

# Technische Grundlagen der Videoproduktion



**Robin Manirjo, Jakob Fliess, Christian Kreitschmann, Michael Heinecke, Toni Gunner**

SuMO - Studier- und Medienkompetenz Online

Universität Hamburg

cc-by-sa | 2016

## 1. Vor dem Dreh

---

Die Kenntnis der videotechnischen Grundlagen und die Beherrschung der Kamerabedienung sind Voraussetzungen für eine kreative Filmgestaltung. Denn erst wenn man die technischen Möglichkeiten und Grenzen sowie Handhabung seiner Kamera wirklich beherrscht, kann man sich weitgehend mit der Gestaltung seines Films beschäftigen. Neben dem allgemeinen Knowhow ist nicht nur eine Auseinandersetzung mit Bedienungsanleitung, Equipment und Software erforderlich - sondern natürlich auch viel Übung!

Die Wahl der Kamera hängt von dem ab, was du drehen möchtest, also vom jeweiligen Projekt. Für Dokumentarfilme sind kleine, handliche Kameras von Vorteil, da man sie einfacher transportieren und

schneller einsetzen kann. Bei größeren und besser ausgestatteten Kameras gibt es allerdings mehr Möglichkeiten und häufig auch eine bessere Qualität, daher lohnt es sich für planbare Dreharbeiten, wie zum Beispiel für Kurzfilme, eine möglichst fortschrittlich ausgestattete Kamera zu verwenden.

Prinzipiell kann man auch eine Handykamera verwenden, allerdings bietet einem diese weniger Möglichkeiten das Bild manuell anzupassen und häufig leidet die Qualität darunter.

