

# Aufnahme

Nun soll es endlich ans Werk gehen. Wir zeigen Ihnen, was bei der Aufnahme zu beachten ist.

## Manueller Weißabgleich

Vor dem Drehen sollten Sie mit Ihrer Kamera unbedingt einen manuellen Weißabgleich machen. Der Weißabgleich verhindert oder vermindert zumindest einen Farbstich in den Aufnahmen.

Eine niedrige Farbtemperatur tendiert ins Rötliche, eine hohe Farbtemperatur, zu Blau. Besonders kritisch wird es, wenn Kunstlicht und Tageslicht kombiniert werden: Dann erhalten Sie eine Kombination aus Rot- und Blaustich. Denn Tageslicht hat mit durchschnittlich 5000 bis 6500 Kelvin eine hohe Farbtemperatur; Glühlampenlicht mit 2800 Kelvin oder Halogenlicht mit um die 3000 Kelvin haben eine niedrige.

So führen Sie einen manuellen Weißabgleich durch:

- ▶ Halten Sie ein weißes Blatt Papier vor die Kamera.
- ▶ Zoomen Sie auf das Papier.
- ▶ Aktivieren Sie an der Kamera die Funktion „Weißabgleich“.

Dadurch wird die aktuelle Farbtemperatur des weißen Papiers von der Kamera gemessen, was die Grundlage für die korrekte Darstellung aller anderen Farben liefert.

## Intro

Im Intro zeigen wir in einem Schwenk, wie Frau von Melms sich der Eingangstür ihres Ateliers nähert und hineingeht. Es ist eigentlich eine kleine Spielszene; die Kamera bleibt scheinbar unbemerkt in der Außenperspektive.

Das Intro wurde ohne Stativ aus der Hand gedreht. Dabei haben wir mehrere verschiedene Schwenks ausprobiert und uns am Ende für einen entschieden. Natürlich können Sie auch einfach eine Stativkamera aufstellen und das Geschehen geradlinig abschwanken oder – noch einfacher – gar nicht schwanken, sondern nur eine Totale drehen. Ein Schwenk macht das Ganze aber lebendiger.

Er stellt jedoch eine zusätzliche Schwierigkeit dar.

Wir zeigen Ihnen mal, wie wir geschwenkt haben:



Intro-Schwenk (von links oben nach rechts unten)

Oben links ist unser Startbild: ein Schild, das auf die Adresse der Location verweist. Dann wurde in einem leichten Bogen erst nach unten, dann nach rechts geschwenkt, entgegen der Laufrichtung unserer Darstellerin, die von rechts ins Bild tritt. Die Intro-Szene endet, nachdem die Darstellerin das Atelier betreten hat und die Tür wieder ins Schloss gefallen ist.

Bei einem freihändigen Schwenk kommt es auf den richtigen Schwung an. Es kann schnell passieren, dass die Person oben oder unten abgeschnitten wird, weil man sie im Kameradisplay nicht richtig „erwischt“. Machen Sie also mehrere Versuche, mit lockerer Hand, und sichten und sortieren Sie später am PC die Ergebnisse.

Suchen Sie sich ein Startbild für den Schwenk, überlegen Sie, wie das Schlussbild aussehen soll und wie der Bewegungsablauf dazwischen – und los geht's! Wenn das Intro im Kasten ist, machen Sie gleich das Outro, bevor sich die Licht- und Wetterverhältnisse ändern.

## Interview

Beim Interview kann die Gesprächsführung einiges an Menschenkenntnis erfordern. Manche Leute reden vor der Kamera unbefangen, andere sind kamerascheu und möchten ihr Verhalten genau kontrollieren, was zu Verkrampfungen führt. Wenn Sie Ihren Interview-Partner gut kennen, ist alles viel einfacher. Unterhalten Sie sich deshalb im Vorfeld möglichst viel und locker, damit das Eis gebrochen wird.

Insbesondere sollten Sie sich und vor allem Ihrem Interviewpartner vor Augen halten, dass das Interview nicht in einem Rutsch durchlaufen muss. Die Partner haben genügend Zeit zum Nachdenken. Räuspern, „Äh“s und „Hm“s sind kein Problem – alles lässt sich im Nachhinein am PC heraus schneiden. Mit etwas Glück entsteht eine ungezwungene, lebendige Plauderei. Später lassen sich alle Fragen und Antworten neu strukturieren, unerwünschte Geräusche und Redundanzen entfernen und alles optimal straffen. Erklären Sie dieses Ihrem Partner genau. Der Ausblick auf die Tricks der Post-Produktion kann einen Großteil der Angst und Befangenheit nehmen.

