

Recruiting-Video selbst gemacht



Impressum

Herausgeber

JOBSTARTER plus-Projekt „Digitale Ausbildungskompetenzen für das Handwerk (DAKs)“

Handwerkskammer Berlin

Blücherstraße 68

10961 Berlin

Autorinnen, Satz und Layout

Sandra Bernien, Julia Beyer

Redaktion

Sandra Bernien

Förderhinweis

Mit dem Programm JOBSTARTER plus fördert das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) bundesweit die Verbesserung regionaler Ausbildungsstrukturen. Die JOBSTARTER plus-Projekte unterstützen mit konkreten Dienstleistungen kleine und mittlere Unternehmen in allen Fragen der Berufsausbildung und tragen so zur Fachkräftesicherung bei. Durchgeführt wird das Programm vom Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB).

Diese Publikation ist im Rahmen des JOBSTARTER plus-Projekts „Digitale Ausbildungskompetenzen für das Handwerk (DAKs)“ entstanden. Das Projekt wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung und des Europäischen Sozialfonds gefördert.

Stand

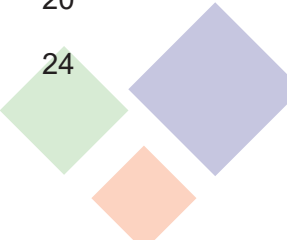
November 2019, 1. Auflage





Inhalt

Vorwort: Einsatz mobiler Endgeräte in der Aus- und Weiterbildung	2
1 Grundlagen zu rechtlichen Kontexten des Video-Drehens	3
2 Einen Videodreh planen: Vorbereitungen für den Dreh	4
3 Elemente der Filmsprache	5
3.1 Einstellungsgröße	6
3.2 Kameraperspektiven	8
3.3 Kamerabewegung	9
3.4 Beleuchtung	11
3.5 Sounddesign	13
4 Grundlagen Videoschnitt	14
4.1 Filmische Einheiten	14
4.2 Schnittprogramme und ihr Einsatz	15
4.3 Schritte des Videoschneidens	16
4.4 Creative Commons	17
Quellennachweise	20
Beispiel Einwilligungserklärung	24





Vorwort: Einsatz mobiler Endgeräte in der Aus- und Weiterbildung

Smartphone & Co. sind die idealen Begleiter für die Aus- und Weiterbildung, denn sie dienen nicht nur der Unterhaltung und vereinfachten Kommunikation, sondern lassen sich gezielt als Lernwerkzeuge in der Aus- und Weiterbildung einsetzen. Dieser Aspekt wird mit der Schulung „Video-Drehen mit mobilem Endgerät“ aufgegriffen, die im Rahmen des JOBSTARTER plus-Projekts „Digitale Ausbildungskompetenzen für das Handwerk (DAKs)“ entwickelt wurde.

Die Schulung wird mit kleinen und mittleren Berliner Handwerksbetrieben erprobt, die zugleich Ausbildungsbetriebe sind. Es wird praktisch und theoretisch vermittelt, wie mobile Endgeräte einfach, rechtlich und filmisch korrekt bei der Erstellung von Videos verwendet werden können. Dabei wird jedes Betriebsteam - bestehend aus Auszubildender/-m und betrieblicher/-m Ausbilder/-in - individuell geschult und bei der Erstellung des firmeneigenen Recruiting-Videos durch das Projekt-Team begleitet.

Am Ende des Kurses kennen die Teilnehmenden Möglichkeiten des zielführenden und eigenverantwortlichen Einsatzes von mobilen Endgeräten in der Aus- und Weiterbildung und können selbst digitale Medien erstellen. Damit wird gezeigt, wie digitale Mittel schnell und unkompliziert für alle Beteiligten zur Förderung und Erweiterung von digitalen Kompetenzen beitragen können und ein zusätzlicher Mehrwert in Form eines betriebseigenen Azubi-Recruiting-Video in Eigenregie produziert werden kann. Das vorliegende Handbuch fasst Begriffe und Methoden zusammen, die für das Video-Drehen und Video-Schneiden relevant sind.

Viel Freude bei der Lektüre des Handbuchs und gutes Gelingen beim Video-Drehen.

Sandra Bernien
(Projektleiterin DAKs)

1 Grundlagen zu rechtlichen Kontexten des Video-Drehens

Urheberrecht

Geistiges Eigentum wird durch das Urheberrecht geschützt. Urheberrecht gilt automatisch bei der Entstehung des Werkes und muss nicht beantragt oder gekennzeichnet werden. Werke in diesem Sinne sind z. B. Fotos, Bilder, Logos, Musikstücke, Filme/ Videos. Urheberrechtlich geschützt heißt, dass nur der/ die Urheber/-in entscheidet, ob und wie das geistige Eigentum verbreitet werden darf und muss vor der Verwendung durch Dritte die Erlaubnis erteilen. Das Urheberrecht gilt bis 70 Jahre nach dem Tod des/ der Urheber/-in. Danach ist das Werk gemeinfrei, d.h. jede/-r darf es ohne zu fragen verwenden.

