

Autoren: Zeiler, Detlef / Schitteck, Claudia / Bitz, Eva-Maria.

Titel: Tape that. Einführung in die aktive Videoarbeit.

Quelle: Landesbildstelle Baden/Südwestfunk Baden-Baden (Hrsg.): Tape that. Einführung in die aktive Videoarbeit. Karlsruhe 1998.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Autoren.

Detlef Zeiler/Eva-Maria Bitz/Dr. Claudia Schitteck.

Einführung in die aktive Videoarbeit

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Vorwort.....	4
TEIL 1 EINFÜHRUNG.....	5
Frust und Begeisterung.....	5
Der Einstieg: Filmanalyse.....	7
Das filmtechnische Grundwissen.....	8
Ausdrucksmöglichkeiten der Kamera.....	10
Standpunkt und Perspektive.....	14
Einige Fragen zur Perspektive (aus Fernseh- und Radiowelt im Unterricht; a.a.O., S. 15):.....	16
Einstellungsgrößen.....	17
Die Kontinuität der Bilder.....	18
TEIL II FILMPRAXIS.....	22
Videotechnik Überblick:.....	22
Knöpfe und Schalter:.....	23
Hinweise zum Filmthema.....	25

Ideensammlung.....	27
Bedienungselemente des Kamcorders (Typ: MS 4).....	29
Bedienungselemente des Kamcorders (Typ: MS 4).....	30
Bedienungselemente des Kamcorders (Typ: MS 4).....	31
Bedienungselemente des Kamcorders (Typ: MS 4).....	32
Bedienungselemente des Kamcorders (Typ: MS 4).....	33
Letzte Tips vor der Aufnahme.....	34
TEIL III MONTAGE NACHBEARBEITUNG.....	36
Montage/Nachbearbeitung.....	36
Der elektronische Schnitt.....	40
Die Tonspuren beim Videographieren:.....	41
Ausblick auf den Schnitt mit dem Computer.....	45
Casablanca.....	46
Casablanca - die Technik.....	49
TEIL IV FILM- UND VIDEOWIRKUNG.....	52
Die Trägheit der menschlichen Wahrnehmung.....	52
Film als "Gefühlsmedium".....	54
Faustregeln:.....	54
TEIL V SCHULE UND LEHRERBILDUNG.....	56
Welche Anforderungen bestehen von Seiten der Medienpädagogik an die Lehrerausbildung? (Detlef Zeiler).....	56
Literaturverzeichnis.....	58
TEIL VI UNTERRICHTSPROJEKT ZEICHENTRICKFILM.....	60
"Unsere Klasse stellt einen Zeichentrickfilm her".....	60
Inhalt.....	61
I. Allgemeine Bemerkungen.....	62

II. Planungs- und Durchführungsschritte des Zeichentrickfilms “ In dieser Minute ” von Eva Rechlin...
67

8. ANHANG.....	74
Aufnahmevorbereitungen in 16 Schritten.....	80
Fragebogen.....	82
Literaturangaben/Adressen.....	84
Glossar.....	85

Vorwort

Auch im digitalen Zeitalter behält die aktive Videoarbeit ihre Bedeutung als Baustein im Gesamtkonzept der Medienerziehung. Der Umgang mit der Videokamera, das kreative Gestalten eines Filmes führt direkt in das Zentrum der Medienerziehung - in das Erlernen der Filmsprache und das Verstehen von audiovisuellen Möglichkeiten der Manipulation. Leider nimmt das Engagement für dieses vielseitig einsetzbare Unterrichtsmittel ab. Neue Trends, die modernen computergestützten Informations- und Kommunikationstechniken, tragen dazu ihren Teil bei. Viele Lehrerinnen und Lehrer rezipieren die neuesten Medientechniken, ohne sich jemals ernsthaft mit dem Videographieren beschäftigt zu haben. Dies ist insofern bedauerlich, als die neuen Medien vor allem Speicher- und Transportmittel für die "alten" Medien sind. Bildsprache und Filmerziehung sind deshalb weiterhin unentbehrliche Bestandteile der Medienerziehung.

Sicher haben auch technische Barrieren dazu beigetragen, daß Lehrerinnen und Lehrer der aktiven Videoarbeit zurückhaltend gegenüberstanden. Dies hat sich auch kaum geändert, als die Videotechnik einfacher, kompakter und handhabbarer auf den Markt kam. Vorurteile und die Angst, technisch zu versagen, konnten bisher durch Videokurse für die Lehrerschaft nur selten vermindert werden. Vielleicht diente das Kursangebot auch mehr dem videotechnischen "Hochleistungssport".

Die hier vorgelegte kleine Broschüre will dem videographischen "Breitensport" dienen. Sie will zeigen, daß auch mit überschaubarem Grundwissen anschauliche Ergebnisse mit der Videokamera erzielt werden können. Der hier vorgelegte Grundkurs wurde von unserem Pädagogischen Referenten, Studienrat Detlef Zeiler, erstellt, der selbst seit Mitte der 80er Jahre Erfahrungen in der aktiven Videoarbeit hat.

Die von ihm zusammengestellte Einführung in die aktive Videoarbeit ist so angelegt, daß sie Kursleitern zur Orientierung und Vorbereitung dient - und für Kursteilnehmer zur Nacharbeit Material in die Hand gibt. Das Material ist geordnet und übersichtlich aufbereitet. Die Reihenfolge kann entsprechend der konkreten Kursgestaltung und nach

individuellen Ansprüchen variiert werden. Dem Nutzer ist es freigestellt, beispielsweise den Einstieg über die Videopraxis oder über die Filmanalyse zu suchen.

Dem Kompendium zur aktiven Videoarbeit ist ein großer Interessentenkreis zu wünschen. Mögen auch viele sich kritisch damit auseinandersetzen. Verbesserungsvorschläge und konstruktive Kritik sind ausdrücklich erwünscht.

Die Publikation ist auch über das Internet erreichbar. Dort werden laufend Ergänzungen und Verbesserungen nachgetragen.

Dr. Günter STEGMAIER, Direktor der Landesbildstelle Baden

Teil 1 Einführung

Frust und Begeisterung

Aktive Videoarbeit in der Schule oder in der offenen Jugendarbeit muß heute nicht mehr ausführlich begründet werden. Wer sie einmal ausprobiert hat, ist entweder begeistert oder – und da wäre zu ergründen, warum – frustriert. Die Begeisterung rührt daher, daß aktive Videoarbeit allen Beteiligten Lernen als Folge eigener Aktivitäten erfahrbar macht. Es kommt immer mehr oder anderes heraus, als man geplant hat. Und dieses Neue hat das Videoteam erarbeitet oder erkämpft.

Der Frust dagegen folgt fast immer einer ungenügenden Kenntnis der Videotechnik, der Bild- und Tongestaltungstechnik und des zeitlichen und planerischen Aufwandes, der selbst bei dem unscheinbarsten Filmprojekt nötig ist.

Das Filmverstehen lernt heute fast jeder beim Filmsehen: Im Fernsehen, im Kino, bei Computerspielen – und selbst in den großen deutschen Bahnhöfen, überall werden wir heute regelrecht von Filmen umlagert. Der Aufwand, Filme zu sehen, ist minimal. Und im Kino oder im Fernsehen werden mit jedem zusätzlichen Film die Regeln des Films erneut erklärt; allerdings lernt man sie eher unbewußt kennen, d.h. man versteht Filme intuitiv, man spürt die Wirkungsabsichten und interpretiert Bild- und Tonfolgen mehr oder weniger korrekt. Damit ist aber noch nicht gewährleistet, daß man sich auch selbst im diesem

Medium ausdrücken kann. Film suggeriert, daß alles leicht verständlich ist, aber schon beim Filmesehen kann dieser Eindruck falsch sein. Wer einmal rekapituliert, was er in einem Film, vielleicht auch nur in einer Filmsequenz gesehen hat, der merkt schnell, wie schwer allein die bloße Wiedergabe des Filminhaltes ist. (Probieren Sie es einmal in einer Schulklasse!) Weitaus schwieriger ist das Erfassen und die Wiedergabe der filmtechnischen Gestaltungsmittel, mit der ein eindrucksvoller Film operiert.

Noch größer kann die Diskrepanz zwischen Selbsteinschätzung und realem Vermögen sein, wenn es ans Filmemachen geht. Klar, zuerst soll es ein kleiner Spielfilm sein, nicht so ein ermüdender Dokumentarfilm wie der über den Kindergeburtstag bei Familie Schmidt oder die Urlaubsreise des Herrn Müller. Spielfilme ziehen eher das Interesse an, und Geschichten erzählen bleibt auch heute noch ein Grundbedürfnis, sonst würden nicht so viele Geschichten in den unterschiedlichen Medien angeboten. Aber egal ob Spiel- oder Dokumentarfilm, ohne einige Grundkenntnisse in der Videotechnik (Hardware) und in der Technik der Filmgestaltung sollte man kein Videoprojekt in Angriff nehmen, wenn man sich Ärger und Enttäuschung ersparen will.

Grundsätzlich sollte der Videokurs **drei Blöcke** enthalten, die sich auf jeweils zumindest über einen halben Tag erstrecken (optimal wären drei volle Tage):

- 1. **Filmische Gestaltungsmittel.**
- 2. **Videotechnik – und Aufnahmen in zwei Gruppen.**
- 3. Schnitt (Montage) an einem einfachen Schnittplatz.

Der Einstieg: Filmanalyse

Ein Einstieg in die Videoarbeit sollte, muß aber nicht, mit dem bewußten Kennenlernen filmischer Gestaltungsmittel beginnen. Die Kursteilnehmer haben oft sehr unterschiedliche Vorerfahrungen mit der Videotechnik, aber alle haben schon Filme gesehen und fühlen sich bei der inhaltlichen Beurteilung einigermaßen kompetent. Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Wirkungsfragen lassen sich am besten bei der Analyse eines guten professionellen oder eines eigenen Filmes besprechen. Oberste Regel dabei: Analysieren Sie lieber einen kurzen Film lange als einen langen Film kurz. Die großen Kinofilme scheiden schon aus urheberrechtlichen Gründen aus. Also, ab in die nächste Bildstelle oder ins nächste Medienzentrum!

Als Beispiel für eine Filmanalyse schlage ich den 16mm-Film “In den Keller!” des Tschechen Jan Svankmejer vor: FWU, 32 03685, 16 min., 1985. Ein 16mm-Film ist für den Einstieg auf jeden Fall eindrucksvoller als ein Videofilm. Wer z.B. den Film “Schwarzfahrer” (FWU, 4255904) vorzieht, der sollte ebenfalls zuerst die 16mm-Fassung (FWU, 3255631) einsetzen.

“In den Keller!” ist ein Schwarzweißfilm und zeigt auch für Leute, die noch keine Erfahrungen in der Filmanalyse haben, deutlich das komplexe Zusammenwirken fast aller filmischen Gestaltungsmittel. Ein zehnjähriges Mädchen steigt die Treppen eines alten Mietshauses hinunter, begegnet einem merkwürdigen alten Mann, einer unfreundlichen Frau, einer schwarzen Katze und erlebt einige Überraschungen mit eben diesen Figuren im finsternen Keller. Für eine spontane Analyse geeignet sind die vielen eng begrenzten Bildausschnitte, die extremen Kameraperspektiven sowie die faszinierenden Licht- und Geräuscheffekte. Auf jeden Fall sollte eine Analyse auch die Filminhalte, kindliche Angstvorstellungen, enthalten. (Das Thema wird ausführlich im Begleittext des FWU angesprochen.)

Die Klasse oder Gruppe kann beim ersten Analyseschritt in mehrere Untergruppen aufgeteilt werden, die sich mit Teilfragen der Filmgestaltung beschäftigen. Die Beobachtungen werden im Anschluß an die Filmvorführung Schritt für Schritt zusammengeführt, wobei der Leiter (Lehrer) die filmsprachlichen Fachausdrücke nennt und Unterschiede zwischen der Wahrnehmung in der Wirklichkeit und der Wirklichkeitsvermittlung im Film zur Sprache bringt.

Folgende **6 Fragen** haben sich bereits bewährt. (1)

1. Wieviel sehen Sie im Film von der Umgebung der handelnden Personen, von den Personen selbst oder von den jeweils wichtigen Dingen?
2. Von wo, d.h. aus welcher Perspektive werden die Personen oder Dinge gezeigt?
3. Es bewegen sich nicht nur die Personen oder Dinge. Wie bewegt sich die Kamera im Raum?
4. Wie wird (der Zuschauer) im Film von einem Ort zum anderen geführt?
5. Beobachten Sie den Lichteinfall und den Schatten! Wie sind Personen und Dinge beleuchtet?
6. Konzentrieren Sie sich auf das Zuhören? Was hören Sie im Film?

Diese sechs Fragen können variiert werden, man sollte sie auf den jeweiligen Film hin neu formulieren.

Das filmtechnische Grundwissen

Ebenso wie bei den **Fragen** können Sie sich aus den folgenden typischen **Antworten** ein Arbeitsblatt erstellen. Dieses Blatt sollten Sie den Gruppenmitgliedern jedoch erst nach dem Durchsprechen ihrer eigenen Antworten zum Vergleich verteilen. Die Fachausdrücke können z.T. graphisch veranschaulicht oder in kurzen Videobeispielen demonstriert werden. (Siehe beiliegende Folienvorlage und das Begleitvideo zu "Fernseh- und Radiowelt im Unterricht", Schriftenreihe der LFK, Band 3B, 1996)

1. Wieviel sehen Sie im folgenden Film von der Umgebung, von den Personen oder von den Dingen? – “Manchmal viel, aber nie soviel, wie mit den eigenen Augen in der Wirklichkeit” – “Manchmal nur die Personen oder Sachen, auf die es ankommt” – “Manchmal nur Einzelheiten; man sieht dann gar nicht, was sonst noch da ist oder passiert”
 - **Einstellungsgrößen:** Weit, Totale, Halbtotale, Halbnah, (Amerikanisch), Nah, Groß, Detail
 - Im Film kann man immer nur das sehen, was auf der Leinwand gezeigt wird. Wenn z.B. plötzlich ein auffälliges Geräusch zu hören ist, die Ursache aber nicht gezeigt wird, so macht das unruhig, unsicher oder ängstlich, weil man nicht von sich aus zur Geräuschquelle schauen kann.
2. Von wo werden die Personen und Dinge gezeigt? – “Manchmal von unten oder sehr weit oben” – “Meistens von der Mitte” – “Manchmal sehe ich wie das Mädchen, manchmal sehe ich alles von außen, manchmal bin ich mittendrin”
 - **Kameraperspektiven:** Froschperspektive, Bauchhöhe, Augenhöhe, Hoch, Vogelperspektive
 - Der Zuschauer sieht immer mit dem Kameraauge.
3. Es bewegen sich nicht nur die Personen und Dinge. Wie bewegt sich die Kamera? – “Manchmal bewegt sie sich mit einer Person, einem Tier, einer Hand mit” – “Manchmal streift sie über eine langgestreckte Sache, die man sonst gar nicht ganz sehen könnte” – “Manchmal bewegt sie sich auf etwas zu oder entfernt sich. Dann wird das, was man sieht, immer größer oder immer kleiner”
 - **Kamerabewegungen:** Kamerafahrt, Schwenk, Zoomfahrt
 - In der Wirklichkeit muß man immer näher an etwas herangehen, wenn man es größer und genauer sehen will.
4. Wie wird man im Film von einem Ort zum anderen geführt? – “Oft ist man plötzlich ganz woanders” – “Man sieht einfach, was zur gleichen Zeit woanders los ist”
 - **Orts- und Zeitsprünge,** Schnitt
 - In der Wirklichkeit kann man nie so schnell den Ort wechseln. Beim Hingehen oder Hinfahren hat man Zeit, sich innerlich auf das Neue einzustellen.
5. Beobachten Sie das Licht und den Schatten. Wie sind die Personen oder Dinge beleuchtet? – “Manchmal von vorn, von hinten, von der Seite, von oben oder unten” – “Manchmal weiß man gar nicht, warum das Licht aus einer bestimmten Richtung kommt, warum es so stark leuchtet oder woher die Schatten kommen”
 - **Lichtsetzung, Lichtwirkung:** Vorderlicht/Auflicht, Gegenlicht, Seitenlicht, Oberlicht, Unterlicht; Effektlucht, künstlerische Ausleuchtung – In der Wirklichkeit sieht man die

Lichtquellen und die Dinge oder Personen, die einen Schlagschatten werfen. Im Film wird nie alles gezeigt; manchmal bewußt auch nur die Schlagschatten oder Lichtreflexe.

6. Was hören Sie im Film? – “Vor allem Geräusche. Man hört manchmal etwas, das man gar nicht sieht. Manchmal hört man Geräusche überdeutlich” – “Personen sprechen. Und manchmal erklärt jemand etwas, den man gar nicht sieht” – “Manchmal ist Musik zu hören und dann wieder nicht”.

– **Filmmusik, Ton:** Originalgeräusche, Nachsynchronisation, Geräuschemacher; Originalton, Dialoge, Kommentar, Erzähler Hintergrundmusik

– Deutliche Sprache und Geräusche sind wichtig für die Verständlichkeit; Musik ist wichtig für dramatische oder gefühlsmäßige Wirkungen. Filmmusik verbindet Szenen. Was man im Film hört, unterscheidet sich sehr stark von dem, was man in der Wirklichkeit hört.

7. Was fehlt im Film? - Farbe. Farbwirkung: Anschlüsse, Hintergründe, symbolische Wirkung etc.

Ausdrucksmöglichkeiten der Kamera

Ähnlich wie sich eine Erzählung oder ein Gedicht aus Worten ergibt, die sinnvoll zu Sätzen und Abschnitten zusammengesetzt werden, so gliedert sich ein Film in Einstellungen, Szenen, Sequenzen und - bei Spielfilmen - in Akte. Bilder im Film sind immer nur im Ablauf, im Gesamtzusammenhang der Bildfolge zu verstehen.

Akte:

Wie ein Theaterstück läßt sich der Spielfilm in Akte einteilen, die vom Drehbuch her vorgegeben sind. Am Anfang steht die “Exposition”, die Einführung in das Thema und die Vorstellung der Hauptperson(en). Dann folgt in der Regel die “Konfrontation”, d.h. der Teil der Handlung, in dem die angelegten Gegensätze aufeinanderprallen, Verwicklungen in einem Rhythmus von Spannung und Entspannung durchgespielt werden. Zuletzt folgt, wie sollte es anders sein, die Auflösung des Konfliktes / der Konflikte. Selbst bei einem offenen Ende gibt es eine “Auflösung”, nämlich die, welche sich der Zuschauer in seinem Kopf zusammenreimt...

Szene, Sequenz:

Alles, was sich im Film zur gleichen Zeit an einem bestimmten Ort oder in einem engen Sinnzusammenhang abspielt, gehört zur Szene, zum Szenenbild. Der (örtliche, inhaltliche, formale) Zusammenhang der Szene mit anderen Szenen zeigt sich als Sequenz. Die Sequenz ist also eine klar benennbare Einheit von Szenen im Film. Wenn beispielsweise ein Ganove sich ins Krankenhaus einschleicht, dort einen Guten /eine Gute / eine Hilflose bedroht und dann wieder abgeht, so könnte man dieses als Sequenz bezeichnen: die Krankenhaus-Sequenz.

Einstellung, Shot:

Die Einstellung (engl. "shot") ist wohl die kleinste Einheit im Film. Sie fängt an, wenn die Kamera startet und ein Bild aufnimmt. Im Unterschied zum Fotoapparat kann die Kamera aber irgendwo mit der Bildauswahl anfangen und irgendwo aufhören, d.h. sie kann schwenken, fahren oder zoomen. Die Einstellung (die Metapher vom "Schuß" wird hier ungenau) endet dort, wo der Kameralauf unterbrochen wird. Innerhalb einer Einstellung ist die Zeit gefilmter Wirklichkeit (der Ablauf vor der Kamera) synchron mit der Zeit der Wiedergabe (Erzählzeit). Ansonsten wird Realzeit meist durch "Schnitte" gekürzt, bisweilen auch gestreckt.

Erst in der Sequenz, in der Komposition des Zusammenhangs werden Einstellungen sinnvoll. Die Verkettung der Einstellungen zwingt dazu, Übergänge und Anschlüsse zu beachten: Bildgröße, Standpunkt des Betrachters (= der Kamera), Blickwinkel, Bewegung und inhaltliche Zusammenhänge zwischen Vorder-, Mittel- und Hintergrund (Bildaufbau) müssen immer wieder in der Bildfolge gesehen und reflektiert werden.

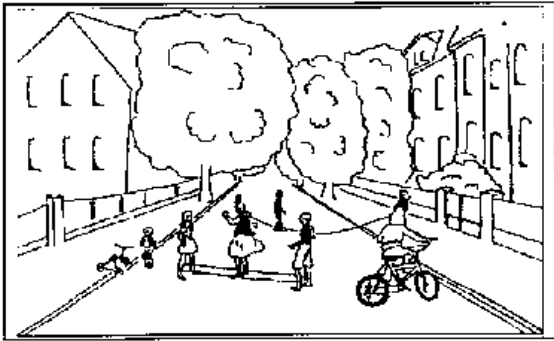
Bildgrößen:

1. **Panorama / Weit:** Eine ausgedehnte Landschaft.
2. **Totale:** Eine räumliche Einheit mit Personen und/oder Gegenständen, die im Überblick, quasi zur Orientierung gezeigt wird. Die Totale muß deutlich länger gezeigt werden als größere Aufnahmen, da sie meist eine Fülle von Einzelinformationen enthält, für deren Erkundung das suchende Auge Zeit braucht.

