

Materialien für die Medienarbeit

Roland Kohm

Videoschnitt

März 2007

Inhaltsverzeichnis

1. Der Begriff der Montage	3
2. Montagetheorie	4
Der Kuleschow-Effekt	5
Funktionen der Montage	6
Prinzip des unsichtbaren Schnitts	8
Praxistipps	10
3. Montageregeln	11
Veränderungen der Handlung	11
Veränderungen des Orts	12
Veränderungen der Zeit	12
Veränderungen des Inhalts	13
Schnittrhythmus	14
weitere Mittel	15
4. Montageregeln - Ton	16
5. Achsensprung	17
6. Einige Montageformen	19
7. Fünf Schritte bei der Montage eines Videos	20
7. Pinnacle	23
Literatur	27
Medien	27

Die Arbeitshilfe ist nur für den privaten Gebrauch bestimmt. Sie darf nicht weiter verbreitet, kopiert oder vervielfältigt werden.

Impressum

Herausgeber:
Evangelisches Medienhaus GmbH
Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart, 0711/222 76 -40
roland.kohm@evangelisches-medienhaus.de
www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik

Text, Layout, Grafik, Fotos: Roland Kohm, Evangelisches Medienhaus GmbH
© März 2007, Version 1.1.

1. Der Begriff der Montage

Montage ist das Zusammenfügen von verschiedenen Kameraaufnahmen (auch Szenen genannt) in einer bestimmten zeitlichen Abfolge. Ziel ist es, eine Geschichte zu erzählen oder einen Vorgang zu dokumentieren. Gleichbedeutend sind die Begriffe „Schnitt“ oder einen Film schneiden.

Früher wurden einzelne Aufnahmen, die auf einem Filmband zu sehen waren, durch einen mechanischen Schnitt mit einem Messer gekürzt bzw. „geschnitten“. Daher rührt der Name „Schnitt“ oder „zusammenschneiden“ für die Montage. Zwei Filmteile wurden dann mit einem Klebestreifen zusammengeklebt bzw. montiert.



Die Handlung:

Ein Mann steht im Park und beobachtet etwas.

In drei Einstellungen werden dem Zuschauer Szene für Szene wichtige Informationen vermittelt.

Szene 1: Ein schöner Sommertag in einem Park.

Szene 2: Ein Mann steht am Rande des Weges und blickt in die Richtung des Zuschauers.

Bild 3: Das Gesicht des Mannes. Er trägt eine Brille und hat kurze Haare.

Zeitgleich zum visuellen Schnitt ereignet sich auch der **Tonschnitt**. Für den Tonschnitt gelten nochmals besondere Bedingungen. Beispielsweise passt sich das Ohr weniger schnell an einen akustischen Ortswechsel an als das Auge an einen visuellen Bild- oder Ortswechsel. Zunächst soll es um die Montage von Laufbildern gehen. Näheres zum Thema Tonmontage steht im Kapitel 4.

1. Montagetheorie

Die Montage ist mehr, als dass zwei Aufnahmen hintereinander projiziert werden. Der Schnitt ist eines der wesentlichen Ausdrucksmittel des Films. Spannung, Tempo und die Bedeutung von Bildern entstehen oft erst durch die Montage von Einstellungen.