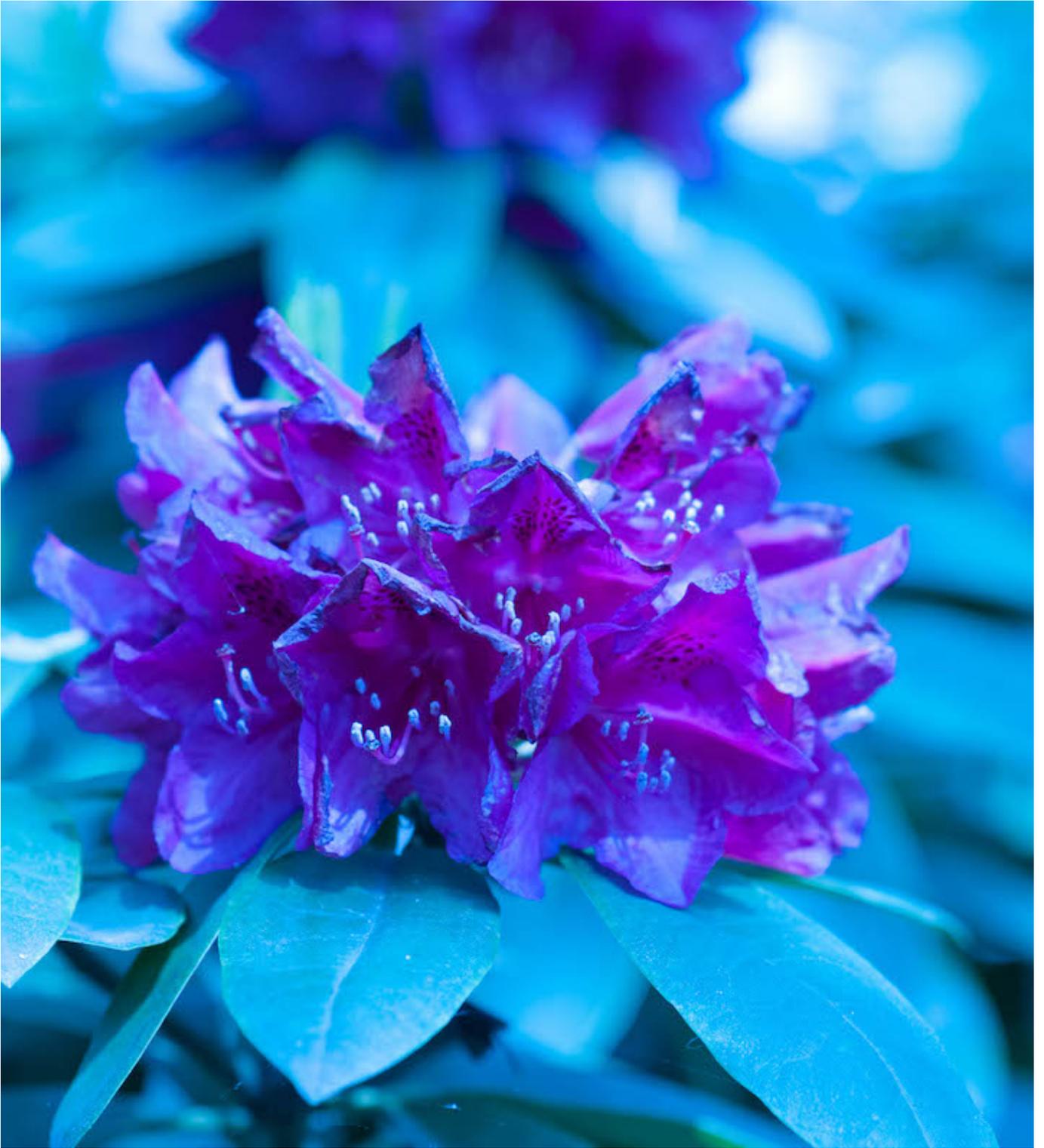
## 2. Kamera Setup

---

### Weißabgleich

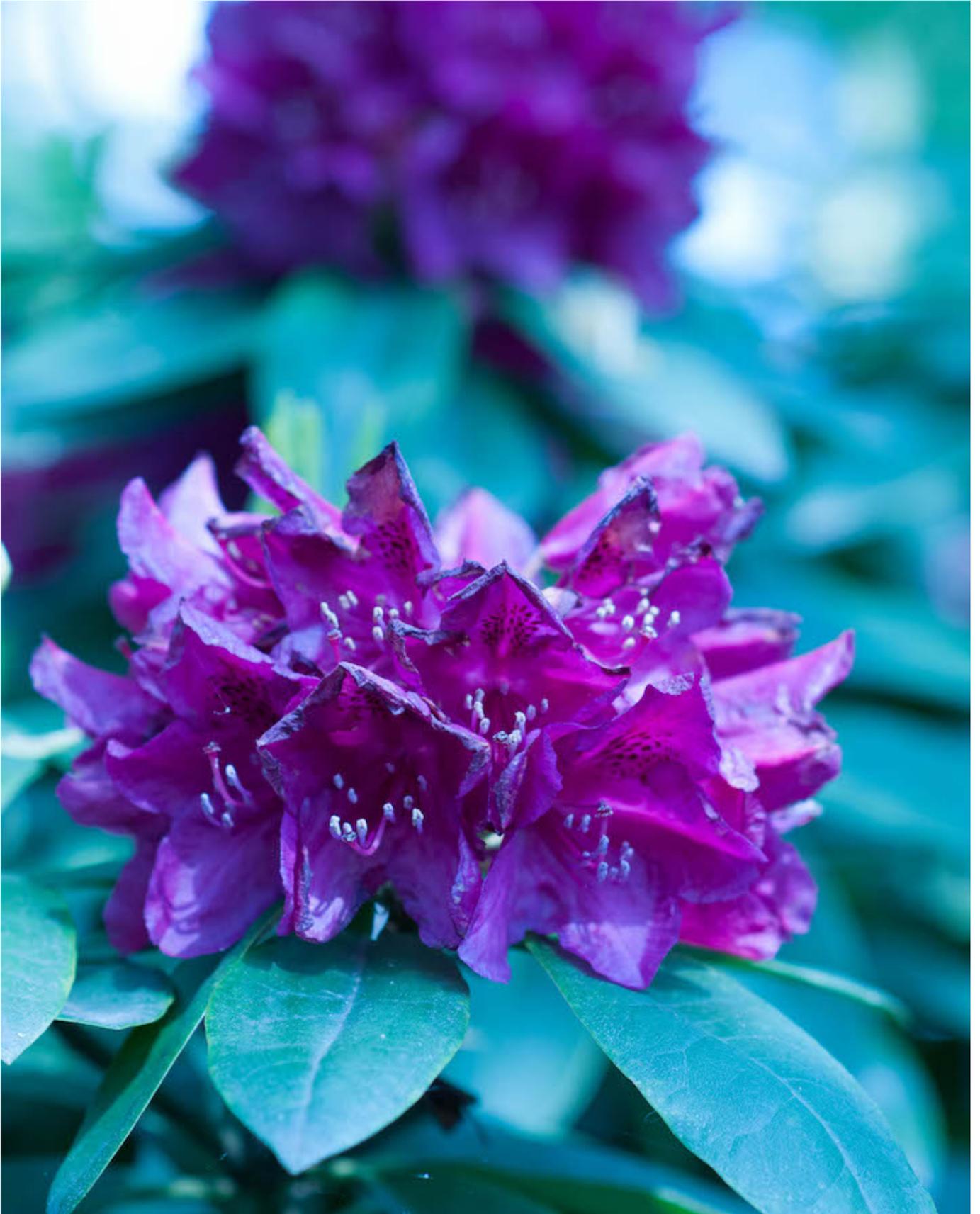
Das Gehirn des Menschen assoziiert z.B. bei Schnee stets die Farbe „weiß“ oder bei Gras „grün“, obwohl der Schneemann in Wirklichkeit am Nachmittag rosa und die Wiese nachts bestenfalls blaugrau ist. In verschiedenen Beleuchtungssituationen wird der Farbeindruck, also die spektrale Zusammensetzung von Licht, unterschiedlich wahrgenommen. Man spricht von Farbtemperatur, gemessen in Kelvin. Je niedriger die Farbtemperatur ist, desto größer ist der Rotanteil (z.B. Glühbirne); je höher sie ist, desto größer ist der Blauanteil (z.B. Tageslicht). Während sich das menschliche Gehirn also an die jeweils vorherrschende Lichtfarbe anpasst und deshalb ein weißes Blatt Papier immer als weiß empfindet, kann dies die Kamera nicht. Es muss ihm bei jeder neuen Lichtsituation „gesagt“ werden, was weiß hier bedeutet. Da in der Lichtfarbmischung (additive Farbmischung) die Summe (Mischung) aller Farben weiß ergibt, kann die Videokamera hiervon die anderen Farben ableiten und „naturgetreu“ wiedergeben. Die Anpassung der Videokamera an die vorhandene Beleuchtungsart heißt Weißabgleich (oft „White Balance“). Man richtet hierzu die Kamera z.B. auf ein weißes (!) Blatt Papier, zoomt es ggf. etwas heran, bis es das Bild ausfüllt und drückt dann die Weißabgleichstaste. Ein Symbol im Sucher zeigt an, wann die Anpassung beendet ist. Wichtig ist es, den Weißabgleich genau in der Lichtsituation durchzuführen, in der anschließend die relevante Handlung stattfindet, da daneben schon wieder ein anderes Licht vorherrschen kann. Die heutigen Kameras nehmen einen automatischen Weißabgleich vor und bieten daneben Festwerte für bestimmte Lichtsituationen, z.B. Kunst- und Tageslicht. Bei schwierigeren Beleuchtungssituationen wie z.B. Mischlicht oder großen dominanten Farbflächen im Bild stößt die Automatik aber an Grenzen und erfordert manuelles Eingreifen.





Temperatur: 2 500 K





Temperatur:



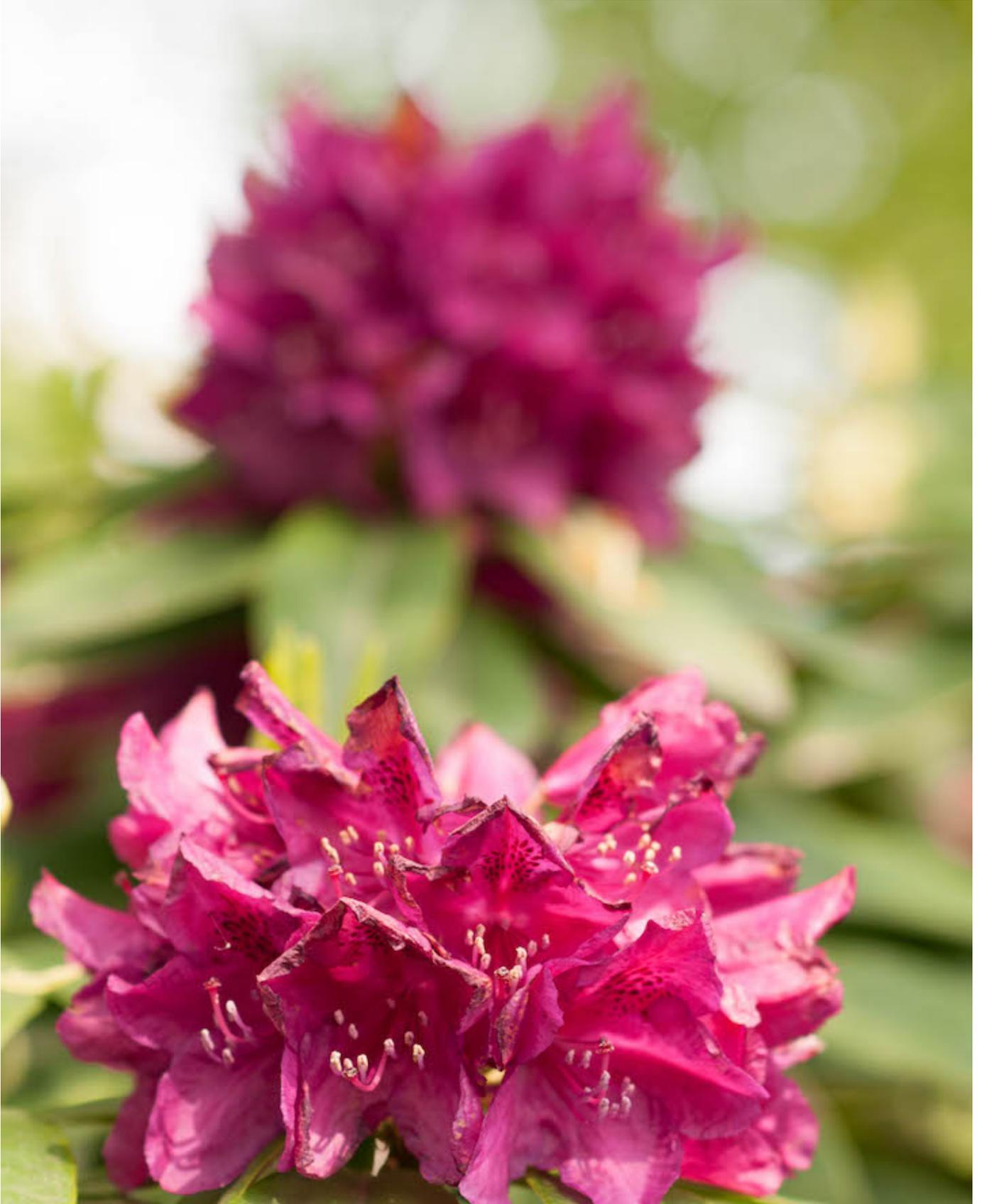


Temperatur:



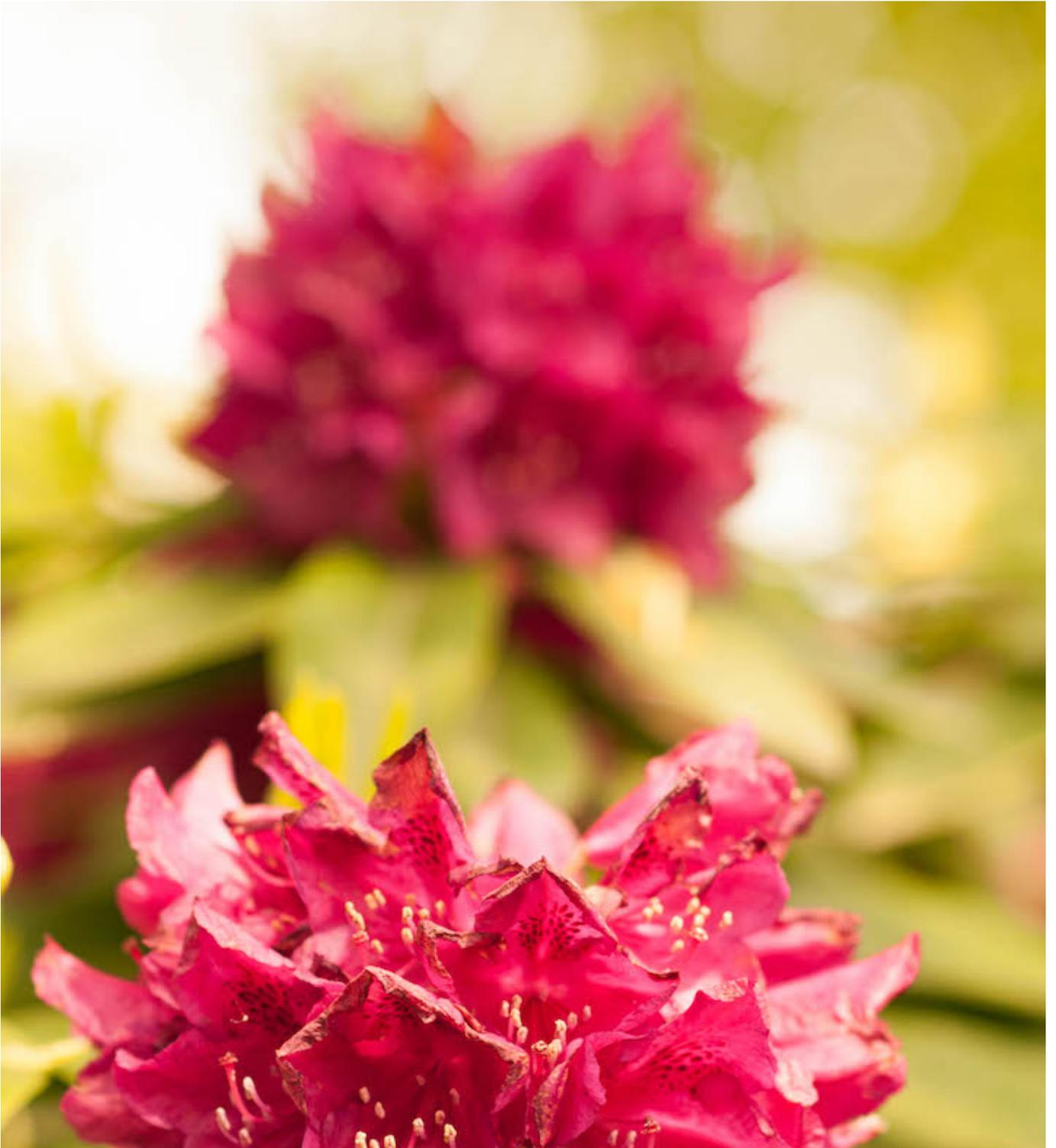


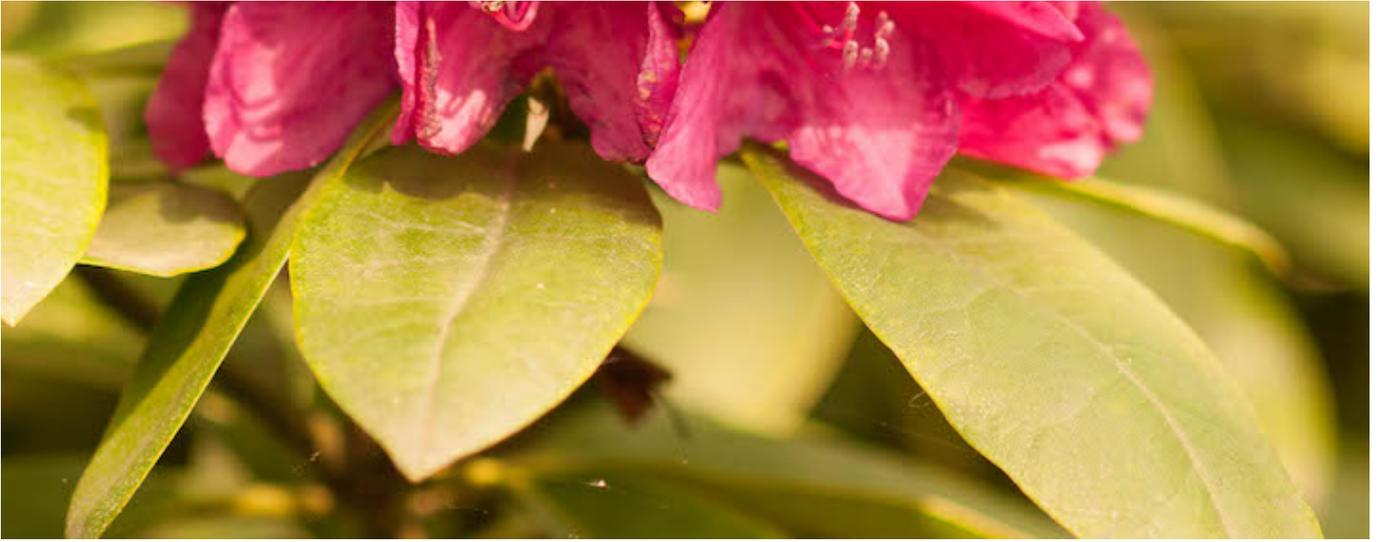
Temperatur:





Temperatur:





Temperatur:





Temperatur: 10 000 K





Temperatur:

## Blende

Die Blende reguliert den Lichteinfall in das Objektiv. Ihre Funktion ist mit der Pupille zu vergleichen. Bei viel Licht wird sie kleiner, damit das Bild nicht überbelichtet wird. Bei wenig Licht wird sie größer, damit das Bild nicht zu dunkel wird. Videokameras haben häufig eine automatische Blende, die sich nach der durchschnittlichen Helligkeit der hellen und dunklen Stellen im Bild richtet. Sobald nun aber z.B. eine Person mit heller Kleidung in ein dunkleres bis neutrales Bild kommt, wird das gesamte Bild schlagartig dunkler, da die Blende automatisch nachregelt. Verlässt ein heller Fleck das Bild, wird es wieder heller. Genauso störend ist es, wenn man bei einer Innenaufnahme u.a. über ein Fenster schwenkt, und plötzlich das, was durch das Fenster zu sehen ist, optimal belichtet ist, der Innenraum aber zu dunkel ist. Die Kamera sollte daher die Möglichkeit bieten, die Blende bei Bedarf manuell zu korrigieren. Andererseits sollte man schon bei der Motivwahl darauf achten, zu starke Hell-Dunkel-Kontraste oder Gegenlicht zu vermeiden, da es sonst zu unschönen über- oder unterbelichteten Bildteilen kommen kann.