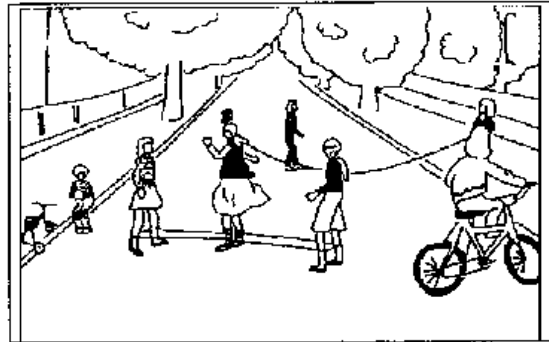
3. **Halbtotale:** In der Halbtotale wird die Distanz ein wenig aufgegeben. Nur noch ein Teil des Raumes oder der Landschaft wird gezeigt. Kleine Gruppen werden beispielsweise sichtbar. Personen sind aber immer noch in voller Größe zu erkennen, d.h. für den kleinen Fernsehbildschirm: Mimik, Gestik und andere Feinheiten für die psychologische Deutung bleiben noch außer Betracht. Es handelt sich noch um eine Übersichtseinstellung.
4. **Amerikanische Einstellung:** Diese Einstellung stammt historisch aus dem Hollywood-Western und zeigt Darsteller so, daß der (gedachte) Colt des Helden am Oberschenkel noch sichtbar ist...
5. **Halbnah-Einstellung:** Sie zeigt den Akteur mit der Hälfte - bis zu einem Drittel - seiner Körpergröße. Die Kamera verläßt die neutrale Beobachterposition, sondiert, wählt aus, trifft Wertungen. Die Einstellung wird "psychologisch".
6. **Naheinstellung:** Der Akteur wird von Kopf bis Schulter gezeigt, d.h. der obere Teil des Oberkörpers ist mit sichtbar. Die Betonung liegt hier zwar auf dem Gesicht des Darstellers, aber der Sicherheitsabstand (eine Armlänge) bleibt noch erhalten. Der Zuschauer steht dem Darsteller quasi gegenüber.
7. **Großaufnahme:** Bei Personenaufnahmen entspricht die Großaufnahme einer Einstellungsgröße, die den Kopf bildfüllend zeigt. Zu sehen ist hier nur noch das "Hauptmotiv", an dem der Zuschauer nicht mehr vorbeischaun kann. Die Mimik muß hier "sparsamer" sein als im Theater, wo das Publikum eher auf Distanz bleibt. Die Kamera verdichtet auf Einzelheiten, die der Zuschauer sonst nicht wahrnehmen könnte. Großaufnahmen sind den Höhepunkten der (Personen-) Handlung vorbehalten. Man sollte darauf aber auch als Anfänger nicht verzichten.
8. **Detailaufnahme:** Sie ist ein Extrem, ein Superlativ der Großaufnahme und zeigt z.B. nur Teile des menschlichen Gesichts wie etwa Augen und Mund. Details wirken im Film sehr emotional und suggestiv.

Beispiele für Einstellungsgrößen: Aus "Kursmodell und Materialien - Einführung in die aktive Videoarbeit", Niedersächsisches Landesverwaltungsamt, Dezernat S 3, Hannover 1985 2, S. 84 ff

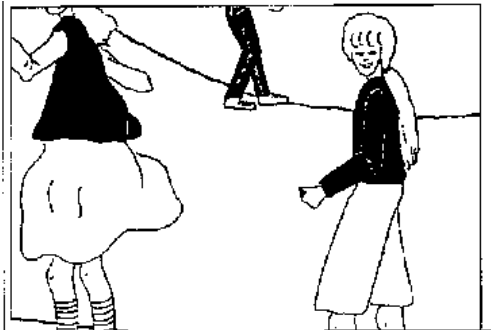
Die Totale:



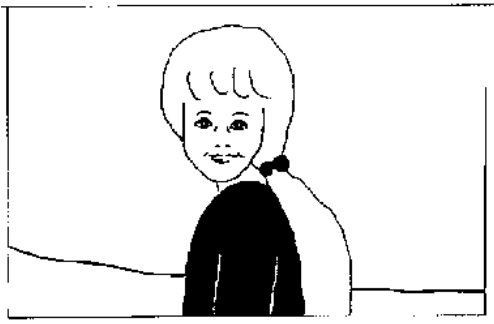
Die Halbtotale:



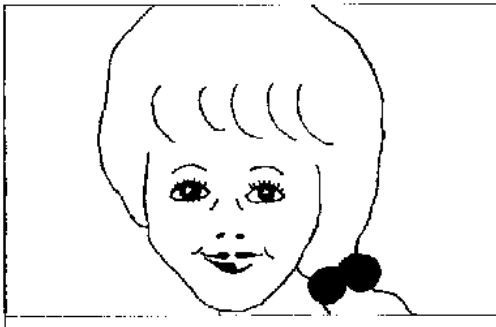
Halbnah



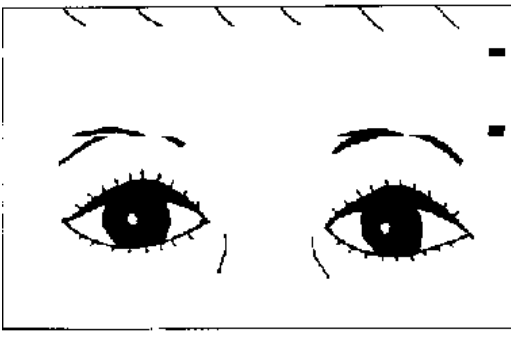
Nah:



Groß:

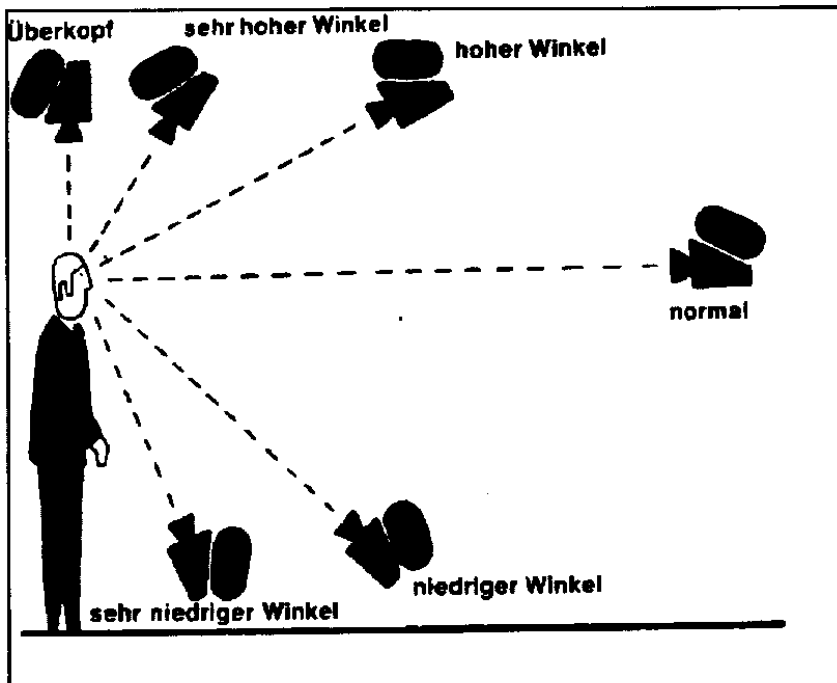


Detail:

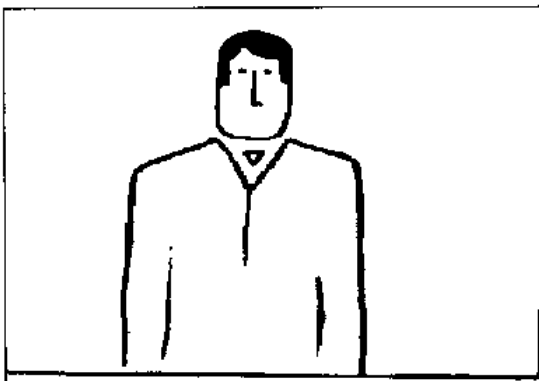


Standpunkt und Perspektive

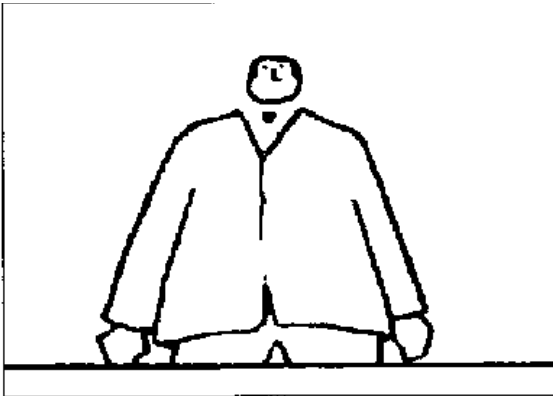
Der Standpunkt der Kamera entspricht immer dem imaginären Standpunkt des Zuschauers. Das Faszinierende am Film ist gerade die Möglichkeit, anders als in der Realität, blitzschnell den Standpunkt zu wechseln. Damit sollte man aber überlegt umgehen. "Jeder visuelle Standpunkt bedeutet einen seelischen Standpunkt", schreibt etwa der Filmtheoretiker B. Balázs. Perspektive und Blickrichtung der Kamera stellen - in Verbindung mit der variablen Einstellungsgröße - die innere Beziehung zwischen Zuschauer und dargestelltem Objekt her. Die Kamera ist dabei in der Lage, zu übertreiben, zu verzeichnen und zu entstellen. (Kandorfer)



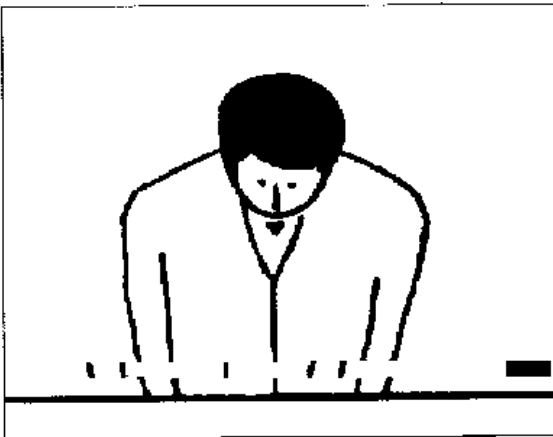
1. Normalsicht: Das Objekt wird in "Augenhöhe" gezeigt. Die Normalsicht wirkt statisch und langweilig, wird deshalb häufig ersetzt durch leichte Unter- oder Obersicht.



2. Froschperspektive: Die dargestellte Person erscheint selbstbewußt, überlegen, heldenhaft, dominant. Der Zuschauer muß aufschauen...



3. Vogelperspektive: Von oben aufgenommene Motive geben den Eindruck, man stünde über allem. Das Objekt erscheint armselig, einsam, niedrig...



Einige Fragen zur Perspektive (aus Fernseh- und Radiowelt im Unterricht; a.a.O., S. 15):

1. Wie wirkt eine Person auf den Zuschauer, die ständig aus der Untersicht aufgenommen wird? Wie fühlt sich der Zuschauer gegenüber einer Person, die ständig aus dieser Perspektive von der Leinwand auf ihn herabblickt?
2. Welche Kameraperspektive vermittelt am ehesten die Gleichrangigkeit von zwei sich gegenüberstehenden Personen?
3. Welchen Eindruck gewinnt der Zuschauer, wenn eine größere Personenmenge aus der Vogelperspektive aufgenommen wird?
4. Welche Kameraperspektive würdet ihr wählen, wenn ihr die Hilflosigkeit eines Kindes filmisch umsetzen würdet?

Einstellungsgrößen

Die Einstellungsgröße legt den Bildausschnitt fest, unter welchem wir eine Person abbilden. Der Maßstab für die Bildgröße ist also der Körper eines Menschen. Zeichnen Sie zu den folgenden Beschreibungen Bildausschnitte!

<p>Die Totale (T) verschafft Überblick und führt ins Geschehen ein. Da kaum Einzelheiten zu erkennen sind, wird sie im Fernsehen nur selten angewandt.</p> <p>Die Halbtotale (HT) rückt näher ans Objekt. Das Blickfeld ist so gewählt, daß eine Person in voller Körpergröße abgebildet wird.</p>		
<p>In der Halbnah-Einstellung (HN) wird eine Person zu etwa zwei Drittel ihrer Körpergröße abgebildet. Die unmittelbare Umgebung ist noch gut zu erkennen.</p> <p>Bei der Nah-Einstellung (N) ist der Akteur nur zu einem Drittel seiner Körpergröße abgebildet, was einem Portraitbild entspricht. In dieser Einstellungsgröße identifiziert sich der Zuschauer mit der Darstellung. (Einstellung wird "psychologisch")</p>		

<p>Die Großaufnahme (G) zeigt das menschliche Gesicht formatfüllend und sogar ein wenig im Ausschnitt. Die Gefühlsregungen des Darstellers werden deutlich. Die Detail-Aufnahme (D) ist eine extreme Form der Großaufnahme und zeigt nur Teile des Gesichts oder des Körpers. Solche Aufnahmen wirken höchst eindrucksvoll, weshalb man sie nur für extreme Spannungsmomente einsetzen sollte.</p>		
--	--	--

Die Kontinuität der Bilder

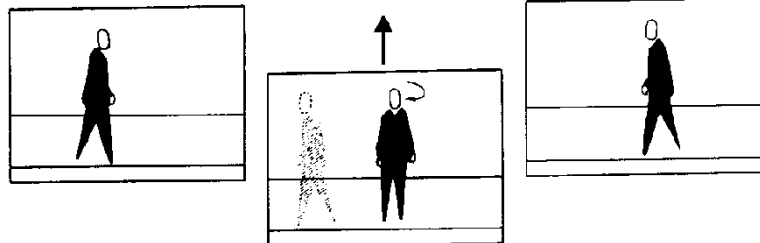
Ein Film erzählt eine Geschichte, aber er erzählt sie anders als ein schriftlicher Text. Sie wird dem Zuschauer durch eine Reihe (vertonter oder unvertonter) Bilder vermittelt. Jedes Bild hat eine Idee, und jede Szene ist eine Folge von Ideen. Zusammen stehen sie in einem harmonischen Fortgang. Wird nun gegen diese visuelle Harmonie und Kontinuität verstoßen, so kann der Betrachter verwirrt und aus dem Handlungsrahmen herausgerissen werden. (T. St. J. Marnier, 1978) Die filmische Illusion wird ungewollt durchbrochen.

Bewegungsrichtung:

Erscheint z.B. eine Person von links im Bild und geht sie rechts aus dem Bild heraus, so muß sie in der anschließenden Einstellung wieder von links kommen, um die begonnene Bewegung fortzusetzen. Wäre es anders, müßte der Zuschauer wissen, warum die Bewegungsrichtung anders verlief. Ein Zwischenschnitt könnte beispielsweise zeigen,

wie die Person stehenbleibt, zögernd schaut, als ob sie etwas vergessen hat und sich dann umdreht. Damit wäre die Änderung der Bewegungsrichtung motiviert.

Das Zwischenbild in der Mitte sollte jedoch in einem kleinerem Bildausschnitt aufgenommen werden

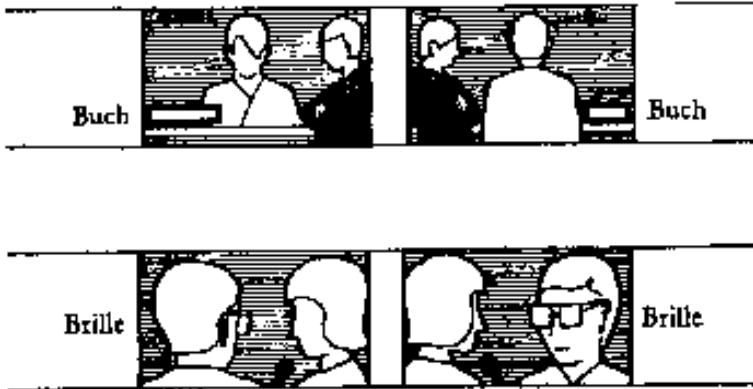


Ähnlich verhält es sich bei anderen bewegten Objekten wie Fahrrad, Auto, Eisenbahn oder Flugzeug. Eine Autofahrt von rechts nach links muß in dieser Richtung beibehalten werden, es sei denn, der Regisseur zeigt die Bewegungsänderung in einem Kameraschwenk oder aus einem sehr hohen Winkel in der Totale.

Handlungsachse, Achsensprung:

Motivbewegungen können die Zuschauer verwirren, wenn sie durch einen Einstellungswechsel unterbrochen werden und der neue Kamerastandpunkt die "Handlungsachse" überspringt. Unter Handlungsachse versteht man die Bewegungsrichtung, in der sich ein Vorgang abspielt. Überschreitet nun die Kamera diese gedachte Handlungslinie, so sieht man plötzlich eine gegenläufige Fortsetzung des Vorgangs. Die Links-rechts-Orientierung im Bild geht verloren, und der Zuschauer verliert die Übersicht. (Besonders bei "Schuß-Gegenschußaufnahmen" gilt der "Achsensprung" als klassischer Regiefehler) Die Kamera sollte also grundsätzlich immer auf derselben Seite der Handlung bleiben.

Falsch: Beispiele für Achsensprünge, wie sie in einer Bildfolge nicht vorkommen dürfen

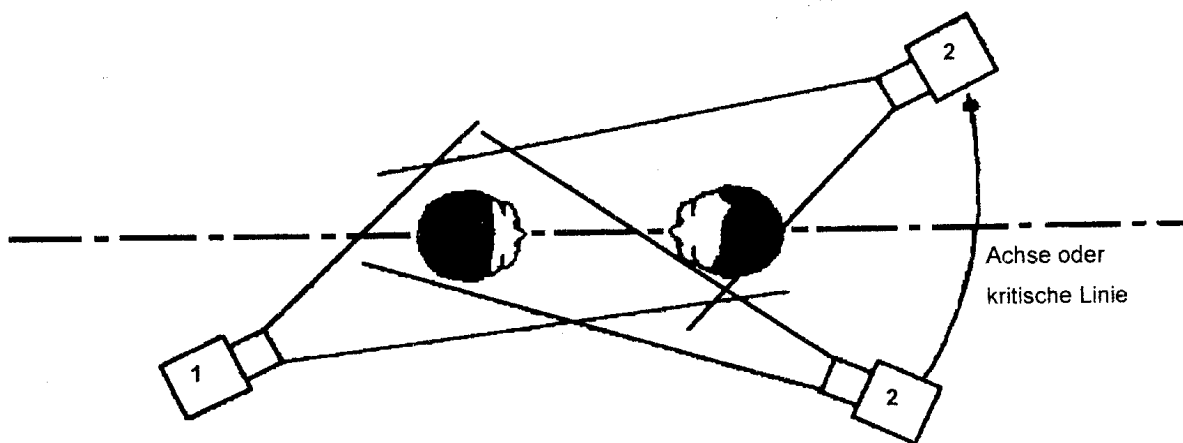


Das Buch liegt in der 1. Einstellung links unten, in der nächsten rechts unten. Auch die beiden Personen wechseln ihre Bildposition.

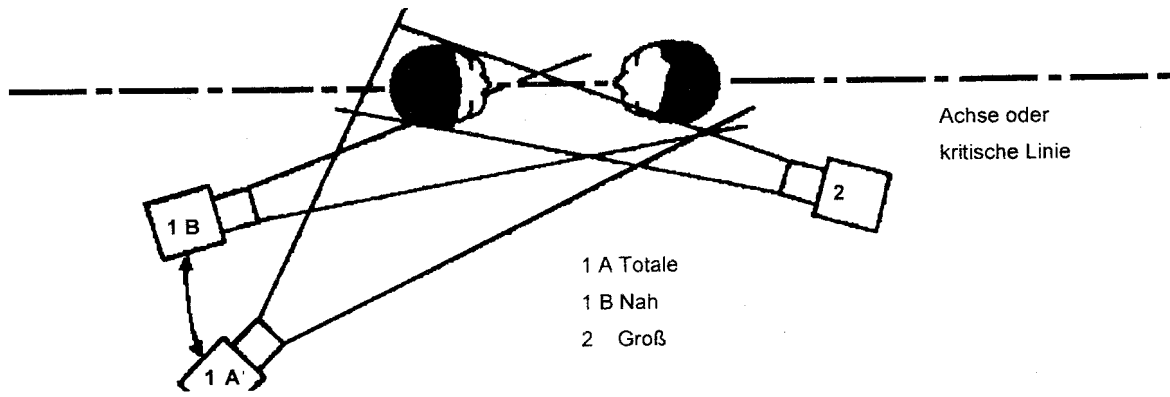
So etwas verwirrt den Betrachter.

Ähnliches gilt für die unteren beiden Einstellungen, wo die Person mit der Brille zuerst links, dann rechts im Bild steht.

Falsch: Kamera 2 darf nicht über die Bildachse springen!



Richtig: Aufbau unter Berücksichtigung der Achse = Nasenspitze zu Nasenspitze!



Teil II Filmpraxis

Videotechnik Überblick:

Allzuviel Theorie beim Erlernen der Videotechnik schreckt im allgemeinen Kursteilnehmer eher ab als direktes Ausprobieren. Kurze, informative Texte, einige Blockdiagramme und eine praktische Demonstration am Kamcorder in der jeweiligen Kleingruppe sollten in der Regel genügen, bevor die ersten Aufnahmen gemacht werden. Die Länge des zu planenden Filmes sollte maximal drei Minuten betragen. (Und das ist schon sehr lange!)

Es sind für 8 Teilnehmer zwei Aufnahmeeinheiten nötig. Eine Aufnahmeeinheit sollte zu Demonstrationszwecken schon fertig verkabelt dastehen, eine sollte mit den Teilnehmern verkabelt und dabei erläutert werden. Was zu einer Aufnahmeeinheit gehört, ist vom Filmvorhaben abhängig. Zur Mindestausstattung gehören folgende Geräte:

1. Ein **Kamcorder**: Entweder S-VHS (möglichst im Vollformat, z.B. MS 4 von Panasonic oder baugleiche Geräte) oder Hi8 (z.B. Sony oder baugleich). Die Aufnahmequalität sollte so gut sein, daß man auch vom Schnittband (= 1. Kopie) noch eine Kopie anfertigen kann. Die automatischen Einstellungen für Fokus und Blende sollten abschaltbar sein, die manuellen Einstellungen sollten leicht erreichbar und übersichtlich sein. Audioausgänge sollten für Cinch-Anschlüsse ausgelegt sein, der Videoausgang sollte sowohl für S-VHS (Hosiden-Stecker) bzw. Hi-8, als auch für VHS-Geräte (Cinch oder BNC) eine Anschlußmöglichkeit bieten. Zudem sollte der Kamcorder selbst als Zuspeler für einen Minischnittplatz zu gebrauchen sein, d.h. er sollte eine „Edit-Buchse„ aufweisen, die entweder für Panasonic- oder für Sony-Geräte ausgelegt ist.
2. Ein **Stativ** für ruhige Aufnahmen, Schwenks, Zoomfahrt etc. muß vorhanden sein. Kann ich mir die zu filmende Situation unterordnen, benutze ich immer das Stativ. Muß ich mich einer (teilweise) unübersichtlichen Situation unterordnen, werde ich eher ohne Stativ filmen. Das Filmen ohne Stativ kann natürlich auch eine dramaturgische Absicht sein, Unsicherheit, Eile, Verfolgung etc. ausdrücken...
3. Ein **externes Mikrofon** sorgt für einen guten Ton. Wann immer der Ton eine tragende Rolle spielt, sollte er mit einem externen Mikrofon aufgenommen werden, möglichst mit einem auf die Tonquelle ausgerichteten Richtmikrofon... Achtung: Kabel müssen lang genug sein, Steckeranschlüsse müssen passen. Meist braucht man große oder kleine Stereoklinkenstecker auf der Kameraseite. Die Mikrofone haben

unterschiedliche Steckanschlüsse, sind meist zusätzlich mit einem Schraubgewinde gesichert...