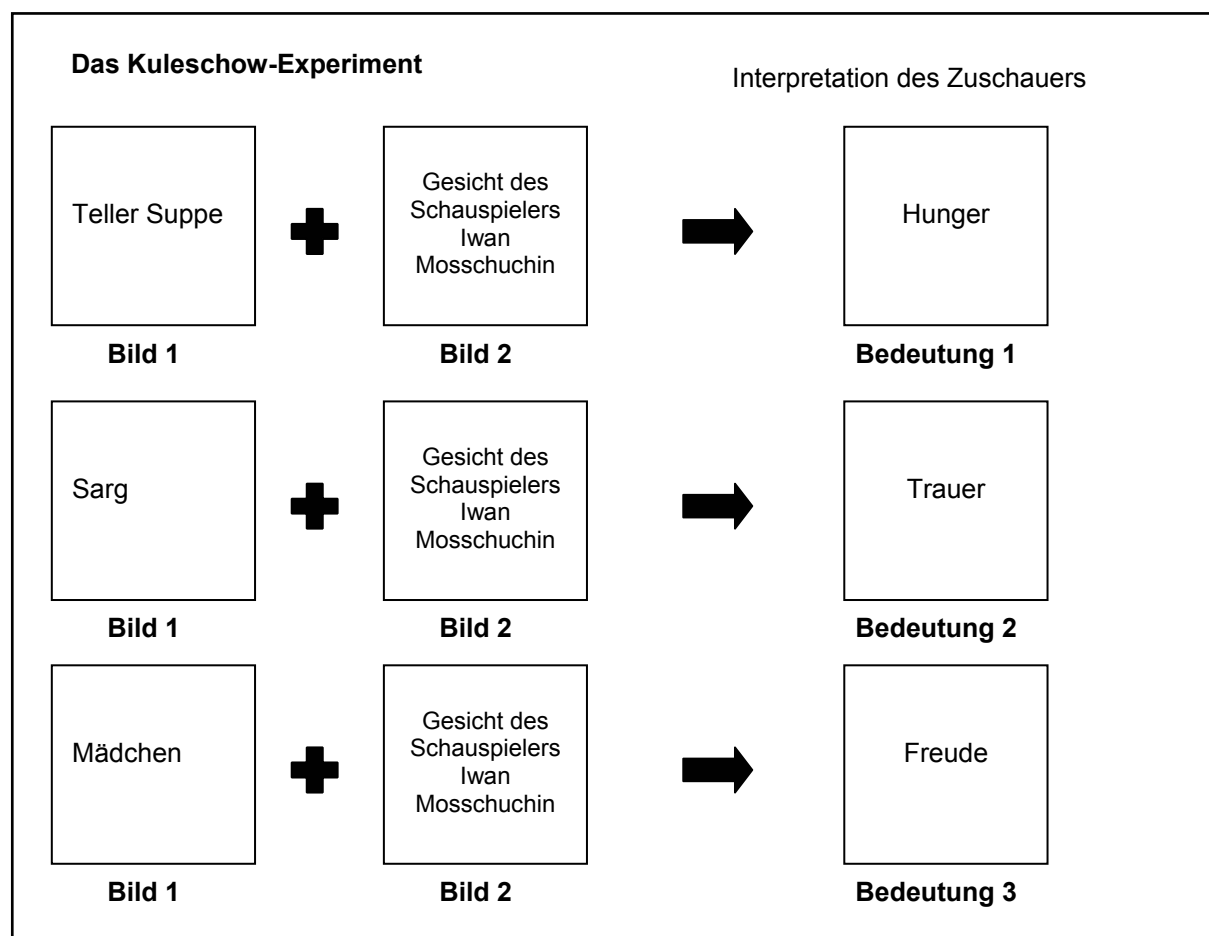
Montage verändert die Bedeutung

Die Montage verändert durch das Zusammenfügen der Aufnahmen die Bedeutung der Bilder auf geheimnisvolle Weise. Denn jedes Bild steht im Zusammenhang mit seinen vorangehenden und nachfolgenden Bildern. Seine Bedeutung ist abhängig von diesem Kontext. Filmbilder wirken also nicht für sich, sondern sie stehen immer in einem Zusammenhang mit den Bildern, die vorausgehen und den Bildern, die danach kommen. Dieser Zusammenhang beeinflusst, wie der Zuschauer die Bilder versteht. Dieses Verständnis bzw. die Bedeutung eines Bildes kommt also nicht aus dem Bildmotiv heraus, sondern hängt vom Kontext ab. Der erste, der feststellte, wie stark ein und dasselbe Bild in seiner Bedeutung variieren, war der russische Regisseur Lew Wladimirowitsch **Kuleschow** (1899 – 1970). Er hat dies in einem berühmten Montage-Experiment als erstes nachgewiesen.

Der Kuleschow-Effekt

Kuleschow entdeckte: Ausschlaggebend für die Bedeutung eines Bildes ist, wie der Zuschauer, die Reihe der Bilder interpretiert. Ein- und derselbe Gesichtsausdruck eines Schauspielers kann z.B. völlig unterschiedlich interpretiert werden.

Er entdeckte, dass die Bildaussage nicht davon abhängt, was gezeigt wird, sondern wie der Bildinhalt mit anderen Inhalten (in der Montage) verkettet wird. Dazu stellte er ca. 1928 eine Reihe von Experimente an, um dies zu beweisen (siehe Kasten). Nach ihm ist dieser Effekt benannt.



Merke:

Der Kontext verändert also die Bedeutung eines Bildes. Bilder wirken immer aus einem Zusammenhang heraus. Diesen Zusammenhang nutzt der Zuschauer, um dem Gesehenen einen Sinn zu verleihen.

Funktionen der Montage

Der Schnitt organisiert die Handlungen in Raum und Zeit. Er fügt Teilhandlungen zu einem Ganzen zusammen und trennt auch Dinge, die nicht zusammen gehören. Dabei können Handlungen verkürzt und dramatisiert werden (Beispiel 1).

Beispiel 1: Zeitraffung

Ein Zug fährt langsam in den Bahnhof ein. – Schnitt: ein wartender Fahrgast – Schnitt. Der Zug ist bereits zum Stillstand gekommen und die ersten Reisenden sind schon ausgestiegen.

➔ Der Zuschauer bemerkt den Zeitsprung nicht. Die Handlung kann zeitsparend erzählt werden. Die Handlung wird dadurch gerafft und verdichtet. Sie wirkt durch die Montage spannender, da Unbedeutendes nicht in voller Länge gezeigt wird.

Beispiel 2: Ortswechsel

Ein Auto fährt vor und hält vor einem Bürogebäude an. – Schnitt: Ein Mann steigt aus. – Schnitt: Der Mann betritt ein Büro.

➔ Der Zuschauer bemerkt den Ortswechsel nicht. Die Handlung wird quasi kontinuierlich weiter erzählt.

Beispiel 3: Aufmerksamkeitsteuerung

Die Protagonistin hat ihren Gefühlsausbruch nicht glaubwürdig genug darstellen können. – Schnitt: auf die Reaktion bei ihrem Liebhaber, währenddessen spricht sie unsichtbar (im „Off“) weiter.

➔ Der Zuschauer wird durch den Schnitt auf die Reaktion des Partners gelenkt. Die misslungene Szene wird so gar nicht gebraucht. Mit dem Schnitt kann man also schlechte Aufnahmen doch noch retten. Das Beispiel zeigt auch, wie hier die Aufmerksamkeit des Zuschauers bei gleicher Handlung gelenkt werden kann.

Auf den Zuschauer achten

Aufgenommene Szenen kann man nicht einfach aneinander montieren. Es können sich nicht nur wie die obigen Beispiele gezeigt haben Bedeutungsveränderungen ergeben. Wenn man nicht im richtigen Moment zwei Szenen aneinander montiert, kann es sein, dass der Zuschauer durch den Bildwechsel irritiert wird. Dies wirkt sich störend auf sein Filmerleben aus. Um die Montage richtig anzuwenden, muss man sich folgendes immer wieder bewusst machen. Die Montage zweier Aufnahmen bewirkt auf zwei Ebenen eine Veränderung:

1. die Ebene des Bildes:

Durch den Schnitt wird plötzlich ein anderes Bild gezeigt, das im Kontrast zum vorangegangenen Bild steht. Der Schnitt bewirkt also eine

Veränderung auf der formalen Ebene von Helligkeit, Farbe und Bewegung sowie des Bildaufbaus.

- Hell-Dunkel-Wechsel beim Schnitt von Tag- auf Nachtaufnahmen
- Farbwechsel beim Einblenden von alten Dokumentarfilmaufnahmen in Schwarz-Weiß in eine Farbdokumentation, bei Innen- und Außenaufnahmen
- Wandern des Bildschwerpunktes
- Richtungskontrast von Bewegungen

Um dem Zuschauer das Sehen angenehm zu machen, empfiehlt es sich, viele Schnitte so zu gestalten, dass sie nicht stören bzw. gar nicht erst auffallen. Dazu gibt es einige Regeln, die im Kapitel „Prinzip des unsichtbaren Schnitts“ besprochen werden.

2. die Ebene der Bedeutung:

Der zeitliche Zusammenhang verbindet die Bilder zu einer Bedeutungseinheit, die ihre Aussage verändert oder neue Aussagen ermöglicht. Die Montage verändert in vier Bereichen die Bedeutung:

- Veränderung der Handlung
- Veränderung des Ortes
- Veränderung der Zeit
- Veränderung des Inhalts („Bedeutung“ eines Bildes)

Damit der Zuschauer einen Schnitt nicht als störenden Bildsprung (sog. „Jump cut“) empfindet, müssen einige Regeln beachtet werden. Zunächst soll das **Prinzip des unsichtbaren Schnitts** erläutert werden. Dann werden auf Seite 10 Tipps und Hinweise gegeben, wie ein Videofilmer dies praktisch umsetzen kann.

Prinzip des unsichtbaren Schnitts

Beim unsichtbaren Schnitt geht es darum, einen Schnitt so geschickt zu platzieren, dass der Zuschauer, der die Handlung verfolgt, diesen Schnitt nicht bemerkt. Dann ergibt sich eine fließende Handlung und der Zuschauer identifiziert sich mit dem Geschehen. Dann erlebt er das Geschehen auf der Leinwand fast wie eine echte Realität – die Filmillusion ist dann perfekt.

