

## 6. DER SCHNITT

» Filme bestehen in der Regel aus unterschiedlichen Elementen wie Szenen, Musik und Effekten, die erst im Schnitt zu einem Film zusammengesetzt werden. Dabei werden einzelne Einstellungen unabhängig voneinander gedreht und nachträglich bearbeitet, vertont und zusammengefügt. Profis benutzen dazu einen Schnittraum mit vielen technischen Geräten. Aber auch für HobbyfilmerInnen gibt es mittlerweile Schnittsoftware, die an jedem guten PC oder Mac anwendbar ist. Wie sich ein „guter“ PC oder Mac definiert, ist abhängig von den Anforderungen der Software und dem Umfang bzw. Anspruch der eigenen Produktion. Hinweise dazu gibt es im 2. Technikipp: „Die richtige Auswahl der technischen Geräte“.

Der Schnitt ist dafür da, die einzelnen Elemente - Ton und Bildmaterial - ästhetisch und logisch zusammen zu fügen, so wie es im Drehbuch vorgesehen ist. In dieser Arbeitsphase besteht die Chance, Fehler zu korrigieren oder Feinjustierungen an den Aufnahmen vorzunehmen und fließende Übergänge zwischen den einzelnen Szenen zu schaffen. Dafür stehen beim Schnittsoftwareangebot eine Reihe von Techniken zur Verfügung. Viele HobbyfilmerInnen lassen sich aufgrund der Palette an Spielereien zu einem bunten Potpourri an Übergängen und Effekten verleiten. Dies führt meist zu sehr laienhaft wirkenden Filmen und dem Eindruck, dass mehr Wert auf das Zeigen sämtlicher Funktionen des Filmbearbeitungsprogrammes gelegt wurde als auf die Vermittlung des Inhalts oder der Handlung. Bei den Übergängen zwischen den Filmsequenzen ist weniger oft mehr. Es sollen ja nicht die Szenenwechsel im Vordergrund stehen, sondern der Film selbst.

Der folgende Abschnitt gibt einen Überblick zu Filmschnittsoftware, die aktuell (Oktober 2009) auf dem Markt ist. Im Hinblick auf

das begrenzte Budget schulischer Einrichtungen geben wir zusätzlich Beispiele aus dem OpenSource Bereich.

### FILMSCHNITTSOFTWARE

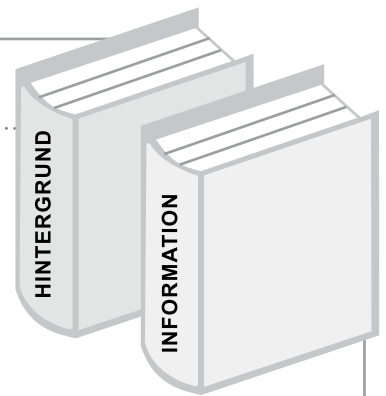
Der Markt bietet eine große Bandbreite an Schnittsoftware mit unterschiedlichem Anforderungsprofil, den verschiedensten Funktionen und natürlich zu jedem Kostenpunkt. Vor einer teuren Anschaffung sollten Sie sich mit der kostenlosen Testversion beschäftigen, um für die eigenen Ansprüche und Arbeitsweisen die passende Software zu finden.

#### Windows MovieMaker

Microsoft bietet seinen Kunden, die das Betriebssystem Windows nutzen, kostenlos das Videobearbeitungsprogramm „Windows MovieMaker“ an. Dieses ist sehr einfach gehalten, beinhaltet aber die wesentlichen Werkzeuge wie Szenenerkennung, Übergänge, getrennte Video- und Tonspur, Einfügen von Schrift, Titel und Nachspann. Der LehrerInnen-Fortbildungsserver des Landes Baden-Württemberg (<http://lehrerfortbildung-bw.de/werkstatt/video/wmmtut/>) bietet ein gutes Tutorial, im Rahmen dessen Sie sich mit der Arbeitsweise und den grundlegenden Funktionen des Windows MovieMaker 2 vertraut machen können.