4. Zwei **elektrische Leuchten** sollten pro Aufnahmeeinheit vorhanden sein, wenn Innenaufnahmen geplant sind. An den Leuchten sollten Tageslichtfilter montierbar sein. Ein Licht wird oft schräg hinten über der Kamera aufgestellt, das andere fängt die Schatten ab oder verstärkt diese, wenn es dramaturgisch erwünscht ist.

Für alle Geräte sollte eine kleine Gebrauchsanweisung vorhanden sein. Es genügt oft eine Zeichnung mit der Erläuterung der wichtigsten Knöpfe und Schalter. Die Grundfunktionen der Geräte werden der Gruppe im Raum über einen großen Monitor vorgeführt. Hier kann jeder die Wirkungen von Einstellungsänderungen sehen: Gegenlicht, Mischlicht, Zoom, Blende, Fokus etc.

Knöpfe und Schalter:

Hinweise für die Aufnahme mit dem Kamcorder

Nachdem der erste halbe Tag die Teilnehmer ganz nebenbei miteinander bekannt gemacht hat, kann der Seminarleiter die Gruppen für den ersten **praktischen** Teil des Videokurses zusammenstellen. Achtung: Nicht jeder Cineast ist auch geeignet für die Aufnahmeleitung. In jeder Gruppe sollte eine Person dabei sein, die keine Angst vor der Kamera hat, vielleicht sogar schon einige Vorerfahrungen besitzt.

Eine der beiden Aufnahmeeinheiten – Kamcorder, Stativ, Mikrofon, Leuchte - ist bereits funktionsfähig verkabelt, eine andere wird mit Hilfe der Teilnehmer aufgestellt. Dabei sollten folgende Funktionen erläutert werden, die jeder Teilnehmer sich auf einer **Kopie (Handout)** anstreichen und mit Ergänzungen versehen kann.

- **Ein/Aus** Schalter (Operate)
- **S-VHS** Systemwahlschalter
- **Ejekt-Schalter:** Cassettenfach öffnet sich

- **Regler für Laufgeschwindigkeit:** “SP” = Normalgeschwindigkeit. “LP” = Longplay. Longplay verdoppelt die Laufzeit, verschlechtert aber Bild- und Tonqualität. Manche Rekorder können “LP”-Aufnahmen nicht “lesen”! Longplay oder Standard? Immer Standard wählen!
- **Aufnahme–Wiedergabe** Betriebsschalter oder Schieber. (Achtung: Kann bei verschiedenen Marken unterschiedlich geregelt sein!)
- **Aufnahme Schalter , Start-Stop Taste** (= beim zweiten Druck für Aufnahmeende zuständig!)
- **Wahlschalter** für automatische oder manuelle Grundregelungen (Oma-Taste): Regelt Blende, Schärfe, Weißabgleich.
- **Zoom-Tasten** (Wippe)
- **Scharfeinstellungsring** (wenn vorhanden, ansonsten: Taste). Dazu beachten: “Auto” = auch Automatische Scharfeinstellung, “Man” = Freigabe für manuelle Regelungen.
- **Regler für die Blende** (Iris). Nur bei manueller Regelung.
- **Suchermonitor** (meist s/w)
- **Akku-Fach**, Akku-Entriegelungstaste.
- Stativanschluß
- **Weißabgleichstaste** (WB) Meist nur: “Indoor”/“Outdoor” – Hier kurz den “Weißabgleich” erläutern!
- Taste für **Datum** etc. (Datum immer raus!)
- Tasten für Wiedergabe, Rücklauf, Vorlauf (Bildauswertung im Sucher oder auf Kontrollmonitor, wenn dieser vorhanden ist)
- **Video- und Audioout-Buchsen**, bzw. AV-Kabelanschluß. Dazu entsprechende Kabel, die an Monitor passen.
- Buchse für externes Mikrofon.

Alles andere später oder bei Bedarf klären. Die Einführung darf nicht verwirren oder wegen der Überfülle an Informationen abschrecken!

Hinweise zum Filmthema

Folgende Punkte sind bei der Themenwahl in den Gruppen zu berücksichtigen:

- Für lange Diskussionen über die psychologische Situation von Filmfiguren ist kaum Zeit. Das schränkt die Wahl des Genres ein. (Dokumentar-, Problem-, Agitations-, Kriegs-, Heimat-, Liebes-, Lustspiel-, Klamauk-, Abenteuer- Action-, Kriminal-, Science-fiction-, Horror-, Westernfilm, Märchen, Parodie, Komödie)
- Soll überhaupt eine eigene Idee verwirklicht werden – oder hat jemand ein gutes Thema aus der Literatur (Kurzgeschichte, Gedicht, Musikstück) parat?
- Der Filminhalt muß in maximal drei Minuten darstellbar sein. Die Dokumentation der Ankunft am Tagungsort wäre schon ein ganz gutes Thema.
- Wieviele Mitarbeiter werden vor und hinter der Kamera gebraucht? Die Filmidee sollte personell umsetzbar sein (bleiben) und von den Anforderungen her nicht ausufern.
- Ist das gewünschte Filmthema mit dem bestehenden Erfahrungs- und Kenntnisstand aller Voraussicht nach zu bewältigen? Soll das Risiko von Absurditäten in der Filmstory eingegangen werden?
- Wie beginnt die Handlung? In welche Abschnitte (Szenen?) läßt sie sich untergliedern? Gibt es Konflikte, Verwechslungen, Mißverständnisse – oder nur einen linearen Handlungsablauf ohne Höhepunkte? Wie endet die Handlung?
- Fertigen Sie eine Skizze vom Handlungsverlauf! Das schafft Klarheit für alle Beteiligten und gibt Raum für spontane Verbesserungsvorschläge.
- Vergegenwärtigen Sie sich nochmals die einzelnen Bilder (shots) ihrer Story. Wo brauchen Sie guten Ton? Auch typische Geräusche sind wichtig. Wo brauchen Sie Licht? Wer ist wofür zuständig?

Übungen, die sich anderweitig bewährt haben:

1. **Video-Collage:** Der Übungsleiter bringt ein Bündel Zeitschriften mit, aus denen maximal 10 Bilder oder Textteile ausgewählt werden. Zu diesen sollte man einen persönlichen Bezug herstellen können. Die ausgewählten Bilder (und Texte) werden in maximal 10 Einstellungen zu je maximal 10 Sekunden im Kameraschnitt-Verfahren aufgenommen. (Bei der Wiedergabe wird der Ton ausgestellt) Die Bildausschnitte müssen gezielt gewählt und begründet werden, zudem muß die Länge der Einstellung bestimmt und die Reihenfolge der Bilder (Montage) festgelegt werden. Klar, daß die Aufnahmen nicht ohne Stativ zu bewältigen sind.

2. **Video-Übung:** Wie kommt das Wasser ins Glas? In wenigen Einstellungen soll im Kameraschnitt-Verfahren gezeigt werden, wie aus einer Flasche Wasser / Bier etc. in ein Glas kommt. Auch hier geht es um die begründete Wahl von Bildausschnitt, Kameraperspektive und Bildanschlüssen (Montage). Von einer Einstellung in die nächste soll eine "fließende" Bewegung hergestellt werden. Das Gießgeräusch muß gleichmäßig hörbar sein. Welche Aufnahmen (Ausschnitt, Perspektive) erlauben hier eine Beschleunigung des Filmtempos?
3. **Video-Dokumentation:** Die Kursteilnehmer sollen dokumentieren, wie sie am Ort des Geschehens (bis hin in den Veranstaltungsraum) angekommen sind. Mit dem Auto? (Innen/ Außen) Orientierung vor dem Haus? Eingangstür? Treppe? Orientierung im Haus? Innere Tür? Begrüßung?
4. **Video-Geschichte:** "Der Nachruf" Folgender Dialog (Szene) soll in mehrere Einstellungen aufgelöst werden:
A: "Tschau, ich muß los!"
B: In Gedanken vertieft: "Tschühüs!"
A: Verläßt den Raum.
B: Grübelt weiter, hat plötzlich eine Idee und will dem anderen noch etwas sagen. Er (Sie) stürzt zur Tür und ruft in den Flur hinunter: "Warte mal! Hey!"
A: Ist aber schon nicht mehr zu sehen.
B: "So ein Pech! Jetzt" (Der Schlußsatz kann nach Belieben ausgestaltet werden)
Der Dialog soll in Schuß-Gegenschuß Aufnahmen aufgelöst werden. Welche Bilder/ Schnitte könnten die Bewegung von B. gut zeigen? Vor allem das Hochschrecken, das Durch-die-Tür-gehen? Darstellerische Fragen können hier genauso thematisiert werden wie Regieanweisungen, Einstellungsgrößen, das Timing u.a.
5. **Video-Sketch:** Aus einer Unzahl von Texten, die für Party-Spiele oder Schullandheim-Abende zusammengetragen wurden, können Sketche ausgewählt werden, die zur Verfilmung geeignet erscheinen. Vom tolpatschigen Kellner, der ein Essen balanciert - bis zum Gespräch im Partnervermittlungsbüro, wo ein Video zur Selbstdarstellung inszeniert werden soll (Spiel im Spiel) können hier kleine Handlungen filmgerecht zusammengestellt werden. Wichtig ist dabei die Typisierung der Figuren und die Dramaturgie des Erwartungsaufbaus bis hin zur Pointe.



6. **Werbespots:** Ein Genrethema vor allem für jüngere Anfängergruppen. Hier kann mit Nachahmungen bekannter Spots und Neuerfindungen jongliert werden, die ein bestimmtes Lebensgefühl oder Werte ausdrücken sollen:

Marken-Sprüche: Zuverlässigkeit.

Triebappelle: Appelle an uneingestandene Wünsche: Liebe, Genuß, Anerkennung.

Stimmungen: Spontanes Eingehen auf die Umgebung, Musik, Mimik etc.

Originelle Situationen und Schauplätze.

Hinweis: Am Ende dieses Heftes wird ein Videoprojekt aus der Schule vorgestellt, das zusätzliche Anregungen gibt.

Ideensammlung

Vor der Aufnahme sollte die jeweilige Gruppe eine klare Idee für den Film haben. Nie ohne Projektskizze anfangen zu filmen! Besser ist auf alle Fälle: Ausarbeitung der Ideenskizze zu einem **Minidrehbuch** und einem **Drehplan**.

Das Minidrehbuch kann folgende Einteilungen enthalten:

Szene: Nr.	Handlung	Dialog/Sprache	Geräusche/ Musik	Kamera- einstellung
1.				
2.				
3.				
4.				

5.

--	--	--	--	--

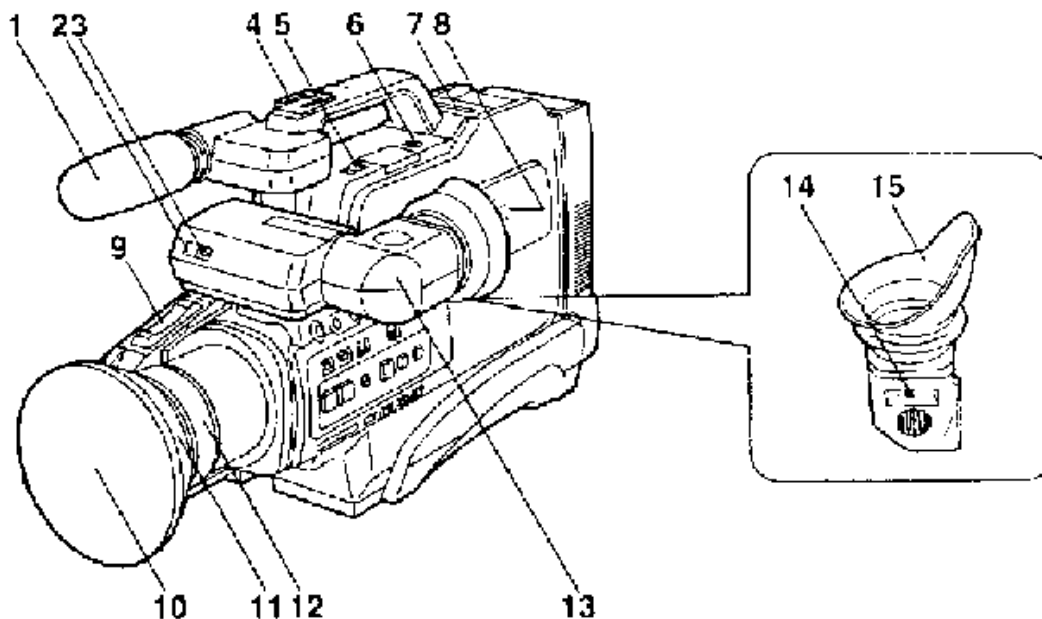
Noch besser ist die Erstellung eines **Storyboardes**, bei dem die einzelnen Bildgrößen und Kameraperspektiven in einer Art Comic-Zeichnung festgehalten werden.

Bild 1:	Text, Handlung, Erläuterung.
Bild 2:	Text, Handlung, Erläuterung.
Bild 3:	Text, Handlung, Erläuterung.

Der **Drehplan** sollte Drehorte und Zeitplanung enthalten und die Aufgaben der Gruppenmitglieder verteilen. Eine entsprechende Skizze kann sich jeder leicht selbst erstellen...

Bedienungselemente des Kamcorders (Typ: MS 4)

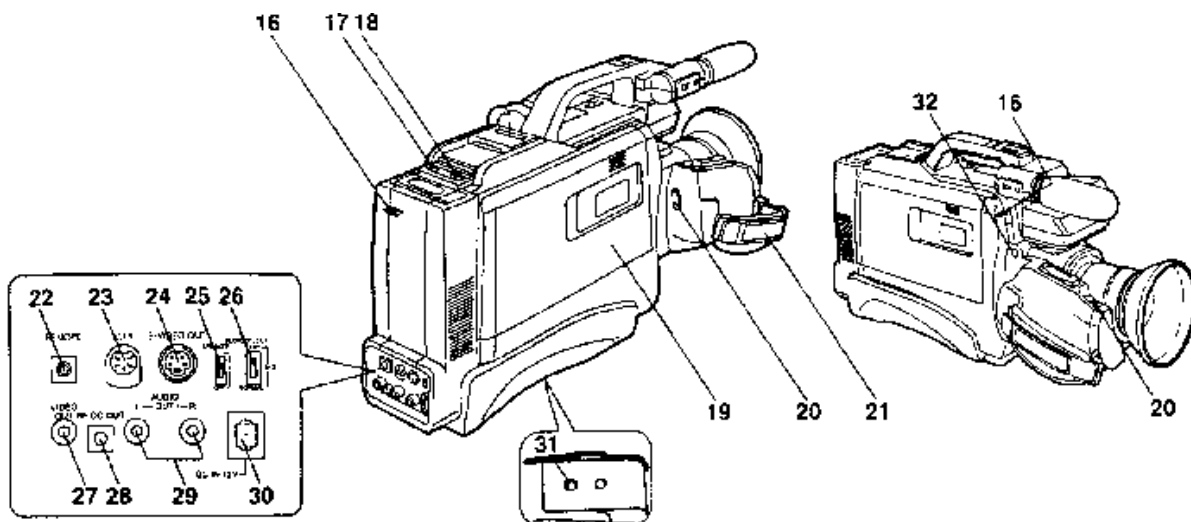
1. Stereo-Mikrofon	8. Eingebauter Lautsprecher
2. Fenster der Weißabgleich-Sensoren	9. Zoom-Tasten
3. Aufnahmeanzeige	10. Objektivdeckel
4. Zubehörschuh	11. Gegenlichtblende
5. Ein-Ausschalter (Operate)	12. Scharfeinstellungsring
6. S-VHS Systemwahlschalter (On/Out)	13. Suchermonitor
7. Abdeckscheibe zur Wahl der Kamera Rekorder Betriebsart (CameraNTR)	14. Okularkorrektur-Regler
	15. Augenmuschel



Die Zeichnung mit den Bedienungselementen des Kamcorders sollten für einen Videokurs oder ein Videoprojekt aus den Manuals der jeweilig verfügbaren Kamcorder herauskopiert werden und jedem Teilnehmer zur Verfügung stehen.

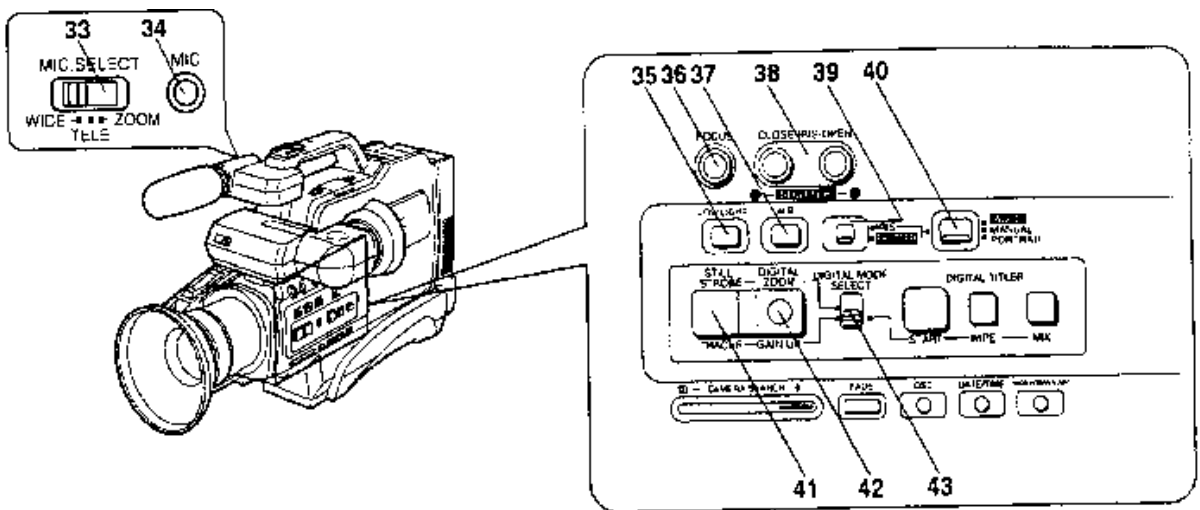
Bedienungselemente des Kamcorders (Typ: MS 4)

16. Halterungen für Schulterriemen	25. Lautsprecher-. Ein-Aus-Schalter
17. Cassettenauswurf-taste (Tape Ejekt)	26. Tonwahlschalter: HiFi/Mix/Normal
18. Akku-Entriegelungstaste (Batt. Ejekt)	27. Video-Ausgangsbuchse (V.-OUT)
19. Cassettenfach	28. HF-Gleichstrom-Ausgangsbuchse
20. Aufnahme: Start-Stop Taste	29. Audio-Ausgangsbuchse (A-OUT)
21. Handgriff-Riemen	30. Gleichstrom-Eingangsbuchse (12V)
22. Fernbedienungsbuchse (Remote)	31. Stativanschluß
23. Edit-Buchse (Edit)	32. Titelgeneratorbuchse (Char.Gen)
24. S-Video Ausgangsbuchse (S-V-OUT)	



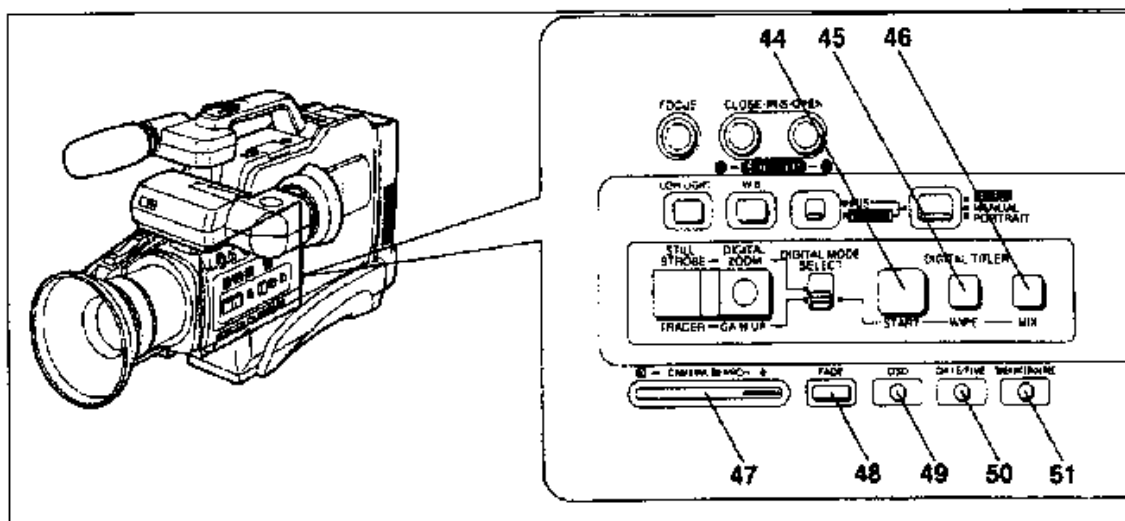
Bedienungselemente des Kamcorders (Typ: MS 4)