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 1, Nr. 2, Nr. 3 und Nr. 4

Persönlichkeitsrecht

Das Recht am eigenen Bild gehört zum allgemeinen Persönlichkeitsrecht und dient dem Schutz der Privat- und Intimsphäre des Menschen. Gemäß dem Recht am eigenen Bild steht es jeder Person frei zu bestimmen, ob und in welchem Rahmen Bildnisse von ihr angefertigt, veröffentlicht und verbreitet werden. Zu Bildnissen zählen dabei sämtliche Formen von Abbildungen einer Person in Form bspw. von Fotografien, Videos, Tonaufnahmen, Zeichnungen und Skulpturen. Bildnisse dürfen nur mit zuvor erteilter Einwilligung der abgebildeten Person bzw. bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigten veröffentlicht und verbreitet werden. Die Einwilligung sollte im besten Fall schriftlich erfolgen (Beispiel für eine Einwilligungserklärung im Anhang).

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 5, Nr. 6 und Nr. 7

Drehgenehmigung

Eine Drehgenehmigung muss eingeholt werden, wenn der Betrieb von außen gefilmt wird und das Betriebsgelände gemietet bzw. gepachtet wird, wenn ggf. andere Unternehmen auf demselben Gelände (Industriepark) gefilmt werden würden oder wenn auf einer Baustelle gefilmt werden soll. Darüber hinaus wird für gewerbliche Videoaufnahmen auf öffentlichen Wegen, Straßen und in Parks eine Drehgenehmigung benötigt, die beim zuständigen Bezirksamt beantragt werden kann. Filmaufnahmen für den privaten Gebrauch im öffentlichen Raum sind meist genehmigungsfrei.

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 8 und Nr. 9

Datenschutz

Seit 25.05.2018 gilt die Datenschutz-Grundverordnung. Sie regelt einige Details für Videoaufnahmen möglicherweise etwas strenger als zuvor. So beispielsweise kann es notwendig werden, nun eine Einwilligung zur Aufnahme von Personen einholen zu müssen, die zwar aufgenommen werden, aber nicht identifizierbar sind. Weiterhin gilt seitdem für jede/-n das Recht zu jeder Zeit von einer erteilten Einwilligung zurückzutreten – also das Widerrufsrecht.

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 10, Nr. 11, Nr. 12 und Nr. 13

2 Einen Videodreh planen: Vorbereitungen für den Dreh

Exposé

Ein Exposé ist eine grobe Skizze der Geschichte und Grundlage für das Drehbuch. Es geht vor allem darum, die Idee des Films zu formulieren. Handlungen, Figuren und potenzielle Drehorte werden beschrieben, wodurch abgeschätzt werden kann, ob die filmische Idee interessant ist.

Treatment

Im Treatment wird die Geschichte des Films möglichst vollständig erzählt. Wichtige Szenen und Handlungen sind angelegt und lassen die Struktur des Filmes erkennen. Charaktere und ihre Eigenheiten sind schlüssig dargelegt.

Drehbuch/ Drehplan

Das literarische Drehbuch beinhaltet den genauen Handlungsverlauf mit Drehorten und Dialogen. Das technische Drehbuch liefert alle Einstellungen wie Farbeinstellungen, Beleuchtung, Kameraeinstellungen, Schwenks etc.

Storyboard

Das Storyboard verknüpft das literarische und das technische Drehbuch. Durch kleine Skizzen werden die im Drehbuch beschriebenen Filmszenen visuell verdeutlicht. Zusätzlich können inhaltliche Abläufe sowie bestimmte Kameraeinstellungen am Rand schriftlich festgehalten werden.

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 14, Nr. 15, Nr. 16, Nr. 17, Nr. 18, Nr. 19, Nr. 20 und Nr. 21

3 Elemente der Filmsprache

Über die Einstellungsgröße wird festgelegt, was gefilmt wird, d.h. wie groß oder klein die jeweiligen gefilmten Ausschnitte sind. Mit der Kameraperspektive wird vorgegeben, wie bzw. aus welchem Betrachtungswinkel gefilmt wird. Generell sollte bereits beim Aufnehmen, spätestens jedoch beim Schnitt darauf geachtet werden, dass sich keine Anschlussfehler im Video befinden. Ein solcher Fehler kann auftreten, wenn Inhalte einer Szene zu zwei unterschiedlichen Zeitpunkten aufgenommen werden, um Einstellungsgröße oder Perspektive zu variieren. Im Folgenden werden die verschiedenen Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven vorgestellt. Im Anschluss daran werden mögliche Kamerabewegungen, Beleuchtungsvarianten und Anforderungen an die Soundgestaltung beschrieben.