Wichtig ist auch die Frage, wohin Ihr Partner während des Interviews gucken soll. Lassen Sie ihn nicht direkt in die Kamera sehen; stellen Sie sich selber etwas neben die Kamera und nehmen Sie wie bei einem normalen Gespräch mit Ihrem Gesprächspartner Augenkontakt auf.

Wir haben unser Interview in zwei Durchläufen gedreht, d. h. alle Fragen zweimal gestellt, und für jeden Durchlauf eine andere Kamera-Einstellung gewählt. Bei einem kurzen Interview ist dies ein empfehlenswertes Verfahren, weil Sie später aus einem Fundus an Antworten auswählen und die besten zusammenschneiden können. Zudem erhalten Sie unterschiedliches Bildmaterial. Die daraus resultierenden Bildsprünge lockern die ansonsten doch sehr statische Interview-Szene etwas auf.



Einstellung  
„Halbnah“



Einstellung „Nah“

Ein solches Verfahren kommt bei sehr langen Interviews aber kaum infrage, weil es die benötigte Drehzeit verdoppelt. Hier beschränken Sie sich besser auf eine Einstellung, wenn Sie nicht mit zwei Kameras drehen können.

Gerade wenn Sie die Fragen im späteren Film nicht verwenden wollen, sollten Sie beim Interview darauf achten, dass Sie Antworten erhalten, die ohne den Kontext der Frage auskommen, d. h. in sich vollständig sind.

Beispielsweise sollte auf unsere Frage 4: *„Beim 10-jährigen Jubiläum des Ateliers haben Sie den Prozess des Malens sehr konkret dargestellt. Was genau haben Sie da gemacht?“* nicht geantwortet werden: *„Tja, ich hab mich einfach vor eine Plexiglasscheibe gestellt und gemalt.“* Denn mit einer solchen Aussage kann kein Zuschauer etwas anfangen, der die Frage nicht kennt.

Bitten Sie Ihren Interviewpartner in einem solchen Fall, die Frage noch einmal aus dem Zusammenhang zu beantworten und in die Antwort mit einzubauen. Etwa so:

*„Beim 10-jährigen Jubiläum des Ateliers habe ich mich vor eine Plexiglasscheibe gestellt und live vor Publikum gemalt, so dass alle den Prozess des Malens miterleben konnten.“*

Aber auch sonst ist es im Interesse einer möglichst ausführlichen Antwort besser, wenn die interviewte Person in der Antwort den Sinn der Frage kurz aufgreift, statt direkt zu antworten. Es sei denn, Sie möchten als Interviewer einen aktiven zweiten Part übernehmen und ein echtes Gespräch nach Art eines Pingpong-Spiels erhalten.

Bestehen Sie auf ausführliche Antworten. Wenn eine Frage zu einsilbig beantwortet wird, haken Sie nach. Dies gilt insbesondere für die geplanten Überleitungen zu den Einspielern, damit Ihr Einspielthema auch im Hauptfilm eine entsprechende Bedeutung erfährt. Das ist der Vorteil eines Personenporträts: Sie können jede Einstellung beliebig oft wiederholen, bis sie so geworden ist, wie Sie sich vorstellen

## Einspieler

Wir wollen Ihnen jetzt die Einspieler genauer vorstellen, die wir produziert haben:



### Einspieler 1:

Die Künstlerin bei der Arbeit

Dieser kurze Einspieler zeigt, wie die Künstlerin in einem Seitenbereich des Ateliers Farbe anmischt und mit einem Spachtel auf die Leinwand aufträgt. Der Seitenbereich wurde in ein kälteres, härteres Licht als der Ausstellungsbereich getaucht. Dadurch entsteht ein deutlicher Kontrast zu dem warmen Ambiente des Hauptfilms. Durch das verschiedenartige Licht werden die zentralen Themen Produktion und Präsentation mit bildlichen Mitteln voneinander abgesetzt.

Der Einspieler beginnt mit einer Detailaufnahme der Farbpalette (Bild links) und zoomt dann aus auf die Künstlerin in naher Einstellung (Bild rechts). Es ist zu hören, wie der Spachtel auf der Leinwand kratzt.

Der nächste Einspieler erscheint wieder im warmen Licht des Hauptraums, in dem auch das Interview stattfindet.



Einspieler 2: Mehrere Schwenks durch das Atelier

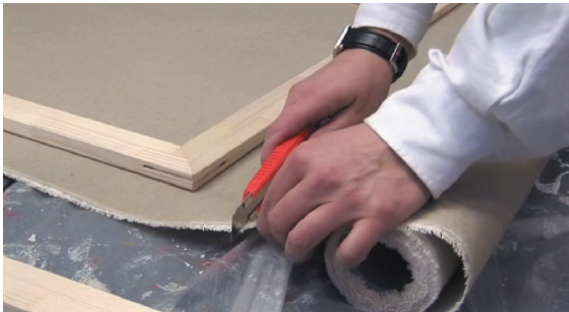
Die Schwenks wurden mit einem Stativ gemacht. Hier kam es darauf an, eine möglichst ruhiges, kontemplatives Bild zu erhalten.