33. Mikrofonbetriebsart-Wahlschalter (MIC:SELECT WIDE/TELE/ZOOM)	39. Wahlschalter für Blenden- und Verschußzeit-Einstellfunktion (IRIS/SHUTTER)
34. Mikrofon-Anschlußbuche (MIC)	40. Betriebsart-Wahlschalter (AUTO/MANUAL/PORTRAIT)
35. Schachlicht-Taste (LOW LIGHT)	41. Taste für Standbild-/Stroboskop-Aufnahme und Nachzieheffekt (STILL/STROBE/TRACER)
36. Scharfeinstellsystem-Wahltaste	42. Digital-Zoom-/Aufhellungs-Taste (DIGITAL/ZOOM/GAIN UP)
37. Weißabgleich-Taste (W.B)	43. Wahlschalter für die digitaly Betriebsarten (DIGITAL MODE SELECT)
38. Einstelltasten für Blende und Verschußzeit	



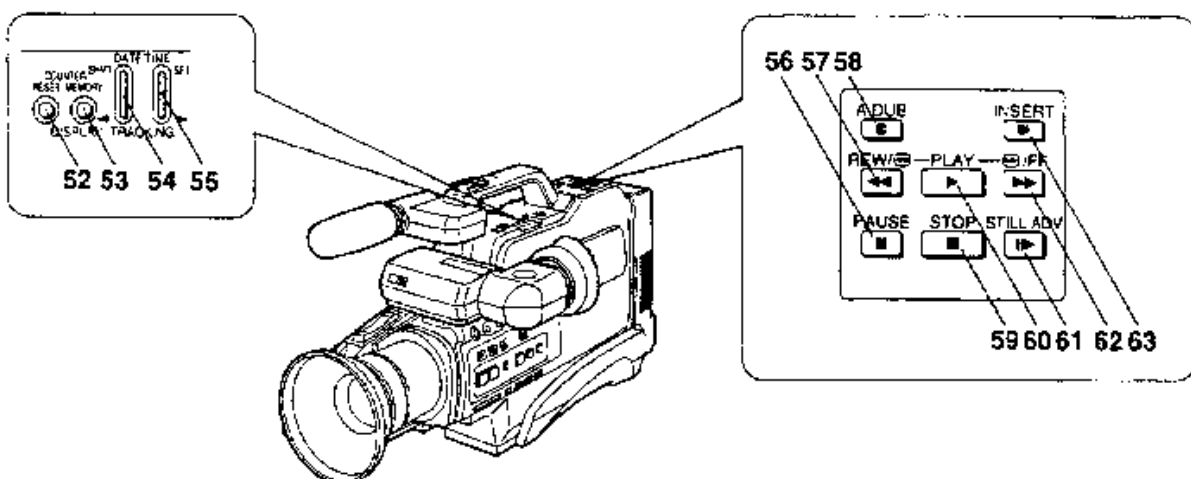
Bedienungselemente des Kamcorders (Typ: MS 4)

44. Digital-Start-Taste (START)	48. Ein-/Ausblendtaste (FADE)
45. Digital-Rollschnitt-Taste (WIPE)	49. Anzeigeneinblend-Taste (OSD)
46. Digital-Misch-Taste (MIX)	50. Datum-Uhrzeit-Einblendtaste (DATE/TIME)
47. Bildsuchlauf-Tasten (CAMERA SEARCH)	51. Intervall-Taste (TIMER/INTERVALL REC)



Bedienungselemente des Kamcorders (Typ: MS 4)

52. Bandzählwerk-Rückstelltaste (RESET)	58. Nachvertonungs-Taste (Audio-DUB)
53. Speicher-Taste (MEMORY/DISPLAY)	59. Stop-Taste (STOP)
54. Spurlage-Reglertaste und Weiterschalt-Taste für Datum-/Uhrzeit-Einstellung (DATE/TIME; SHIFT; TRACKING)	60. Wiedergabe-Taste (PLAY)
55. Spurlage-Reglertaste und Einstelltaste für Datum/Uhrzeit (DATE/TIME SET. TRACKING)	61. Einzelbild-Wiedergabe-Taste (STILL ADV)
56. Pausentaste (PAUSE)	62. Schnellvorlauf-/Cue-Taste (FF)
57. Rückspul-/Review-Taste (REW)	63. Insert-Taste (INSERT)



Letzte Tips vor der Aufnahme

Erste Aufnahme: Vor jeder Aufnahme sollte der Kamcorder ca. 30 Sekunden mit aufgesetztem Objektivdeckel Schwarzbild aufzeichnen. Dies gilt vor allem für den Bandanfang, da dieser am meisten strapaziert wird und bisweilen schon bei der Bandproduktion beschädigt ist.

Helle **Lichtquellen** und Fenster sollten sich bei Aufzeichnungen immer hinter dem Kamcorder befinden. Starke Kontraste (heller Hintergrund) sind zu vermeiden. Zur Not den Bildausschnitt verkleinern, den Gegenlichtschalter bedienen oder die manuelle Blendenaussteuerung wählen.

Bildformat: Das Videobild ist - im Vergleich zum 16mm-Bild - wegen des geringen Auflösungsvermögens und des kleinen Bildschirmformats eher für Groß- und Nahaufnahmen geeignet als für Panoramabilder. Folglich sollte man mit dem Kamcorder möglichst nahe an das Motiv herangehen, Szenen formatfüllend aufnehmen.

Bildausschnitt: Bewegte Objekte sollten mit größerem Bildausschnitt aufgenommen werden (Halbtotale, eventuell Totale). Im Tele-Bereich ist auf die Schärfenebene zu achten. Verändert sich der Abstand zwischen Objektiv und Objekt, muß die Schärfe während der Aufzeichnung eventuell nachreguliert werden. Bei Tele-Einstellungen (Groß- und Nahaufnahmen) ist der Tiefenschärfebereich sehr gering. Folglich sollten Bewegungen möglichst weitwinklig aufgenommen werden.

Manueller Focus: Maximaler Zoom auf das Objekt! Scharf stellen! Bildausschnitt optimieren! (Ränder, Linienführung, Vorder-, Mittel-, Hintergrund etc.) Aufzeichnung beginnen.

Kamerabewegungen: Langsames Schwenken! Der Zuschauer braucht Zeit zum "Lesen" der Bilder. Gleichzeitiges Schwenken und Zoomen vermeiden! Schwenks und Zoom sollten ein Ziel haben. Der Zuschauer erwartet, daß ihm durch eine Zoomfahrt oder einen Schwenk etwas Bestimmtes gezeigt wird. (Hinweischarakter) Zielloses Herumsuchen wirkt desorientierend, kann allenfalls ein bewußtes Stilmittel sein, um aus der Perspektive eines Darstellers Unruhe auszudrücken.

Schnitt in die Kamera: Zwei Einstellungen mit demselben Motiv sollten sich zumindest in der Einstellungsgröße oder in der Kameraperspektive unterscheiden! Ist der Unterschied im Bild nicht deutlich genug, erscheint der "Schnitt" als Bildsprung.

Gestaltung der Bildübergänge/Schnitte: Auf und Abblende. Trick- oder Wischblende (eventuell mit schwarzer Pappe). Schwarzblende evtl. durch Aufsetzen des Objektivdeckels. Übergänge durch Schärfeverlagerung (falls Zeit bleibt und die Situation beherrschbar ist): z.B. von Vordergrundbild auf Mittel- oder Hintergrundbild. In die Unschärfe ausblenden, aus der Unschärfe einblenden. Schwenk in den Himmel,

Schwenk aus dem Himmel. Reißschwenk mit unscharfem Bild – auf Reißschwenk mit unscharfem Bild. Auto (etc.) fährt durchs Bild, anderes Auto (etc.) fährt durchs Bild.

Szenenlänge: Anfänger sollten darauf achten, daß der Kamcorder eine gewisse “Rüstzeit” hat, bis er nach dem Knopfdruck wirklich aufnimmt. Mindestens eine Sekunde vor dem Aufnahmezeitpunkt muß der Aufnahmeschalter gedrückt sein. Ansonsten hängt die Szenenlänge von der Bildgröße, der Handlung oder der gestalterischen Absicht des Regisseurs ab.

Teil III Montage Nachbearbeitung

Montage/Nachbearbeitung

Die Nachbearbeitung durch Schnitt und Nachvertonung muß – auch wenn das für eine Anfängergruppe seltsam klingt – schon bei der Aufnahme mitbedacht sein: Welche Geräte sind verfügbar und was kann ich mit ihnen in kurzer Zeit anfangen? Brauche ich viele Zwischenschnitte, etwa Nah- oder Großaufnahmen? Kann ich mit Musikeinblendungen dramatisieren? Etc. Etc.

Zudem: Je öfter ich an einem Schnittplatz gesessen und verzweifelt nach Bildern gesucht habe, desto wachsamer werde ich schon bei der Aufnahme sein. Also, Pannen werden sich am Anfang schnell einstellen, Kompromisse werden geschlossen werden müssen.

Schnitt und Nachvertonung legen fest, in welchem Zusammenhang die Aufnahmen wahrgenommen werden. Das Prinzip der filmischen Illusion kommt in der Montage noch deutlicher als beim Bildausschnitt und der Kameraperspektive zum Ausdruck. Bildfolgen verschmelzen in der Wahrnehmung des Betrachters zu einer Einheit, auch wenn sie räumlich und zeitlich weit auseinander liegen. Ein Bild kann die Bedeutung des darauffolgenden induktiv beeinflussen, fehlende Bilder werden im Kopf des Zuschauers mitbedacht.

Aus der Fülle von Montageformen sollen nur einige herausgegriffen werden, die das Prinzip der Montage verdeutlichen:

Erzählende Montage: Raum und Zeit werden gegliedert und aufeinander bezogen. Zeitsprünge können kaschiert werden. Film gibt in den seltensten Fällen eine Handlung in der Realzeit wieder. Das Geschehen wird durch Auslassungen und Zeitsprünge verdichtet. (Eine Person steigt aus dem Auto aus. Die Kamera folgt ihrem Blick, nimmt ihn dann selbst ein und bleibt an einem Fenster mit einem Schwenk hängen. Schnitt. In der nächsten Einstellung betritt die Person ein Zimmer)

Kausalmontage: Einstellungen, die eine Ursache anzeigen können mit Einstellungen verbunden werden, die eine Wirkung präsentieren. Wenn Kinder Ball spielen und zuletzt ein Kind besonders fest schießt – Schnitt - , dann wird sowohl das klirrende Glas (OFF-Ton, das Fenster ist nicht zu sehen), als auch eine sichtbar berstende

Scheibe im getrennt darauf folgenden Bild mit der Aktion des Kindes in Verbindung gebracht.

Parallelmontage: Zwei räumlich getrennte, inhaltlich aber aufeinander bezogene Handlungen werden abwechselnd hintereinander “geschnitten”. Hierbei handelt es sich um ein gängiges dramaturgisches Mittel, um Spannung zu erzeugen. So z.B. wenn der Retter in großer Eile gezeigt wird, während an einem anderen Ort der Ablauf eines Verbrechens gezeigt wird...

Rhythmische Montage: Kurze Einstellungen können die Illusion zeitlicher Beschleunigung schaffen; lange Einstellungen den Eindruck von Ruhe hervorrufen. Jeder merkt aber unbewußt, ab wann ein Bild zu lange steht; das schafft wiederum Unruhe. Die Länge der Handlung hängt von der Bildgröße, der Handlung und dem gewollten Effekt ab.

Kontrastmontage: Wer Bilder von Bettlern und Slums mit Glamour-Bildern aus der High-Society montiert, der schafft einen Kontrast. Krasse Bildgegensätze werden leicht als Symbole für reale Gegensätze empfunden. (Armut – Reichtum)

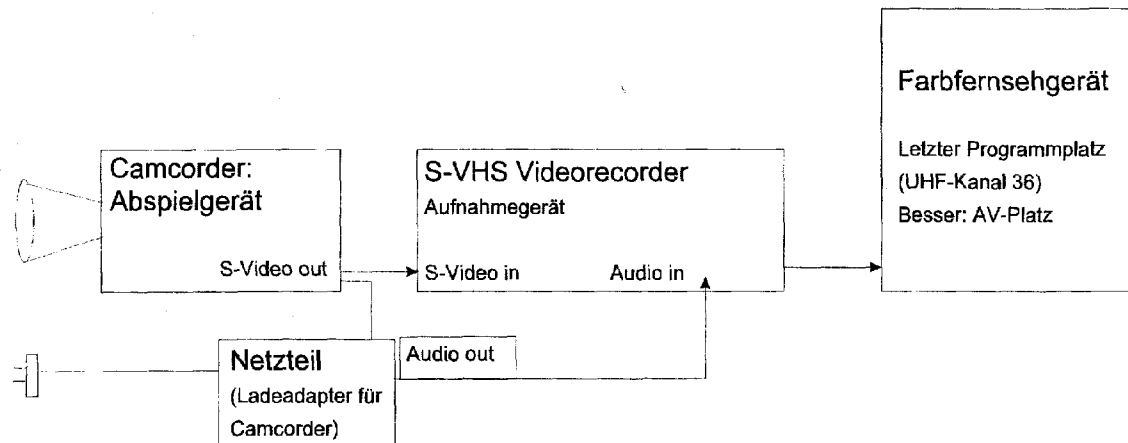
Sprache kann als Kommentar, Monolog oder Dialog eingeführt werden.

Geräusche können akzentuieren. **Musik** kann Stimmungen verstärken oder erst hervorrufen. Sie kann Szenen verbinden. **Stille** kann jeweils Gegensätze oder Verstärkungen zu dem sie eingrenzenden Ton schaffen.

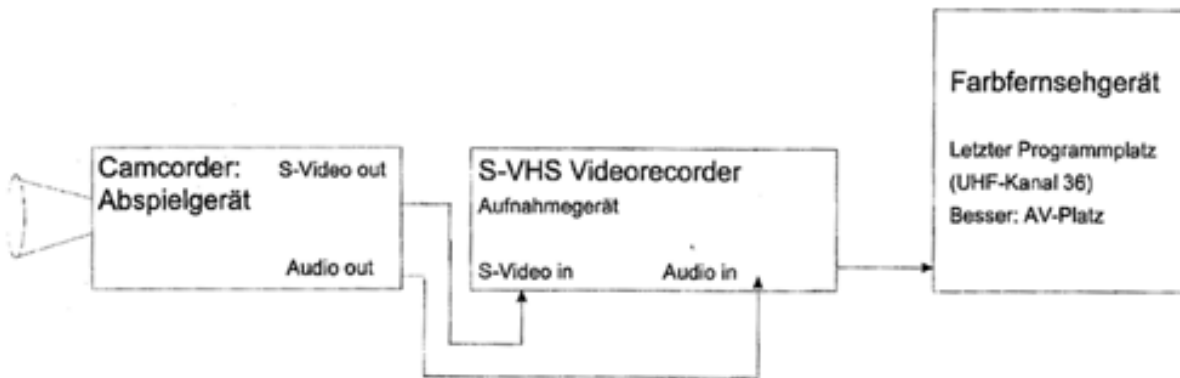
Bei Video kommt es auf die verfügbaren Geräte an, wie einfach, genau oder kompliziert geschnitten werden kann. Der **Schnittplatz** sollte in einem Blockschema erläutert werden, das allen Kursteilnehmern als Kopie vorliegt. Mehrere kleine Schnitte sollten demonstriert werden, nachdem auch die Verkabelung erklärt wurde.

Rekorder, die nur über einen **Assemble-Schnitt** verfügen, können lediglich Szene an Szene Reihem. Man arbeitet sich durch, wie wenn man einen Schal strickt. Wenn mittendrin was geändert werden soll, müssen alle Strickreihen bis zu dem entscheidenden Punkt wieder aufgedröselst werden – und dann wird neu weitergestrickt. Ermöglicht der Rekorder auch den **Insert-Schnitt**, dann kann man zunächst lange Einstellungen – zusammen mit dem Originalton – aufnehmen und später Bild-Zwischenschnitte einfügen, die den Ton nicht verändern. So können bei längeren Interviews, Musikvideos oder Dokumentaraufnahmen mit wichtigem Originalton die Bilder und Töne in der ganzen Sprech- oder Musiklänge ohne Unterbrechung aufgezeichnet werden. Im Nachhinein werden dann in aller Ruhe die beabsichtigten Bilder (auch solche, die nicht vom Aufnahmeort stammen) als Zwischenschnitte eingefügt. Der Insert-Schnitt ist auch dann wichtig, wenn man nachträglich weniger geeignete durch bessere Bilder ersetzen will, was allerdings sehr viel Fingerspitzengefühl erfordert.

Verkabelung für den Videoschnitt vom Camcorder zum Recorder: Camcorder MS1



Verkabelung für den Videoschnitt vom Camcorder zum Recorder: Camcorder MS4



Optimale Wiedergabequalität = S-Video- / -Fernsehgerät

Der elektronische Schnitt

Assemble-Schnitt:

Ton:

A	B	C	D	E
---	---	---	---	---

Bild:

A	B	C	D	E
---	---	---	---	---

Beim Assemble-Schnitt können die Sequenzen (Bild und Ton) in beliebiger Reihenfolge aneinander gefügt werden.

Insert Schnitt

Ton:

A

Bild:

A	B	C	D	E
---	---	---	---	---

Beim Insert-Schnitt wird in eine Sequenz ein anderes Bild eingefügt. Der Ton wird dabei nicht verändert.

(Hinweis für Fortgeschrittene: Es gibt auch die Möglichkeit des AV-Inserts, also der Auswechslung von Ton und Bild in einem Zug auf der Basis des bereits bespielten und damit kodierten Bandes.)

Audio-DUB (Nachvertonung)

Ton:

Bild:

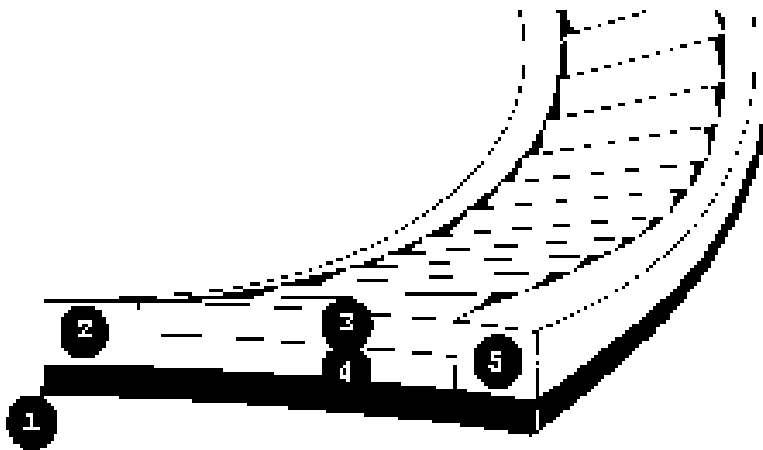
A	B	C	D	E
---	---	---	---	---

In der Nachvertonungsfunktion wird normalerweise der ursprüngliche Ton gelöscht und neu vertont (Sprache/Musik/Geräusche).

Der ursprüngliche Ton kann aber auch wieder in einer Schleife in die neue Tonmischung zurückgeführt werden.

Die Tonspuren beim Videographieren:

1. Trägerschicht
2. Audio-Randspur
3. Bildspur
4. Audio HiFi-Spur
5. CTL-Spur



Auf der Audio-Randspur werden die Audiosignale nicht optimal aufgenommen. Aufgrund der niedrigen Bandgeschwindigkeit und des geringen Platzes können keine HiFi-Signale aufgenommen werden. Anders verhält es sich bei der Aufnahme über Tonköpfe auf der schnell rotierenden Kopftrommel, welche die Audiosignale unterhalb der Bildspur im Schrägspurverfahren aufzeichnen. Diese Aufzeichnung wird bisweilen als "HD-Ton" bezeichnet. Der HD-Ton wird beim Insert-Schnitt, d.h. beim Austausch von Bild-Teilen, leider überspielt. Er kann von daher nicht für die Endabmischung des Filmtones genutzt werden. Dafür bleibt für die gängigen Recorder nur die Randspur. <R>Einige Geräte bieten die Tonaufzeichnung auf der sogenannten "PCM-Spur" an. Auch hier wird der Ton im Schrägspurverfahren unterhalb der Bildspur aufgenommen - und zwar in zukunftsweisender Digitaltechnik - , im Unterschied zum HD-Ton wird er aber nicht untrennbar mit dem Bild verschachtelt. Er kann beliebig nachbearbeitet werden. <R>Ein guter Kamcorder/Recorder sollte folgende Ausstattungsmerkmale haben:

Vier Videoköpfe für Bildaufzeichnung und Wiedergabe.

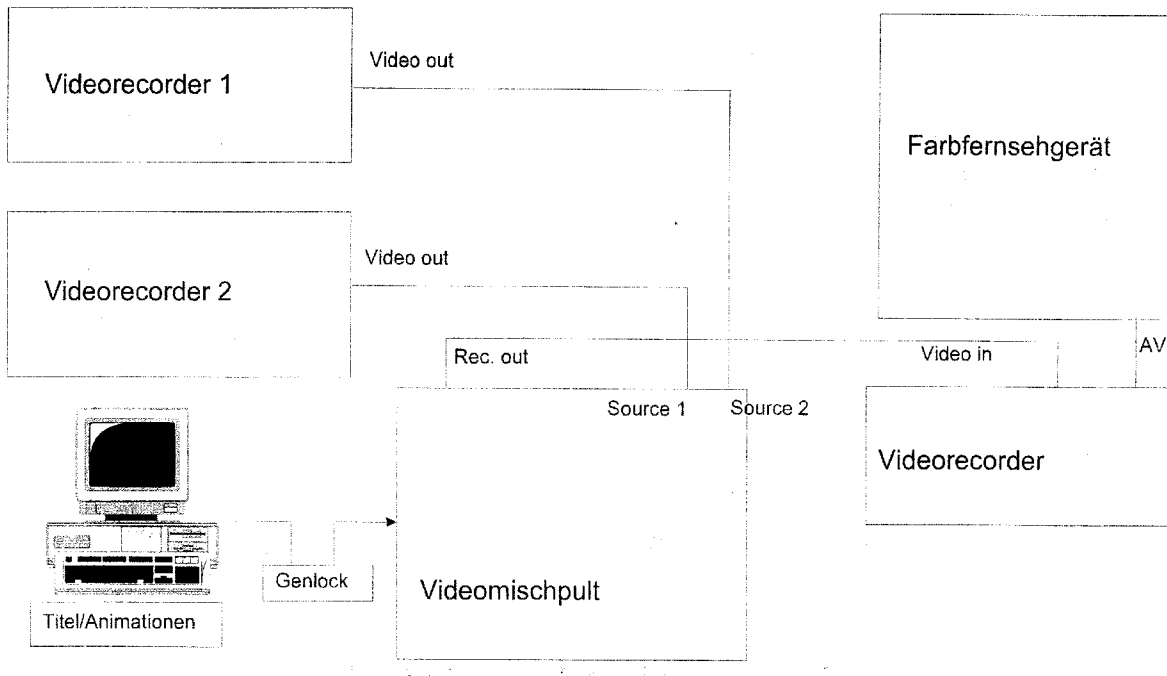
Vier HiFi-Köpfe auf der Kopftrommel - oder PCM-Ton für gute Tonaufnahmequalität.