◆ 3.1 Einstellungsgröße

Weite Totale / Panorama-Ansicht

Die weite Totale eignet sich besonders für die Aufnahme von Landschaften. Personen werden hier nur sehr klein dargestellt. Wegen der Masse an Informationen in dem Bild, sollte diese Einstellung länger als üblich gezeigt werden. Sie wird jedoch eher selten verwendet.

Totale

Die Totale gibt einen Überblick über die filmische Situation. Personen oder Gruppen sind vollständig in der Umgebung zu sehen. Drehort sowie Personen in der Szene erhalten so dieselbe Relevanz. Auch diese Einstellung sollte wegen der Fülle an Bildinformationen länger als üblich gezeigt werden.



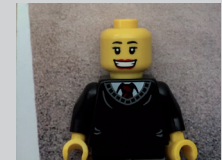
Halbtotale

Die Person oder das Objekt ist komplett im Bild. Vom Hintergrund und der Umgebung ist weniger zu sehen als bei der Totalen. Die Halbtotale wird eingesetzt, wenn körperliche Aktionen im Film betont werden sollen.



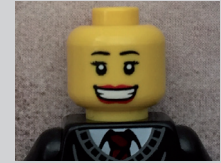
Halbnah

Bei der halbnahen Einstellung ist die Person von Kopf bis zur Hüfte zu sehen, wobei auch die Umgebung noch gut zu erkennen ist. Sie entspricht dem natürlichen Blickwinkel bei einem Gespräch auf eine andere Person, weshalb sie bei Dialogszenen eingesetzt wird.



Nah

Diese Einstellung kommt bei Dialogen zum Einsatz, wenn Mimik und Gestik betont werden sollen: Sie zeigt die Personen vom Kopf bis zur Mitte des Oberkörpers. Der Kamera-Zoom sollte dabei sparsam eingesetzt werden: Durch das Heranzoomen nimmt die Bildqualität deutlich ab.



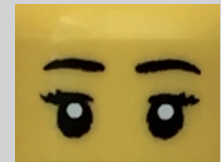
Groß

Die Großaufnahme fokussiert den Kopfbereich einer Person, wobei die Schultern bestenfalls noch knapp erkennbar sind. Hauptfokus können daneben ebenso Hände oder Füße sein. Die Einstellungsgröße ist besonders geeignet, um Gefühle oder Mimik der Darstellenden abzubilden und eine intime Nähe herzustellen.

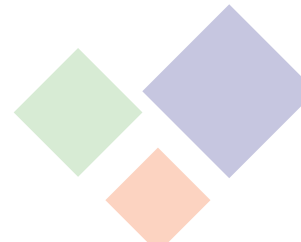


Detail / ganz groß

Die Detailaufnahme zeigt einen kleinen Ausschnitt des Gesamtbildes. Damit wird die Aufmerksamkeit der Zuschauenden auf einen bestimmten Bildteil gelenkt. Diese Einstellung sollte sparsam verwendet werden, da sie eine intensive emotionale Wirkung erzeugen kann.



Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 22, Nr. 23, Nr. 24 und Nr. 25



◆ 3.2 Kameraperspektiven

Normalansicht

Die Kamera ist auf Augenhöhe mit der gefilmten Person. Diese neutrale Perspektive wird am häufigsten verwendet, da sie einer alltäglichen Situation entspricht und die natürliche Wahrnehmung nachempfundenet.



Untersicht

Bei der Untersicht werden die gefilmten Objekte oder Personen von unten aufgenommen. Die Kamera befindet sich vertikal unter der gefilmten Person oder dem gefilmten Gegenstand.



Froschperspektive

Bei dieser Variante der Untersicht befindet sich die Kamera meist auf dem Boden. Gefilmt wird von unterhalb der Augenhöhe. Gefilmte Objekte/ Personen wirken größer, mächtiger oder eindrucksvoller als sie tatsächlich sind.

Aufsicht

Bei der Aufsicht wird das Objekt oder die Person von oben gefilmt. Die Kamera befindet sich vertikal über der gefilmten Person oder dem gefilmten Gegenstand.



Vogelperspektive

Die Vogelperspektive ist eine Variante der Aufsicht. Die aus dieser Perspektive aufgenommenen Personen oder Objekte wirken kleiner als in der Realität und gestaucht. Die Vogelperspektive wird verwendet, wenn Unterlegenheit oder Unterwürfigkeit wirkungsvoll dargestellt werden soll.

Over-Shoulder

Die Kamera filmt über die Schulter. Die gefilmte Person ist im Anschnitt von hinten zu sehen. Die Zuschauenden sehen das, was die gefilmte Person sieht. Mit dem Over-Shoulder-Shot können beispielsweise Dialoge aufgelockert werden.



Subjektive Perspektive

Die Kamera nimmt die Sicht der gefilmten Person ein. Gezeigt wird, was der/ die Darsteller/-in sieht. Damit erhalten die Zuschauenden die Möglichkeit, sich tiefer in die jeweilige Figur einzufühlen.