f 1-8







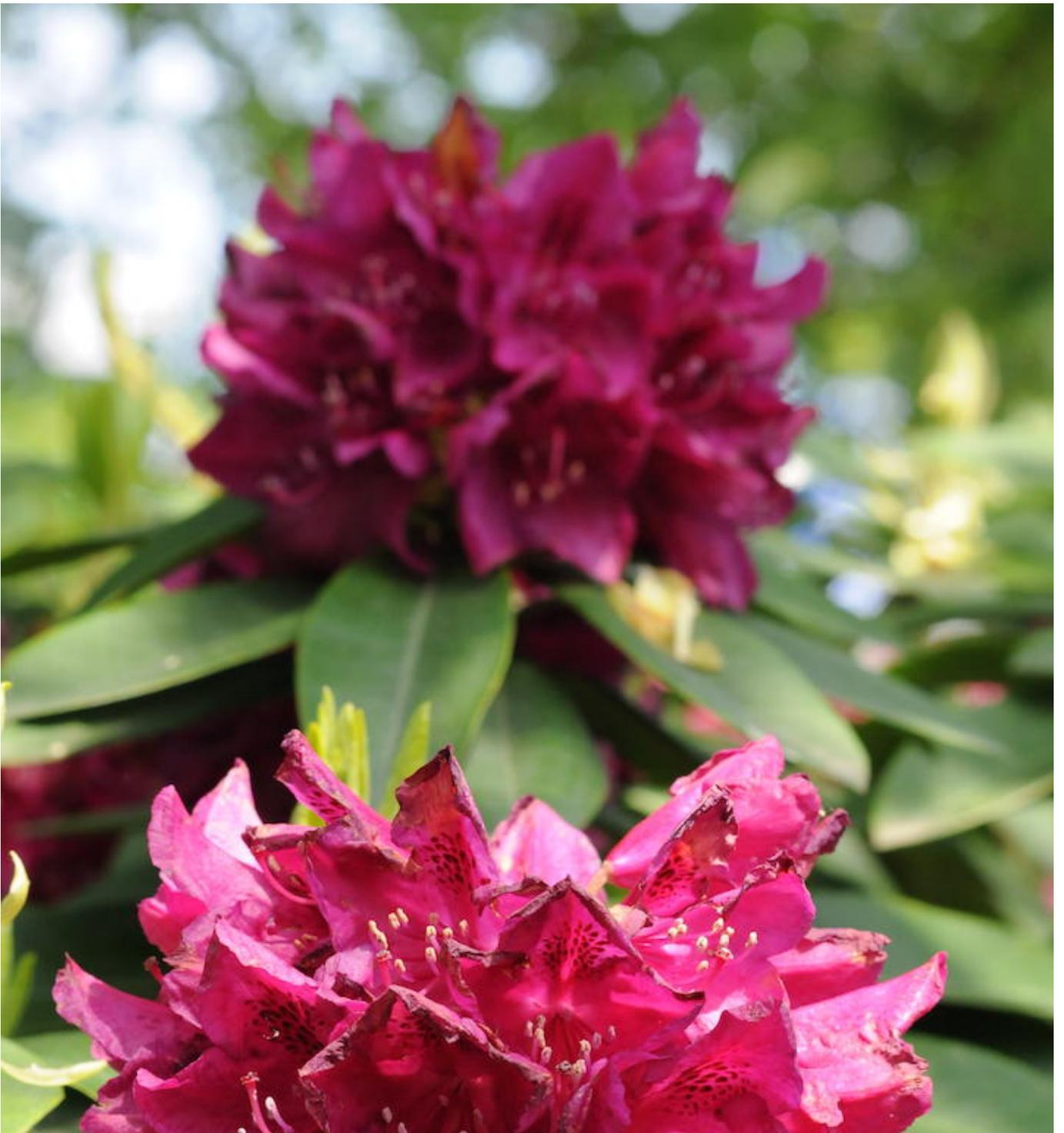


f 4





f 5-6





f8





f 11





f 16

## Schärfentiefe

**Abhängigkeit der Schärfentiefe von der Blendenöffnung** Die Schärfentiefe ist abhängig von der Blendenöffnung (egal ob automatisch oder manuell eingestellt): Ist die Blende weit geöffnet (also bei wenig Licht), werden nur die Objekte scharf, die genau gleichen Abstand von der Kamera haben (= geringe Schärfentiefe). Ist sie dagegen nur wenig geöffnet (bei guten Lichtverhältnissen), erscheinen auch Gegenstände in einem gewissen Bereich davor und dahinter scharf (= große Schärfentiefe).

*Je größer die Blendenöffnung, desto geringer die Schärfentiefe.*

**Abhängigkeit von der Brennweite** Abhängigkeit von der Brennweite Auch die Brennweite (s.o.) beeinflusst die Schärfentiefe: Wenn man etwas heranzoomt, also vergrößert (große Brennweite = Telebereich), wird die Schärfentiefe kleiner, im Weitwinkelbereich ist der Schärfenbereich größer.

*Je größer die Brennweite, desto geringer die Schärfentiefe.*

**Abhängigkeit von der Entfernung** Schließlich ist die Schärfentiefe auch noch von der Entfernung vom Objekt abhängig: Je weiter das Objekt von der Kamera entfernt ist, desto größer ist der Bereich davor und dahinter, der auch scharf abgebildet wird.

*Je weiter die Einstellentfernung, desto größer die Schärfentiefe.*



## Audio

Der Ton gerät beim Filmen allzu leicht in Vergessenheit. Damit Videoaufnahmen jedoch wirken können, muss der Ton mit der gleichen Sorgfalt behandelt werden wie das Bild. Um zu kontrollieren, ob auch wirklich Ton ankommt und in welcher Qualität dieser aufgenommen wird, muss er mit einem Kopfhörer überprüft werden. Für Mikrofon und Kopfhörer benötigt die Kamera die entsprechenden - leider längst nicht selbstverständlichen - Anschlüsse.

**Audioaussteuerung:** Für die saubere, unverzerrte Aufzeichnung des Tons ist die Tonaussteuerung in der Videokamera zuständig. Bei den meisten Geräten sucht man einen solchen Knopf vergebens: Der Ton wird automatisch ausgesteuert. Dies funktioniert ähnlich wie bei der Blende, nur richtet sich die Tonaussteuerung nicht nach dem Mittelwert, sondern nach dem lautesten Geräusch. Starke Geräuschschwankungen, wie z.B. das laute Hinstellen eines Glases auf den harten Tisch, Räuspern, Klatschen oder Türknallen etc. sollten deshalb vermieden werden, da sonst die Aufnahmelautstärke so weit heruntergeregelt wird, dass man z.B. eine gleichzeitig oder unmittelbar danach sprechende Person nicht mehr versteht. Ist es dagegen beim Drehen sehr still, fährt die automatische Aussteuerung langsam immer höher, so dass z.B. plötzlich einsetzende Sprache am Anfang übersteuert (verzerrt) sein kann. Am besten immer den Ton mit einem Kopfhörer (geschlossenes System) kontrollieren. Dies schützt auch vor bösen Überraschungen wie Wackelkontakt am Mikrokabel (Knacken / kein Ton) oder ausgeschaltetem Mikrofon.

**Externes Mikrofon:** Was die Kamera für das Bild ist, ist das Mikrofon für den Ton. Und da lassen Kameramikros einiges zu wünschen übrig. Allein die Tatsache, dass sie in der Regel untrennbar mit der

Kamera verbunden sind, verhindert in vielen Fällen eine gute Tonaufnahme. Um störende Umgebungsgeräusche (deren Quelle vielleicht nicht einmal im Bild sichtbar ist) weitgehend auszuschließen, muss das Mikrofon möglichst nah an die (für den Bildinhalt wichtige) Tonquelle herangeführt werden. Deshalb empfiehlt es sich, nach Möglichkeit mit einem externen Mikrofon zu arbeiten. Der Mensch kann sich in einem Gewirr von Geräuschen und Stimmen erstaunlich gut orientieren und auf die Information konzentrieren, die für ihn wichtig ist. Das Mikrofon dagegen nimmt alles so laut auf, wie es tatsächlich ist, egal ob dies z.B. die wichtige Aussage eines Interviewpartners ist oder der Straßenlärm dahinter. Das Mikrofon wählt nicht aus, wem es nun gerade "zuhören will".

## 3. Bildsprache

---

### EINSTELLUNGSGRÖßEN

Zum Schreiben eines Drehbuchs, zum Protokollieren von Aufnahmen vor dem Schnitt, zur Kommunikation beim Drehen und in anderen Situationen ist es wichtig, einige Begriffe aus der Filmsprache zu kennen. Eine wichtige Gruppe bilden hierbei die Einstellungsgrößen. Man unterscheidet im Allgemeinen sechs Kategorien: total, halbtotale, halbnah, nah, groß und Detail.

Zum Schreiben eines Drehbuchs, zum Protokollieren von Aufnahmen vor dem Schnitt, zur Kommunikation beim Drehen und in anderen Situationen ist es wichtig, einige Begriffe aus der Filmsprache zu kennen. Eine wichtige Gruppe bilden hierbei die Einstellungsgrößen. Man unterscheidet im Allgemeinen sechs Kategorien: total, halbtotale, halbnah, nah, groß und Detail.

**Die Totale:** Die Totale verschafft einen Gesamtüberblick und führt ins Geschehen ein. Der Betrachter kann sich mit der Umgebung vertraut machen und sich räumlich orientieren.

**Halbtotale:** Die Kamera rückt näher an das Objekt heran. Eine Person z.B. wird in voller Körpergröße gezeigt, ein Objekt vollständig. Der Hintergrund ist von geringerer Bedeutung.