Große Kopftrommel.

Rotierender Löschkopf für gute Schnitte und

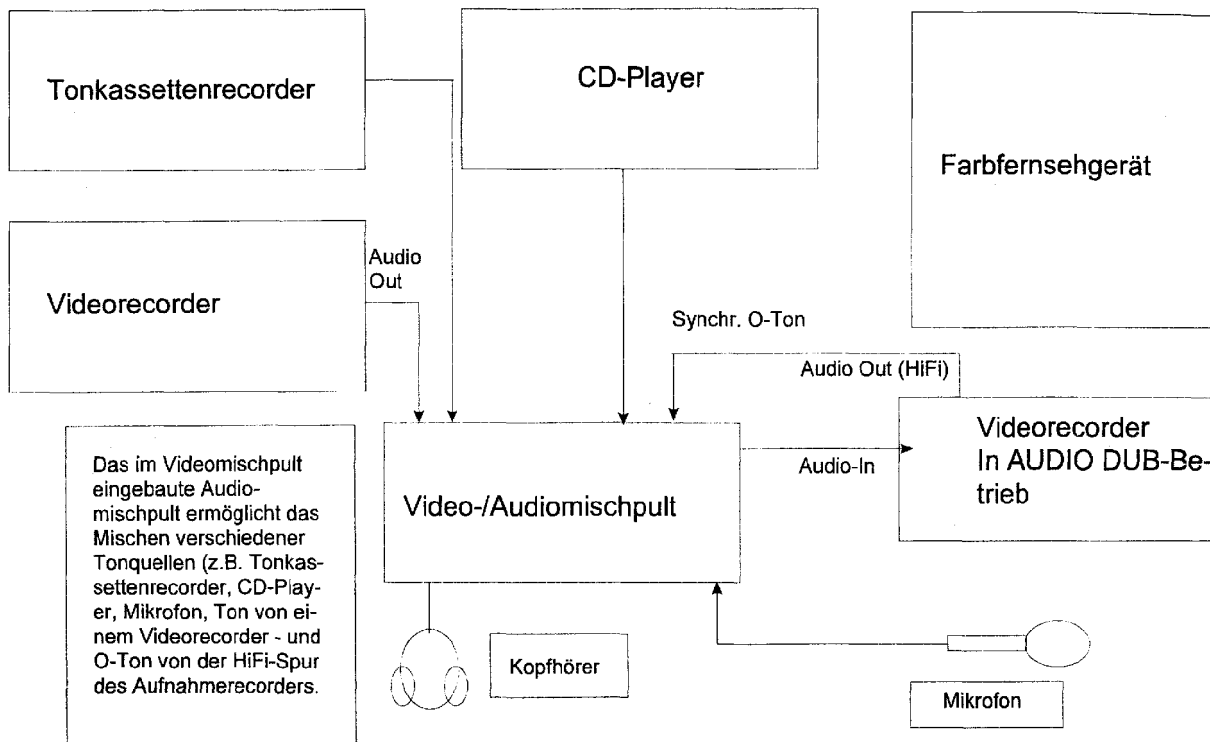
Eventuell Timecodeaufzeichnung, falls das Bandmaterial professionell nachbearbeitet werden soll.

Verkabelung des Videomischpultes



Mit dem Videomischpult können die beiden Videosignale von Player 1 und Player 2 gemischt bzw. jedes Videosignal einzeln verändert werden.

Verkabelung Tonmischpult



Ausblick auf den Schnitt mit dem Computer

Die großen Kamcorder-Hersteller, Sony und Panasonic liefern bereits Geräte aus, die AV-Signale digital aufnehmen und auf einem sehr kleinen DV-Band (DV= Digital-Video) speichern. Damit wird eine höhere Bild- und Tonqualität und eine verlustfreie Überspielung auf Videorecorder möglich, die ebenfalls digitale Signale verarbeiten. Diese Geräte sind zur Zeit mit ca. 5000.- DM/Stück (und mehr) noch relativ teuer. 1997 wird es für die digitalen Signale einheitliche Normen der Übertragung geben. Steckkarten für den Computer, die Videosignale verarbeiten können - wie z.B. die "AV-Master" der Firma FAST aus München - gibt es bereits im Amateurpreissektor, d.h. für um die 1000.- DM. Diese Videokarten mußten aber bisher analoge Bild und Tonsignale umständlich digitalisieren, um sie dann komfortabel zu verarbeiten und zuguterletzt wieder analog auf Band auszugeben. Diese oft zeitraubende und speicherintensive Verarbeitung wird nun vereinfacht und beschleunigt, wenn die Signale von der Aufnahme über den "Schnitt" bis zur Ausgabe auf einen externen Signalträger durchgehend digital bleiben. Damit wird der (gehobene) Amateur in die Lage versetzt, annähernd in Profiqualität und mit einer enormen Fülle an Möglichkeiten in der Bild- und Tonmanipulation (von beliebigen Überblendungen bis hin zum "Morphing", von Tonblenden bis hin zur Mehrspur-Nachvertonung) zu arbeiten. Riesige Bestände an Videogeräten werden also vermutlich bald ausgemustert und ersetzt, denn der Ehrgeiz der Videofilmer, annähernd professionell zu arbeiten, ist enorm.

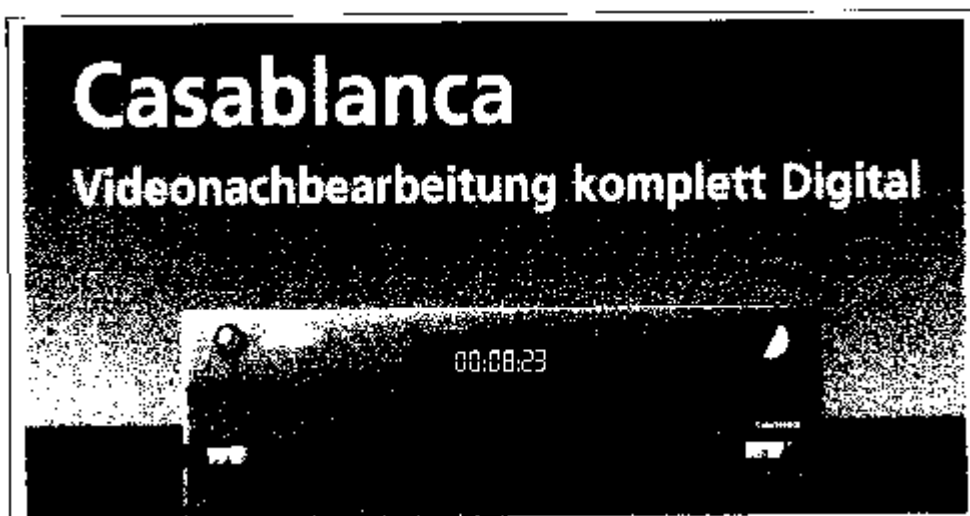
Was dadurch natürlich nicht wegfällt, sind Planungs- und Organisationsaufwand, Wille und Fähigkeit zur guten Gestaltung der Filme.



Der digitale Kamcorder von Panasonic: DX1

Casablanca

Von einer digitalen Revolution im Video-Amateurbereich kann man mit der Markteinführung des Videoschnittgerätes mit dem nostalgischen Namen "CASABLANCA" reden (wer kennt nicht den Film von Michael Curtiz aus dem Jahre 1942 mit Humphrey Bogart und Ingrid Bergman in den Hauptrollen). Das Gerät sieht aus wie ein Videorecorder, hat auch genau dieselben Anschlüsse.



Über Trackball und Tastatur kann man alle nötigen Befehle eingeben, um Szenen vom Kamcorder mit Ton und Bild auf die eingebaute Festplatte zu holen, dort zu schneiden und zu betiteln. Zwischen 4500.- DM und 6000.- DM, je nach Ausstattung, muß man hinblättern, um das Gerät zu bekommen. Es ist so kinderleicht zu bedienen, daß auch ein Video- und Computerlaie alles rasch mit der "learning by doing"-Methode verstehen kann. Gekauft wird es offensichtlich sehr häufig von Senioren, die damit hervorragende Filme über Enkel oder Reiseberichte anfertigen können. Geeignet wäre es aber vor allem in Schulen, wo immer noch viele Lehrer Angst vor der Videotechnik haben.

Dazu ein Buchtip vom Videofachhändler Pro Video ELECTRONIC aus 63739 Aschaffenburg, Gabelsbergerstr. 6 (Tel.: 06021-15713):

Von ‚Hippo Books + ProDaD Software‘ ein NEUES Produkt für Casablanca:

“Eine Nacht mit Casablanca”

CASABLANCA, ein non-linear, voll digital arbeitendes System zum Schneiden, Betiteln und Nachvertonen von Videofilmen, hergestellt und entwickelt von Macrosystem GmbH, hat in den Monaten seit Erscheinen einen Siegszug sondergleichen angetreten. Walter Friedbuber, Autor zahlreicher Standardwerke zum Thema "Videobearbeitung" hat für dieses Schnittsystem ein Buch geschrieben, das seinesgleichen sucht: Vom optimalen Definieren der Systemparameter, dem Anschluß einer Kreuzschiene und eines Time Base Corrector (TBC), bis hin zum Editieren von Rohszenen und diverser Feinschnitt-Techniken, erfährt der Leser bereits im ersten Kapitel all das, was zum reibungslosen Ablauf eines Projekts notwendig ist. Tips und Tricks mit der Szenenliste und dem Storyboard stehen im Mittelpunkt des 2. Kapitels, das sich auch eingehend mit praktisch erprobten Einsatzmöglichkeiten der Übergangs- und Langzeiteffekte befaßt und in diesem Zusammenhang sämtliche Berechnungszeiten in tabellarscher Form aufführt.. Daß der Betitelung und Nachvertonung breiter Raum eingeräumt wird, ist selbstverständlich.

Im 3. Kapitel zeigt der Autor anhand eines "Familienalbums", wie man bei einer Produktion einer Serie vorgeht, dabei Festplattenkapazität trickreich ausnutzt und mit Hilfe von Multilayer-Szenarien und Filtertechniken faszinierende Effekte entwerfen kann.

Das Ringordner-Konzept des Buches macht es möglich, daß sofort nach Erscheinen von Software- und Hardware-Updates ergänzende Scripts lediglich beigeheftet werden müssen. Eine Neuanschaffung des Gesamtpaketes entfällt somit.

“Eine Nacht mit Casablanca ”

Preis DM 149,00

- Autor: Walter Friedhuber
- 286 Seiten (Buch im Schubert)
- Incl. Nachvertonungs-CD
- incl.VHS-Demovideo

Lieferung ab sofort möglich!

Casablanca - die Technik

SYSTEM

Datenträger: Festplatte für Video/Audio: FAST-SCSI 11, 1-9 GB. Optionale externe Festplattenerweiterung für weitere Festplatten (max. 27 GB Gesamtkapazität)

Grafik: Software auf 1,8 MB Diskette
Integrierte Grafik, Darstellung auf TV, zusätzlich TFT-Info-Anzeige auf Frontpanel

VIDEOSYSTEM

Prinzip: Motion JPEG
Datenraten: 0,5 - 3.5 MB/Sekunde, Bitrate Control
Eingänge: Y/C, FBAS jeweils auf Front- und Rückseite, IEEE P1394 (MiniDV, FireWire)
Ausgänge: Y/C, FBAS, RGB, IEEE P1394 (MiniDV, FireWire)
Auflösung: CCIR 601, 576 Linien (identisch mit Dv)
Videonorm: PAL, NTSC (umschaltbar), 50/60 Halbbilder/Sekunde

Aufnahmelänge: Je nach Qualitätsstufe zwischen 4.8 und 34 Minuten/Gigabyte, bei max. Ausbau 127 GB) also 2.2 bis 15 Std.

AUDIO

Prinzip: 3 Stereo-Spuren, max. 44,1 KHz, 16 Bit
Eingänge: Stereo-Cinchbuchsen, jeweils auf Front- und Rückseite, IEEE P1394

Ausgänge: (FireWire) Schnittstelle
Stereo-Cinchbuchsen, optional IEEE P1394
(FireWire) Schnittstellen

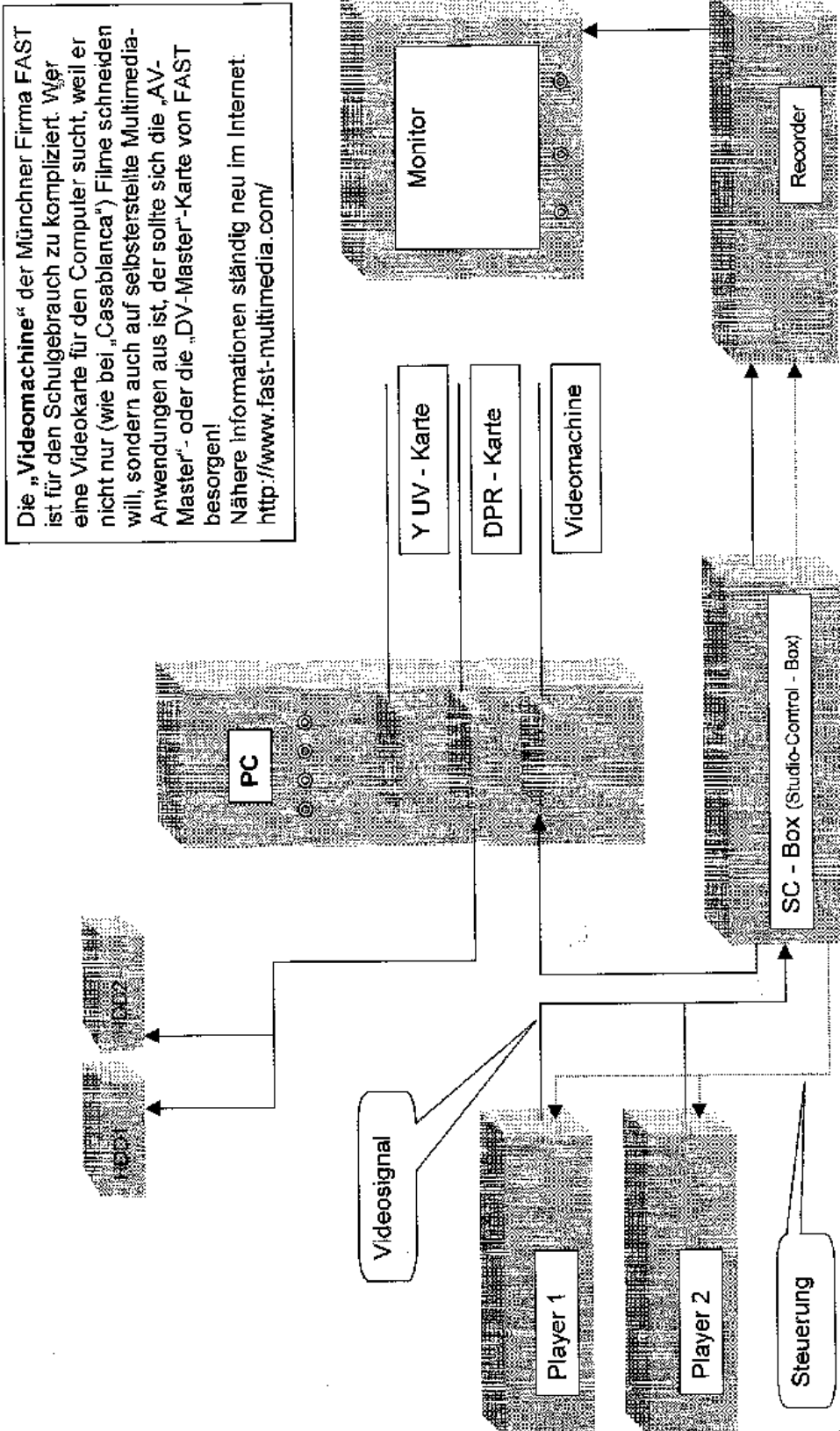
OPTIONEN

Hardware: DV-Modul mit MiniDV Ein- und Ausgang
Beschleunigungsoption für kürzere Berechnungszeiten bei Blend- und Bildbearbeitungseffekten. Auch ohne Beschleunigungsoption wird bereits die maximale Bildqualität erreicht!
Festplatten-Erweiterungsbox (für die Aufrüstung auf max. 27 Gb)
DAT-Option (Archivierung von Festplattenprojekten – nicht benötigt bei DV-Modul)

Software: PC-Option (Im-/Export von Bildern)
Effekt Zusatzdisketten
Abmessungen- BHT ca. 450x90x340 mm
Gewicht: ca. 7 kg

Schaubild: Digitaler Schnitt mit "Videomachine" (FAST)

(Ohne Darstellung der Audio-Verkabelung)



Teil IV Film- und Videowirkung

Die Trägheit der menschlichen Wahrnehmung

Die menschlichen Sinnesorgane haben die Eigenschaft, schnell aufeinanderfolgende Reize nicht mehr als Einzelreize wahrzunehmen. Die unterste Schwelle für den Übergang vom einzelnen zum kontinuierlichen Reiz liegt bei ca. 16 – 18 Impulsen pro Sekunde. So werden 16 Tonschwingungen pro Sekunde nicht mehr einzeln erkannt, sondern bilden bereits den tiefsten hörbaren Ton. Nicht nur das Ohr, auch unsere Haut ist ein Wahrnehmungsorgan. Bei 16 – 18 (oder mehr) Stößen auf die Haut empfinden wir diese nicht mehr einzeln, sondern bereits als gleichmäßigen Druck.

Die Trägheit der Wahrnehmung hängt mit dem Nachwirken der chemischen Prozesse bei der Sinnesreizung zusammen.

Auch das Auge hat nun die Eigenschaft, schnell aufeinanderfolgende Lichtreizungen nicht mehr einzeln wahrzunehmen, da ja jeder Lichteinfall noch nachwirkt. Wer z.B. die Netzhaut durch einen zu langen Blick in die Sonne überreizt, der wird für eine Weile einen dunklen Punkt in die folgenden Bilder "eingebrannt" haben. Schwingt jemand vor uns im Dunkeln rasch eine Taschenlampe im Kreis, so sehen wir, wenn die Bewegung schnell genug ist, nicht die sich bewegende Lampe, sondern nur noch einen Lichtkreis.

Kurze Unterbrechungen des Lichteinfalls auf der Netzhaut werden durch das Trägheitsmoment des Auges nicht mehr wahrgenommen, der Lichteinfall erscheint als Kontinuität. Die unterste Frequenz beträgt 16 Reize (Bilder) pro Sekunde. Erst durch diese Wahrnehmungsträgheit des Auges wird es uns möglich, schnell aufeinanderfolgende Einzelbilder als bewegten Film zu erleben.

Auf diese illusionäre Wahrnehmung baut die Filmwirkung (auch noch beim Video!) auf.

In der Filmkamera wird ein abgelichteter Vorgang in vielen Einzelbildern festgehalten, die dann auch wieder als rasch aufeinander folgende Einzelbilder abgespielt werden. Es reicht nicht aus, den Film lediglich mit einer bestimmten Geschwindigkeit am Bildfenster

des Projektors vorbeizuziehen. Außer diffusen Lichtstreifen (in der Bewegungsrichtung des Filmstreifens) könnte man nichts erkennen.

Wie schon bei der Aufnahme muß auch beim Abspielen der Filmstreifen durch mechanische Greifer für Sekundenbruchteile angehalten (bzw. nicht transportiert) werden. Dafür sind seitlich am Filmrand Perforationslöcher eingestanz. Eine ähnliche Funktion haben beim Video die seitlich am Band aufgezeichnete CTL-Impulse. (Nur daß eben beim Video kein ruckweiser Transport erfolgt)

Um während des Filmtransports von einem zum anderen Bild kein Licht auf den Film zu lassen, verschließt eine um die eigene Achse rotierende "Flügelblende" das Bildfenster für einen winzigen Moment.

16 Bilder pro Sekunde reichen für die Laufbildillusion zwar aus, sie würden aber einen Flimmereffekt hervorrufen, und obwohl die Bewegungssillusion erreicht wäre, würden infolge der Helligkeitsschwankungen schnell die Augen schmerzen. (Wer einen Computermonitor mit zu geringer Flimmerfrequenz gesehen hat, weiß auch, wovon ich hier rede). Um nun diesen ärgerlichen Flimmereffekt auszuschließen, ist es notwendig, die Bildfrequenz auf mindestens das Dreifache zu erhöhen: Also nicht 16, sondern 48 Bilder pro Sekunde. Die meisten Filmkameras nehmen nun sowieso mit 24 Bildern/Sekunde auf. Und hier kann die Bildzahl schon mit einer Dunkelunterbrechung pro Bild auf 48 Bilder/ Sekunde erhöht werden. Das kurzzeitige Aussetzen des Filmtransports übernimmt das sogenannte "Malteserkreuz" (der entsprechende Vorgang wird übrigens im Frankfurter Filmmuseum - zusammen mit vielen anderen filmtechnischen Entwicklungen - sehr schön erklärt). Die Unterbrechung des Projektionsstrahls übernimmt bei der Filmvorführung die Flügelblende im Filmprojektor. Der Projektionsstrahl wird einmal während der Filmtransportphase unterbrochen, ein oder zwei weitere Male während der Projektionsphase, um die Bildwechselfrequenz für das Auge zu erhöhen.

