

PRODUKTION UND GESTALTUNG INTERAKTIVER MEDIEN

3) Einführung in die Videoproduktion

SPEC SCRIPT

BESPRECHUNG KONZEPTE

SHOOTING SCRIPT / STORYBOARD

DAS BILD UND SEINE BEDEUTUNG...

**TOTALE / SUPERTOTALE / HALBTOTALE /
NAHE**

KAMERABEWEGUNG - ÜBERBLICK

JUMP CUT

SCHUSS & GEGENSCHUSS / ACHSENSPRUNG

GOLDENE REGELN FÜR EIN GUTES FILMEN

VIDEOFORMATE & BROWSERUNTERSTÜTZUNG

**6 METHODEN,
UM MIT SCHNITTEN AUSSAGEN ZU VERMITTELN**

SPEC SCRIPT

SPEKULATIVES SCRIPT

DER ANFANG

Folgende Überlegungen spielen dabei eine Rolle:

- Wo spielt die Geschichte?
 - Wer spielt mit?
 - An welchen Orten soll das Geschehen spielen?
 - Wie beginnt die Geschichte?
 - Wie endet die Geschichte?
 - Wo sind die Plot-Punkte (die dramatischen Wendepunkte)?
 - Welche Eigenschaften sollen die Charaktere haben?
 - Ist das Drehbuch realisierbar?
 - Spannungsaufbau?
- bei der Erstellung von einem professionellen Drehbuch ist die Formatierung sehr wichtig
Free Scriptwriting: <https://www.celtx.com/index.html>

The Basic Film Paradigm

<https://filmcrithulk.files.wordpress.com/2011/07/filmpara-7765081.jpg>

Das Exposé - Handlung des Films umreißen. ohne Dialoge der handelnden Personen

Wie schreiben:

- kurze klare Sätze
- Präsens (Gegenwart)
- keine unwichtigen Einzelheiten
- wenig Monologe

WAS GIBT ES NOCH...

SHOOTING SCRIPT

Regisseur und Kameramann
wichtig Soundeffekte
Leitfaden für den Film

Anweisungen im Drehbuch

- Szenenüberschrift
- Handlungsanweisung
- Dialog
- Charakternamen
- Kameraanweisung
(CU - Close-up, N - Nah, HN - Halbnah, Zweier - 2 Personen in einem Bild, usw)
- Szenenübergänge

Shooting Script ist in Kombination Storyboard

STORYBOARD

- zeichnerische Version eines Drehbuchs oder eine Visualisierung eines Konzeptes oder einer Idee
- zur Visualisierung von Drehbüchern und Planung einzelner Filmszenen mittels skizzenhafter Darstellungen vor dem eigentlichen Drehbeginn
- geschriebenes Drehbuch erstmals in Bildern umgesetzt und mit der konkreten Gestaltung wie etwa Perspektive, Blickwinkel und Einstellungsgröße angereichert
- ist eine sequenzielle Bilderfolge, die die Einstellungen eines Filmes (hier: Einstellung der Kamera), einer Multimedia-Produktion oder anderer Formate der darstellenden Kunst visualisiert
- das Storyboard wird in der Regel nach den Vorgaben des Regisseurs unter Einbeziehung des Kameramanns von einem mit der Filmsprache vertrauten Illustrator umgesetzt
- anhand des Boards können alle am Film Beteiligten die Intention der Macher in Bezug auf Einstellungsgrößen, Blickwinkel, Perspektiven und manchmal auch Ausleuchtung, Farbigkeit oder Gesamtästhetik deutlicher verstehen und besser abstimmen

"Moonrise Kingdom"

Screenplay by
Wes Anderson and Roman Coppola

May 1, 2011

SUZY

I wish I knew what makes you tick.

MR. BISHOP

(hesitates)

I beg your pardon?

MRS. BISHOP

Please, terminate this conversation.

MR. BISHOP

(to Lionel)

She's saying that to me?

Lionel shakes his head bitterly. Suzy stares out to sea. Scout Master Ward walks over to the cabin, opens the door, and goes inside.

INT. POLICE LAUNCH. DAY

A small room with two bunks, two portholes, and a pile of ropes. Sam sits hunched over with his hands in his lap. He stares at the envelope. Scout Master Ward sits down across from him. He motions to the envelope and says quietly, pausing between each sentence:

SCOUT MASTER WARD

I'm sorry about this. I didn't know your situation. It's not on the register. How'd you lose your parents? I shouldn't ask that. Never mind. I wish we had time for an inspection back there. On the beach. I would've given you a "commendable". That was one of the best-pitched camp-sites I've ever seen. Honestly.