Die Ausnahme bestätigt auch hier die Regel. Schnitte können auch bewusst störend („Jump Cuts“) eingesetzt werden: In den Filmen der Nouvelle Vague, dem französischen Avantgarde-Kino der 60er-Jahre, wurden absichtlich Bildsprünge als Stilmittel eingesetzt.

Dennoch gilt in den meisten Situationen: Je weniger man also die Schnitte oder Übergänge spürt, desto überzeugender ist ein Film aufgebaut, desto eher vergisst ein Zuschauer die Künstlichkeit des Mediums und wird von der Handlung gefangen genommen. Dies kann man erreichen, indem man sich beim Schneiden folgendes immer wieder bewusst macht, dass auf der Ebene des Bildes bzw. der Ebene der Bedeutung bzw. des Bildinhalts Schnitte wie in einer Art Grammatik zusammen passen müssen.

1. Ebene des Bildes

1. Kontinuität des Lichts:

Große Helligkeitskontraste sind auffällig und störend und deswegen zu vermeiden.

2. Kontinuität der Farbe:

Farben vermitteln Stimmungen. Farbsprünge durch Schnitte wechseln abrupt die Stimmungen, machen den Film unnatürlich bunt oder unruhig. Farbton und Sättigung sollen darum eine gewisse Konstanz haben.

3. Kontinuität des Bildaufbaus

3a. keine Bildsprünge durch Aneinanderschneiden gleicher oder zu ähnlicher Einstellungen. Bei sehr ähnlichen Einstellungen nimmt das Auge (zu) kleine Unterschiede als störend wahr. Dies führt zu merklich störenden Sprüngen der abgebildeten Gegenstände im Bild, weil diese von Szene A zu Szene B minimal ihre Position ändern.

3b. keine Bildsprünge durch Aneinanderschneiden zu verschiedener Bilder oder Perspektiven, z.B. durch:

- dargestellte Person ist einmal rechts, dann links im Bild
- springende Vorder- oder Hintergründe

- Schnitt von Totale auf Detail

Es kommt also hier auf das richtige Maß an. Zu hohe Ähnlichkeit bzw. zu große Differenz führt dazu, dass der Wechsel als störend wahrgenommen wird.

4. Kontinuität der Kamera- oder Objektbewegungen

Schwenks, Zooms, Fahrten, Bewegungen der Objekte müssen gleiche Richtung und Geschwindigkeit haben.

- (Teil-)Handlungen müssen beendet sein, dann erst kann man schneiden.
- Szene A: bewegtes Objekt - Schnitt in der Bewegung: Szene B zeigt wieder Bewegung
- Geht ein Darsteller in Szene A langsam, muss er auch in den darauffolgenden Szenen langsam gehen.

2. Ebene des Inhalts

1. Kontinuität der Handlungen und Objekte

Beispiele:

- dargestellte Person trägt Sonnenbrille, dann wieder nicht,
- ihre Zigarette ist von einer Einstellung zur nächsten plötzlich abgebrannt
- Schatten fallen (wegen unterschiedlicher Drehzeitpunkte) in verschiedene Richtungen

2. Kontinuität der Bewegung

Beispiele:

- Berührt eine Person am Ende der Szene A mit dem rechten Fuß den Boden, muss sie auch in Szene B den rechten Fuß am Boden haben.

3. Kontinuität der Zeit

Zeitsprünge müssen dem Zuschauer vermittelt werden.

Beispiele:

- Szene A: ein Abendessen – Schnitt Szene B: das gastgebende Ehepaar unterhält sich im Schlafzimmer über den vergangenen Abend. Der Zuschauer wird den Zeitsprung als störend empfinden.
- Szene A: ein Abendessen – Schnitt Szene B: eine abgebrannte Kerze (symbolisiert die vergangene Zeit) – Schnitt Szene C: das Ehepaar unterhält sich über den vergangenen Abend.

4. Kontinuität des Raumes und des Handlungsorts

Fehlender logischer Zusammenhang durch plötzliche, unerklärliche Ortswechsel von Figuren oder Wechsel der räumlichen Orientierungen. Dies ist vor allem beim sog. „Achsensprung“ der Fall. Achsensprünge verwirren stark die räumliche Orientierung des Zuschauers (siehe dazu Kapitel 5 Achsensprung).

Praxistipps

- Bildsprünge vermeiden durch zu ähnliche Einstellungen. Variieren Sie Einstellungsgröße und Kamerastandort im richtigen Maß.

Trick: Zwei fast ähnliche Einstellungen können mit einem neutralen Zwischenschnitt verbunden werden. A – B – A´.

- Vermeiden Sie das Aneinanderschneiden zu verschiedener Bilder oder Perspektiven (z.B. dargestellte Person ist einmal rechts, dann links im Bild, springende Vorder- oder Hintergründe)

Trick: Nie von Totale auf Detail schneiden. Dies geht nur über den Umweg: Totale– Nah – Groß oder Detail.

- Schwenks, Zooms, Fahrten, Bewegungen der Objekte müssen gleiche Richtung und Geschwindigkeit haben

Trick: Ein oder mehrere neutrale Zwischenbilder können nicht zusammenpassende (Kamera-)Bewegungen harmonischer gestalten.

- Schneiden, wenn Bewegung im Bild ist.

Trick: Zwei Personen steigen in einen stehenden Wagen – Schnitt: Aufnahmen vom fahrenden Auto. Die Montage wird besser, wenn der Schnitt erst dann gesetzt wird, wenn das Fahrzeug bereits fährt. Dann wird Bewegung auf Bewegung geschnitten.

3. Montageregeln

Mit einer schlechten Montage können gute Aufnahmen wirkungslos werden.

Umgekehrt gilt: Eine geschickte Montage kann schlechte Aufnahmen unter Umständen wesentlich verbessern.

Allgemeine Regeln

- Die Montage ahmt die natürliche Sehweise nach. In diesem Fall wird der gelenkte Zuschauer die Montage nicht bemerken.
- Jede Szene transportiert die Handlung weiter. Auf Unnötiges, sich Wiederholendes muss verzichtet werden, auch wenn es schwer fällt.
- Die Montage muss das Interesse des Zuschauers wachhalten. Seine Aufmerksamkeit lässt sich erhöhen durch eine Variation der formalen Mittel.
 - Wechsel der Einstellungsgrößen
 - Wechsel von kurzen und langen Szenen (Schnittrhythmus)
- Jeder Schnitt sollte optisch oder akustisch motiviert sein:
Beispiele:
 - Die Ampel schaltet auf grün – Schnitt: Autos fahren an.
 - Zwei Personen unterhalten sich. Die Türe knarrt. - Schnitt: Eine weitere Person betritt das Zimmer.

(1) Veränderung der Handlung

Die Handlung kann nach chronologischem Ablauf montiert werden.

Beispiel:

Nahaufnahmen eignen sich sehr gut zum Kürzen von Handlungen.

Halbtotale – Nah – (Zeitsprung) Halbtotale

Aber Ausnahmen beachten: manchmal ist logischer Ablauf sinnvoller

Bewegungsschnitte

Schnitte in der Bewegung wirken weich und elegant.