Einspieler 2:  
Mehrere Schwenks  
durch das Atelier

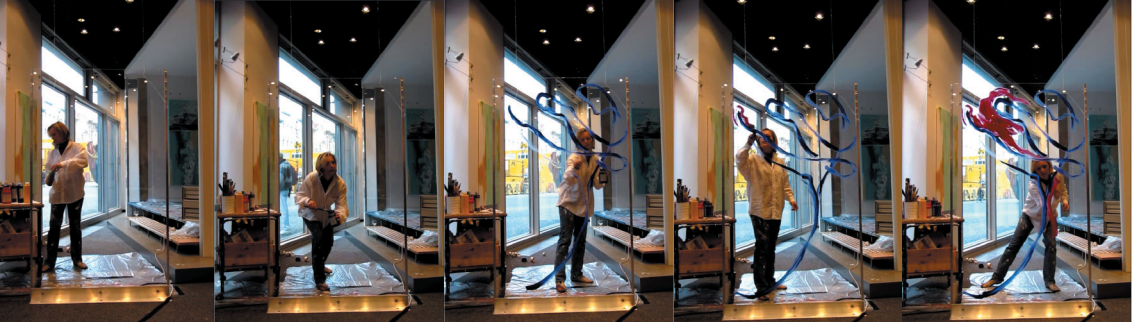
Zunächst wurde ein horizontaler Schwenk durchs Atelier gedreht, mit dem großen, bunten Würfel als Blickfang in der Mitte und zwei dezenteren Gemälden als Schlussbild. Danach erfolgte ein vertikaler Schwenk über die Fotoausstellung an der Wand.

Der dritte Einspieler zeigt wieder den Arbeitsbereich:



Einspieler 3: Die Künstlerin bei der Vorbereitung

Hier wird gezeigt, wie Bilderrahmen und Leinwand zusammengehauen werden. Frau von Melms erscheint erst in halbnaher Einstellung über einem unfertigen Holzgerüst. Dann folgen verschiedene Nah- und Detailaufnahmen des Hammers, des Teppichmessers, wie es durch die Leinwand schneidet, und des Tackers, der die Leinwand auf dem Holzrahmen befestigt. Der vierte und längste Einspieler wurde an einem anderen Tag gedreht:



Einspieler 4:  
Live-Performance vor Publikum  
Er zeigt in einer Hochkantaufnahme, wie Frau von Melms live vor einem Publikum eine transparente Plexiglasscheibe bemalt. Im Verlauf wird die Scheibe immer voller und bunter, bis die Künstlerin am Ende hinter der Farbe verschwindet.

## Post-Produktion

Die heiße Produktionsphase ist abgeschlossen, das Set abgebaut, allen Beteiligten wurde herzlich gedankt – und nun sitzen Sie allein mit Ihrer Kamera vor dem Videoschnitt-PC und möchten alle Aufnahmen importieren, schneiden, optimieren, anreichern – eben einen fertigen Film daraus machen.

Auf den ersten Blick scheint es, dass mit dem Dreh die Hauptsache vom Tisch ist und nur noch ein paar Handgriffe übrig bleiben. Das ist aber ein Irrtum. Man schätzt, dass die Phase der Post-Produktion bei echten Spielfilmen ca. ein Viertel des Gesamtaufwands ausmacht. Bei uns ist es eher mehr, da der Dreh selber vergleichsweise unaufwändig über die Bühne gegangen ist.

Beim Personenporträt fallen typischerweise folgende Arbeitsschritte an:

- **Import** aller Filme in den PC
- **Schnitt:** Isolieren und Zusammensetzen von Intro, Hauptfilm und Einspieler.
- **Arbeiten auf der Bildspur:** Farben, Helligkeit, Kontraste prüfen und optimieren
- **Arbeiten auf der Tonspur:** Lautstärke und Klang der Tonspur optimieren, Sprecherkommentare einsprechen, Hintergrundmusik auswählen. Die beiden letzteren Arbeiten bedeuten, dass nachträglich neues Audiomaterial in die Tonspur integriert wird. Dies nennt man „Nachvertonung“.
- **Titel:** Vor- und Abspann sowie (falls gewünscht) Untertitel.

### Import in MAGIX Video deluxe

Das aufgenommene Material soll auf den PC übertragen werden. Öffnen Sie dazu MAGIX Video deluxe.

#### Projekteinstellungen

Als erstes erreichen Sie den Startdialog, in dem Sie Ihr Projekt einrichten.

**Post-Produktion** bezeichnet die Phase der digitalen Nachbearbeitungen am Schnitt-PC, die der Produktion folgt.