Sam does not respond. Scout Master Ward asks in a wounded voice:

SCOUT MASTER WARD

You don't want to be a Khaki Scout anymore?

Sam shakes his head.

INT. POST OFFICE. DAY

Becky sits at the switchboard with her head-phones on. Captain Sharp and Scout Master Ward sit behind her wearing their own sets of head-phones. There is a click on the other end of the line.

DAS BILD UND SEINE BEDEUTUNG...

Bildausschnitt:

Grundsätzlich unterscheidet man in der praktischen Fachsprache mehrere Einstellungstypen, die den Bildausschnitt betreffen.

Die Totale (T)

Die Halbtotale (HT)

Die Nahe (Nahaufnahme/Close Up) (N)

Daneben gibt es als Sonderformen noch die Supertotale oder Übertotale, die Amerikanische sowie die Ganz Nahe.

Jeder Bildausschnitt kann in bestimmten Kontexten eine ganz bestimmte Aussage machen.

Grundregel: Der Zuschauer muss auch ohne mündliche Erklärung verstehen, **WO** Sie sind, **WER** Sie sind (sich selber und Familie ruhig mit ins Bild bringen, auch Mitreisende stören nicht - im Gegenteil), **WANN** die Geschichte spielt! Diese berühmten großen „**W**“ sind von größter Wichtigkeit!

DIE TOTALE (T)

Sie versucht, eine Gesamtsituation oder einen Raum möglichst überblickend und in der Gesamtheit abzubilden.

Die Totale schafft Überblick, Orientierung. Sie wird oft als Location Shot/Establishing Shot eingesetzt. Das sind Einstellungen, in denen der allgemeine Schauplatz einer Geschichte beschrieben wird. Mit einem „Location Shot“ orientiert sich das Publikum über die generelle Situation, aber auch über die räumliche Anordnung von Personen oder Objekten im Raum.

Überblick, Orientierung, Location Shot (establishing shot), Panorama



SUPERTOTALEN

Von einer Supertotalen spricht man, wenn ein sehr weiter Überblick in einer Einstellung angeboten wird. Etwa der Blick auf eine ganze Landschaft bis in die Ferne, ein weiter Blick über eine Stadt, ein Gebirge, ein Blick auf das Meer oder eine Einstellung, die einen ganzen Fußballplatz oder ein Stadion abbildet.

Die Unterscheidung von der Supertotalen zur Totalen ist fließend. Die Supertotale (Übertotale) vermittelt primär einen sehr großzügigen Überblick und Distanz. Der Mensch und seine Probleme werden klein, die Landschaft wird wie eine „Spielzeuglandschaft“. Mit Supertotalen können aber auch etwa eine „Erhabenheit“, die „Majestät“ einer Landschaft oder die Übermacht der Natur inszeniert werden.

Vermittelt Distanz, Geeignet für allgemeine Statements, Schafft Abstraktion



DIE HALBTOTALE (HT)

Wir gehen näher heran, zeigen einen größeren Teil z.B. eines Bauwerkes, Fensterreihen, einen Säulengang o.ä.; beschreibt einen Ausschnitt ins Geschehen, ohne den Kontext zu verlieren, schafft mehr Nähe, mehr Emotion, erklärt Zusammenhänge (etwa durch Schnittfolgen).

Zeigt einen Ausschnitt aus der Totalen

- Gewisser Überblick bleibt gewahrt
- Nähere Erläuterung
- Interesse wecken



DIE NAHE (NAHAUFNAHME/ CLOSE UP) (N)

Wir sind jetzt nah an einzelnen Motiven, das Portal einer Kirche, Statuen
- in der Landschaft z.B. eine Baumgruppe usw. 6 - 8 Sek.
Schafft Nähe, Emotion, Interesse...
bei Personen: VORSICHT Intimgrenze!



KAMERABEWEGUNG

- Kamerabewegungen haben eine Bedeutung, die man sinnvoll in die Dramaturgie eines Films (Videos) einbauen kann.
- Sie stellen ein Vokabular dar, das die Wahrnehmung einer Filmszene im Sinn der Vermittlungsintention unterstützen kann.