- Szenen mehrmals aus verschiedenen Positionen innerhalb der Bewegungsachse aufnehmen
- dabei auf zeitliche Überlappung drehen
- genauen Schnittpunkt durch Versuch ermitteln → harmonisches Weiterfließen der Bewegung

(2) Veränderungen des Orts

Überlegen Sie wie Personen ins Bild hinein- und wieder hinauskommen bzw. wie Ortswechsel oder Veränderungen stattfinden. Wechsel des Handlungsortes können angezeigt werden durch:

- neutrale Zwischenschnitte
- Überblendung
- Überblendung mit Schwarzbild dazwischen
- Wischblende, evl. noch Blätterblende
- Zwischenschnitten mit Fahrt von A nach B
- Zoom zum neuen Handlungsort
- Personen, die ins Bild hinein und wieder hinaus gehen

(3) Veränderung der Zeit

Optische Mittel

- Zoom weg von einer Szene (Symbol für Verlassen eines Ortes, einer Zeit)
- Zoom zum neuen Handlungsort
- Zoom – Rückzoom: Kamera schwenkt vom Objekt weg und schließt mit Zoom auf bildfüllendes Motiv ab. Anschließende Szene beginnt mit ähnlichem Motiv
- Ende und Anfang in Unschärfe
- Reißschwenk (Reißschwenk zweite Szene muss dieselbe Richtung haben)
- Musik: Ruhige Musik zeigt Abend, treibende Musik den Morgen oder Mittag an.
- Symbolbilder z.B. abbrennende Kerze, sich leerende Weinflasche, sich füllender Aschenbecher, Lichtstimmungen wie auf- oder untergehende Sonne
- Ablende oder Aufblende

Inhaltliche Übergänge/ Zwischenschnitte

- Einblenden von Jahreszahlen, vorspringenden Zeigern von Uhren bei größeren Zeitsprüngen
- logisch passende Zwischenschnitte

Beispiele:

- Ein Mann verlässt morgens seine Wohnung. Kamera zeigt nach seinem Abschiedsgruß seine Ehefrau. Schnitt: Eine Sekretärin schaut auf und begrüßt den eintretenden Mann. Zeigen des Wegs zur Arbeitsstelle ist für den Zuschauer nicht wichtig.
- Szene 1: Zwei Sportler planen eine Fahrt mit einem Segelboot. Zwischenschnitt Szene 2: Hafen mit Segelbooten – Szene 3. Einstellung: Die beiden Sportler auf See.

Der Einsatz der filmischen Mittel variiert. Je nachdem, ob sich Handlungs- und Zeitveränderungen von Sequenz zu Sequenz (relativ abgeschlossene Teilhandlungen) oder in relativ zusammen gehörenden Szenen ereignet.

Beispiel.

Ein Schwarzbild innerhalb einer Überblendung trennt (zeitlich) stärker als eine einfache Überblendung.

Parallelmontage

Zwei gleichzeitige laufende Handlungen A und B werden abwechselnd bzw. nacheinander gezeigt (A1 B1 A2 B2 A3 B3 usw.). Oftmals laufen sie an einem bestimmten Zeitpunkt zusammen. Die Portionierung gestattet, die Teilhandlungen zu verkürzen.

Bsp. Ein Mann wettet beim Pferderennen (A1). – Schnitt: Das Pferd wird gesattelt (B1). – Schnitt: Der Mann geht zur Zuschauertribüne (A2). – Schnitt: Das Pferd wird aus dem Stall geführt (B2) – Schnitt: Der Mann auf seinem Sitz im Stadion (A3). – Schnitt: Das Pferd in der Startbox (B3). Der Mann gewinnt und besucht das Pferd im Stall.

➔ Zuschauer interpretiert die Handlungen A und B als gleichzeitig ablaufend.

(4) Veränderungen des Inhalts

Aktions- und Reaktionsbilder

Aktionsbilder schildern den unmittelbaren Ablauf des Geschehens.

Reaktionsbilder sind Zwischenschnitte, die meist die Reaktionen von Personen oder Effekte der Handlung zeigen. Die Montage von Aktions- und Reaktionsbildern intensiviert Eindruck einer Aktion, da sie Szene B als Folge von Szene A erscheinen lässt (siehe gleich folgendes Beispiel).

Beispiele:

- Ein Cowboy schießt. Schnitt: Ein Mann liegt (schlafend) am Boden. Zuschauer muss annehmen, dass der Mann getroffen ist.
- Ein Mann wirft ein Messer – Schnitt: Messer steckt in Holztür.
- Eine Frau macht eine Liebeserklärung. – Schnitt: Der Liebhaber lacht verächtlich.
- Eine Kanone wird abgeschossen. - Schnitt: Eine Detonation ist zu sehen.

Blicke

Blickrichtung einer Person im nächsten Motiv wieder aufnehmen.

Blickrichtung und Perspektive des Motivs müssen ungefähr übereinstimmen.

Fehlerhaftes Beispiel:

Eine Person blickt nach oben – Schnitt – Motiv ist aber von unten aufgenommen.

Schuss- und Gegenschuss

Beispiele:

- Ein Fußgänger geht von links nach rechts auf die Kamera zu (Schuss) – Schnitt: Fußgänger ist von hinten zu sehen und verlässt von links nach rechts gehend das Bild an rechten Rand (Gegenschuss).
- Zwei Personen unterhalten sich. Ein Sprecher ist links von vorn zu sehen (Schuss) – Schnitt: Der Zuhörer ist am rechten Bildrand zu sehen (Gegenschuss).

(5) Schnittrhythmus oder Einstellungsrythmus

Darunter versteht man das Tempo der Abwechslung von Einstellungslänge, Einstellungsgröße und Kamerastandort. Dieser Rhythmus ist ein vom Zuschauer subjektiv empfundenes Maß.

Beispiel:

Quälend lange stehen sich die Kontrahenten gegenüber. Eine lange Halbtotale zeigt die Widersacher. (langsamer Rhythmus) – Einer zieht die Waffe, der Kampf beginnt. Viele, kurze Einstellungen in Halbnah bis Groß, die Kamera wechselt ständig ihren Standort (schneller Schnittrhythmus) – Am Ende des Kampfes eine lange Totale (ruhiger Rhythmus)

Daraus folgt:

- den Kamerastandort wechseln
- Interessante Mischung von Bildgrößen nicht vernachlässigen.
- Szenenlängen sollten variieren. Das erhöht die Abwechslung.

Allgemein gilt:

Schneller Schnitt → wirkt emotionalisierend

langsamer Schnitt → wirkt informativ, rationalisierend

- Der Schnittrhythmus kann eine Handlung charakterisieren.

schnelle Handlung – schnelle Schnitte

bewusster Wechsel von schnellen Schnitten zu langen Bildern

- Wo ein Kommentar erforderlich ist, muss das Tempo des Films reduziert werden: d.h. keine zu schnellen Schnitte oder Bildveränderungen, wenig oder keine Bewegung.