Auch beim Videofilm wird der Sinneseindruck aus Einzelbildern zusammengesetzt. Bei uns sind 25 Bilder pro Sekunde der übliche Aufnahmestandard. Die Frequenzerhöhung wird folgendermaßen erreicht: Jedes Bild wird durch einen Elektronenstrahl in Hunderte von Zeilen zerlegt. Von jedem Einzelbild wird aber ganz schnell hintereinander zuerst nur die Hälfte der Zeilen, dann die folgende Hälfte gezeigt. Ein Bild in voller Auflösung setzt sich also aus zwei Bildern mit halber Auflösung zusammen. Faktisch habe ich dadurch 50

Halbbildillusionen pro Sekunde – und die Flimmerwirkung ist stark herabgesetzt. Moderne Fernseher (oder Computermonitore) haben durch eine erhöhte Bildfrequenz eine noch geringere Flimmerwirkung.

Die Abhängigkeit vom Einzelbild bei der Filmwiedergabe und entsprechend auch beim Filmschnitt führt bei den heutigen digitalen Bildkomprimierungstechniken zu folgendem Problem: Ich habe zum einen die "Intraframe"-Komprimierung, die Komprimierung des Einzelbildes, mit der ich beispielsweise bei hoher Bildqualität die digitalen Videodaten noch im Verhältnis 1:5 reduzieren kann. Diese reduzierten Bilddaten kann ich exakt "schneiden". Ich habe zum anderen die sehr viel höhere "Interframe"-Komprimierung, mit der ich fertig geschnittene Filme über Netze in einer sehr viel höheren Verdichtung (ca. 1:100) an weit entfernte Standorte transportieren kann. Diese datenreduzierten Filmpakete kann ich so natürlich dann nicht mehr schneiden. Ich müßte sie erst wieder entkomprimieren...

Film als "Gefühlsmedium"

Wer den Film zur Information einsetzen will, sollte auf keinen Fall vergessen, daß Bilder in ihrer Symbolwirkung zuallererst das Gefühl ansprechen (Krakauer). Wer Filmszenen zusammensetzt, wird immer eine Gefühlswirkung erzeugen - und bevor er aus Versehen die falsche erreicht (im schlimmsten Falle Langeweile), sollte er gezielt versuchen, gewollte Effekte zu erzeugen und das Publikum in seine Richtung zu lenken.

Faustregeln:

- Die **erste Faustregel** für den Anfänger könnte lauten: Du sollst die Illusion des Handlungsablaufs nicht ungewollt zerstören! Wer mit der Kamera in der Gegend herumwackelt, der macht eben nicht auf den Bildinhalt, sondern auf die ungenügend gehandhabte Technik aufmerksam. Das selbst sprunghafte Auge - der "Jäger"

innerhalb der menschlichen Sinne - findet im Bild keine gleichbleibenden Anhaltspunkte, sondern gibt dem Hirn nur zusätzliche Rechenaufgaben, um den Bildsalat zu entziffern. Wackelbilder schaffen Unruhe und strengen an. Also, wo immer möglich, zuerst einmal mit Stativ aufnehmen.

- Die **zweite Faustregel**: Langweile nicht deinen Mitmenschen! Wer Filmszenen zu kurz stehen läßt (vielleicht nur, weil er die Hochlaufzeit des Kamcorders nicht eingerechnet hat), verhindert das Verstehen der Bilder. Wer aber Szenen, die man in 4 Sekunden erkannt hat, 20 Sekunden lang stehen läßt, der langweilt. Und wer einmal langweilt, der hat sehr schwer das Interesse der Zuschauer wieder gewonnen. Interesse ist rasch gewonnen, aber - einmal verloren - nur sehr sehr schwer wieder zu gewinnen.
- Die **dritte Faustregel**: Arbeite nie ohne Konzept! An jedem Drehort braucht man ein Konzept von all den Bildern und Tönen, auf die es einem für die Filmhandlung ankommt. Zusätzliche Bilder finden sich immer noch. Aber das Minimum - auch an aussagekräftigen Nahaufnahmen - muß trotz aller Widrigkeiten, die sich garantiert einstellen, in den Kasten. Komme was da wolle. Für das Konzept ist einer verantwortlich - und diesen einen nennen wir Regisseur. Wer immer das Drehbuch verfaßt hat, die Verantwortung für die Filmaufnahmen vor Ort trägt der Regisseur. In der Videogruppe zeigt sich schnell, wer dafür am meisten veranlagt ist oder die meisten Vorkenntnisse hat.
- **Vierte Faustregel**: Falls Du eine sehr gute Filmidee hast und ein noch besseres Filmteam zur Umsetzung dieser Idee, dann vergiß zur Not alle Faustregeln ...

Teil V Schule und Lehrerbildung

Welche Anforderungen bestehen von Seiten der Medienpädagogik an die Lehrerausbildung? (Detlef Zeiler)

1. **Filmeinsatz im Unterricht:** Zu vielen Lehrplanthemen gibt es gute Unterrichtsfilme. Teilweise über das Schulfernsehen, dessen Beiträge von den Bildstellen aufgezeichnet und kopiert werden, teilweise über das FWU (Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht), teilweise über private Filmstudios kommen immer wieder gute und aktuelle Filme in den Verleih der Bildstellen und Landesbildstellen. Diese Filme werden begutachtet. Angehenden Lehrerinnen und Lehrern sollten die Fachkataloge (Schulfernsehen, Wirtschaftskunde, Geschichte, Deutsch u.a.) vorgestellt und die elektronischen Recherchemöglichkeiten in der Bildstelle und über das Internet erläutert werden. Dabei sollten auch Beispiele für den pädagogisch sinnvollen Film- und Videoeinsatz im Unterricht demonstriert werden.
2. **Filmanalyse:** Vielfach werden Filme im Unterricht nur als "Aufhänger" für ein Thema oder als Träger einer auch schriftlich transportierten Information genutzt. Auf die spezifischen Möglichkeiten des Films und der "Filmsprache" wird selten eingegangen. Wichtig wäre deshalb, schon in der Lehrerausbildung auf die spezifischen Möglichkeiten der Filmanalyse hinzuweisen und entsprechende Unterrichtsmethoden schon an Beispielen auszuprobieren.
3. **Aktive Videoarbeit:** Wer Filme nicht nur nach inhaltlichen Kriterien bespricht, sondern auf die Machart (Bilder, Einstellungen, Effekte, Wirkungsabsichten, Schnitt etc.) eingeht, der handelt in unserer medienbestimmten Welt sicherlich pädagogisch verantwortungsvoll. Es leuchtet aber ein, daß jeder, der selbst einmal versucht hat, einen Film zu erstellen, ein tieferes Verständnis von den Möglichkeiten und Grenzen filmischer Darstellung erhält. Das betrifft sowohl Lehrer als auch Schüler. Jeder Lehramtskandidat sollte heute einen intensiven Videogrundkurs besucht haben, der auf mindestens drei halbe Tage angelegt ist. Dieser Kurs sollte sowohl technische, als auch filmgestalterische Elemente enthalten. In den Lehrplänen ist aktive Medienarbeit inzwischen an verschiedenen Stellen verankert. Die Landesbildstelle Baden wird dazu eine Überblicksseite im Internet veröffentlichen. (**Auch:** <http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~q85/home/dmedien.htm>)

4. Computer und Vernetzung:

a) Hardware: Welche Hardwarevoraussetzungen müssen in der Schule für einen sinnvollen Einsatz des Computers gegeben sein? Welche minimalen Hardwarekenntnisse muß heute ein Fachlehrer haben, welche Fragen muß er an den schulischen Betreuer der Hardware formulieren können? Welche Geräte können eventuell aus der Industrie, die schon leicht veraltete Geräte abstößt, für die Schule noch übernommen werden? (Der Staat muß ja bekanntlich sparen).

Hinweise im Internet unter: <http://server2.lbb.bw.schule.de/~gebert/td.htm>

b) Software: Ebenso wie die Kolleginnen und Kollegen im Amt und Würden braucht der angehende Lehrer einen Überblick über aktuelle Lern- und Lehrsoftware (Teachware). Am Beispiel einiger gängiger Softwareangebote sollten Kriterien für eine gute, bzw. brauchbare Software besprochen werden. (SODIS-Datenbank!) Zudem sollten Lehrerinnen und Lehrer das Softwareangebot für den "Nachmittagsmarkt" kennenlernen, das den Verlagen und freien Softwareanbietern bereits lukrativer erscheint als der Schulsoftwaremarkt. Zwischen reinen Drillprogrammen und unterhaltsam gestaltetem "Edutainment" werden hier eine Unzahl von Programmen angeboten, für die es teilweise schon pädagogische Beurteilungen gibt. Angehende Lehrerinnen und Lehrer sollten hier einen aktuellen Überblick erhalten.

c) Rolle des Lehrers: Mit dem Einsatz des Computers für gezielte Gruppenarbeit, für schulnetzinterne Recherchen, Recherchen im Internet oder gestalterischen Aufgaben in kleinen Gruppen bekommen Lehrerinnen und Lehrer neben der klassischen Wissensvermittlung und Stofforganisation Aufgaben eher koordinierender Art. Sie moderieren den Prozess des Erwerbs von Wissen, das teilweise über Bücher, Folien, Filme, Kreide und Tafel, - teilweise über den Computer erreicht werden kann. Wie weitgehend und wie schnell ändert sich dadurch die klassische Rolle der Lehrerinnen und Lehrer? Diese und ähnliche Fragen sollten bereits in der Lehrerausbildung eine Rolle spielen.

d) Hilfestellungen: Die stark von den Medien geprägte Welt der Kinder, aber auch die Schulmedien ändern sich heute so rasch, daß einzelne Lehrer nur noch mit permanenter Fortbildung und über die Ansprache kompetenter Partner auf dem Laufenden bleiben können. Wo bekommen Lehrer medienpädagogische Hilfestellung, wo können sie sich über die familiären Auswirkungen der Massenmedien informieren, wo können sie schlicht und einfach gute Medien oder Geräte ausleihen?

5. **Fachdidaktik:** Medienpädagogik wird in den Schulen weitgehend fächerübergreifend betrieben, wie es der baden-württembergische Lehrplan vorsieht. Nun werden aber auch fachdidaktisch immer mehr interessante Hinweise angeboten, die den Deutschunterricht tangieren. So kann man heute den Computer sowohl als Werkzeug zum Schreiben und Recherchieren einsetzen, man kann ihn aber auch als Medium nutzen, um Textnetze und multimediale Lernumgebungen oder Spiele selbst mit Schülern zu erstellen. Man kann zu Lehrplanthemen (Lyrik, Kurzgeschichten etc.) kleine Videofilme oder Hörspiele erstellen, Medienprodukte, die eine eigene Ausdrucksmöglichkeit darstellen und nicht nur schriftliche Texte erläutern, bzw.

vertiefen. Gerade das Fach Deutsch ist für das Kennenlernen medialer Ausdrucksmöglichkeiten ein Schlüsselfach. Video und Computer können hier zentral eingesetzt werden:

- a) als Werkzeug zur Erstellung und Gestaltung von Texten, Bildern und Videos
- b) als neuartiges Ausdrucksmedium mit eigenen Gesetzesmäßigkeiten. Multimediale Darstellungen können heute auch von Lehrern und Schülern mit entsprechenden Autorensystemen selbst erstellt, auf CD gebrannt und verteilt werden.

Eine Zusammenarbeit mit den Fächern Musik und Kunst bietet sich an. Auch in diesen Fällen spielen die neuen Medien eine zunehmende Rolle.

Literaturverzeichnis

- Anfang, Günther, u.a.: Vom Plot zur Premiere. Gestaltung und Technik für Videogruppen. München, 1994
- Bänninger, Adrian: Die Videomacher. Praxis der Videogestaltung. Köln, 1984
- Balázs, B.: Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst. Wien, 1961
- Field, Syd u.a.: Drehbuchsreiben für Fernsehen und Film. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. München, 1992 ⁴
- Kandorfer, P.: Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde. Köln, 1978
- Kursmodell und Materialien. Einführung in die aktive Videoarbeit. Hannover, 1985 ² (Fortgesetzt in "Medienarbeit - praktisch. Arbeitsmaterialien für die Kurse zur Aktiven Videoarbeit")
- Oehrens, Eva-Maria, u.a.: Videogeschichten. Drehbuchsreiben mit Jugendlichen. Remscheid, 1994 (Mit Begleitvideo)
- Ribbeck, Dietrich von: Filmproduktion verstehen. München, 1990
- Schult, Gerhard / Buchholz, Axel: Fernsehjournalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. München, 1990 ³
- Schwendemann, Wilhelm. Filmemachen als erzieherischer Prozeß. In: Beiträge Pädagogischer Arbeit. Heft III, 1996
- Stipp-Hagmann, Karin: Fernseh- und Radiowelt im Unterricht. Villingen-Schwenningen, 1996. (Mit Begleitvideo)

- Tulodziecki, Gerhard, u.a.: Handlungsorientierte Medienpädagogik in Beispielen. Bad Heilbrunn, 1995.
- Videofilmen. Das Magazin für aktive Videofilmer. Heft 5/96 (u.a.)
- Vielmuth, Ulrich: Lexikon für Videofilmer. Köln, 1990

Teil VI Unterrichtsprojekt Zeichentrickfilm

Eva-Maria Bitz

“Unsere Klasse stellt einen Zeichentrickfilm her”

Eine Unterrichtseinheit zum fächerübergreifenden Einsatz in Schule und außerschulischer Jugendarbeit am Beispiel des Gedichts “In dieser Minute” von Eva Rechlin

mit

Arbeitsmaterialien

Arbeitsergebnissen

Zeitraster

Das Projekt wurde erprobt im Rahmen des Faches Musisch-kulturelle Erziehung (MUKU) an der Gesamtschule Neunkirchen

©Eva Bitz

Inhalt

- I Allgemeine Bemerkungen
 - 1. Stellenwert
 - 2. Arten der Trickfilmherstellung
 - 3. Der Phasentrick
 - 3.1 Trickfilm mit einheitlicher Handlung und Protagonisten
 - 3.2 Episodentrickfilm
 - 3.3 Lernziele / Pädagogischer Nutzen
 - 4. Mögliche Vorübung

- II. Planungs- und Durchführungsschritte (Projektverlauf)
 - 1. Begründung der Auswahl des Gedichts
 - 2. Vorstellung und Erarbeitung des Inhalts
 - 3. Kreativ-gestalterische Bearbeitung durch Zeichnen
 - 4. Aufnahme der Phasenbilder mit der Videokamera
 - 4.1 Benötigte Materialien
 - 4.2 Vorbereitungsschritte
 - 4.3 Arbeitsorganisation
 - 4.4 "Der gute Ton" - Tips für die Nachvertonung
 - 5. Fächerübergreifende Projektarbeit
 - 6. Nachlese
 - 7. Zeitraster

8. Anhang

Text des Gedichts

Storyboard

Tips

Produktions- und Ablaufplan

Fragebogen

Zeichenvorlage mit Heftstreifen

Skizze Aufbau / Sitzordnung

Phasenzeichnungen

Literaturangaben / Adressen

Aufnahmepvorbereitung in 16 Schritten

I. Allgemeine Bemerkungen

1. Stellenwert

Zeichentrickfilme und Comics erfreuen sich bei Kindern und Jugendlichen großer Beliebtheit. "Toy Story", "Power Rangers", Disneyfilme, die Sendung mit der Maus...:

Kids erleben das Genre Zeichentrickfilm ausschließlich passiv in Rezipientenhaltung im Rahmen ihres täglichen Medienkonsums. Die Qualität dieser Medienprodukte ist sehr unterschiedlich. Die Palette reicht von pädagogisch wertvollen Beiträgen bis hin zu einer inhaltsarmen Bilderflut von Gewalt- und Actionszenen.

Gerade dieses Genre bietet für Schule und außerschulische Jugendarbeit eine Fülle kreativer Möglichkeiten, Themen zielgruppenzentriert zu erarbeiten und dabei gleichzeitig einen Beitrag zur aktiven Medienarbeit zu leisten.

2. Arten der Trickfilmerstellung

Es gibt zahlreiche Arten der Trickfilmherstellung. Sie unterscheiden sich im wesentlichen darin, ob die abgefilmten Vorlagen

- zwei- oder dreidimensional,
- real oder gezeichnet sind,

- mit der Trickfilmkamera aufgezeichnet, im Computer erzeugt oder mechanisch in Gang gesetzt werden, wie z.B. bei Daumenkino und Wundertrommel.

Die bekanntesten Methoden sind:

Lege-, Knet-, Sach-, Sand-, Scherenschnitt- und Phasentrick.

(vgl. dazu: Iris Loos, Jochen Ehmann Das Trickfilmhandbuch)

Für den Einsatz im Unterricht mit einer ganzen Klasse eignet sich von diesen Trickfilmarten besonders der Phasentrick. Er ist der klassische Zeichentrickfilm, wie man ihn auch von den Disneyfilmen her kennt.

3. Der Phasentrickfilm

Beim Phasentrickfilm wird jedes einzelne Bild (= Phase) gezeichnet und dann mit der Trickfilmkamera abgefilmt. Hinsichtlich des Inhalts unterscheidet man beim Phasentrick

1. den Trickfilm mit durchgehender Handlung und Protagonisten
2. den **Episodentrickfilm**, der aus einzelnen in sich abgeschlossenen Handlungen besteht.

3.1 Trickfilm mit einheitlicher Handlung und Protagonisten

Eine sorgfältige Planung ist notwendig. Zunächst werden die Geschichte entwickelt sowie Drehbuch und Storyboard geschrieben bzw. skizziert. Die einzelnen Szenen müssen die Zeichner absprechen. Damit die Hauptfiguren bei allen einheitlich aussehen, ist es ratsam, Modelle zu zeichnen, die jeder erhält. Sie sollten in den Gelenken beweglich sein, damit auch Bewegungen mit ihnen gezeichnet werden können. (vgl. Hampelmann aus Pappe) . Weitere Absprachen sind erforderlich: z.B. bzgl. Farbe der Kleider, Haare etc. - Einstellungsgröße - Perspektive - Hintergründe.

Der Zeichentrick mit einheitlicher Handlung und Protagonisten lässt sich mit einer Klasse oder größeren Gruppe kaum bewältigen. Er erfordert eher die enge und intensive Zusammenarbeit in einem kleinen Team, das in der Lage ist, über einen längeren Zeitraum an einem Projekt zusammenzuarbeiten.

3.2 Episodentrickfilm

Der Episodentrickfilm eignet sich für den schulischen Einsatz besonders, weil er mit relativ geringem zeitlichem und organisatorischem Aufwand mit einer ganzen Klasse realisiert werden kann. In den Produktionsprozeß lassen sich alle Schülerinnen und Schüler einbinden. Es entsteht ein vorzeigbares Produkt, mit dem sich die ganze Gruppe identifizieren kann.

Themen für den Episodentrick finden sich in nahezu allen Fächern. Vor allem in den Fächern Deutsch, Bildende Kunst, Musisch-kulturelle Erziehung (MUKU), Gesellschaftswissenschaften, Religion, Fremdsprachen oder Arbeitsgemeinschaften lässt sich die Trickfilmarbeit besonders gut in den regulären Unterricht integrieren.

Das Thema kann

von Lehrer/in vorgegeben sein, z.B. durch ein Gedicht, eine Geschichte oder

einen Sachtext mit politischem / sozialem / religiösem Inhalt (Umweltverschmutzung - Verkehrsprobleme - Wie sehe ich die Zukunft? - Wie lebten die Römer? - Erschaffung der Welt - Darstellung von (Ver-)Wandlungen (biologische, chemische, physikalische.....)).

frei gewählt werden, beispielsweise aufgrund eines Reizwortes: "Was fällt dir ein zum Begriff Liebe, Freundschaft, Tod, Umwelt?"

Jeder Schüler bearbeitet eine Episode / Idee selbständig. In den Episoden stellen die Schüler ihre subjektiven bildhaften Vorstellungen und Meinungen zu dem selbstgewählten Aspekt vor. Die verschiedenen Beiträge werden inhaltlich geordnet und in eine Argumentationskette gebracht. Musik, Geräusche und/oder Kommentare verbinden die Einzelepisoden zu einem **Gesamtkunstwerk**.

Im Vordergrund steht die intensive inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Thema, nicht die Arbeit mit der Videokamera selbst.

3.3 Lernziele / Pädagogischer Nutzen

Die Schülerinnen und Schüler

- bearbeiten Unterrichtsthemen kreativ und eigenverantwortlich;
- werden ihrem individuellem Lern- und Leistungsvermögen entsprechend gefördert;
- sind in alle Schritte des Produktionsprozesses aktiv eingebunden;
- erarbeiten ein echtes Gemeinschaftsprodukt;
- erleben Teamarbeit einmal anders;
- lernen Verantwortung für das Gesamtprodukt zu übernehmen;
- können fächerübergreifend arbeiten;
- lernen Grundlagen aktiver Medienarbeit kennen;
- gewinnen Einblick in die Produktions- und Funktionsweise von Medienprodukten;
- sind aufgrund der bei der Produktion gemachten Erfahrungen in der Lage, die Qualität professioneller Medienprodukte besser bewerten zu können;
- lernen, daß Trickfilme eine absichtsvoll hergestellte Scheinrealität zeigen.

4. Mögliche Vorübungen

Daumenkino

Bastelmappen für Wunderscheibe, Bildertrommel und Lebensrad (s. "Als die Bilder laufen lernten", Bundesverband Jugend und Film e.V.)

Zeigen prinzipieller Möglichkeiten für die Darstellung von Bewegungen

- Bewegung von einer Seite zur anderen (Auto fährt, Person geht, Ball wird jongliert..)
- Person, die größer/kleiner wird - Bewegung vor/zurück, vgl. Zoomeffekt der Kamera

Blume blüht auf, Kind wächst, Tier wächst

Vogel fliegt (Flügelschlagen - auf, ab), Tier kriecht (Schnecke, Raupe etc.)