Wichtige Kamerabewegungen

- der Schwenk (SW)
- die Fahrt (F)
- das Zoom (Auffahrt/Zufahrt)
- Schärfeverlagerung
- Schulterkamera (entfesselte Kamera, bewegte K.)
- „subjektive“ Kamera

DER SCHWENK DER ZOOM

- Schwenk kann durch mehrere Einzelaufnahmen ersetzt werden
- Zoom hat vor allem eine dramaturgische Funktion
- Zoom auf einen Gegenstand hin setzt gewissermaßen ein Ausrufezeichen, Sie weisen optisch auf etwas Wichtiges hin!
- Zoomen Sie von einem Gegenstand weg, geben dem Zuschauer allmählich immer mehr Blickfeld - kann interessant sein
Beispiel: eine Speisekarte in G filmen und dann allmählich ins Weitwinkel zoomen - nun erst sieht der Zuschauer, zu welchem Hotel oder Restaurant diese Speisekarte gehört
- nicht sinnlos schwenken und zoomen

wenn ein Schwenk eingesetzt wird - und das Gleiche gilt für einen Zoom - verwenden Sie

- 1. unbedingt ein Stativ (Sie verwackeln sonst unweigerlich Ihr Bild)
- 2.: an den Anfang und an des Ende eines Schwenks gehören mindestens 2 - 3 Sekunden Ruhestellung der Kamera, nicht sofort zu schwenken oder zu zoomen beginnen! So bringen Sie mehr Ruhe in Ihren Schwenk
- Wenn der Schwenk zu Ende ist, dann muss er auch wirklich zu Ende sein - also nicht nach dem Erreichen des Endpunktes noch einmal kurz zurückschwenken!

DER SCHWENK (SW)...VERÄNDERUNG

- ist eine radiale Kamerabewegung (horizontal, vertikal od. diagonal) um eine Drehachse.
- hat einen bewussten Anfang und ein ebensolches Ende (Anfangs- und Endpunkt)
- bedeutet oft Entwicklung
- keine Raumdefinition! Höchstens durch einen langsamen Panoramaschwenk
- Richtung kann wichtig sein (l/r, r/l)(von... nach...)

VERTIKALER SCHWENK

schafft Kontext
lenkt den Blick
lässt Entwicklung erkennen

KOMBINIERTER SCHWENK

versuch der Orientierung
Keine Raumtiefe

DIE FAHRT (F)...

beschreibt eine tatsächliche Bewegung der Kamera auf einer der Raumachsen
definiert den Raum besser als ein SW durch Perspektivenänderung
Raumachsen können unterschiedliche Bedeutungen haben
bleibt wertfrei

ZOOM...

ist eine Veränderung des Bildausschnitts mittels Brennweitenänderung
bedeutet zumeist eine „innere“ Näherung oder Entfernung
ändert die Beziehung und Position der Objekte im Raum zueinander

Zoom in (Zufahrt): schafft Nähe, weckt Interesse, lenkt die Aufmerksamkeit

Zoom out (Auffahrt): Innere Distanz, Klärung des Kontexts

SCHÄRFEVERLAGERUNG

Zeigt eine Beziehung oder Entwicklung an

JUMP CUT

- bricht klassische Continuity-Regeln
- zieht Aufmerksamkeit auf sich, wodurch der Zuschauer irritiert sein kann
- unterschiedliche Methoden, Folge ist jedoch, dass Bildübergänge als „Sprung“ wahrgenommen werden
- Unterschiede im Bildanschluss/Bewegungsanschluss am Schnittübergang (z. B. die Körperhaltung einer Figur variiert plötzlich)
- Missachtung der räumlichen Anschlüsse (die Figur „springt“ und befindet sich plötzlich an einer anderen Stelle im Raum)
- z. B. bei Lars von Trier oder Steven Soderbergh; Gollums Selbstgespräch mit seiner Spiegelung auf dem Wasser in der Verfilmung von Der Herr der Ringe ist als Jump Cut inszeniert.

- mit „Jump Cut“ verwandt ist der Zeitraffer, auch „Stoptrick“ genannt.
- Beispiel: Eine Person wird in einem Kaufhaus gezeigt, wie sie viele verschiedene Kleider anprobiert. Die Einstellung bleibt immer die gleiche, nur die Kleider der Person ändern sich von Schnitt zu Schnitt. Durch diese Methode merkt der Zuschauer, dass Zeit vergeht.