#### iMovie

Auch das Betriebssystem Mac OS X von Apple enthält ein Schnittprogramm mit Namen „iMovie“. Dieses zeichnet sich vor allem durch einen hohen Grad an individuellen Bearbeitungsmöglichkeiten und einer leicht zu verstehenden Bedienung aus. Auf der Internetplattform <http://www.macwelt.de> gibt es Tutorials, welche die Bedienung des iMovies 09 anschaulich in einem Videoworkshop erläutern. Dafür geben Sie in die Suche einfach „Workshop iMovie 09“ ein und finden so die entsprechenden Angebote in der Ergebnisliste.



## 6. DER SCHNITT

### OPENSOURCE SOFTWARE

Auch der stetig zunehmende OpenSource Bereich bietet Software zur Filmbearbeitung an.

#### Cuttermaran

Cuttermaran kann mehrere Tonspuren parallel verarbeiten und unterstützt eine Vielzahl an Audio- und Videoformaten. Diese Software ist eine reine Schnittsoftware und bietet keine spielerischen Übergänge. Sind alle Szenen in ihre Form geschnitten und in die richtige Reihenfolge gebracht, fügt Cuttermaran sie eigenständig aneinander. Downloadmöglichkeit: <http://www.cuttermaran.de/> unter „Download“. Eine Anleitung zur Verwendung dieses Programmes finden Sie unter folgendem Link: <http://wiki.cuttermaran.de/>.

#### Cinelerra

Für das Betriebssystem Linux hat Heroine Virtual ein kostenneutrales Videobearbeitungsprogramm entwickelt, das qualitativ auf der gleichen Stufe mit professionellen, aber kostenpflichtigen Programmen steht. (Quelle: <http://www.netzwelt.de/download/7309-cinelerra.html>) Die Oberflächenbedienung ist in englischer Sprache. Cinelerra bietet die Möglichkeit, getrennt aufgenommene oder geschnittene Szenen zusammen zu fügen, Aufnahmen zu schneiden und Video- und Audioaufnahmen zu editieren. Im Gegensatz zu Cuttermaran bietet Cinelerra die Möglichkeit, Übergänge und Blenden zwischen den Szenen zu schaffen. Mit Cinelerra können Sie eine anspruchsvollere Filmproduktion verwirklichen. Downloadmöglichkeit: <http://www.netzwelt.de/software-chooser/7309-cinelerra.html>

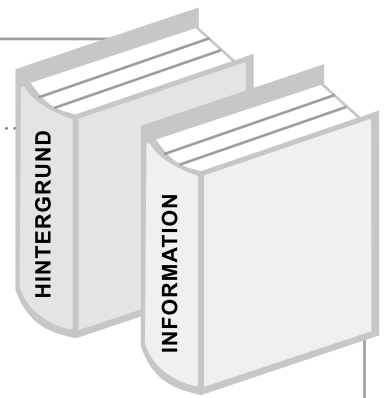
### SOFTWARE MIT KÄUFLICH ZU ERWERBENDEN LIZENZEN

#### Pinnacle Studio

Preis: 50-90 €  
NutzerInnen in diversen Internetplattformen sprechen von einer bedienfreundlichen Oberfläche und einer Vielzahl an Funktionen, die in vollem Umfang aber erst nach der Registrierung nutzbar sind. Allerdings erfordert die Software eine hohe Leistungsfähigkeit des Rechners. Der Hersteller bietet auf seiner Website (<http://www.pinnaclesys.de>) video-geleitete Tutorials an, in denen Sie sich mit den Funktionen des Programms vertraut machen können. Dafür wählen Sie einfach die Registerkarte „Pinnacle Life“ an und klicken auf „Lernprogramme“. Hier können Sie den Punkt, den Sie gern näher erläutern möchten, heraussuchen. Eine kostenlose Testversion von Pinnacle Studio Plus finden Sie unter folgendem Link: [http://www.chip.de/downloads/Pinnacle-Studio-Plus\\_37537698.html](http://www.chip.de/downloads/Pinnacle-Studio-Plus_37537698.html).

