229, 235

Lichtschlucken	154
Lichtsituationen	222
Lichtstärke	28
Linienführung	51, 57
Linsenspiegelung	227
Live-Aufnahmen	143
Live-Schnitt	197
L-Schnitt	326
Luminanz	107, 403
Lux-Zahlen	28

M

Magix Video deluxe	358
3D-Filme	371
Abspielmarke	361
Audio entfernen	363
Ausgabe auf andere Geräte	390
Ausgabe auf Band	390
Besonderheiten	370
Brennen	380
Clip beschleunigen	363
Clips schneiden	361
Clips sortieren	360
DVD-Menü erzeugen	380
Effekte hinzufügen	362
Helligkeit korrigieren	365
Import-Optionen	370
Internet-Veröffent- lichung	385
Kapitelmarken setzen	380
Lücke schließen	364
Musik hinzuzufügen	368
Originalton stumm schalten	368
Projekt erstellen	358
Seitenverhältnis	371
sichere Ränder	398
Szenenübersicht	360
Titel hinzufügen	366
Transportkontrolle	361
TV-Anzeigebereich	398
Video ausblenden	366
Videos laden	360
Marker setzen	380
MB/s	38
Media Player	322
Mediapool	360
Mehrere Kameras	117
Menschen porträtieren	263
Messfelder	99
Mikrofon	45
externes	116
Mikro-SD	39
Mini-DV	40
Mini-SD	39
Mischeinstellungen	133
Mischlicht	242
Mitfahrt	280
Mitgehen	45, 160
Geschwindigkeit	163
Mittagssonne	223, 228
Mittelgrund	63
MJPEG	408
Moiré	253
Montage	195, 196
Motiv	77
Motive umfahren	177
Movie Maker	326
Clip beschleunigen	334
Clip verschieben	329
DVD brennen	381
Effekte hinzufügen	333
Helligkeitskorrektur	334
Internet-Veröffentlichung ..	386
Musik hinzufügen	337
Originalton deaktivieren ..	338
Timeline	329
Titel hinzufügen	336
Übergänge	336
Videos kürzen	331
visuelle Effekte	334
MPEG-2	406
MPEG-4	407
Multifunktionsring	29
Musikalischer Vortrag	270
Musikrechte	273
Muster	57, 253

N

Nachbearbeitung	316
Nahaufnahme	131
Natur filmen	289
Neger	154
Neonröhren	234
Nero Multimedia Suite	383
NTSC	394

O

Obersicht	148, 313
Objekt-Doku	273
Objektiv	28
Objektivring	93
Öffentliche Orte	260
Ohne Stativ filmen	157
Originalton	114
Ortswechsel vermitteln	205
O-Ton	308
Overscan	397

P

PAL	394
PAL DV	
Bildpunkte	399
PAL-DV	401
Panoramafreiheit	259
Panoramaschwenk	168
Parallelmontage	188
Passanten	261
Personen-Doku	263
Perspektive	87
Pixel	399
Pixel-Seitenverhältnisse	401
Porträt-Programm	272
Positionierung	
Regeln	70
zur Sonne	227
Postproduktion	316
Präsentation	375
Premiere Elements	
Ausgabe auf Band	391
brennen	381
Discmenüs	380
DVD-Menü erzeugen	380
Internet-Veröffentlichung ..	386
Kapitelmarken setzen	380
Premiere Pro	372
sichere Ränder	398
Pre-Rec-Funktion	143
Private Orte	260
Production Premium	371
Progressive Scan	397
Pudern	266

Pumpen
 bei der Schärfe 99

Q

Quadrate 53
Qualitätsverluste 376
QuickTime Player 322

R

Rahmenhandlung 187
Räumliche Anordnung 59, 63
Recht am eigenen Bild 261
Rechte 259
Rechtecke 53
Reflektor 46, 225
Reflexionen 151
Regeln
 beim Filmen 80
 missachten 84
Reisen filmen 278
Reiserouten-Animation 187
Reißschwenk 212
Reportage
 Sehenswürdigkeiten 282
 Städte 279
Ringbedienung 93
Roter Faden 187
Rückfahrt 26

S

Sampling 403
Schärfe 96
 Autofokus 98
 verlagern 98, 102
Schärfeblende 212
Schärfentiefe 97
Schärfe-Pumpen 99
Scharfstellen
 automatisch 98
 bei schnellen Bewegungen . 104
 mit Fokusdiagramm 104
Schattenbildung 224
Schiebeblende 210

