

### Kontraste

Unser Film hat eine sehr kontrastreiche Atmosphäre. Es gibt viel Kälte und Eis, vor dem sich dann die Wärme, auch menschliche Wärme, hervorhebt. Aber auch die vielen Innenaufnahmen bewirken, dass der Film keineswegs ungemütlich oder kalt wirkt. Die trüben Bedingungen der winterlichen Großstadt können unseren beiden Besuchern nichts anhaben, im Gegenteil, sie lassen sie erst richtig leuchten. Dies wird schon in der ersten Einstellung deutlich.



Kontraste 1: düstere Stahltür; leuchtende Darsteller

Das erste Bild von der geschlossenen Stahltür wirkt abweisend, hart und kalt; man erkennt nicht, dass es sich um einen Hotelfahrtstuhl handelt, weil nur eine Stahlfläche in Großaufnahme zu sehen ist. Kurz darauf öffnet sich die Tür und das quirlige Mädchen „sprudelt“ heraus. Sie setzt sich die Mütze auf den Kopf und nimmt die Mutter bei der Hand. Das Mädchen ergreift von Anfang an die Initiative und führt die Mutter durch die Stadt sowie den Zuschauer durch den Film.

Im nächsten Beispiel sehen Sie zunächst links eine kalt-glänzende U-Bahn-szene. Das Mädchen hüpfert darin die Treppe hoch, ein Zeitraffereffekt verkürzt dabei die Zeit. Es ergibt sich ein lustig-hüpfendes Bild, das in Kontrast zu allem Chrom, Stahl und künstlichem Licht steht.



Kontraste 2: kaltes Intérieur/eisiges Extérieur/heißer Kakao

Rechts sehen Sie eine andere Szene: zunächst die bereits erwähnte Getränke-karte vor eisigem Hintergrund, rechts daneben dann die Innenaufnahme von dem Mädchen, wie es gemütlich seinen warmen Kakao löffelt.

Und noch ein Beispiel für atmosphärische Kontraste:



Kontraste 3: fröhlich + kalt/nur kalt /nur warm

Links zwei fröhliche Menschen, denen der Winter nichts ausmacht. In der Mitte die vereiste Spree, ein Bild hartgefrorener Kälte. Rechts die letzte Szene unseres Films: das müde Mädchen, warm und geborgen im Arm seiner Mutter.

Auch solche atmosphärischen Kontraste können zu Leitmotiven eines Films werden. Auch sie können als Bedeutungsklammer eingesetzt werden, die dabei hilft, unverbundene Bildmaterialien zu vereinen.

## Titel

Szenenwechsel, die sich nicht durch das Filmgeschehen erklären lassen, können auch anhand von Titeleinblendungen plausibel gemacht werden. Damit kürzen Sie die filmische Methode in gewisser Weise ab und sagen einfach – bzw. schreiben im Titel – , wie es sich verhält.

In Spielfilmen erklären sich viele Szenenwechsel aus der Handlung und aus den Dialogen heraus. Aber im Fall eines Urlaubsvideos, bei dem die Tonspur in der Regel nur Geräusche verzeichnet, sind Titeleinblendungen (oder auch Sprecherkommentare) eine gute Idee, weil sie ausdrücklich für Orientierung sorgen.

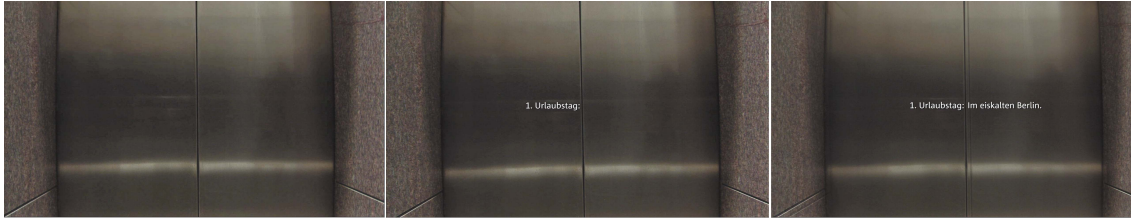
In unserem Film verzichten wir auf die Original-Tonspur nahezu vollständig. Wir wollen stattdessen ein bisschen mit dem Stummfilm-Genre spielen und Musik auf die Tonspur legen. Deshalb machen wir aber auch keine Sprecherkommentare, sondern nehmen großformatige Texttafeln, die an geeigneten Stellen eingeblendet werden, um Handlung und Dialoge wie in einem echten Stummfilm zu verschriftlichen.