#### MAGIX Video Deluxe

Preis: 40-70 €  
MAGIX Video Deluxe bietet nach der notwendigen Registrierung umfangreiche Möglichkeiten für Nachvertonungen, zum Schaffen von Übergängen zwischen den Szenen und sogar Spielereien wie Animationen und Special Effects. Nähere Informationen finden Sie unter dem Menüpunkt „Produkte“ auf der Website des Herstellers MAGIX: <http://www.magix.com/de/>. Auch eine kostenlose Testversion wird unter „Free Download“ zur Verfügung gestellt.



## 6. DER SCHNITT

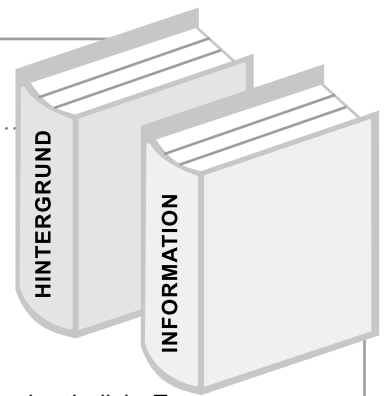
### **Adobe Premiere Elements**

Preis: 50-100 €

Auch Adobe Premiere Elements ist ein Bearbeitungsprogramm, das in seiner neuesten Version 8 sogar die Möglichkeit gibt, Animationen einzufügen.

Eine kostenlose Testversion steht Ihnen nach dem Anlegen eines Accounts auf der Website des Herstellers zur Verfügung: <http://www.adobe.com/de/>. Eine solche Anmeldung ist auch erforderlich für die umfassende Nutzung des käuflich erworbenen Programms. Nähere Informationen erhalten Sie auf der Website des Herstellers Adobe unter dem Menüpunkt „Produkte“.

In ihren Funktionen übertreffen die Programme von Adobe, Pinnacle und Magix natürlich die OpenSource Programme und auch die integrierten Programme von Windows und Apple. Wollen Sie einfach nur Szenen zusammen fügen, schneiden oder die Audiospur bearbeiten, sind die OpenSource Programme allerdings völlig ausreichend. Haben Sie sich für ein Programm oder die Kombination mehrerer Schnittsoftware entschieden, geht es in die praktische Phase der Videobearbeitung.



## 6. DER SCHNITT

### BEARBEITUNG EINES VIDEOS

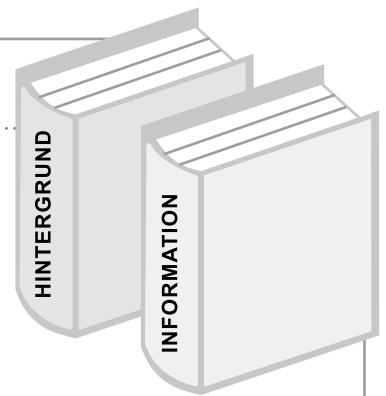
Vor der Bearbeitung eines Filmprojektes am Computer sollten Sie unbedingt eine Sicherung des Rohmaterials durchführen, je nach Möglichkeiten auf eine CD, DVD, externe Festplatte oder einer Mini-DV-Kassette. Wenn Sie einzelne Szenen unabhängig voneinander bzw. nicht chronologisch drehen, ist das Verwenden der Filmklappe hilfreich. Diese wird vor dem Dreh einer Einstellung in die Kamera gehalten. Darauf werden der Titel des Films und die Zuordnung dieser Sequenz in den Gesamtkontext notiert. Auch das Festhalten der Start- und Endzeiten der Einstellung ist für die Phase der Nachbearbeitung hilfreich. Für all diese Aufgaben können sich SchülerInnen engagieren, die sich nicht vor die Kamera trauen oder keinen Zugang zur Technik besitzen.

Mit einem entsprechenden Verbindungskabel (DV-Kabel oder FireWire-Kabel) zwischen der Kamera und dem Computer werden die Rohmaterialien auf die Festplatte übertragen. Dafür wird ein FireWire-Anschluss am Computer und der Kamera (auch „DV Out“ genannt) benötigt. Beachten Sie die Steckergröße der Kamera, diese kann 4- oder 6-polig sein. Am Computer sind die Eingänge überall gleich.