**Amerikanisch:** Eine Person wird etwa von der Hüfte an aufwärts aufgenommen. Die unmittelbare Umgebung ist noch zu erkennen. Da jedoch weder das Objekt noch dessen Umgebung besonders gut abgebildet wird, sollte eine solche Einstellung nach Möglichkeit eher vermieden werden.

**Halbnah:** Die Kamera zeigt den Akteur mit einem Drittel seiner Körpergröße. Mimik ist erkennbar. Nahaufnahmen stellen Nähe zur Filmfigur her bzw. sollen den Blick des Betrachters auf eine bestimmte Stelle konzentrieren, ihn aufmerksam machen.

**Nah:** Zu sehen ist nur das Hauptmotiv, an dem der Zuschauer nicht mehr vorbeischaun kann (Aussagekern). Einzelheiten werden sichtbar, die man aus normaler Entfernung kaum erkennen könnte.

**Groß/Detail:** Details sind kleinste Elemente des Gesamtbildes: etwa Augen oder Mund eines Menschen. Eine Einzelheit wird bildfüllend gezeigt, was höchst emotional und oft spannungsfördernd wirkt. Bei Personenaufnahmen entspricht "groß" einer Einstellung, bei der der Kopf bildfüllend erscheint.

Großaufnahmen entdecken den Charakter des Objekts und eignen sich für Handlungshöhepunkte.

Was tatsächlich in der jeweiligen Einstellungsgröße auf dem Bildschirm zu sehen ist, hängt vom Motiv und der Situation (Aussagewunsch) ab. Ein Gesicht muss nicht zwangsläufig eine Großeinstellung sein, sondern kann z.B. auch die Totale einer Sequenz (Sequenz = Folge von mehreren Einstellungen) sein, deren Aussage von Nase und Augen handelt.



## Kameraperspektiven

Die Perspektive bezeichnet den Kamerastandort bzw. den Aufnahmewinkel. Sie charakterisiert das subjektive Verhältnis der Kamera (und damit des Zuschauers) zum Aufnahmeobjekt und hat daher stark emotionale Wirkung.

**Normalperspektive:** Das Objektiv ist beim Drehen etwa in Augenhöhe der Kamerafrau / des Kameramannes, evtl. auch in Augenhöhe des Darstellers (z.B. bei einem Kinderfilm, bei Interviews). Eine solche Perspektive entspricht dem normalen Empfinden des Zuschauers und wird deshalb dort eingesetzt, wo keine außerordentliche Situation vorliegt.

**Aufsicht:** Die Kamera blickt von schräg oben auf das Objekt herab. Das Motiv erscheint unbedeutend und unterlegen. Bei Personen assoziiert der Zuschauer Begriffe wie "einsam", "armselig", "erniedrigt". Gleichzeitig fühlt sich der Betrachter der dargestellten Person oder Sache überlegen.

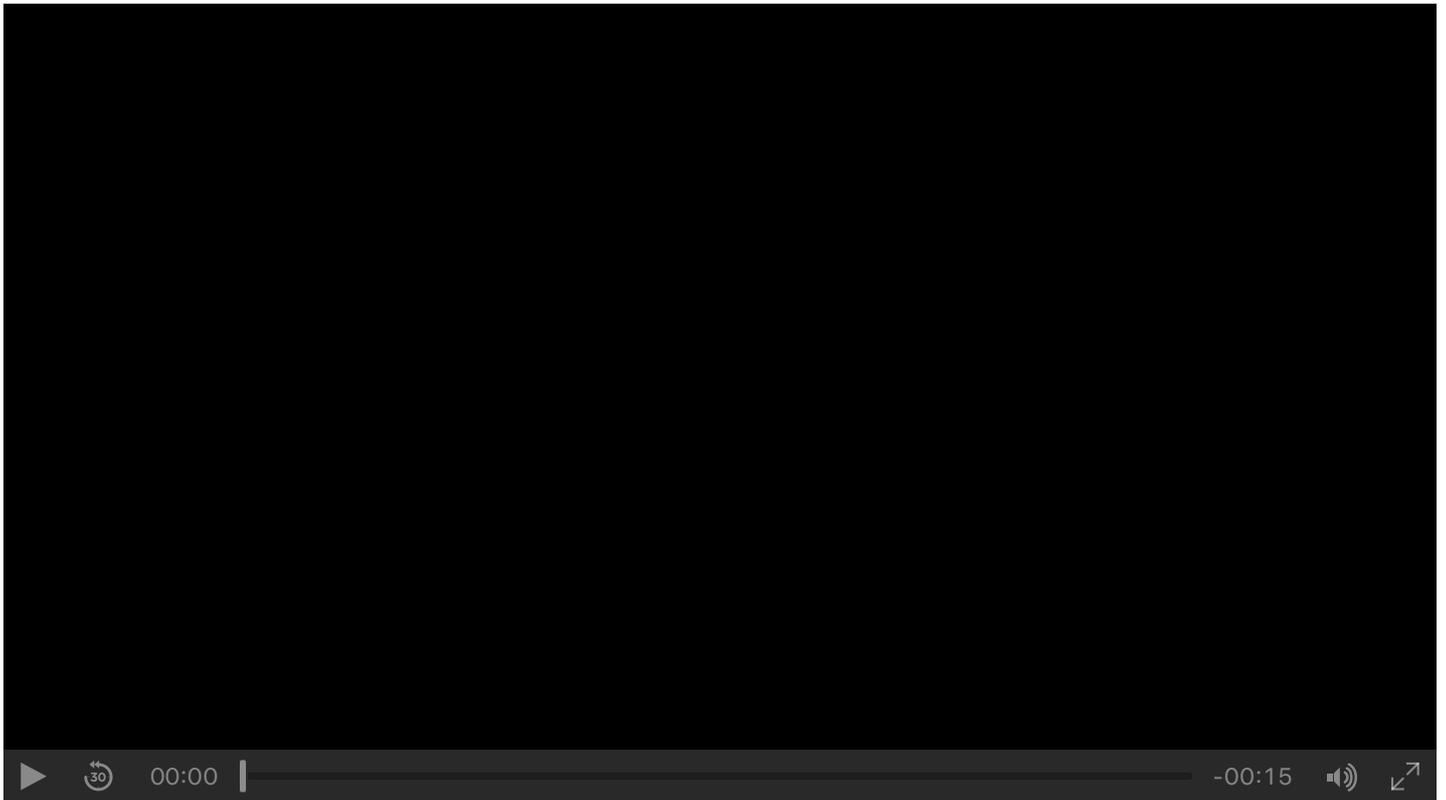
**Untersicht:** Die Kamera steht sehr weit unterhalb der normalen Augenhöhe mit Blickrichtung nach oben. Das Motiv erscheint bedeutungsvoll, überlegen und evtl. furchteinflößend. Der Betrachter wird in die unterlegene Rolle gedrängt.