## Titel zu Bildbewegungen synchronisieren

Unser Film beginnt mit einem Bild der Stahltüren in einer Nahaufnahme. Als Nächstes wird der Titel eingeblendet, in einem zu der Stahltür passenden, kühlen Schrifttyp.

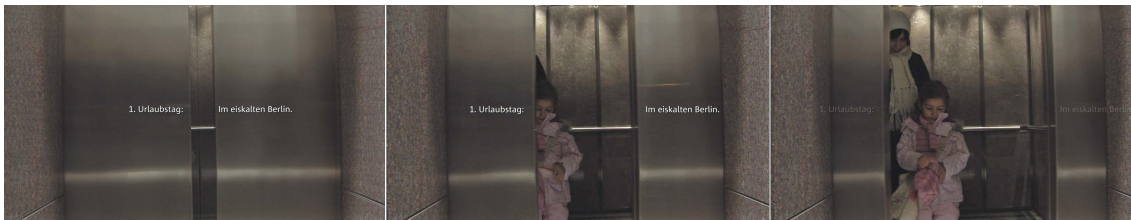
Dann wird die Schrift von den beiden sich öffnenden Türen beiseite geschoben und das Mädchen und die Mutter gehen heraus. Der Titel wird gleichsam beim Austreten aus dem Fahrstuhl gesprengt – ein hübscher Effekt.

Wir zeigen Ihnen im Folgenden, wie genau man so etwas macht. Sinn der Beschreibung ist nicht, dass Sie nun exakt die gleichen Einstellungen bei sich nachstellen sollen, sondern dass Sie das Wissen und ein Gefühl dafür bekommen, wie man einen Titel anhand von Bildelementen des Films effekt- und sinnvoll animiert.



Startbild ohne Titel

Einblendung des ersten u. zweiten Titelteils



Beim Öffnen schieben die Türen die Titelteile zur Seite.

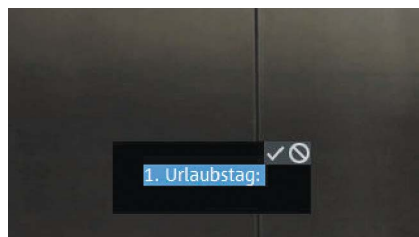
### Titel-Objekte anlegen und positionieren

Dieser kleine Auftakt wird folgendermaßen realisiert:

- ▶ Stellen Sie den Abspielmarker an den Anfang des Projekts und klicken Sie auf die T-Schaltfläche, um ein Titelobjekt für den ersten Teil des Titels zu erzeugen.
- ▶ Tippen Sie den Text für den ersten Titelteil ein.



Titelobjekt anlegen



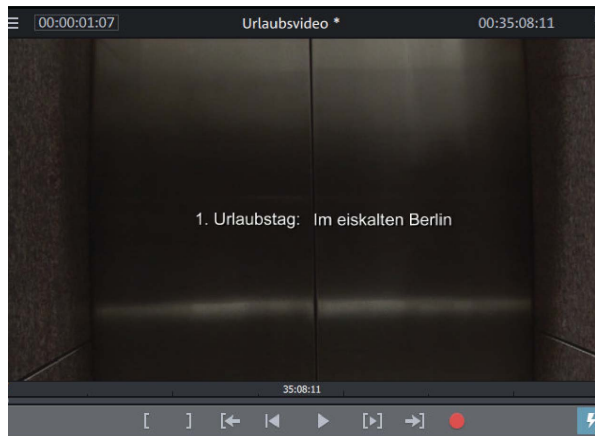
Text für den ersten Titelteil eingeben

- ▶ Positionieren Sie den Titel so auf dem Vorschaumonitor, dass er an seiner Startposition zu liegen kommt.