Je nach Schnittprogramm und Kamera ist es vor einer Bearbeitung notwendig, das gefilmte Material in ein anderes Dateiformat umzuwandeln. Viele Filmbearbeitungsprogramme oder Player arbeiten mit unterschiedlichen Videoformaten (z.B. AVI, MPG, WMV, Gif usw.). Dabei stehen Sie als NutzerInnen immer wieder vor dem Hindernis, dass nicht jeder Player oder jede Software jedes Format erkennt. Dafür gibt es aber mittlerweile nützliche Konvertertools, z.B. die Freeware von „Format Factory“ <http://format-factory.softonic.de/> mit der sich Musik- und Videodateien ganz einfach in das erforderliche Format umwandeln lassen.

Die Benutzeroberflächen der Videobear-

beitungsprogramme sind sehr ähnlich. Es gibt meistens einen Bereich für die Vorschau des Rohmaterials nach Szenen und einen für verschiedene Funktionen oder Bedienelemente. Über letztere lässt sich zudem eine Zeitleiste oder ein Storyboard aufblättern, wenn es nicht schon voreingestellt auf der Benutzeroberfläche erscheint. In Zeitleiste und Storyboard wird der Film szenenweise zusammengesetzt und zeitlich genau mit der Audiospur abgestimmt. Bei den verschiedenen Bedienelementen haben Sie die Möglichkeit, den Film nach Ihren Vorstellungen zu schneiden - Störendes kommt weg, fehlende Übergänge können rausgeschnitten - und mit kreativen Übergängen neu zusammengesetzt werden.



## 6. DER SCHNITT

### SCHNITT-TECHNIKEN

Auch für das Schneiden eines Films gibt es unterschiedliche Möglichkeiten. Die Vorlage bildet das Storyboard und die darin enthaltenen Regieanweisungen. Bei den unten angeführten Beispielen handelt es sich um die gebräuchlichsten Schnitttechniken. Schnitttechniken sind ein kreatives Feld, das sich durch neue Ideen beliebig erweitern lässt.

#### Schuss - Gegenschuss

Dieser Zusammenschnitt von Szenen wird vor allem in Dialogen verwendet. Der Dialog wird mindestens zweimal aufgenommen, sowohl aus der Perspektive der Person A als auch aus der Sicht von Person B. Beim Dreh müssen Sie darauf achten, immer auf der gleichen Seite vor den Personen zu stehen, sei es links oder rechts. Orientierungspunkt für den Bereich der Achse, auf der gedreht wird, sind Sprach-, Blick- und / oder Handlungsrichtung der DarstellerInnen. Denken Sie an ein Fußballspiel: Sie können die Kameraeinstellung wechseln, zoomen, näher ran, aber die Gesamtperspektive muss immer die gleiche sein, nicht dass die „blaue“ Mannschaft mal nach rechts und mal nach links spielt. Genauso bei Ihrem Film: Achten Sie oder Ihre SchülerInnen beim Zusammenschnitt der Aufnahmen darauf, dass der Zuschauer oder die Zuschauerin nicht durch einen sogenannten „Achsenprung“ verwirrt wird, dass also plötzlich der Sessel, der links von Person A stand, nicht auf einmal links von Person B steht. Beim Ansehen der fertig geschnittenen Szene scheint die Kamera zwischen mehreren ProtagonistInnen oder Handlungen an einem Ort und zur gleichen Zeit hin und her zu springen.

#### JumpCut

Wie der Name schon sagt, soll der zuschauenden Person ein Sprung suggeriert werden. Ein Sprung in der Zeit oder örtlichen Begebenheit. Es werden bewusst

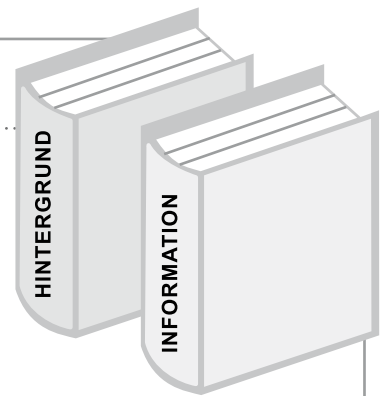
keine fließenden Übergänge zwischen den Szenen geschaffen, sondern abgehackte, sprunghafte Bildwechsel. Mehrere Bilder mit dieser Schnitttechnik aneinander gereiht erinnern an eine Diashow von Bildern. Dieser Zusammenschnitt wird zum Beispiel in Szenen verwendet, in denen ein und dieselbe Person in der gleichen Szene unterschiedliche Kostüme trägt, um das Passende für die abendliche Party zu finden. Oft werden solchen abrupten, schnellen Bilderwechsel mit Musik unterlegt.