Mundbewegungen beim Reden, Singen

Verwandlungen: Raupe/Schmetterling - Ei/Küken - Frosch/Prinz

Arbeitsauftrag: Zeichnen einer einzigen Bewegung auf 10-20 zusammengehefteten Kärtchen

II. Planungs- und Durchführungsschritte des Zeichentrickfilms “ In dieser Minute ” von Eva Rechlin

1. Begründung der Auswahl des Gedichtes

Das Gedicht eignet sich besonders für die filmische Umsetzung, weil es

konkret bildhafte Vorstellungen enthält (“Setzt den Film im Kopf in Gang”);

kleine voneinander unabhängige Episoden beschreibt;

die Möglichkeit für eine Ergänzung weiterer Ideen offen läßt

2. Vorstellung und Erarbeitung des Inhalts

Einstieg

Auf eine Minute eingestellte Küchenuhr steht auf dem Tisch und tickt. Die Schüler sollen im Anschluß daran schätzen, wie lange die Uhr getickt hat. Eine Minute Stille erscheint manchen wie eine Ewigkeit. Wenn viele falsch geschätzt haben, kann der Tickvorgang wiederholt werden.

Erarbeitung des Inhalts - Was passiert “In dieser Minute” ?

Der Lehrer liest das Gedicht vor. Danach sollen Ideen, die im Gedicht enthalten sind, von den Schülern herausgearbeitet werden. (“Habt ihr behalten, was in dieser Minute passiert? Wir wollen daraus einen Zeichentrickfilm herstellen.”)

Aufgabenverteilung

Jeder Schüler wählt eine Idee/Episode aus, die er zeichnerisch umsetzen möchte. Da mehr Schüler da sind als Ideen im Text stecken, dürfen auch Episoden frei gewählt werden.(kreatives Weiterschreiben des Gedichts)

Jede/r Schüler/in erhält

eine eingeheftete Zeichenvorlage mit Zeichenflächenbegrenzung/-rahmen

seitlich gelochtes 30 g schweres Durchschlagpapier (25-30 Blatt), Stifte müssen selbst mitgebracht werden (s. Vorlage im Anhang)

Merkblatt: Aufnahmevorbereitungen in 12 Schritte

Merkblatt: Tips für die Herstellung von Zeichentrickfilmen

Wichtigste Regeln (s. Merkblätter) werden besprochen

3. Kreativ-gestalterische Bearbeitung durch Episoden-Zeichnen

Die Schüler beginnen zu zeichnen - Die Lehrerin/der Lehrer steht als Berater/in zur Seite, läßt sich einzelne Ideen erklären, gibt Tips und achtet darauf, daß Tips und Regeln eingehalten werden.

Häufigste Fehlerquellen

- Seitennummerierung wird vergessen. Sie ist wichtig fürs spätere Abfilmen;
- Name wird vergessen;
- Farbstifte gehen aus, es wird mit andersfarbigen bzw. in anderer Stärke weitergemalt - wichtig: neue volle Stifte, immer diesselben benutzen für Kleidung etc. derselben Person!
- schwarzer dünner Filzstift für Konturen sollte: bei allen einheitlich sein - empfehlenswert: Stabilo point;
- es wird seitenverkehrt gezeichnet - stellt Problem beim Aufnehmen dar; umständlich später Phasenbilder ohne Befestigung zu justieren;
- daher immer Heftstreifen auf linker Seite belassen !
- bevor gezeichnet wird, sollte man sich eine Skizze des geplanten Bewegungsablaufs (Anfang u. Ende) auf einem gesonderten Blatt anfertigen eventuell auch mit Zwischenschritten;
- bei Bewegungen von statischen - sich selbst nicht verändernden - Objekten, sollte ein Modell vorgezeichnet werden (z.B. Zug, Schiff), das unter den einzelnen Durchschlagseiten lediglich verschoben u. dann durchgezeichnet wird - ev. Umgebung nur noch zeichnerisch anpassen.

4. Das Aufnehmen der einzelnen Phasenzeichnungen mit der Videokamera

Beim Zeichentrickfilm liegt der Schwerpunkt der Arbeit im kreativen Umgang mit der Idee, im zeichnerisch - gestalterischen Bereich, nicht bei der Kameraarbeit selbst. Sie ist lediglich Mittel zum Zweck. Die für die Aufnahme notwendigen Schritte werden auch von einem technischen Laien rasch beherrscht. Damit die Kameraarbeit reibungslos ablaufen kann, müssen Vorbereitungen getroffen werden.

4.1 Benötigtes Material

Jeder Schüler erhält ein Set bestehend aus: einem Heltstreifen mit 20-30 Blatt an linker kurzer Seite mittig gelochtem Durchschlagpapier sowie ebenfalls gleich gelochtem Blatt - kartonartiges Papier sinnvoll, weil es als Unterlage dient - mit gezeichnetem Rahmen, innerhalb dessen Phasen gemalt werden sollen. (s. Anhang)

2 Tische, 1 Kamerastativ, 1 Kamera mit Trickfilmschaltung (z.B. S-VHS Kamera JVC 707), 1 Kassette (S-VHS-C Kassette für JVC 707), 1 Kontrollmonitor, Klebeband zum Befestigen der Folienhalterung (= Justierleiste mit runden Passastiften zum Auflegen der gelochten Phasenblätter / kann selbst gebastelt oder für ca. 3 DM bestellt werden, s. Anhang), heller Raum bzw. Lichtkoffer / -stative, Vierkantholzleiste oder Holzlineal, um rechten Winkel mit Folienhalterung bilden zu können, verhindert Verschieben des in Halterung eingelegten Blattes.

4.2 Vorbereitungsschritte

Zunächst einen Dreh- bzw. Aufnahmeplan erstellen;

jeder Episode einen Kurztitel geben

Liste anlegen, die Kurztitel und Anzahl der Phasen jeder einzelnen Episode enthält

- - um ausrechnen und festlegen zu können, wie lang jede Episode wird,
- - um festzulegen, ob eine zu kurz geratene Episode verlängert werden muß, indem die Bewegung wieder zurückgeführt wird, d.h. Bewegung wird in richtiger und umgekehrter Reihenfolge aufgenommen / Bsp. Maulwurf kriecht aus Erdhaufen heraus und wieder hinein - u.U. notwendig, wenn Bilddauer einem Text angepaßt werden muß.

Damit Einzelepisode auch vom Betrachter richtig wahrgenommen werden kann, sollte jede Episode mindestens 3-4 Sekunden dauern.

Bei wenigen Phasenzeichnungen länger aufnehmen. 2 bzw. 1 Bild pro Sekunde:
Nachteil: die Bewegung wirkt weniger flüssig - bei vielen Phasenzeichnungen 4 Bilder die Sekunde aufnehmen. Fleiß zahlt sich in der Bildqualität aus !

Kamera auf einem Tisch aufbauen, der weder von Stühlen, mithelfenden Schülern noch von zweitem Tisch während der Aufnahme berührt werden darf. Daher auf Abstand (1-2 cm von benachbartem Tisch) achten.

4.3 Arbeitsorganisation und Rollenverteilung

Im **Plenum** die Reihenfolge der aufzunehmenden Episoden festlegen. An Vor- und Abspann denken: z.B. Die Video-AG der ...Schule präsentiert...TITEL.

Zwei Schüler/innen kontrollieren, ob die einzelnen Phasen der unterschiedlichen Episoden fortlaufend nummeriert sind / wichtig für Kontrolle beim Aufnehmen

Zwei Personen, die Stapel mit allen Episoden verwalten und auf die richtige Reihenfolge der Episoden beim Weiterreichen achten

Eine Person, die die Phasen einer Episode in der richtigen Reihenfolge aus Hefter herausnimmt und an "Vorleger/in" weiterreicht

Ein/e Vorleger/in legt die Einzelphasen in Halterung, streicht Blatt mit der flachen Hand glatt, gibt Kameramann Aufnahmebereitschaftszeichen und nimmt nach der Aufnahme das Blatt wieder heraus. Vorleger/in ist die einzige Person, die vor dem Aufnahmetisch sitzen, sich jedoch beim Aufnehmen weder anlehnen noch aufstützen darf.

Eine Person, die von Vorleger/in angereicherte Rückläufe wieder zurückheftet

Ein/e Kamerafrau/-mann zum Starten der Aufnahme vom Nachbarstisch aus

Ein/e Kameraassistent/in: ggf. Umschalten der Aufnahmedauer durch Drücken des entsprechenden Knopfes (1/4, 1/2 bzw. 1 Sekunde)

Ein/e Regisseur/in: Es wäre sinnvoll, wenn jeder Schüler beim Aufnehmen der eigenen Phasenbilder selbst REGIE führen würde und Anweisungen fürs Abfilmen geben könnte, z.B. ob Bewegungen mehrfach oder wie lange die einzelnen

Phasenbilder aufgenommen werden sollen. Schließlich kennt jeder seine eigene Geschichte am besten. Regisseur/in steht hinter Anreicher/in und Vorleger/in.

Bei einem weiteren Aufnahmetermin können die Rollen getauscht bzw. neu besetzt werden, so daß möglichst viele Schüler/innen auch in dieser Phase beteiligt sind. Ein Rollentausch innerhalb einer (Doppel-) Stunde ist nicht sinnvoll. Es würde das Aufnehmen verzögern. Denn bis das Team seinen Arbeitsrhythmus gefunden hat, vergeht etwas Zeit. Auch sollte zügig gearbeitet werden. Immerhin müssen zwischen 300 und 500 Phasenbilder einzeln abgefilmt werden.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die zum Laufen gebrachten Bilder mit Ton zu unterlegen: Musik - Kommentar - Geräusche . Alles kann von den Schüler/innen auch selbst produziert werden. Das hängt davon ab, wieviel Zeit in die Nachvertonung noch investiert werden kann/soll.

4.4 “Der gute Ton” - Tips für die Nachvertonung

Ein guter Ton beeinflusst die Gesamtwirkung eines Films nachhaltig. Daher sollte man auch bei Videos, die mit Schülern produziert werden, etwas Zeit in die Nachvertonung investieren.

Als die Bilder vor hundert Jahren laufen lernten, hatten die Filmemacher die Bedeutung der Tonuntermalung erkannt. Die ersten laufenden Bilder wurden bei der Aufführung von Live-Musik begleitet.

Auch die Wirkung unseres Schul-Zeichentrickfilms wird entscheidend beeinflusst durch die Wahl des unterlegten Tons (Musik, Geräusche, Sprache...). Wer möchte, kann auch mit dem Ton und seinen Wirkungen experimentieren und unterschiedliche Versionen ausprobieren.

Mit geringem zeitlichem Aufwand lassen sich die Aufnahmen unterlegen mit

Geräuschen (ev. separat auf Kassettenrecorder aufnehmen)

Musik (Kassette, CD, selbst hergestellte Musik)

Kommentar (wenn er vorher genau zu den Bildern passend konzipiert wurde)

Mischung aus Musik und Kommentar

Für die Musikuntermalung eignet sich insbesondere Instrumentalmusik mit schneller kurzer Tonfolge. Mikrofon, CD-Player oder Kassettengerät können an einen Videorecorder mühelos angeschlossen werden. Mit der Ton-Insert-Funktion wird der Ton dann auf das fertige Band überspielt.

Möglichkeiten zum Mischen unterschiedlicher Tonquellen

einfachste Methode, weil mit geringem Aufwand in der Schule zu realisieren: Mikrofon an Recorder/Kamera anschließen (s. Bedienungsanleitung - Audio Dub) - Kommentar sprechen während im Hintergrund Musik von Kassetten oder CD-Player gespielt wird bzw. Geräusche von Mitschülern erzeugt werden. Zur Kontrolle des Mischungsverhältnisses immer einen Kopfhörer anschließen. Kamerabild auf Fernsehmonitor legen, damit der Ton zum Bild paßt.

Bevor mit der Nachvertonung begonnen wird, auf jeden Fall einen Ton(misch)plan anfertigen.

Wer sich in der Handhabung der Geräte unsicher fühlt und vermeiden möchte, daß durch einen Bedienungsfehler die Bildaufnahmen gelöscht werden, sollte eine Kopie des Videos anfertigen und die Tonaufnahmen erst einmal an der KOPIE ausprobieren.

professionellere Methode

Mischung der unterschiedlichen Tonquellen an angeschlossenem Tonmischpult. (Vorbereitung und Kontrolle der Tonaufnahme s. wie oben)

Hinweis:

Die meisten Landes- und Kreisbildstellen stellen Gruppen Geräte (Kameras, Schnittplätze zur Nachbearbeitung des Bildmaterials) zur Verfügung und weisen in die Bedienung der Geräte ein.

Ebenfalls kostenlose Unterstützung (wie oben) von den zahlreichen Offenen Kanälen. Außerdem besteht hier noch die Möglichkeit, die produzierten Beiträge auszustrahlen.

Bei öffentlicher Vorführung muß beachtet werden, daß bei Verwendung GEMA-pflichtiger Musik eine Gebühr an die Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte (GEMA) bezahlt werden muß. Daher für eine etwaige Meldung immer die verwendeten Titel mit den auf dem Schallplatten-, MC- bzw. CD-Cover

befindlichen Lizenzangaben notieren! Bei nicht-kommerzieller öffentlicher Vorführung sind die Kosten gering: Abhängig von der Anzahl der Zuschauer.

(Informationen dazu: GEMA, Abraham-Lincoln-Str. 20, 65189 Wiesbaden)

Offene Kanäle haben ebenfalls günstige Sonderkonditionen für die Ausstrahlung GEMA-pflichtiger Musik.

5. Fächerübergreifende Projektarbeit:

Obwohl der Film als visuelles Medium bezeichnet wird, ist seine Struktur komplexer als es der Begriff "visuell" beinhaltet. Bilder transportieren zum einen Inhalte. Zum anderen aber entfaltet sich ihre Wirkung erst richtig durch den ihnen unterlegten Ton, etwa Musik. In der Schule tangiert die Filmarbeit drei klassische Fachbereiche.

Die Bildende Kunst mit ihrer Zuständigkeit für das Bild und seine Wirkung. Die Musik mit der Förderung emotional-auditiver Fähigkeiten. Das Fach Deutsch als klassische Domäne für die Beschäftigung mit Film und Filmwirkungsanalyse sowie alle übrigen Fächer, in denen gesellschaftliche, naturwissenschaftliche und ethisch-religiöse Inhalte behandelt werden.

Die Trickfilmarbeit eignet sich daher besonders für den fächerübergreifenden bzw. -verbindenden Unterricht. Als Unterrichtsform bietet sich an:

- der mit anderen Fachbereichen abgestimmte, fächerverbindende Unterricht
- die Projektarbeit in Arbeitsgemeinschaften, bei Projektwochen, Schullandheimaufenthalten oder Begegnungen im Rahmen von Schulpartnerschaften.

Die fächerverbindende Arbeit ermöglicht eine intensive Arbeitsphase innerhalb eines fest gesteckten relativ kurzen Zeitraumes. Am Ende steht ein echtes Gemeinschaftsprodukt, das den Rahmen des reinen Fachunterrichts sprengt.

6. Nachlese:

Gemeinsames Anschauen des Endprodukts

Beurteilung des Ergebnisses

Sind die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit dem eigenem Beitrag und dem Gesamtergebnis zufrieden ?

Hat die Arbeit Spaß gemacht ? (Fragebogen ausfüllen lassen/ s. Anlage)

7. Zeitraster:

Insgesamt ungefähr 10 Unterrichtsstunden (Doppelstunden wünschenswert)

Phasenzeichnen (4-6 Stunden)

Abfilmen der einzelnen Phasen (3-4 Stunden) - sollte an einem Tag in einem Arbeitsgang erfolgen. Vorbereitungsarbeiten wie Aufbau der Technik und Einrichten der Vorlage fallen nur einmal an.

Nachvertonung 1-2 Stunden

8. Anhang

Text des Gedichts

Storyboard

Produktions- und Ablaufplan

Tips für die Herstellung von Zeichentrickfilmen

Aufnahmevorbereitungen in 16 Schritten

Kopie des fertig hergestellten Videos (auf Anfrage)

Fragebogen

Literatur und Adressen

In dieser Minute

(Eva Reichlin)

	0	In der Minute, die jetzt ist - Und die du gleich nachher vergißt,
Diana	1	Geht ein Kamel auf allen vieren Im gelben Wüstensand spazieren,
Manuela	2	Und auf den Nordpol fällt jetzt Schnee,
Christian	3	Und tief im Titicacasee Schwimmt eine lustige Forelle,
Usw.	4	Und eine hurtige Gazelle Springt in Ägypten durch den Sand.
	5	Und weiter weg im Abendland Schluckt jetzt ein Knabe Lebertran.
	6	Und auf dem großen Ozean Fährt wohl ein Dampfer durch den Sturm.
	7	In China kriecht ein Regenwurm Zu dieser Zeit zwei Zentimeter
	8	In Prag hat jemand Ziegenpeter,
	9	Und in Amerika ist wer, Der trinkt grad seine Tasse leer,
	10	Und hoch im Norden irgendwo, Da hustet jetzt ein Eskimo,
	11	Und in Australien - huhu - Springt aus dem Busch ein Känguruh.
	12	In Frankreich aber wächst ein Baum kleines Stück, man sieht es kaum,
	13	Und in der großen Mongolei Schleckt eine Katze Hirsebrei.
	14	Und hier bei uns, da bist nun du Und zappelst selber immerzu,
	15	Und wenn du das nicht tätest, wär Die Welt jetzt stiller als bisher!

- 16. Fischfang
- 17. Ziegelstein durch's Fenster
- 18. Ampel (von rot auf grün)
- 19. Hase hoppelt
- 20. Zug...

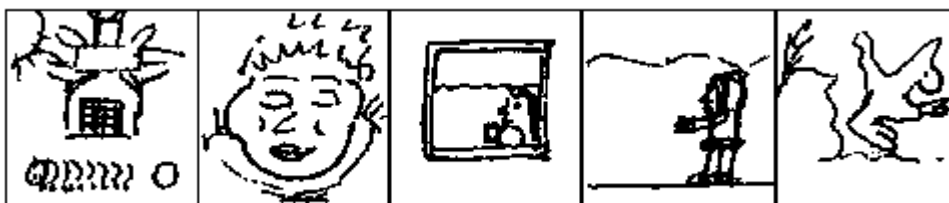
Storyboard

Die KUKU Gruppe	des 7. Jahrgangs	der Gesamtschule Naunkeirchen	präsentiert	"In dieser Minute"
-----------------------	---------------------	-------------------------------------	-------------	-----------------------

λ Vorspann



1 2 3 4 5 6 7



8 9 10 12 13



14

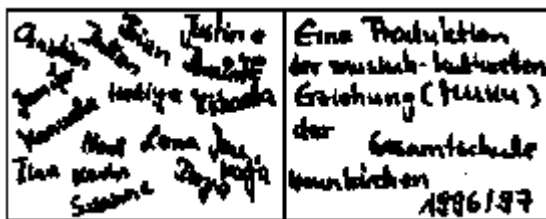
15

16

17

18

19



Abspann _____ λ

Produktions- und Ablaufplan: "In dieser Minute"

Zeichentrickfilm gemalt nach einem Gedicht von Eva Rechlin

Nr.	1 Kurztitel	Phasen	Filmlänge	Name	Anmerkungen
1	Die MUKU Gruppe	1	Vorspann		
2	des 7. Jahrgangs	1	Vorspann		
3	der GeS NK	1	Vorspann		
4	präsentiert	1	Vorspann		
5	TITEL	1	Vorspann		
6	Uhricken	10	3 Sek.		echte Uhr mit Trickfilmschaltung 1/4 Sek. (12x aufn.)
7	Kamel	13	3-4 Sek.	Diana	
8	Schneeflocken	7	3 Sek.		
9	Titicacasee	11	3-4 Sek.	Christian	
10	Gazelle	12	4 Sek.	Christian	
11	Knabe ißt Lebertran	18	4-5 Sek.	Susanne	
12	Schiff im Sturm	13	3-4 Sek.	Kevin	
13	Regenwurm in China	18	4-5 Sek.	Dominik	
14	Ziegenpeter	6	2-3 Sek.		seitenverkehrt
15	Tasse leer trinken	11	3 Sek.	Justine	
16	hustender Eskimo	26	7 Sek.	Julian	
17	Känguruh	13	3-4 Sek.	Nadja	
18	Baum wächst	9	3 Sek.		
19	Katze schleckt Brei	13	14 Sek.	Hediye	
20	Edi Steinwerfer	9	3 Sek.	Jens	seitenverkehrt
21	Eisenbahn	9	3 Sek.	Lena	
22	Entchen im Weiher	13	3-4-Sek.	Derya	
23	Maulwurf	13	3-4 Sek.	Jennifer	
24	Speerwerfer	16	4-5 Sek.	Brian	
25	Auto vor Ampel	17	4-5 Sek.	Tina	
26	Hampelmann ("Du")	10	3 Sek.	Christian	
27	Erdkugel	3			
28	Künstler/innen	1	Abspann		
29	alle Namen	1	Abspann		
30	Eine Produktion der...	1	Abspann		
		322 Phasenbilder			

Tips für die Herstellung von Zeichentrickfilmen

Bevor du mit Zeichnen beginnst, mußt du dir in deinem Kopf und am besten auch auf einem Blatt einen Drehplan erstellen. Er sollte deine Idee enthalten und Angaben, wie sich deine Geschichte entwickeln soll.

- Bevor gezeichnet wird, sollte man sich auf einem gesonderten Blatt eine **Skizze des geplanten Bewegungsablaufs (Anfang u. Ende)** anfertigen, eventuell auch mit Zwischenschritten
- **Bei Bewegungen mit statischen Objekten**, die sich also selbst nicht verändern, sollte ein **Modell** vorgezeichnet werden (z.B. Zug, Schiff), das unter den einzelnen Durchschlagseiten lediglich verschoben und durchgezeichnet wird. Dann brauchst du die Umgebung nur noch zeichnerisch anzupassen.

Die **Abstände zwischen den einzelnen Phasen** sollten immer gleich sein. Erst dann wird eine Bewegung oder Veränderung als gleichmäßig empfunden. Es gibt kein Idealmaß für den Abstand. Empfohlen wird ein Abstand **von einem halben bis einem Zentimeter** zwischen zwei Bewegungsphasen.

Beim Zeichnen von **Bewegungen**, wie z.B. Flügelschlagen, Gehen, Ballsprung, möglichst die Bewegung **zum Anfangspunkt wieder zurückführen**. Dann kann die Bewegung auch mehrfach später aufgezeichnet werden.