Erster Titelteil

- ▶ Legen Sie den zweiten Teil des Titels an, am einfachsten, indem Sie das vorhandene Titelobjekt mit gehaltener Strg-Taste kopieren, auf die darunter liegende Spur ziehen und am Monitor den Text anpassen.

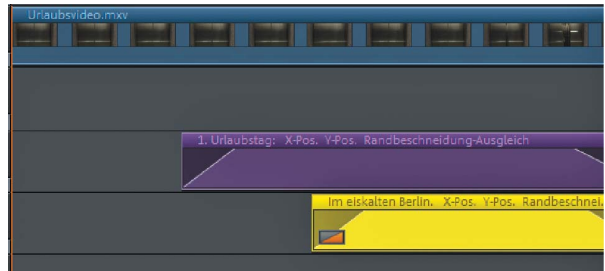


Vollständiger Titel

- ▶ Damit der zweite Teil des Titels erst später ins Bild kommt, verschieben Sie das zweite Titel-Objekt etwas nach hinten und machen mit dem vorderen oberen Anfasser eine Einblendung.

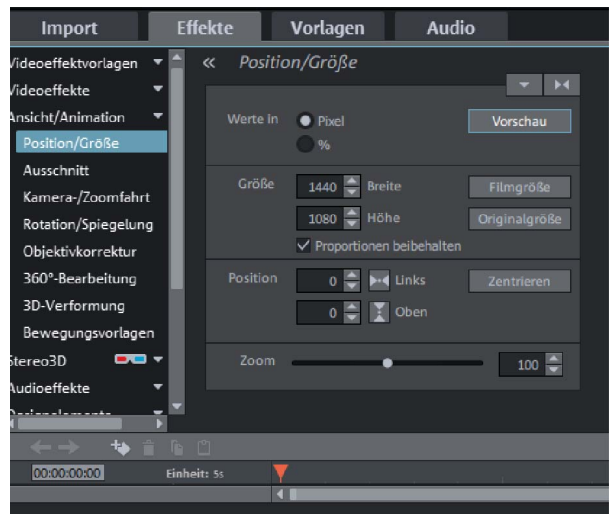
### Titel-Animation mit Bildbewegung synchronisieren

Nun müssen beide Titelteile getrennt voneinander animiert werden. Die Bewegung richtet sich dabei nach der Bewegung der sich öffnenden Türen, denn es soll ja so aussehen, als würden die Türen den Titel teilen und beiseite schieben. Realisiert wird das, indem die horizontale Position des jeweiligen Titel-Objekts per Keyframe-Animation an die Position der sich öffnenden Tür angepasst wird.



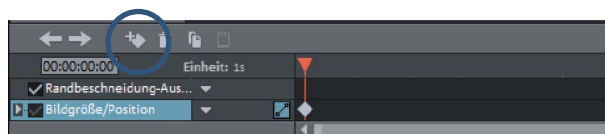
Verschobene Titel-Objekte

- ▶ Markieren Sie zunächst das erste Titel-Objekt und öffnen Sie den Dialog **POSITION/GRÖSSE** im **EFFEKTE**-Reiter des Media Pool.
- ▶ Stellen Sie die Abspielmarker an die Stelle, an der die Animation beginnen soll. Das ist der Moment, kurz bevor die Türen aufgehen.



Der Dialog **POSITION/GRÖSSE**

- ▶ Setzen Sie zu Beginn der Animation einen ersten Keyframe, um die Ausgangslage festzulegen.



Keyframe setzen