- Die Einstellungslänge bzw. der Schnittrhythmus kann auch bewusst gegen die Konvention eingesetzt werden.

Beispiel: Der Kommissar verlässt die Wohnung eines Verdächtigen – Schnitt: Das Gesicht des Befragten wird mit Absicht überlang gezeigt. Der Zuschauer schöpft Verdacht.

Überlanges Zeigen von Gegenständen kann Spannung erhöhen.

Zwischenschnitte

Sie können unterschiedliche Perspektiven gut miteinander verbinden. Dabei sollen sie nah am Geschehen bleiben und sich harmonisch (in die Bewegung) einfügen. Für die Aufmerksamkeitssteigerung sind bewegte Zwischenschnitte besser als Aufnahmen ohne Bewegung im Bild. Nahaufnahmen können sehr gut für schnell wechselnde Impressionen und Zwischenschnitte verwendet werden.

(6) Weitere Mittel

Es gibt mehrere Formen wie Szene A an Szene B montiert werden kann.

- harter Schnitt
- weicher Schnitt
- Überblendung
- Schwarzbild

Harter Schnitt

Beim harten Schnitt werden zwei Einstellungen direkt aneinander gefügt. Das Bild wechselt von einem Sekundenbruchteil zum nächsten ohne Übergang. Dies ist die häufigste Schnittart.

Weicher Schnitt

Hier gibt es eine kurze Überblendung, so dass der Übergang dem Auge weicher erscheint. Ist der weiche Schnitt besonders lang, spricht man von einer Blende

Blende

Sie verbindet Szenen, die nicht aneinander passen

Beispiele

- stehendes Bild mit Effektblende auf Bild mit Fahrt umschneiden
- wenn Objekte immer in gleicher Position sind → Überblendung

Überblendung

Das Bild A wird schwächer, das Bild B ist erst ganz wenig zu sehen und wird immer stärker. Ungefähr in der Mitte des Überblendvorgangs sind beide Bilder zu sehen.

Effekte

sollen möglichst sparsam eingesetzt werden. Es gilt der **Grundsatz**: Ein Effekt ist dann angebracht, wenn ihn der Zuschauer nicht bewusst wahr nimmt, weil er harmonisch ins Bild passt. Zeitlupen und Stroboskop-Effekte (Zeitraffer) erzeugen Stimmungen des „Unwirklichen“ und sind meist nicht angebracht. Zu viele Effekte verlängern auch die Rechenzeiten des Computers.

4. Montageregeln - Ton

Tonschnitt

- Eine Tonblende zwischen den Szenen hilft, auch die Szenenübergänge akustisch miteinander zu verschmelzen.
- Tonbrücken für fließende Übergänge d.h. Musik bzw. Geräusche der nächsten Szene klingen in vorangehender Szene als Aufblende an
- Bei Dialogen am Ende eines Satzes schneiden.
- Eine durchgehende Musikspur über mehrere Bilder verbindet ebenfalls Szenen.

Musik

Nur sparsam verwenden. Schlechte Bilder können dadurch nicht aufgewertet werden.

- Musik rechtfertigt und begleitet Rhythmus-Wechsel (auf Takt schneiden).
- Musik kann Jumpcuts verbinden, wenn sie auf Takt geschnitten sind.
- Bei guter Geräuschatmosphäre (kurz auch „Atmo“ genannt) lieber auf Musik verzichten.
- Nur Instrumentalmusik verwenden, da Gesang zu sehr ablenkt.
- Musik verstärkt Stimmungen: z.B. langsame, traurige Musik bei Zeitlupe, schnelle Klaviermusik bei Zeitraffer
- Wenn Musik z.B. von einer Band aufgenommen wird, ganzes Lied aufnehmen. Das dadurch ununterbrochene Stück kann dann dem Film musikalisch unterlegt werden. Generell gilt: Längere Tonpassagen (auch Atmo) aufnehmen, um später Ton- oder Musiksprünge zu vermeiden.

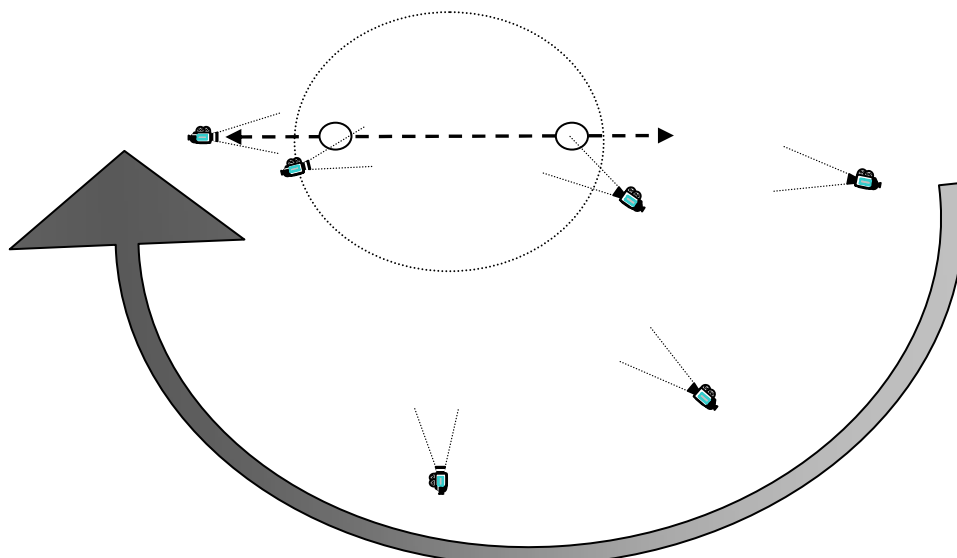
5. Achsensprung

Eine Handlung ereignet sich stets auf einer Handlungsachse. Diese unsichtbare Achse schafft beim Aufnehmen räumliche Orientierungen für den Zuschauer. Sie muss beachtet werden, denn der Zuschauer hat ja keine Möglichkeit sich selbst ein Bild vom Handlungsort zu machen. Der Blick des Zuschauers wird fremdbestimmt von der Kamera geführt.