#### MatchCut

Im Gegensatz zum JumpCut soll der MatchCut Kontinuität suggerieren. Dieselbe Bewegung oder Handlung setzt sich in einer anderen Szene fort. Damit wird der zuschauenden Person ein Zusammenhang vermittelt, wo keiner ist. Diese Technik wird vor allem bei Zeitsprüngen im Film verwendet. Zum Beispiel verfolgt die Kamera einen bestimmten Gegenstand aus einer Szene in ein ganz anders Umfeld.

#### Parallelmontage

Mit der Parallelmontage lässt sich die Spannung im Film erhöhen. Dabei wird zwischen zwei Handlungssträngen hin und her gesprungen. Das macht man, um Gegensätze zu verdeutlichen oder bestimmte emotionale Zustände zu untermalen. So kann ein sich verdunkelnder Himmel den Streit zwischen zwei DarstellerInnen ankündigen. Das Gewitter zieht auf und die Blitze fangen an sich zu entladen, während sich die zwei KonkurrentInnen duellieren.



## 6. DER SCHNITT

### BLENDEN

Übergänge zwischen Szenen können mit sogenannten Blenden gestaltet werden. In der modernen Filmindustrie werden Blenden, die einen „weichen Übergang“ zwischen einzelnen Szenen schaffen, immer weniger verwendet. Inzwischen werden harte Schnitte bevorzugt. Dennoch erläutern wir hier die gängigsten und bekanntesten Blendentechniken:

#### Überblende

Bei dieser Technik rückt das alte Bild immer stärker in den Hintergrund und wird von dem neuen Bild abgelöst. Es ist ein fließender, sogenannter „weicher Übergang“.

#### Wischblende

Hier wird das alte Bild vom neuen aus dem sichtbaren Bereich geschoben, um unterschiedliches Geschehen an ein und demselben Ort oder zur selben Zeit an verschiedenen Orten zu zeigen.

#### Auf- und Ablende

Diese Montagetechnik wird heute sehr selten verwendet, da sie dem Öffnen und Schließen eines Vorhangs im Theater entspricht. Wenn sie genutzt wird, dann meist zu Beginn oder am Ende eines Films.

#### Trickblende

Diese Form des szenischen Wechsels ist in den großen Kino- oder Fernsehproduktionen nicht mehr zu finden. Allerdings sind sie ein beliebtes kreatives Element in den Videobearbeitungsprogrammen. Dahinter verbergen sich all jene Effekte, welche die alten Bilder als Luftballon oder Brief mit Flügeln aus dem Bildschirm fliegen lassen. In alten Trickfilmen findet man solche Animationen ebenfalls.

Wichtig bei der Verwendung von Blenden und verschiedenen Schnitten ist, dass sie nicht zu viel Unruhe in den Film bringen oder den Erzählfluss unterbrechen - es sei denn, es ist gewollt. Jeder Wechsel stellt die ZuschauerInnen vor die Herausforderung, sich neu orientieren und konzentrieren zu müssen: was passiert, wo befindet man sich und um wen geht es gerade. Die menschliche Wahrnehmung benötigt einige Sekunden, um das Gesehene zu erfassen. Aus diesem Grund sollten die Wechsel nicht zu schnell erfolgen. Auf der anderen Seite ist ein Szenenwechsel notwendig, um die Erzählung des Films abwechslungsreich und damit spannend wirken zu lassen.

#### Quellen:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Filmschnitt>, letzter Zugriff 15.12.2009  
<http://www.uni-konstanz.de/paech2002/zdb/beitrg/Beller/Beller.htm>, letzter Zugriff 15.12.2009