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 26, Nr. 27, Nr. 28 und Nr. 29

◆ 3.3 Kamerabewegung

Schwenk

Bei einem Schwenk wird die Kamera in unterschiedliche Richtungen bewegt, wobei sie jedoch nie ihren Standpunkt verlässt. Deshalb sollte der Schwenk immer von einem Stativ aus ausgeführt werden. Vor und nach dem Schwenk sollten mindestens drei Sekunden Standbild aufgenommen werden. Der eigentliche Schwenk wird bei konstanter Geschwindigkeit durchgeführt. Ein Kameraschwenk kann drei Richtungen haben: horizontal, vertikal und diagonal.

Langsamer Schwenk

Um die Landschaft/ Umgebung zu zeigen, ist der langsame Kameraschwenk am besten geeignet. Die Geschwindigkeit des Schwenks sollte ein angenehmes Verfolgen der Szene ermöglichen. Der Schwenk darf weder zu langsam noch zu schnell sein.

Schneller Schwenk

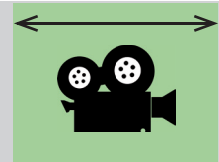
Der Einsatz eines schnellen Schwenks ist eng mit der Handlung verbunden. Ganze Filmszenen können mit dem schnellen Schwenk ohne Schnitt aufgenommen werden. Plötzliche Reaktionen der Darstellenden können so in die Szene integriert werden.

Reißschwenk

Ein Reißschwenk ist ein sehr schneller Schwenker der Kamera nach rechts, links, unten oder oben. Er kann als Übergang zwischen zwei Szenen genutzt werden. Durch die Schnelligkeit der Kamerabewegung ist der zwischen den Szenen liegende Raum nicht erkennbar.

Horizontal-Schwenk

Um Bewegungen von Bildgegenständen oder Personen zu verfolgen, wird der Horizontal-Schwenk verwendet. Des Weiteren eignet er sich dazu, Landschaften aufzunehmen.

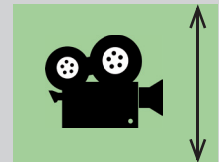


Begleitender Schwenk

Bei dem begleitenden Kameraschwenk wird das sich bewegende Objekt mit der Kamera begleitet. Durch die Fokussierung des Objekts oder der Person, ist der Hintergrund durch die Bewegung verwischt.

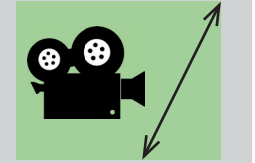
Vertikal-Schwenk

Um ein großes Objekt wie Gebäude oder Türme komplett filmen zu können, wird der Vertikal-Schwenk verwendet. Eine gewisse Spannung wird erzeugt, wenn beim Filmen von Personen der Vertikalschwenk von den Füßen aufwärts bis zum Gesicht verläuft und somit erst zum Schluss aufgeklärt wird, um welche Person es sich handelt.



Diagonal-Schwenk

Der Diagonalschwenk vereint den Horizontal- und Vertikalschwenk. Die Betonung wird auf die Linienführung im Bild gelenkt, wodurch Spannung bei den Zuschauern erzeugt wird.



Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 26, Nr. 28 und Nr. 29

◆ 3.4 Beleuchtung

Tageslicht

Die vielen bläulichen Anteile von Tageslicht können im Film trist wirken. Um diese Stimmung abzufedern, wird oft zusätzlich künstliches Licht eingesetzt

Kunstlicht

Um Räume auszuleuchten, wird auf Kunstlicht zurückgegriffen. Dieses Licht scheint orange-rot, wodurch eine eher sanfte Stimmung transportiert wird.

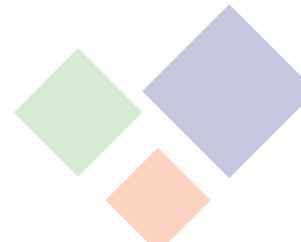
Mischlicht

Mischlicht vereint Tages- und Kunstlicht und bezeichnet die Gleichzeitigkeit von Lichtquellen unterschiedlicher Farbekonstellationen.

Licht in Räumen

Für die Ausleuchtung von Räumen sollten Halogenleuchten eingesetzt werden. Mit ihrer hohen Leistung können sie auch große Räume mit genug Licht versorgen. Um der häufig entstehenden Schattenbildung vorzubeugen, kann indirektes Licht verwendet werden.

TIPP:
Tageslicht erzeugen: Baustrahler mit warmweißem Licht als Lichtquelle nutzen und eine blaue Folie davor anbringen.



Indirekte Beleuchtung

Indirektes Licht bedeutet, dass die Lichtquelle gegen eine weiße Wand oder die Zimmerdecke strahlt. Dadurch wirkt der Raum heller.

TIPP:

Als Aufheller eignet sich eine DIN-A2-Pappe mit bespannter Alufolie.

Standardlicht in Überkopfhöhe

Die Beleuchtung fällt von leicht oben auf das Objekt oder die Person. Somit entsteht ein natürlicher Look – Sonnenlicht kommt auch immer von oben.