- Besonders beliebt ist diese Schnitttechnik in Musikvideos, um Bewegungen passend zum Takt der Musik zu schneiden.

SCHUSS & GEGENSCHUSS

sind zwei sehr wichtige Gestaltungsmittel, die den „Handlungsablauf“ eines Films flüssiger und logischer machen. Bei einer Busreise z.B. wirkt es ermüdend und reißt auch den Handlungsfaden ab, wenn Sie bei den einzelnen Stationen nicht einmal zeigen, wie die Mitreisenden ein- bzw. aussteigen. Aber nur eins davon genügt nicht! Wenn Sie also Mitreisende filmen, wie sie gerade in den Bus einsteigen, so müssen Sie sich nach ein paar Sekunde schnell in den Bus begeben und den Rest der Einsteigenden aus dem Bus heraus aufnehmen. Diese wechselnde Perspektive wirkt sehr logisch und überzeugend.

BEISPIELE

Schuss

Junger Mann gibt jungem Mädchen eine Zigarette, man sieht sein Gesicht, von ihr nur den Hinterkopf.

Gegenschuss

Jetzt sieht man ihr Gesicht, während sie raucht und der Mann ist nur von hinten zu sehen.

Schuss

Eine Frau geht eine Treppe hinauf, sie geht von uns weg...

Gegenschuss

Nun müssen Sie schleunigst die Treppe hinauf sausen und filmen sie aus der Gegenposition - sie kommt also nun auf uns zu!

Schuss/Gegenschuss

Zwei Leute steigen in ein Boot - Sie filmen das Ablegen vom Strand aus. Sie schalten die Kamera ab, lassen das Boot wieder anlegen und steigen selbst ein. Nun können Sie vom Boot aus filmen, wie es sich langsam vom Strand entfernt.

ACHSENSPRUNG

ACHTUNG! EIN KARDINALFEHLER! MACHEN SIE KEINE ACHSENSPRÜNGE!

Ein „Achsenprung“ - was ist denn das? Ein sehr häufiger und sehr störender Fehler, mangels Zeichnung bitte ich um Ihre Fantasie! Sie filmen z.B. zwei Personen, die sich unterhalten - etwas seitlich im Profil.

Diese Unterhaltung können Sie sehr schön - wie eben beschrieben - mit „Schuss und Gegenschuss“ filmisch auflockern. Aber bitte: Bleiben Sie immer auf der gleichen Seite! D. h. - in einem gedachten Winkel von 180 Grad können Sie sich bewegen, wie Sie wollen - aber bitte gehen Sie nie auf die gegenüberliegende Seite! Denn damit „überspringen“ Sie die gedachte „Achse“ von 180 Grad - und die Folge ist, dass die Gesichter plötzlich vertauscht sind - der rechts Stehende steht nun links, der links Stehende rechts! Und der Zuschauer ist verwirrt und verliert die Orientierung. Sie können einen solchen Achsenprung aber vermeiden, wenn Sie mit laufender Kamera um die Personen herum sich auf die andere Seite begeben, dann kann der Zuschauer diesen Wechsel nachvollziehen.

GOLDENE REGELN FÜR GUTES FILMEN...

Kameraführung Kamera ruhig halten!!!!!!

Bei TELEAUFNAHMEN Stativ verwenden, um störendes Verwackeln zu vermeiden

ZOOM nur ganz selten verwenden! Erst den Bildausschnitt einstellen, Schärfe per Hand oder durch Autofocus regeln, DANN ERST FILMEN! Nicht ständig hin- und herzoomen!

SCHWENKS nur ganz selten verwenden (nicht ständig hin- und her, herauf oder herunter schwenken! Lieber mehrere verschiedene Einstellungen verwenden (Wenn aber doch unbedingt ein Schwenk „sein muss“, dann Folgendes beachten Anfangs- und Endpunkt des Schwenks vorher festlegen. Zunächst Kamera 2 - 3 Sekunden am Anfangspunkt ruhig halten, dann sehr langsam schwenken, am Ende des Schwenks wiederum 2 - 3 Sek. ruhig halten, erst dann Aufnahme abbrechen. Also nie zu früh beginnen und zu früh aufhören! Nie einen Schwenk mittendrin abbrechen!)