Zwei oder vier Phasenzeichnungen ergeben in der Regel **eine Sekunde Vorführzeit**. Du bestimmst selbst, wie lang dein Beitrag wird

Nicht zuviel und gleichzeitig auf einem Blatt passieren lassen. Der Betrachter kann sich meist nur auf eine Handlung konzentrieren.

Hintergründe möglichst sparsam einsetzen, denn sie müssen auf jedem Blatt erneut gezeichnet werden. Trick bei komplexen Hintergründen: engeren Ausschnitt wählen (Naheinstellung) - dann braucht nur ein kleiner Ausschnitt des Hintergrundes gezeichnet zu werden. (vgl. Zoomeffekt der Kamera - nah ran ans oder weg vom Objekt)

Damit farbige Motive deutlich zu erkennen sind, mit einem schwarzen dünnen Filzstift die **Konturen nachzeichnen**.

Rot nur sehr sparsam verwenden und keine großen Flächen damit ausmalen. Für die Videotechnik ist diese Farbe eine **Problemfarbe**. Denn bei der Filmwiedergabe flirren und flackern rote Flächen.

Eine **seitliche Bewegung kann besser gemalt werden**, wenn das untere Blatt probeweise verschoben wird. Eventuell mit einem leichten Bleistiftstrich die Bewegung anzeichnen.

Eine **Bewegung kann beschleunigt werden**, wenn der Hintergrund gleichzeitig in die entgegengesetzte Richtung verschoben wird.

Vor- und Nachspann des Films können ebenfalls gezeichnet werden.

(aus: **Handreichungen v. Ribbeck - zusammengestellt u. ergänzt von E. Bitz**)

Aufnahmevorbereitungen in 16 Schritten

Es empfiehlt sich die Kamera aufzubauen, bevor der Unterricht beginnt und am besten mit 2-3 Helfern. Braucht etwas Zeit (15-20 Min.)

siehe auch: Organisations-/Rollenverteilungsplan

1. Kamera auf Stativ befestigen
2. Stativgelenk sollte sich senkrecht über die Vorlage stellen lassen (nicht immer möglich)
3. Kamera an Stromnetz anschliessen - Verwendung eines Verlängerungskabels mit Mehrfachsteckdose sinnvoll (s. Monitor)
4. Kamerabild über Scartanschluß auf Fernsehmonitor legen, damit alle den Abfilmvorgang mitverfolgen können.
5. Kassette in Kamera legen - 30 Sekunden aufnehmen bei geschlossenem Kameradeckel (u.a. notwendig für späteres Einfügen eines Vorspanns am Bildschnittplatz)
6. Kamera auf Aufnahmebereitschaft belassen, damit die richtige Fixierung der Folienhalterung bereits am Kamerabildausschnitt kontrolliert werden kann.
7. Folienhalterungsschiene (mit probeweise eingelegtem Phasenbild) mit Klebeband auf dem Tisch befestigen; Vierkantholz bzw. Holzlineal ebenfalls in 90° Winkel zur Halterung als untere Blattbegrenzung ebenfalls festkleben - verhindert ein späteres geringfügiges Verschieben des in Halterung eingelegten Blattes.
8. Als Unterlage ein weißes kartoniertes gelochtes Blatt in die Folienhalterung legen.
9. Kamerahöhe richtig einstellen, damit Schärfe an eingelegter Phase gezogen werden kann. Eventuell Stativ etwas höher stellen (1-1,5 m), damit aufzunehmende Phase in Schärfebereich der Kamera kommt.

10. Schärfe manuell ziehen wie folgt: Zunächst Automatik ausschalten. Je nach Kamera unterschiedlich: entweder Schiebeschalter auf manuell stellen oder (vgl. JVC 707) Focus-Taste drücken (Display zeigt an: Focus manuell)
11. Kamera in hellem Raum montieren (erspart Einsatz von Scheinwerfern)
12. Bei Scheinwerfereinsatz: Brenndauer und Abkühlzeit beachten! Mischlicht (= Tageslicht gemischt mit Kunstlicht) vermeiden wegen unnatürlicher Farbwiedergabe. Weißabgleich beachten ! (s. Hinweise dazu in Bedienungsanleitung)
13. Bei längerer Aufnahmedauer wechselnden Sonneneinfall beachten.
14. Verschiedene Stellen des Raumes ausprobieren, um bestmögliche Lichtverhältnisse für Bildwiedergabe herauszufinden.
15. Trickfilmschaltung einstellen: Bei JVC S-VHS 707 durch ein- oder mehrmaligen Knopfdruck Wahl der Aufnahmedauer: 1/4, 1/2, 1 Sekunde oder Normalaufnahme
16. Da meist keine Fernbedienung vorhanden ist, wird die Aufnahme von Kameramann/-frau selbst gestartet (s. auch Tips) Stopp nicht erforderlich, erfolgt automatisch nach vorgewählter Zeit.

Fragebogen

Deine Meinung zum Themenbereich "Wir stellen einen Zeichentrickfilm her."

I. Haben Dir die Vorübungen für das Malen der _____ Phasenbilder gefallen?

Gib den Übungen eine Note?

1. Phantasiegeschichte in 6 Bildern

sehr gut

gut

weniger gut

überhaupt nicht

2. Daumenkino

sehr gut

gut

weniger gut

überhaupt nicht

II. Fragen zum Zeichentrickfilm "In einer Minute" selbst:

1. Wie hat Dir das ausgewählte Gedicht gefallen?

sehr gut

gut

weniger gut

überhaupt nicht

2. Hättest Du lieber zu einem anderen Thema gezeichnet?

nein

ja Wenn ja, wie lautet Dein Vorschlag _____

3. Die Arbeit selbst hat mir

Spaß gemacht, weil _____

nicht gefallen, weil _____

4. Ich möchte

einen weiteren Zeichentrickfilm herstellen

keinen Zeichentrickfilm herstellen

5. Was hat Dir bei der Arbeit am Zeichentrickfilm gefallen? Was nicht? Warum?

6. Deine Meinung zu dem Projekt insgesamt...

Literaturangaben/Adressen

- Akademie für Lehrerfortbildung Dillingen: Computer ist mehr - Multimedia ist mehr, Manz-Verlag, 1995
- Bundesverband Jugend und Film e.V.: Kamera läuft..!, S. 152ff - Trickfilmen mit dem Computer, Frankfurt 1993
- Bundesverband Jugend und Film e.V.: Bastelmappen "Als die Bilder laufen lernten" zu Wunderscheibe, Bildertrommel, Lebensrad und Camera obscura
- Bundesverband Jugend und Film e.V., Iris Loos/Jochen Ehmann: Das Trickfilm-Handbuch, 1995
- GEMA; Abraham-Lincoln-Str. 20, 65189 Wiesbaden
- Information und Beispiel 91/92 (Hrsg.) Landesbildstellen der Bundesrepublik Deutschland) mit Beiträgen zur Behandlung von Trickfilmen im Unterricht, u.a. der satirische Kurzfilm mit Kopiervorlagen zu Wirkung von Einstellungsgrößen, Perspektiven, Montagefiguren
- Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht (FWU): Zeichentrickfilme herstellen, VHS (39 Min.) 42 00858
- Dietrich von Ribbeck: Bild für Bild, Zeichentrickfilm in der Kunsterziehung, Praxisbaustein zur Medienerziehung, Lehrerfortbildung Bayern, 1997
- Sächsisches Staatsministerium für Bildung und Schulentwicklung: Handreichung für Lehrer - Wir machen einen Zeichentrickfilm, Praktischer Leitfaden für die Gestaltung von Trickfilmen, 1996
- Bezugsadresse für FWU-Justierleiste für Arbeitsprojektoren (12 Stück/15 DM): Rudolf Jucham, Ottenburg, 85389 Eching (= Halterung zum Auflegen der Phasenbilder)
- Videokassette Zeichentrickfilm 1n dieser Minute" (4 Min.) zu beziehen über: Beratungsstelle "Aktive Videoarbeit im Projekt Offener Kanal in Schulen", Landesinstitut für Pädagogik und Medien, z.Hd. Eva Bitz, Beethovenstraße 26, 66125 Saarbrücken, Tel. 06897-7908-47

Durchschlagpapier (30 g) im Handel oder oft kostenlose Abgabe von Büros, die Vorräte nicht mehr benötigen, weil Schreibdienst auf Computerausdruck umgestellt wurde (Schule, Behörde etc.).

Glossar

(wird kontinuierlich erweitert und aktualisiert)

Achsensprung

Veränderung des Kamerastandpunktes über eine gedachte Handlungsachse, bei einem Fußballspiel z.B. die Verbindungslinie zwischen den beiden Toren. Bei einem Wechsel der Einstellung auf die gegenüberliegende Seite des Platzes laufen Spieler, die von links nach rechts spielen, plötzlich in die umgekehrte Richtung. Das sorgt beim Fernsehzuschauer für Verwirrung oder suggeriert, ein Halbzeitwechsel habe stattgefunden, falls es sich um einen gekürzten Filmbericht handelt.

AGC

Automatic Gain Control. Automatische Verstärkungskontrolle. Bei Camcordern bezeichnet dieser Begriff einen elektrischen Schaltkreis, der bei schlechten Lichtverhältnissen eine elektronische Restlichtverstärkung auslöst und dadurch das Bild aufhellt. Die Restlichtverstärkung muß abschaltbar sein, sonst könnte man beispielsweise keinen stimmungsvollen Sonnenuntergang aufzeichnen... Zudem verschlechtert die elektronische Bildaufhellung die Qualität der Aufnahme.

Akku, Akkumulator

Chemischer Stromspeicher. Große Verbreitung im Videobereich hat der Nickel-Cadmium A. (NC-A.). Probleme: Selbstentladung spätestens nach 30 Tagen. "Memory-Effekt", d.h. Kapazitätsverlust bei Akkus, die ohne vollständige Entladung immer wieder nachgeladen werden. Neuere Ladegeräte können eine "Rest-Entladung" durchführen. Es gibt bereits (teure) Akkus, die den Memory-Effekt nicht mehr aufweisen. Der Aufpreis macht sich bald bezahlt.

Assemble

Bezeichnung für einen "harten" Schnitt in der Videonachbearbeitung. Neben dem Bildinhalt werden alle Steuerimpulse des elektronischen Bildes neu angesetzt. Vorteil: Das Schnittband muß nicht vorbespielt ("kodiert") sein. Nachteil: Am Schnittende bricht die

Kodierung zusammen, d.h. in dieser Schnittart können keine Einfügungen in ein bespieltes Band (Inserts) vorgenommen werden.

Atmo

Jargonausdruck für die akustische "Atmosphäre" bei einer Filmaufnahme. Das indifferente, nicht lippensynchrone Hintergrundgeräusch (Straßenverkehr, Vogelgezwitscher) ist bei der Vertonung wichtig. In Lautstärke und Tonfarbe kann es hier zu Schnittfehlern kommen, aber auch gestalterische Feinheiten (Abstand, innen-außen) sind möglich.

Auflösung

Gibt die Anzahl der darstellbaren Bildpunkte (Kamcorder, Computermonitore) oder die darstellbare Frequenz (bei Fernsehgeräten) an. Grundsätzlich wird zwischen der horizontalen und der vertikalen Auflösung unterschieden. Die vertikale Auflösung ist bei unserem PAL-System mit 625 Zeilen festgelegt. Deshalb ist für Anwender von AV-Geräten die Angabe der horizontalen Auflösung wichtig. S-VHS Rekorder/ Kamcorder sollten heute im Idealfall über 400 Linien aufzeichnen (400 Linien : 83 = ca. 5 MHz). Im Studiobereich sind 560 Linien (= 7 MHz) üblich. Die Auflösung beschreibt die Fähigkeit, kleine Einzelheiten im Bild scharf darzustellen. Der subjektive Schärfeeindruck beim Betrachter aber auch vom Bildkontrast ab. Je kontrastreicher ein Bild ist, desto schärfer wirkt es subjektiv.

Autofocus (AF)

Automatische Schärferegung. Früher häufig ein Ärgernis, da die Regelung sehr langsam reagierte, wenn ein neues Motiv anvisiert wurde – oder immer dann reagierte, wenn zwischen Motiv und Kamera ein Objekt auftauchte oder bewegt wurde. Neue Kamcorder reagieren rascher. Dennoch ist auch hier oft eine manuelle Regelung angebracht. Der Autofokus muß ausschaltbar sein, die Schärferegung per Hand sollte nicht zu Verrenkungen führen und vom Filmen ablenken.

BAS-Signal

Kürzel für ein (schwarz-weiß) Videosignal, das aus Bildsignal (B), Austastsignal) (A) und Synchronsignal (S) zusammengesetzt ist. Bei Farbfernsehbildern wird das farbcodierte Signal (F) zum FBAS-Signal.

Bauchbinde

Namenseinblendung am unteren Bildrand....

Beta

Von der japanischen Firma SONY entwickeltes Videosystem, das im Profi-Videobereich verbreitet ist.

Bildfrequenz

Anzahl der pro Sekunde aufgenommenen und wiedergegebenen Einzelbilder (Phasenbilder). Im Kinofilm 24 Bilder/Sek., als Fernsehnorm 25 Bilder/Sek., (25 Hz) bzw 50 Halbbilder – in Anlehnung an die Frequenz unseres Wechselstromnetzes (50 Hz).

BLC

(Back Light Compensation) Gegenlichtausgleich. Vor allem Kamcorder ohne abschaltbare Belichtungsautomatik können eine BLC-Taste besitzen, die bei Gegenlichtaufnahmen eine Aufhellung um ca. 2 Blendenstufen bewirkt.

BNC

Binary Net Contact. Eine zweipolige Steckverbindung in der Videotechnik oder bei Computernetzwerken. Die über BNC angeschlossenen Kabel verfügen über eine außen liegende Abschirmung und eine innen liegende Seele. (Der Widerstandsbereich liegt zwischen 50 und 75 Ohm.)

Cinch

Preisgünstige zweipolige Steckverbindung für Audiosignale. Bei Stereoanschlüssen gilt: Rot steht für den rechten Kanal, schwarz o.ä. für den linken Kanal.

CTL-Spur

(CTL = Capstan Tracking Logic) Synchronspur bei Videobändern, quasi eine elektronische Art der Perforierung. Ohne diese Kontrollspur funktioniert keine Videoaufnahme oder -wiedergabe. Hier werden die Informationen für die konstante Bandlaufgeschwindigkeit festgehalten.

Desktop Video

“Videobearbeitung am Schreibtisch”, d.h. mit Hilfe eines Computers wird die Schnittsteuerung bedient, werden Grafiken, Titel und Animationen hergestellt und in den Film eingefügt. Mit der Digitalisierung der Videoaufnahmen wird der Desktop-Videobereich sich ausweiten.

Digitizer

Gerät, das in Kombination mit einem Computer Videobilder digitalisiert und eine vielseitige Bearbeitung ermöglicht.

Edit Search

Schnittsuche, die während des Aufnahme/Pause-Betriebs mit einer Taste ausgelöst werden kann.

Editing

Bezeichnung für den elektronischen Schnitt und die elektronische Nachbearbeitung der Videoaufzeichnung.

Euro-AV-Anschluß (Scart)

In Frankreich entwickelter 21-poliger AV-Anschluß (20 Kontaktklingen plus Masse), der über getrennte Video- und Audioeingänge und getrennte Video- und Audioausgänge verfügt. Auch RGB-Eingänge sind belegbar.

Farbtemperatur

Bezeichnet die Farbe des Lichtes in “Kelvin” Grad. Je höher der Wert ist, desto bläulicher ist das Licht. Der Wert des Kerzenlichtes liegt ungefähr bei 1000 Grad Kelvin, was ein rötliches Licht beschreibt. Bei hochstehender Sonne und wolkenlosem Himmel können 10 000 Grad Kelvin erreicht werden. Vormittags und nachmittags können unterschiedliche Werte erreicht werden. Innenbeleuchtung hat meist eine geringere Farbtemperatur.

Frame

Bezeichnung für Einzelbild

Freeze

Begriff für das Einfrieren (Herausziehen) von Einzelbildern aus einem laufenden Videoband.

Genlock

Gerät zur Verbindung von Computersignalen und Videosignalen zu einem Gesamtbild.

HDTV

High Definition Television oder Hochauflösendes Fernsehen.

HF-Anschluß

Antenneneingang bei Fernseher und Videorecorder. Ermöglicht, hochfrequente Fernsehsignale zu empfangen, die mit verschachtelten Bild- und Toninformationen gesendet werden. (HF-Verkabelung bringt bei Videoüberspielungen Qualitätsverluste)

Hi-8

Von SONY entwickeltes Videoaufnahmesystem, das kleine Abmessungen bei Bändern und Kamcordern ermöglicht und sehr gute Aufnahme- und Wiedergabequalitäten besitzt. Bei konventionellen VHS-Schnittplätzen oft nicht direkt als Zuspielband einsetzbar. (Verlust einer Kopiergeneration)

Hosiden-Stecker

Im S-VHS und Hi-8 Bereich übliche Stecker für Bildkabel.

Hybrid-Schnitt

Verbindung von analoger und digitaler Schnitttechnik im Videobereich.

Insert

Beschreibung einer Videoschnittart, bei der ausschließlich der Bild- und Toninhalt (HiFi) in ein bereits kodiertes (bespieltes) Videoband eingefügt wird. Die Steuersignale müssen nicht ersetzt werden. Am Ende des Schnittes entsteht kein Signalzusammenbruch.

Kamerarecorder (Kamcorder, Camcorder)

Verbindung von elektronischer Kamera und Recorder in einem Gerät.

Klinkenstecker

Hauptsächlich für Kopfhörer- und Mikrofonanschluß. In verschiedenen Größen vorhanden: 3,5 mm Klinke und 6,3 mm Klinke (beide in Mono und Stereo), aber auch 2,5 mm Klinke für Steuerzwecke (Lanc).

Koaxialkabel

Dient der hochfrequenten Signalübertragung (Antennenkabel, Videokabel). Kabel sind gut gegen Störsignale abgeschirmt und werden derzeit auch bei Kabelfernsehanlagen eingesetzt.

LCD-Bildschirm

Liquid Cristal Display, ermöglicht die Darstellung von Texten, Grafiken und Bildern mittels Flüssigkeitskristallen, deren Manipulation nur wenig Energie verbraucht. Noch begrenzte Leistungsfähigkeit, aber zukunftssträchtig.

MPEG

Motion Picture Expert Group. Standard zur Komprimierung und Dekomprimierung von Bewegtbildern. MPEG 1 erreicht Übertragungsraten von 1,2 Mbit/Sek. Damit wird VHS-Bildqualität erreicht. MPEG 2 erreicht Übertragungsraten von 16 Mbit/Sek. Damit sind HDTV-Auflösungen im Videobereich erreichbar. MPEG 4 ist ein Standardvorschlag für qualitativ hochwertige Übertragungen in Telefon- und ISDN-Netzen.

Multimedia

Der Begriff beschreibt die Verbindung von Bild, Ton, Daten, Text in einer (digitalisierten) Einheit. In einer Multimedia-CD werden künftig Filme in bis zu 270 Min. Länge mit 8

Tonspuren abgespeichert werden. (Mehrsprachige Filmkopien, "interaktive" oder selektive Zugriffe)

Non-Linear-Editing

Digitaler Videoschnitt über den Computer.

NTSC

National Television System Committee. Beschreibt die Norm für das Fernsehsystem der USA.

Offline-Schnitt

Schnitttechnik in der Videonachbearbeitung, bei der nicht mit dem Originalmaterial gearbeitet wird.

Online-Schnitt

Videonachbearbeitung mit dem Originalmaterial.

OSD

Steht für "On Sreen Display". Hier wird auf dem Bildschirm die Geräte(fern)bedienung angezeigt.

PAL

Phase Alternated Line. Beschreibt das in Deutschland (und vielen anderen europäischen Ländern) übliche Farbfernsehsystem.

Palmcorder

Kleiner Kamcorder. Kommt aus dem amerikanischen Sprachgebrauch und soll auf die Größe der Handfläche hinweisen.

Rapid Code

Ein Code, der (nach einer Modifizierung des Recorders) die nachträgliche Kennung von Videobildern ermöglicht. Es werden 50 aufeinander folgende CTL-Impulse zu einem 50-Bit-Codewort zusammengefaßt.

S-VHS

Super Video Home System. Ein Cassettensystem, das eine höhere Auflösung als das VHS-System ergibt.

TBC

Time Base Corrector. Dieses Gerät korrigiert Laufzeitfehler bei der Wiedergabe von Fernsehsignalen, die sich normalerweise durch ein Zittern in der vertikalen Bilddarstellung bemerkbar machen. TBC war früher ein teurer Luxus für den Amateur, ist heute aber schon in sehr guten Kamcordern und Recordern integriert.

Timecode

Ein auf dem Videoband aufgebrachter Code, der Stunden, Minuten, Sekunden und Einzelbildnummern anzeigt. Daneben sind weitere Informationen wie Bandnummer und Datum möglich. Folgende Timecode-Arten sind möglich: VITC, VLTC, RCTC und Rapid-Code. (VITC bei S-VHS, RCTC bei Hi 8)

VHS

Video-Home-System. Immer noch das am weitesten verbreitete Videosystem.

Video 8

Videosystem (vor allem) für Kamcorder mit 8 mm Cassette. Qualitativ vergleichbar mit dem VHS-System.

Video near Demand

Verfahren, bei dem der Nutzer Videofilme gegen Entgelt zeitnah aus einem "Server" abrufen kann.

Video on Demand

Direkte Abrufmöglichkeit von AV-Beiträgen aus einem großen "Server", d.h. einem riesigen digitalen Speicher.

Videokonferenz

Per Videokamera können Konferenzen aufgenommen werden, die über Satellit oder ISDN-Leitung weithin übertragen werden können. Dokumente können in die laufende Übertragung eingespeist werden. Wird von Großfirmen genutzt. Auch ärztliche Eingriffe sind bereits über Videosteuerung erfolgt...

VITC

Vertical Integrated Time Code. In der "Bildaustastlücke" untergebrachter Code, der jedes einzelne Bild des Videosignals nach Stunde, Minute, Sekunde und Bildnummer bezeichnet. Auch Benutzernummer und Bandnummer können bezeichnet werden.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.