Beleuchtung von oben

Wird von oben beleuchtet, entstehen dunkle Schlagschatten, Augenhöhlen wirken sehr dunkel und die gefilmte Person erscheint bedrohlich.

Beleuchtung von unten

Die Lichtquelle strahlt die Person oder das Objekt von unten an. Der Lichteinfall sorgt dafür, dass eine unnatürliche Schattenbildung im Gesicht entsteht. Die Person erscheint böse und unheimlich.

Frontallicht

Bei Frontallicht wirkt das gefilmte Objekt/ die gefilmte Person wegen aufgrund der fehlenden Schatten flach und eindimensional.

Gegenlicht

Die Beleuchtung fällt von hinten auf das Objekt oder die Person. Nur die Konturen sind erkennbar, die Person wirkt wie eine heilige Erscheinung

Seitenlicht

Seitliche Beleuchtung teilt das Gesicht aufgrund der Ausleuchtung in zwei Hälften. Der starke Schatten auf einer der Hälften verleiht der Aufnahme eine gewisse Tiefe und erzeugt daher Plastizität.

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 22, Nr. 30, Nr. 31, Nr. 32, Nr. 33, Nr. 34 und Nr. 35

◆ 3.5 Sounddesign

Originalton

Der Originalton wird zeitgleich mit den Bildern aufgenommen, d.h. bspw. eine Person wird beim Sprechen gefilmt.

Geräusche, Sounds

Geräusche oder Sounds können in Videos als Stilmittel eingesetzt werden, um Stimmungen zu transportieren oder Aktivitäten akustisch zu untermauern. Soundeffekte sollten dabei sparsam und gezielt eingesetzt werden. Die meisten Schnittprogramme stellen eine integrierte Sound-Sammlung zur Verfügung. Auch Geräusche aus dem Internet können verwendet werden. Dabei ist besonders auf das Urheberrecht zu achten.

Musik

Geräusche können Aktivitäten im Film untermauern und Stimmungen erzeugen. Der Begriff Atmo bezeichnet die Geräuschkulisse aus dem Umfeld des gefilmten Geschehens (bspw. Werkstatthalle).

Atmo

Der Originalton wird zeitgleich mit den Bildern aufgenommen, d.h. bspw. eine Person wird beim Sprechen gefilmt.

Voice Over

Voice-Over bezeichnet gesprochene Inhalte, die im Nachhinein aufgenommen und über ein Bild/ eine Szene gelegt werden. In den meisten Schnittprogrammen ist eine entsprechende Funktion hinterlegt, die das nachträgliche Einsprechen ermöglicht.

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 22



4 Grundlagen Videoschnitt

Wenn alle Aufnahmen im Kasten sind, kann die Arbeit des Zusammensetzens des Videos beginnen. Im Folgenden werden für den Schnitt relevante Begriffe beschrieben und eine Auswahl an Schnittprogrammen vorgestellt. Danach werden die einzelnen Schritte des Videoschneidens erläutert, die letztlich zum gewünschten Endprodukt führen.

◆ 4.1 Filmische Einheiten

Einstellung

Die Einstellung ist die kleinste filmische Einheit. Eine Szene kann aus verschiedenen Einstellungen aufgenommen werden. Beim Videoschnitt werden die Einstellungen zu einer Szene zusammengesetzt.

Szene

Szenen sind aufeinanderfolgende Handlungen, die zeitlich und/ oder räumlich fortwährend zusammenhängen und meist als Folge von Einstellungen realisiert sind.

Sequenz

Eine Sequenz setzt sich aus mehreren geschnittenen Szenen zusammen. Diese dokumentieren eine Phase in der Entwicklung der Geschichte, die in dem Video erzählt wird.

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 36 und Nr. 37

◆ 4.2 Schnittprogramme und ihr Einsatz

Schnittprogramme ...

... für Desktop-PCs
mit Windows, MacOS
oder Linux

...für mobile
Endgeräte

... für Android

... für iOS

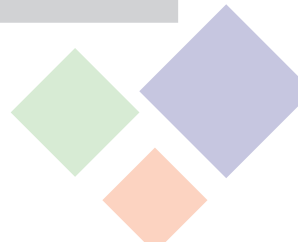
Um das aufgenommene Video-Material zu bearbeiten, kann auf diverse Programme zurückgegriffen werden. Sofern ein Desktop-PC zur Verfügung steht, sollte er für die Bearbeitung eingesetzt werden, da er die Handhabung des Schneidens im Vergleich zu einem mobilen Endgerät deutlich erleichtert. Die folgenden Programme sind kostenfrei, deutschsprachig und für den kommerziellen Gebrauch freigegeben. Sie können an Desktop-PCs mit den Betriebssystemen Windows, MacOS oder Linux verwendet werden.