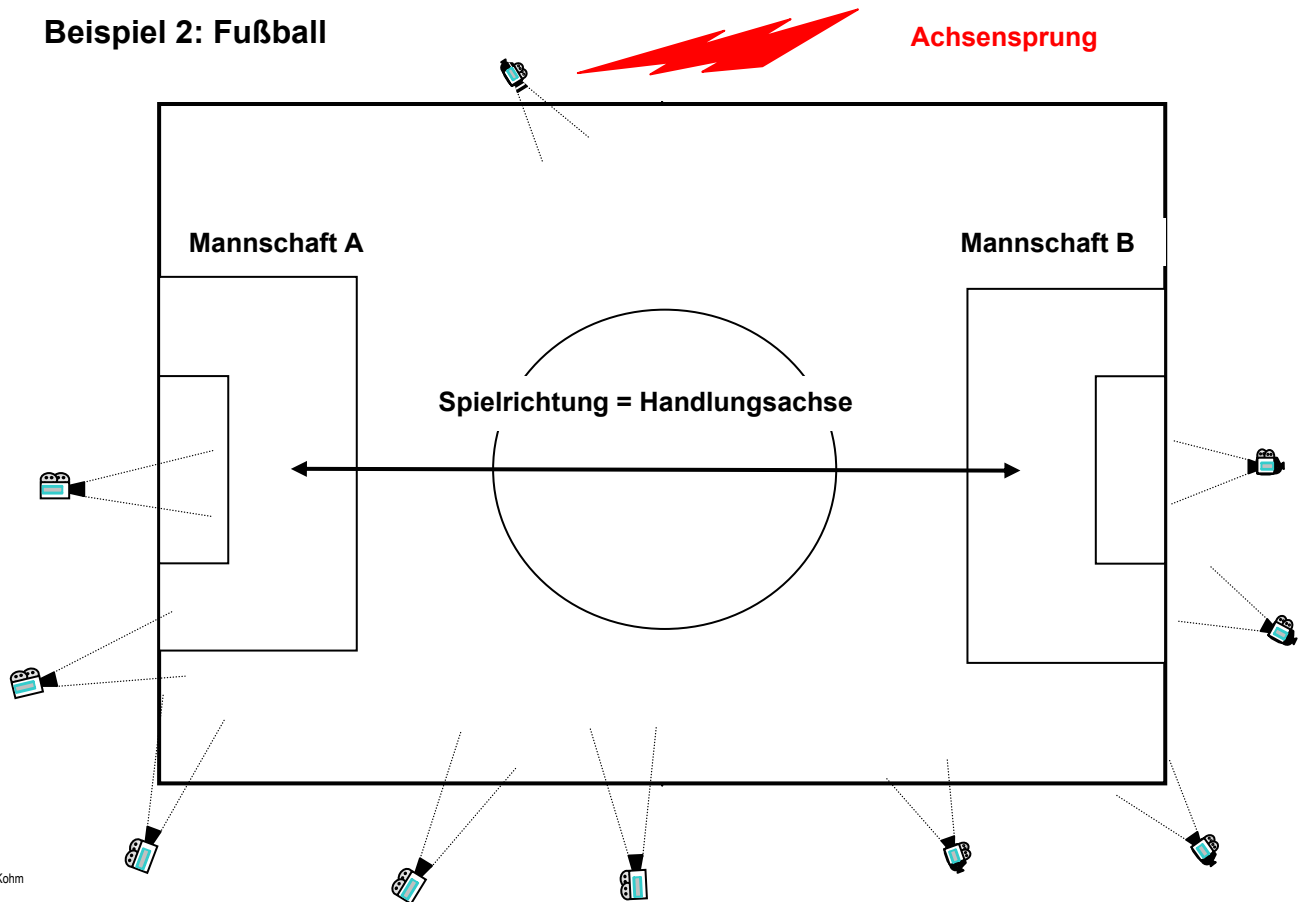
Beispiel 1



In einem Halbkreis von 180° kann jede Kameraposition eingenommen werden. A steht dann immer links, B ist am rechten Bildrand zu sehen.



Beispiel 2: Fußball



Bei einer Fernreportage muss Mannschaft A stets von links nach rechts und Mannschaft B von rechts nach links spielen. Sonst ist der Zuschauer verwirrt oder er denkt sich, dass das Spiel sich bereits in der zweiten Halbzeit befindet. Die Kameras befinden sich deswegen alle auf einer Hälfte der Handlungsachse, um die räumliche Orientierung der Spielrichtungen zu gewährleisten.

Achsensprünge sind möglich, wenn

- eine Kamerafahrt den Achsensprung erzeugt
- durch Dazwischenschneiden einer richtungsneutralen Großaufnahme
- durch eine Aufnahme von vorne

Beispiel:

Totale: Auto fährt von recht nach links – Schnitt: Nah: Fahrer von vorn – Schnitt
Totale: Auto fährt von links nach rechts

- Bewegung führt direkt auf Kamera zu: Auto nähert sich von vorn der Kamera –
Schnitt: Fahrzeug entfernt sich nach hinten von Kamera
- intendierter Achsensprung: z.B. um anzuzeigen, das eine Person verwirrt ist oder
dass sich Zeit geändert hat

Beispiel:

Mann geht morgens von links nach rechts (zur Arbeit) – Schnitt: Mann kommt
(abends) von rechts nach links ins Bild. Schnitt bzw. Achsensprung zeigt, dass hier
Zeit vergangen ist.

6. Einige Montageformen

Erzählende Montage

Handlungen oder Teile davon werden zu einem kontinuierlichen scheinenden Geschehen verknüpft

Kausalmontage

Szene B zeigt das Resultat der Handlung in Szene A

Ein Bösewicht schießt. Die nächste Einstellung zeigt, wie jemand getroffen zu Boden sinkt.

Parallel-Schnitt

Zwei gleichzeitige laufende Handlungen A und B werden abwechselnd bzw. nacheinander gezeigt (A1 B1 A2 B2 A3 B3 usw.). Oftmals laufen sie an einem Kulminationspunkt zusammen.

Assoziationsmontage

Die Anordnung der Einstellung löst beim Betrachter eine bestimmte Assoziation aus. Oft in Werbefilmen eingesetzt.

Beispiel:

Ein Mann wettet beim Pferderennen. Die nächste Einstellung zeigt ihn in einem teuren Sportwagen. → Zuschauer interpretiert Mann als glücklichen Gewinner.

Kontrast-Schnitt

Aneinanderreihen stark unterschiedlicher und gegensätzlicher Einstellungen, z.B. Arm und reich.

Formal-Schnitt

Einstellungen, die visuell oder inhaltlich eine Gemeinsamkeit haben, werden zusammen geschnitten.

Gleiche Farbe, runde Form rechts oben etc., Fallschirmspringer und fallende Feder, Wahrsagerkugel und Erdball

metaphorische Montage (Ersatz-Schnitt)

eine Szene steht stellvertretend für eine andere. Die Ereignisse werden nicht direkt, sondern metaphorisch gezeigt.

Ein Kind wird geboren. Statt der Geburt wird eine aufblühende Knospe gezeigt.

Leitmotiv-Montage

eine Szene taucht immer wieder auf

7. Fünf Schritte bei der Montage eines Videos

1. Überspielen

Verlustfreie Kopie der Aufnahmen auf dem Videoband auf die Festplatte des Rechners. Dies geschieht in **Echtzeit**. Dazu braucht man ein **Firewire-Kabel**, das an den DV-Eingang angeschlossen wird.