**Subjektive Kamera:** Die Kamera nimmt das Geschehen aus der Sicht einer agierenden Person auf. Hier wird oft ohne Stativ gearbeitet, da die Kamera sich wie die Person, aus deren Sicht sie filmt, bewegen muss (gehen etc.). Der Zuschauer kann sich noch besser mit der entsprechenden Person identifizieren und hat das Gefühl, selbst dabei zu sein.



## Achsensprung

Beim Wechsel des Kamerastandpunktes ist es wichtig, dass die Handlungsachse nicht übersprungen wird. Die Handlungsachse ist eine gedachte Linie z.B. zwischen zwei Gesprächspartnern, im Sport zwischen den Toren oder die Richtung, in die sich etwas bewegt bzw. in die jemand blickt. Beim Überschreiten der Handlungsachse, dem sog. Achsensprung, wird der Zuschauer verwirrt: eine Person schaut z.B. plötzlich in die andere Richtung, als hätte sie sich umgedreht; ein Auto fährt bei einer Verfolgungsjagd scheinbar plötzlich auf das andere zu. Um dem Zuschauer Klarheit und Orientierung zu verschaffen, müssen also Blick- und Bewegungsrichtungen in den verschiedenen Einstellungen beibehalten (oder eine Änderung inhaltlich erklärt) werden. Sollte sich ein Achsensprung einmal nicht vermeiden lassen oder ist er einmal "passiert", so sollte beim Schnitt darauf geachtet werden, dass solche Bilder nicht aufeinanderprallen. Ein Zwischenschnitt mit einem neutralen Motiv, einer Nahaufnahme oder einer Totalen des Geschehens kann hier helfen Verwirrung zu vermeiden. Man kann ein Gespräch zwischen zwei Personen in einer Einstellung durchdrehen. Interessanter- und abwechslungsreicher wird die Szene allerdings, wenn man sie optisch auflöst. D.h. zuerst wird der eine Gesprächspartner aufgenommen, z.B. solange er spricht. Dann wechselt die Kamera den Standpunkt (kein Achsensprung!) und filmt die andere Person. Man nennt dieses Verfahren auch Schuss-Gegenschuss.



## Kameraschwenks

### Schwenken und Zoomen

Kameraschwenks und Zoomfahrten sind Gestaltungsmittel die etwas Übung erfordern. Damit ein Schwenk oder Zoom professionell wirkt und der gewünschte Eindruck entsteht, sind einige Punkte zu beachten:

- Mit Stativ: Schwenks und Zooms werden nur dann wirklich schön, wenn man ein Stativ verwendet. Je stärker die Telewirkung (Tele = weit weg) beim Zoomen ist, umso unruhiger wird das Bild, wenn man aus der Hand filmt.
- Weniger ist mehr: Schwenks und Zoomfahrten sollten in einem Film nur sparsam und mit Bedacht eingesetzt werden. Nicht nur, weil ruhige und kontinuierliche Schwenks und Zooms sehr schwierig sind, sondern auch, weil dadurch eine zusätzliche und unnatürliche Bewegung ins Bild kommt, die allzu leicht vom eigentlichen Inhalt ablenkt. (Das gleiche Problem der Minimalbewegung am Bildrand entsteht, wenn man ohne Stativ filmt.) \*Anfang und Ende: Sowohl Schwenks als auch Zooms müssen immer mit einem stehenden Bild (einige Sekunden) beginnen und enden, dürfen also nicht während der "Fahrt" anfangen oder unterbrochen werden. Nicht immer nur Heranzoomen: Eine Großaufnahme mit anschließendem Wegzoomen in die Totale oder Halbtotale kann ein Aha-Erlebnis hervorrufen.
- Zoomen ersetzt nicht das Verrücken der Kamera: Die Annahme, dass eine Aufnahme mit Weitwinkelobjektiv und kleinem Abstand zum Objekt das gleiche Ergebnis bringen würde wie eine Aufnahme mit Teleobjektiv und großer Entfernung, ist falsch. Das Tele wirkt raumverflachend und das Weitwinkelobjektiv raumdehnend. Auf kurze Entfernung wirkt ein Weitwinkelobjektiv wie ein Zerrspiegel: Gesichter erscheinen aufgeschwemmt, ein Arm, der in Richtung der Kamera greift erscheint überdimensional lang. Eine solche Verwendung fördert Spannung und eignet sich z.B. für irrealer Szenen wie Traumszenen. Der Einsatz bestimmter Brennweiten sollte also bewusst erfolgen.

Da sich beim Zoomen das Verhältnis der Objekte zueinander nicht verändert, entsteht der Eindruck, als bewege sich die Bildwand auf den Zuschauer zu bzw. von ihm weg.

## Beleuchtung

Eine gute Beleuchtung kann die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf betonte Bildteile lenken und Stimmungen erzeugen. Durch Lichtakzente kann man außerdem ein Bild gliedern und mehr Raumtiefe schaffen. Das Einleuchten einer Szene kann aber auch sehr zeitaufwändig sein und erfordert etwas Erfahrung. Außerdem sind professionelle Filmscheinwerfer teuer und sperrig. Deshalb sollte man überlegen, ob man nicht aus dem vorhandenen Licht etwas machen kann. Oft reicht es schon, Personen so im Raum zu platzieren, dass die Deckenbeleuchtung sie im richtigen Winkel trifft, ggf. ein paar Lichtakzente z.B. mit Steh- oder Schreibtischlampen zu setzen und das Filmen gegen ein Fenster oder eine Balkontüre zu vermeiden. Soll künstlich beleuchtet werden, muss man sich mit der Wirkung des Lichts auseinandersetzen. Wenn Personen oder Gegenstände direkt von einer Lampe angestrahlt werden, wirkt dies meist unnatürlich. Das direkte Licht erzeugt harte Schatten und extreme Kontraste und kommt im Alltag selten in dieser Weise vor. Meist ist das Licht gestreuter und wirkt dadurch weicher. Diffuses Licht kann mit Scheinwerfern am leichtesten durch indirekte Beleuchtung erreicht werden, z.B. durch Reflexionsschirme, weiße Styroporplatten oder einfach die Zimmerdecke. Eine andere Möglichkeit sind Diffusoren aus Gaze oder Milchglas. Licht frontal von vorne macht das Bild unplastisch. Die klassische Variante der Lichtsetzung ist deshalb die *3-Punkt-Beleuchtung*. Hierbei wird die Person von schräg vorne mit dem Führungslicht beleuchtet. Da dadurch die lichtabgewandte Gesichtshälfte zu dunkel würde, verwendet man von dieser Seite ein etwas schwächeres Aufhelllicht. Ein so genanntes *Spitzlicht* von hinten oben beleuchtet die Haare und die Schulterpartie und sorgt für mehr Plastizität und ein besseres Abheben vom Hintergrund. Eine Aufhellung durch Reflektoren kann auch bei Außenaufnahmen sinnvoll sein, z.B. wenn das Sonnenlicht sehr stark ist und dadurch ebenfalls harte Kontraste entstehen. Durch gezielte Beleuchtung können auch besondere Effekte erzielt werden. So erzeugt Licht von unten eine "diabolische" Wirkung, da diese Beleuchtung im Alltag normalerweise nicht vorkommt, außer im Feuerschein. Je steiler das Licht dabei fällt, desto gruseliger die Wirkung.