Avidemux:	https://www.avidemux.org/
OpenShot:	http://www.openshot.org/
Shotcut:	https://shotcut.org/

Wer mit mobilen Endgeräten arbeitet, kann je nach Betriebssystem auf die folgenden kostenfreien Schnittprogramme zurückgreifen:

Premiere Rush:	http://www.adobe.com/products/premiere-rush.html
FilmoraGo:	https://filmora.wondershare.com/de/filmorago/
VivaVideo:	https://vivavideo.tv/
iMovie:	https://support.apple.com/de-de/imovie

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 38



◆ 4.3 Schritte des Videoschneidens

Um ein qualifiziertes Video zu erhalten, sollte der folgende Ablauf beim Videoschnitt eingehalten werden:

- Schritt 1: Sichten des Rohmaterials
- Schritt 2: Sortieren der Aufnahmen
- Schritt 3: Schneiden und Zusammenstellen der Aufnahmen

Schritt 1: Sichten des Rohmaterials

Die Leitfrage des ersten Schritts lautet: Welche Szenen bzw. Einstellungen sollen übernommen werden? Dazu ist es sinnvoll, zunächst das gesamte Rohmaterial einmal zu sichten. Währenddessen wird eine Liste angelegt, in der alle Einstellungen nach inhaltlichen und formalen Gesichtspunkten protokolliert werden. Um die Einstellung schnell wiederzufinden, sollte auch der dazugehörige Time-Code notiert werden. Aufnahmen, die misslungen oder fehlerhaft sind, können in diesem Schritt direkt aussortiert werden.

Schritt 2: Sortieren des Materials

In diesem Schritt wird entschieden, welche Aufnahme an welcher Stelle platziert wird. Dazu wird die zuvor angelegte Liste herangezogen, um die Szenen in einer sinnvollen Reihenfolge aneinanderzusetzen. Möglich ist auch, die Aufnahmen direkt im Schnittprogramm zu ordnen. Die gezeigte Dauer einer Einstellung richtet sich dabei meist nach der Einstellungsgröße: Die Totale kann länger gezeigt werden als Nahaufnahmen, da es bei der Totalen mehr im Bild zu entdecken gibt. Schnell hintereinander geschnittene Nahaufnahmen machen das Zuschauen interessant und vermitteln Dynamik, können aber nur wenige Sekunden lang gezeigt werden.

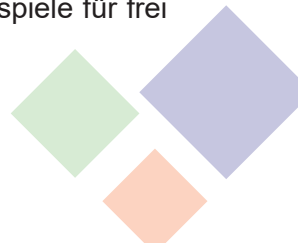
Schritt 3: Schneiden/ Zusammenstellen der Aufnahmen

Spätestens in diesem Schritt werden die einzelnen Aufnahmen anhand des zuvor festgelegten Schnittplans im Schnittprogramm aneinandergereiht, d.h. geschnitten. Ggf. müssen weitere Texte gesprochen und an der passenden Stelle im Schnittprogramm platziert werden. Bei vielen Schnittprogrammen ist es möglich Ton- und Videoaufnahmen voneinander zu trennen. So kann beispielsweise der Ton eines Interviews weiterlaufen, während andere Bild-Aufnahmen gezeigt werden. Erst danach werden Übergänge zwischen den Einstellungen eingefügt. Zum Schluss wird die Hintergrundmusik unterlegt oder Geräusche eingefügt sowie das Intro und der Abspann hinzugefügt. Am Ende werden die verschiedenen Elemente zu einer fertigen Video-Datei verarbeitet.

Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 39 und Nr. 40

◆ 4.4 Creative Commons – kreatives, schöpferisches Gemeingut

Medieninhalte wie Musik, Sounds oder Bilder sind urheberrechtlich geschützt. Werden diese für das Video verwendet, fallen ggf. Kosten für die Nutzung an. Creative Commons sind Urheberrechtslizenzen innerhalb des bestehenden Urheberrechts, mit denen Urheber/-innen ihre Werke standardisiert mit Nutzungsrechten ausstatten können. Dabei können sie zwischen verschiedenen Creative-Commons-Lizenzen wählen, die die Nutzung der Inhalte für Dritte als kreatives Gemeingut einschränkt oder freigibt. CC-Lizenzen werden häufig mit Symbolen angegeben. Von Suchmaschinen werden CC-Lizenzen darüber hinaus über den mit dem Medieninhalt verknüpften Code gefunden, so dass Nutzer/-innen gezielt online nach Medieninhalten mit CC-Lizenzen suchen können. CC-Lizenzen mit größtmöglichen Nutzungsrechten und Beispiele für frei zugängliche Medien werden nachfolgend dargestellt.



Auswahl an CC-Lizenzen

CC0 Public Domain

Inhalte dieser Art dürfen ohne jegliche Angaben zum/ zur Urheber/-in kostenfrei verwendet werden.



CC-BY Namensnennung

Inhalte unter CC-BY dürfen frei genutzt werden, sofern der/ die Urheber/-in genannt wird und der Link zum Medieninhalt sowie Lizenztext angegeben sind.