- Die Kamera muss an sein.
 - Kamera ist an Netzgerät angeschlossen, denn Akkus können unerwartet schnell leer sein.
 - Sie ist im „Play-Modus“.
 - Kassette steht an der Stelle, an der die Aufnahme beginnen soll.
- Beim Überspielen kann eine Vorauswahl und ein Protokoll erstellt werden. Das erleichtert das Auswählen und Finden bestimmter Szenen

2. Montage

- Auswahl geeigneter Aufnahmen
- Szenen in ungefähre Reihenfolge bringen (in Storyboardansicht)
- Szenen kürzen (in Timelineansicht)
- Blenden und Fotos einfügen
- Sounds und Geräusche hinzufügen
- Vorspann, Titel und Abspann (Mitwirkende, Ort und Jahresangabe)
- Musik

3. Rendern

- Wahl des Formats: Video-CD, S-VCD oder DVD.
Je höher die Bildqualität, desto länger dauert der Vorgang.
- Wahl des Speicherorts

4. Vervielfältigen

- Vervielfältigen geschieht über Brennprogramm z.B. Nero

5. Anschauen

- über Rechner: DVD-Software erforderlich bzw. über Windows-Media-Player
- über DVD-Standgerät: nur DVD oder S-VCD-Format

Bitte beim Schneiden mit Studio 8 beachten !

Sie sind selbst für ihr Projekt verantwortlich. Beachten Sie darum folgendes:

1. **Speichern** Sie ihr Projekt alle 3 – 4 Minuten ab. Geben Sie dazu einen kurzen Dateinamen und den Ort an.
2. Geben Sie Ihrem Projekt alle 10 Minuten eine **neue Versionsnummer** und speichern Sie es unter dieser neuen Nummer ab.
Beispiel (Projektname „Baustelle“ ⇒ „Baustelle1“ ⇒ „Baustelle2“ usw.
Grund: Falls Ihre Datei abstürzen sollte, können Sie meist mit der eine Nummer zurückliegenden Version weiter machen.
3. Schließen Sie Pinnacle nach dem Abspeichern unter einer neuen Versionsnummer. Lässt sich die neueste Version dann problemlos öffnen, können Sie mit dieser Version fortfahren.
4. Wenn Sie ganz sicher gehen wollen, rendern Sie Ihr Projekt, wenn Sie einen bestimmten Stand erreicht haben. Bei einem Totalabsturz können Sie wenigstens auf diese Datei zurückgreifen.
5. Bestimmen Sie eine Person, die das regelmäßige Abspeichern und Testen der Arbeitsdatei überwacht.
6. Bedenken Sie: Je mehr Effekte Sie verwenden, desto mehr Rechenzeit braucht das Programm und desto eher können (insbesondere bei Anfängern) Programmabstürze auftreten.
7. Stellen Sie den **Lautsprecher leise** ein. Ihre Nachbarn werden es ihnen danken.
8. Jeder soll einmal an die Maus und das Programm bedienen. Bei einem Wechsel kann jedesmal vorher gespeichert werden.




Bitte beim Speichern beachten!

1. Achten Sie auf die Speicherung und Sicherung ihrer Daten. Merken Sie sich den Dateinamen, Ort bzw. Ordner, die Laptop-Nummer.
2. Spielen Sie alle Dateien, die Sie verwenden, auf die Festplatte in die dafür vorgesehenen Ordner (z.B. „eigene Bilder“ oder „Soundeffekte“).
3. Musikdateien nicht von CD oder Stick verwenden, sondern vorher in den Ordner „Soundeffekte“ einspeichern.
4. Lieder von Audio-CDs werden vorher „gegrabbt“. Mit dem Brennprogramm Nero spielt man über das Menü „Tracks speichern“ die Audiodaten in den Ordner „Soundeffekte“.

8. Pinnacle ^{Version 8} - Filmerstellung

1	2	3	4	5
Überspielen	Schnitt	Film- erstellung	Brennen	Anschauen
Pinnacle				
„Aufnahme“	„Bearbeiten“	„Film erstellen“	Brennprogramm	
				Player

1	2	3	4	5
Überspielen	Schnitt	Filmerstellung	Brennen	Anschauen
„Capturing“	„Montage“ / „Editing“	„Rendern“	„Copy“	„Play“
Bereitstellen der Zutaten	Rezept entwickeln	Backzutaten mischen	Backen	Essen
Filmaufnahmen der DV-Kassette werden auf die Festplatte überspielt.	Aufnahmen werden in der richtigen Reihenfolge und Länge zusammengestellt.	Erstellen einer einheitlichen Filmdatei	Einheitliche Filmdatei wird auf externen Datenträger gebrannt.	Abspielen des fertigen Films mit entsprechender Software.
Optionen: Wahl der Aufnahmequalität erhöht oder reduziert Datenmenge.	Optionen: Hinzufügen von (1) Blenden = Szenenübergänge (2) Musik und Audioeffekten (3) Kommentaren (Nachvertonung) (4) Titeln (5) Startmenüs (nur für DVD) (6) Standbildern	Optionen: (1) Wahl der Datenqualität (DVD, S-VCD, VCD und Webvideo) (2) Wahl des Speichermediums	Optionen: (1) direkt aus Pinnacle (2) Über Brennprogramm. Gestattet Brennen von mehreren Filmen auf einen Datenträger	
Was geschieht: Ablage in speziellem Ordner als *.avi-Datei. Laptop: c:\Dokumente\Einstellungen\alluser\GemeinsameDokumente\PinnacleStudio\capturevideo Beim Koffer-PC: Bitte auf Festplatte F abspeichern.	Was geschieht: Erstellen einer Steuerdatei (Endung *.stu). Diese gestattet in verminderter Qualität das behelfsmäßige Ansehen. Diese Datei ist nicht der fertige Film und kann jederzeit bearbeitet werden. Speicherort: c:/EigeneDateien\Pinnacle Studio\AuxiliaryFiles\TemporaryFiles	Was geschieht: Pinnacle holt sich aus den Teildateien die benötigten Teile und fügt sie in 2 Schritten zusammen: (1) Erstellen einer einheitlichen Filmdatei (2) Kompilieren = Anlegen von Dateien und Ordern Speicherort: c:/EigeneDateien\Pinnacle Studio\MyProjects	Was geschieht: Laufwerk rotiert. Nach erfolgreichem Abschluss öffnet sich das Laufwerk.	nur mit entsprechender Sichtungs-Software
Beachte: Es gibt 2 Wege: (1) Alles überspielen. (2) Sinnvolle Vorauswahl treffen, ohne Vorentscheidungen zu treffen. Reduktion des zu bearbeiten Materials erleichtert den Überblick zu behalten.			Beachte: Beim Brennen direkt aus Pinnacle kann der Datenträger nur mit einem Film beschrieben werden.	