## 4. Der Schnitt

---

### Schnitt

Die Bezeichnung "schneiden" stammt ursprünglich vom mechanisch geschnittenen Film (z.B. Super-8), der Filmstreifen wurde hier tatsächlich zerschnitten und wieder zusammengeklebt. Im Unterschied dazu bleibt das Rohmaterial beim heutigen Schnitt unverändert vorhanden und kann auch mehrfach benutzt werden. Zum Schneiden benötigt man einerseits einen Computer (Hardware), andererseits ein Schnittprogramm (Software). Wenn Soft- und Hardware es zulassen, ist ein zusätzlich angeschlossener Fernseher, auf dem das bearbeitete Videobild angezeigt wird, sinnvoll, da das Bild in voller Größe besser beurteilt werden kann und die Farbdarstellung auf einem TV-Monitor anders ausfällt als auf einem Computer-Monitor. Für Windows-PCs gibt es eine Vielzahl von Schnittprogrammen z.B. von Magix, Corel, Pinnacle oder Adobe.

Für Apple-Macintosh-Rechner gibt es spezielle Versionen einiger professionellerer Programme wie Final Cut, das nur auf Macs läuft. Eine Besonderheit stellt das Komplettschnittsystem Casablanca dar, ein reiner Videoschnittcomputer, bei dem Soft- und Hardware aufeinander abgestimmt und untrennbar verbunden sind. Bei allen Unterschieden der verschiedenen Varianten gilt beim digitalen Schnitt grundsätzlich, dass zunächst das Rohmaterial, bzw. das ausgewählte Material für den Film, auf die Festplatte des Schnittcomputers übertragen (eingespielt) werden muss. Je nach Schnittsystem können die Einstellungen dann getrimmt/ geschnitten und in eine Zeitleiste oder ein Storyboard eingefügt werden. Beim Trimmen (Einkürzen am Anfang und Ende einer Einstellung) bleibt das jeweilige Videostück stets als vollständiges Stück erhalten, sodass spätere Korrekturen möglich sind. Der Computerschnitt wird auch als nonlinearer Schnitt bezeichnet, da man die endgültigen Einstellungen nicht nur linear - also nacheinander - aneinanderreihen, sondern auch zwischendrin noch Einstellungen einfügen, entfernen oder bearbeiten kann. In der Regel besteht neben diversen Effekten auch die Möglichkeit zur Vertonung und Betitelung. Der gesamte Film kann auf der Festplatte gespeichert und dabei jederzeit kontrolliert und korrigiert werden. Anschließend kann der fertige Film z.B. auf DVD so oft ausgespielt werden wie nötig. Dennoch kann der Computerschnitt auch Probleme mit sich bringen. So bestehen bei PCs immer bekannte Risiken (Fehler, Absturz mit Verlust mehrerer Arbeitsschritte, im Extremfall Datenverlust). Zusätzlich erfordern die großen Datenmengen viel Festplattenplatz, weshalb es sinnvoll sein kann, nur die Teile des Rohmaterials einzuspielen, die tatsächlich verwendet werden sollen. Gerade bei größeren Projekten, die viel Speicherplatz brauchen, sollte nach der Fertigstellung des Films und dem Überspielen auf einen anderen Datenträger das Projekt gelöscht werden, bevor ein neues begonnen wird.

## Montagearten

**Erzählende Montage:** Ein Vorgang wird in mehreren Einstellungen zerlegt, diese werden aneinandergereiht. Montage als Hilfsmittel der Erzähltechnik. Die Rückblende zeigt Vergangenheit. Parallelmontage hält gleichzeitige Handlungen fest, die zwar innerlich miteinander verknüpft sind, sich aber an verschiedenen Orten abspielen. Die analytische Montage zeigt nicht die ganze Handlung, sondern greift nur Details oder Szenen heraus, die charakteristisch oder wesentlich sind.

**Metaphorische Montage:** Zwei Vorgänge, die nichts miteinander zu tun haben, werden in einer Parallelmontage verbunden. Aus der Gegenüberstellung dieser beiden Vorgänge resultiert ein poetischer Vergleich, eine Metapher. Ein Gedanke, eine Erkenntnis soll von den Bildern vermittelt werden. Die Leitmotivmontage: Eine bestimmte Einstellung kehrt immer wieder; etwas soll nicht aus dem Gedächtnis verloren werden.

**Expressive Montage:** Durch den Kontrast, die Kollision schnell aufeinanderfolgender Einstellungen entstehen beim Zuschauer bestimmte Empfindungen und Gedanken. Die Analogiemontage: Zwei Einstellungen folgen aufeinander, die eine inhaltliche oder formale Ähnlichkeit aufweisen (z.B. essen - fressen). Die Kontrastmontage: Inhalte von entgegengesetztem Sinn werden zueinander in Beziehung gebracht (z.B. essen - hungern). Der Gegenschnitt oder Gegenschuss wird vor allem bei Dialogen angewandt. Es entsteht der Eindruck einer Partnerbeziehung oder einer Auseinandersetzung.

**Rhythmische Montage:** Mehr aus formalen Gründen werden Einstellungen meist auf musikalischer

Grundlage zusammengefügt um einen dynamischen Vorgang zu schildern, wie man ihn in der Realität nicht erleben würde (z.B. im Werbefilm).

## Links

[emzbayern.de](http://emzbayern.de) Hier findet sich eine Einführung in die Videopraxis, mit weiteren Ergänzungen und Vertiefungen.

[br.de](http://br.de) In 7 Schritten wird mithilfe anschaulicher Videos eine Anleitung und Tipps zur Videoproduktion gegeben.

[filmmachen.de](http://filmmachen.de) 10 Tipps für den eigenen Film.