CC-BY-SA Namensnennung unter gleichen Bedingungen (SA = Share Alike)

Medieninhalte mit CC-BY-SA-Lizenz müssen wie Medieninhalte der CC-BY-Lizenz gekennzeichnet werden. Zusätzlich muss das neue Werk unter derselben Lizenz veröffentlicht werden, d.h. auch als CC-BY-SA. Es darf nicht als urheberrechtlich geschützt publiziert werden.



Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 41

Beispiele für CC-Lizenz-Medien

Bilder mit CC-Lizenzen

Pixabay (CC0 - Public Domain):

<https://pixabay.com/>

Flickr (verschiedene CC-Lizenzen):

<https://www.flickr.com/>

Wikimedia Images (verschiedene CC-Lizenzen):

<https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Images>

Musik mit CC-Lizenzen

CC-Mixer (verschiedene CC-Lizenzen):

<http://dig.ccmixer.org/>

Soundcloud (verschiedene CC-Lizenzen):

<https://soundcloud.com>

Freesound (verschiedene CC-Lizenzen):

<https://freesound.org/browse/tags/music/>

Wikimedia Audiodateien (verschiedene CC-Lizenzen):

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Audio_files

Geräusche mit CC-Lizenzen

Soundbible (verschiedene CC-Lizenzen):

<http://soundbible.com/>

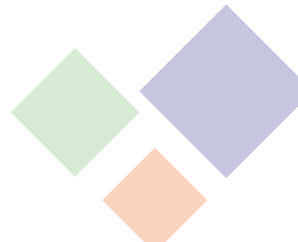
Audiyou (verschiedene CC-Lizenzen):

<https://www.audiyou.de/home/>

Wikimedia Audiodateien (verschiedene CC-Lizenzen):

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Audio_files

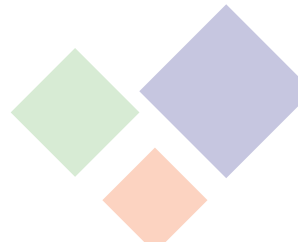
Quellen: siehe Quellennachweise Nr. 42



Quellennachweise

1. Duve, S. u.a.: Wer hat Urheberrecht? – Informationen, Ideen und Materialien für den Unterricht.
<https://www.wer-hat-urheberrecht.de/>
2. Bayrischer Rundfunk: Schutz vor Ideenklau - Urheberrecht in der Mediennutzung.
<https://www.br.de/sogehmedien/medien-basics/urheberrecht/index.html>
3. Djordjevic, V. u.a.: Urheberrecht und kreatives Schaffen in der digitalen Welt.
<https://irights.info/>
4. VFR Verlag für Rechtsjournalismus GmbH: Urheberrecht: Was gilt es beim geistigen Eigentum zu beachten?
www.urheberrecht.de
5. VFR Verlag für Rechtsjournalismus GmbH: Recht am eigenen Bild: Bildrechte zum Schutz der Privatsphäre.
<https://www.urheberrecht.de/recht-am-eigenen-bild/>
6. Tölle, D.: Das Recht am eigenen Bild.
<https://www.rechtambild.de/2010/03/das-recht-am-eigenen-bild/>
7. Otto, P.: Das Recht am eigenen Bild.
<https://www.bpb.de/gesellschaft/digitales/persoenlichkeitsrechte/244849/das-recht-am-eigenen-bild>
8. Bezirksamt Mitte: Drehgenehmigungen, Film- und Fotoaufnahmen.
<https://www.berlin.de/ba-mitte/politik-und-verwaltung/service-und-organisationseinheiten/pressestelle/artikel.599616.php>
9. Wikipedia: Drehgenehmigung.
<https://de.wikipedia.org/wiki/Drehgenehmigung>
10. filmpuls.info: Videoaufnahmen als Risiko: Zur EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO).
<https://filmpuls.info/videoaufnahmen-dsgvo-film-video/>

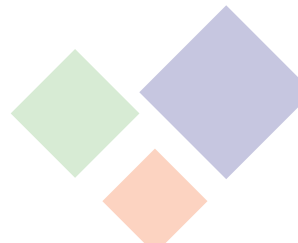
11. Zentralverband des Deutschen Handwerks: 10 Fragen – 10 Antworten zur Datenschutz-Grundverordnung für Handwerksbetriebe.
https://www.zdh.de/fileadmin/user_upload/themen/Recht/Datenschutz/20180607_06-04_FAQ_Datenschutz_Handwerksbetriebe.pdf
12. Stehmeier, M. u. a.: Fotografieren und DSGVO – Es geht auch ohne Einwilligung.
<https://www.datenschutzkanzlei.de/fotografieren-und-dsgvo-es-geht-auch-ohne-einwilligung/>
13. Stehmeier, M. u. a.: Fotografieren und DSGVO, Teil 2 – Umsetzung der Informationspflichten.
<http://www.datenschutzkanzlei.de/fotografieren-und-dsgvo-teil-2-umsetzung-der-informationspflichten/>
14. filmplus.info: Online Magazin für Kommunikation mit Film und Video.
<https://filmplus.info/>
15. Allary, M. u.a.: Drehbuch.
<https://www.movie-college.de/filmschule/drehbuch>
16. DrehbuchWerkstatt München: Wie ein Exposé aussieht.
<https://www.drehbuchwerkstatt.de/Fachtexte/expose.htm>
17. Referenz film GmbH: Storyboard erstellen.
<https://www.referenzfilm.de/filmwissen/storyboard/storyboard-erstellen/>
18. Leibniz-Institut für Wissensmedien (IWM): Storyboard.
<https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/inhalte/storyboard>
19. Wikipedia: Drehbuch.
<https://de.wikipedia.org/wiki/Drehbuch>
20. Wikipedia: Storyboard.
<https://de.wikipedia.org/wiki/Storyboard>
21. Stapelkamp, T.: Drehbuch/ Storyboard.
https://designismakingsense.de/design_basics/drehbuchstoryboard/