1	2	3	4	5
Überspielen	Schnitt	Filmerstellung	Brennen	Anschauen
 <p>Achtung !: 40 Minuten Aufnahmen werden in 40 Minuten überspielt.</p>	 <p>Achtung !: Je mehr Effekte eingesetzt werden, desto länger dauert das Rendern und desto eher kann das System abstürzen.</p> <p>Immer wieder speichern!</p>	 <p>Achtung !: Bei Audiodateien müssen die entsprechenden CDs im Laufwerk sein. Allerdings kann der Kopierschutz auf den CDs das erfolgreiche Rendern verhindern. Deswegen: Einzelne Musiktitel vorher auf Festplatte abspeichern.</p>		
<p>Wichtige Begriffe: Diskometer automatische Szenenerkennung</p>	<p>Wichtige Begriffe: Album Filmfenster (Storyboardansicht, Timelineansicht) Toolbox</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Shotlist erstellen: Sichtung des Materials, Notieren von Inhalt, Kassettennummer und Timecode. • Grobgliederung schriftlich festlegen: Grobe Richtlinie, die Organisation des Materials erleichtert. Änderungen jederzeit erlaubt. • Überspielen auf Computer: <ul style="list-style-type: none"> - kleinere Einheiten - nach Grobgliederung einzelne Ordner anlegen und hierin Aufnahmen einspielen → erleichtert Orientierung 				

Rechneranforderungen Pinnacle (Version 8.0):

- Intel Pentium oder AMD Athlon 500 Mhz oder höher
- Microsoft Window 98 Second Edition, Windows Millenium, Windows 2000, Windows XP
- directX-kompatible Grafikkarte
- directX-kompatible Soundkarte
- 128 MB RAM (256 MB empfohlen)
- mind. 300 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- separate Festplatte für Videoaufnahmen empfohlen
- durchgängige Lese- und Schreibgeschwindigkeit 4 MB/sec
- CD-ROM-Laufwerk
- Lautsprecher, Maus, evtl. Mikrofon

Pinnacle Studio Plus Software (Version 9.0)

Pinnacle Studio Plus Version 9 ist die Videobearbeitungs- und DVD Software mit dem PLUS an Profi-Power. Einfachste Bedienung gepaart mit Profi-Effekten wie Multi-Spur, Bild-in-Bild, Chromakey, Filter. Inkl. Spezialfunktionen für animierte Photo-Diashows. Integriertes CD-/DVD Authoring und Surround-/ 16:9- Heimkino Funktionen. Video-/Audio Restauration und Optimierung auf Knopfdruck. *Ausgabe von MPEG-4, MP3 und Dolby 5-Kanal erfordert aus Lizenzgründen eine kostenpflichtige Freischaltung. MINDESTSYSTEM-

VORAUSSETZUNGEN: Intel© Pentium© oder AMD© Athlon© 800 MHz oder höher (1,5 GHz oder höher empfohlen) • 256 MB Arbeitsspeicher (512 MB empfohlen) • Windows 98SE, "Millennium", 2000, XP (Windows XP empfohlen. MicroMV-Unterstützung erfordert Windows XP.) • DirectX 9-kompatible Grafikkarte (ATI Radeon oder Nvidia Geforce 2 oder höher empfohlen) • DirectX 9-kompatible Soundkarte • 500 MB Festplattenkapazität zur Softwareinstallation • CD-ROM-Laufwerk

Optional: Ein DVD-ROM Laufwerk ist erforderlich um die Content DVD zu installieren, die das Tutorial, das elektronische Handbuch und Zusatzmaterial enthält zu installieren. Eine CD-ROM Version (Bonus CD content for Pinnacle Studio 9) kann über den Pinnacle Shop erworben werden. Preis: 79,90 € Upgrade 24,50 €

Für Lehranstalten gibt es günstigere Schulungsversionen mit besonderen Lizenzen.

Internet:

<http://www.pinnaclesys.com>

Literatur zur Filmsprache

Arijon, Daniel: Grammatik der Filmsprache. Das Handbuch. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins 2000.

Katz, Steven D.: Die richtige Einstellung. Zur Bildsprache des Films. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins 1998.

Mikunda, Christian: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Wien: WUV-Universitäts-Verlag 2002.

Monaco, James: Film verstehen. Rowohlt: Reinbek bei Hamburg 1995.

Reisz, Karel: Geschichte und Technik der Filmmontage. München: FilmLandpresse 1988. engl. Original 1953. (Bestellnummer Va37)

Der Band kann trotz seines Alters die Feinheiten und Gesetzmäßigkeiten der Filmsprache bei der Montage erhellen. Detaillierte Filmanalysen Bild für Bild.

Vineyard, Jeremy: Crashkurs Filmauflösung. Kameratechniken und die Bildsprache des Kinos. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins 2001.

Medien

Filme schneiden wie die Profis

Andreas Schulz, Deutschland 2004 (FWU), 125 Min., f., Lernprogramm auf DVD, für Jugendliche ab 14 Jahren. Der Praxiskurs für Videoamateure ist ein Einstieg in die Theorie und Praxis des Filmschnitts. Zusätzlich enthält der Kurs eine leicht verständliche Software-Anleitung für die Schnittprogramme Pinnacle Studio, Adobe Premiere und Ulead Video Studio. (ÖML-Bestellnummer DVK 039)

Filmen wie die Profis - Kamera

Andreas Schulz, Deutschland 2003 (FWU), 97 Min., f., DVD, FSK: o.A., für Jugendliche ab 14 Jahren. Die interaktive DVD erläutert in 22 Kapiteln das Einmaleins der professionellen Kameraarbeit. (ÖML-Bestellnummer DVK 073)

Medienpaket "Im Schneiderraum" - Filmmontage am Beispiel "Das Zimmer" **MP4207**

BRD 1999, VHS, 4 Bildreihen, 5 Kopiervorlagen, Begleitheft, Protokoll, Schulungsvorlage
Das Medienpaket ermöglicht es, in die Rolle von SchnittmeisterInnen hineinzuschlüpfen. Ziel ist, durch eigenes Ausprobieren Verständnis für und Wissen über diesen wichtigen Aspekt der Filmgestaltung zu gewinnen. Anhand von umfangreichen Einzelbildreihen aus dem Kurzspielfilm "Das Zimmer" (liegt bei) lassen sich die Möglichkeiten der Montage nachvollziehen. Das methodische Herangehen zielt darauf ab, die Kinder möglichst viel durch das eigene Tun entdecken zu lassen. Im Grundkurs vermitteln einfache Übungen Grundprinzipien des Handwerks. ab 14 Jahren

Bezug der Medien über:

Ökumenischer Medienladen

Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart

Tel.: 0711/222 76 67 bis 70 (Beratung), Fax: 0711/222 76 -71

E-Mail: info@oekumenischer-medienladen.de

Mediensuche über Internet:

www.oekumenischer-medienladen.de

Mo, Di + Di: 9.00 bis 16.30 Uhr, Mi + Fr: 9.00 bis 12.30 Uhr



Arbeitshilfen

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/arbeitshilfen