Schminken 266
Schnitt
 Definition 200
 in der Kamera 197, 199
 Inhaltswechsel 201
 linearer 199
 nicht-linearer 200
 non-linearer 199
 sanft oder hart 200
 zwischen ähnlichen
 Einstellungen 201
Schnittliste 191
Schnitt-Techniken 324
Schnitt-Tricks 215
Schuss und Gegenschuss 139
Schwebestativ 45
Schwenk 167
 Bewegungsrichtung 169
 Gebäude 283
 Geschwindigkeit 171
 Landschaften 294
 ohne Stativ 173
 und Zoom kombinieren 174
Schwenk-Dauer 170
Schwenkrichtung 294
SD 41
 Bildpunkte 41
SD-Camcorder 30
SDHC 38
SD-Karte 38
 Geschwindigkeit 38
SDXC 38
SECAM 394
Sehenswürdigkeiten filmen . 281,
 282
Seitenverhältnis 401
Sensorgröße 30
Sequenzen 77
 trennen 195
 verbinden 195
Sesam-Dreh 193
Set 77
Shot 76
Shot-Reverse-Shot 139
Sichere Ränder 398
Siemensstern 104
SilverCrest 322
Situation auflösen 82
Skript 189
SLR-Kameras 21, 122

Softbox 236
Solid-State-Drives 317
Sonne beim Filmen 227
Spannungsmomente 298
Speicherformat 36
Speicherplatzbedarf 37
Spiegelreflex-Kamera 21
Spiegelung 151
 Horizontlinie 295
 vermeiden 153
Sport-Event filmen 304
 Achsensprung 307
 drehen 302
 Dreh vorbereiten 305
Städte filmen 279
Standpunkt
 ändern 87
 der Kamera 86
Stativ 43, 156
 platzieren 165
Steady 45
Stilmittel 151
Stopp-Trick 215
Störelemente 151
Storyboard 190
Story schreiben 181, 182
Stürzende Kanten .. 61, 283, 288
Styropor als Reflektor 227
Subjektive Kamera 140
Szene 77
Szenenende 212
Szenenwechsel 205

T

Tageslicht 223
 lenken 225
Take 76
Teamarbeit 192
Tele, Brennweite 95
Tiefenschärfe 96
Tiefenwirkung 55, 57, 63
Tiere filmen 314
Tilt 167
 Gebäude 284
Timecode 191
Timeline 329
Ton, Aufnahme 114
Tonangel 116

Totale 129
 Touristenperspektive 78
 Transportkontrolle 361
 Trenner 208
 Trockenschwenk 169

U

Überbelichtung 108, 109
 Überblendung 202
 Überblendungsdauer 209
 Übergänge 208
 Überleitung 205
 Übertragung
 auf den Computer 316
 Umgang mit Darstellern 127
 Umschnitt 325
 Underscan 397
 Unterbelichtung 108
 Untersicht 148, 313
 Urheberrecht 261
 Urlaubsfilm 278
 Ausrüstung 302
 drehen 296
 Länge 300
 Spannungsmomente 298
 Zeitsprünge 299
 USB-Schnittstelle 317
 USB-Videoschnittkarte 322

V

Vasco da Gama 187
 VBR 408
 Veranstaltungen
 Rechte 259
 Verdichtung 98, 272
 Veröffentlichung 375
 Verschlusszeit
 manuell einstellen 105
 verringern 105
 Vertigo-Zoom 176
 Verwacklungen minimieren .. 161

Verwertungsrecht 261
 Videobild überwachen 241
 Video Capture Karte 322
 Video-CD 378
 Video Grabber 322
 Videografie 20
 Videoschnitt 323
 am Mac 340
 Workflow 323
 Videoschnitt-Software 316
 kostenlose 326
 Magix Video deluxe 358
 Premiere Elements 380
 Premiere Pro 371
 Windows Movie Maker 326
 Videoverbinder 241
 Vogelperspektive 149
 Vorbereitungen 182
 Vordergrund 63

W

Wackler 26
 Weiche Blende 203, 204, 209
 Weißabgleich 110, 232
 manuell 112
 Weitwinkel
 Brennweite 95
 W-Fragen 186
 Windcut 45, 115
 Windows DVD Maker 382
 HD-Material 383
 Windows Media Video 339
 Windows Movie Maker →
 Movie Maker 29
 Wippe 29
 wlmf-Datei 330
 WMV-Datei 339
 Workflow 24

X

XDCAM 43

Y

YCC-Farbgebung 403
 YouTube
 Film veröffentlichen 385
 Formate 387
 öffentlich 385
 privat 385
 YUV 403

Z

Zebra 108
 Zeilenbreiten 400
 Zeilensprung 395
 Zeit 141
 strecken 143
 Zeitraffer 142, 231
 Zeitraum visualisieren 203
 Zeitsprung visualisieren 142
 Zimmerbeleuchtung 234
 Zoom 25, 27
 digitaler 26
 elektronischer 26
 optischer 26
 Zoomen 175
 Brennweite 95
 Zoomfahrt 175
 Zoomring 29
 Zoom-Schnitt 214
 Zubehör 43
 Akkus 36
 Licht 46
 Mikrofone 45
 Objektive 28
 Reflektoren 46
 Stative 43
 Zubehörschuh 34
 Zufahrt 26
 Zusammenhänge visualisieren
 137
 Zwischenschnitt 205