KAMERAPOSITIONEN häufig wechseln, nicht immer „stehend aufrecht“! Also auch knieend, liegend (Froschperspektive) oder von erhöhtem Standpunkt („Vogelperspektive“) Beispiele: Kinder und Tiere immer in Augenhöhe, Fassaden interessanter Bauwerke ganz schräg von unten usw.

GROSSAUFNAHMEN (Gesichter, Hände, Blumen Früchte, Plakate, Straßenschilder, Speisekarten u.ä.) so oft wie möglich! Aber nicht mit Tele heranholen, sondern selber „rangehen“!

RICHTIGE AUFNAHMEFOLGE: zuerst Totale oder Halbtotale, dann Halbnah bis Nah, dann viele, viele Großaufnahmen.

„SCHUSS UND GEGENSCHUSS“ einsetzen!

„ACHSENSPRÜNGE“ vermeiden - immer nur im Winkel von 180 Grad filmen, z. B. zwei Personen, die miteinander sprechen - sonst „verkehren“ sich die Positionen!

„BILDSPRÜNGE“ unbedingt vermeiden! Beispiel: Schiff nähert sich langsam - dann Position wechseln und aus anderer Perspektive filmen. Wenn doch ein Bildsprung passiert ist, Zwischenschnitt einfügen.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

HTML5 FÜR VIDEO

```
<video width="320" height="240" controls>  
  <source src="movie.mp4" type="video/mp4">  
  <source src="movie.ogg" type="video/ogg">  
  Your browser does not support the video tag.  
</video>
```

VIDEOFORMATE UND BROWSER- UNTERSTÜTZUNG

Derzeit gibt es 3 unterstützte Video-Formate für die <video> Elemente:
MP4, WebM und Ogg:

Browser	MP4	WebM	Ogg
Internet Explorer 9	JA	NO	NO
Firefox 4.0	NO	JA	JA
Google Chrome 6	JA	JA	JA
Apple Safari 5	JA	NO	NO
Opera 10,6	NO	JA	JA

MP4 = MPEG 4-Dateien mit H264-Codec und AAC-Audio-Codec

WebM = WebM-Dateien mit VP8 Video-Codec und Vorbis-Audio-Codec

Ogg = Ogg-Dateien mit Theora-Video-Codec und Vorbis-Audio-Codec

6 METHODEN, UM MIT SCHNITTEN AUSSAGEN ZU VERMITTELN

Assoziativ-Schnitt

Durch eine bestimmte Anordnung der Einstellungen (Halbtotale, Totale, usw.), soll beim Betrachter eine Assoziation ausgelöst werden, die eigentliche Aussage wird jedoch nicht gezeigt. Beispiel: Ein Mann wettet beim Pferderennen und lässt sich in der nächsten Einstellung bei einem Autohändler teure Neuwagen zeigen.

Parallel-Schnitt

Zwei Handlungen werden parallel gezeigt. Es wird zwischen den Handlungen hin und her gesprungen, durch Verkürzen der Einstellungen zum Ende kann entsprechend Spannung auf einen Höhepunkt hin aufgebaut werden. Beispiel: Zwei unterschiedliche Wagen fahren aus unterschiedlichen Richtungen mit hoher Geschwindigkeit auf die gleiche Kreuzung zu.

Kontrast-Schnitt

Unerwartete, sehr unterschiedliche Einstellungen werden bewusst zusammengeschnitten, um dem Betrachter den Kontrast deutlich zu machen. Beispiel: Ein Tourist liegt am Strand, in der nächsten Einstellung werden kämpfende Soldaten gezeigt.

Ersatz-Schnitt

Ereignisse, die nicht dargestellt werden können oder sollen, werden durch andere Ereignisse ersetzt. Beispiel: Ein Kind wird geboren, statt der Geburt wird das Aufblühen einer Knospe gezeigt.

Kausal-Schnitt

Einstellungen hängen kausal voneinander ab, ohne die erste Einstellung würde die zweite nicht verstanden. Beispiel: Ein Mann streitet mit seiner Frau und schläft in der nächsten Einstellung unter einer Brücke.

Formal-Schnitt

Einstellungen unterschiedlichen Inhaltes können zusammengeschnitten werden, wenn sie bestimmte Gemeinsamkeiten aufweisen, wie z. B. gleiche Formen, Farben, Bewegungen. Beispiel: Wahrsagerkugel und Erdball, gelbe Regenjacke und gelbe Blume, Fallschirmspringer und herabfallende Feder.