22. Südwestrundfunk und Westdeutscher Rundfunk: dok`mal! Kamera, Cut und Klappe – Filmbegriffe für Einsteiger.
<https://www.planet-schule.de/wissenspool/filmbildung-in-der-grundschule/inhalt/sendung.html>
23. Wikipedia: Einstellungsgröße.
<https://de.wikipedia.org/wiki/Einstellungsgr%C3%B6%C3%9Fe>
24. Fischer, H.: Kameraeinstellungen.
<https://cms.sachsen.schule/trickfilm/theorie/kameraeinstellungen/>
25. filmpuls.info: Alles über Einstellungen, Bildausschnitt und Einstellungsgröße.
<https://filmpuls.info/einstellungen-einstellungsgroesse-bildausschnitt/>
26. Juhnke, K.: Subjektive Kamera.
<https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=758>
27. filmpuls.info: Einführung in die Filmsprache: Alles über die Kameraperspektive.
<https://filmpuls.info/kameraperspektive/>
28. Hölzle, M.: Over-Shoulder.
<https://mvp-filme.de/online-studio/dreh/kameraeinstellungen/over-shoulder>
29. Willmann, K. u.a.: Filmglossar Subjektive Kamera.
https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/subjektive_kamera/
30. Negenborn, D.: Die 3-Punkt-Beleuchtung.
<https://www.filmmachen.de/tipps-und-tricks/licht/3-punkt-beleuchtung>
31. WTV – Der Offene Kanal aus Wettin e.V.: Vision video school online. Informal internet video school for youngsters, youth works, teachers and others.
http://vision.wettintv.de/?page_id=5327
32. Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung: Beleuchtung.
https://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/sprache_des_films/beleucht01.php

33. Wikipedia: Lichtgestaltung (Film).
[https://de.wikipedia.org/wiki/Lichtgestaltung_\(Film\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Lichtgestaltung_(Film))
34. Silas F - Go Film: Video Beleuchtung – Welches Licht kaufen? - Licht Guide - YouTube Licht | Tutorial.
<https://youtu.be/eMVwWrZFL5s>
35. arcadiafilm: Tutorial: Grundlagen der Lichtsetzung.
<https://www.youtube.com/watch?v=IdkEvP6119I>
36. Allary Film, TV & Media: Willkommen in der Movie-College-Filmschule!
<https://www.movie-college.de/filmschule>
37. Wikipedia: Einstellung (Film).
[https://de.wikipedia.org/wiki/Einstellung_\(Film\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Einstellung_(Film))
38. Wikipedia: Videoschnittsoftware.
<https://de.wikipedia.org/wiki/Videoschnittsoftware>
39. Schweriner Volkszeitung: Tipps für den perfekten Film – Videos selber schneiden.
<https://www.svz.de/ratgeber/digital/videos-selber-schneiden-id9429136.html>
40. Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung: Filmschnitt.
https://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/sprache_des_films/filmschnitt07.php
41. Creative Commons: Mehr über die Lizenzen.
<https://creativecommons.org/licenses/?lang=de>
42. Creative Commons: Legal Music For Videos.
<https://creativecommons.org/about/program-areas/arts-culture/arts-culture-resources/legalmusicforvideos/>
43. VFR Verlag für Rechtsjournalismus GmbH: Einwilligungserklärung zum Recht am eigenen Bild gemäß Kunsturhebergesetz.
<https://www.urheberrecht.de/wp-content/uploads/recht-am-eigenen-bild-einwilligung-muster.pdf>

Alle Quellen wurden am 25. Oktober 2019 auf ihre Aktualität überprüft.





Beispiel Einwilligungserklärung – Recht am eigenen Bild gemäß Kunsturhebergesetz

Ich, _____, bin mit den Aufnahmen einverstanden, die _____
am _____ im/ bei _____ angefertigt hat.

Ich bin mir bewusst, dass ich auf diesen Aufnahmen deutlich zu erkennen bin und willige einer Veröffentlichung für den/ die nachfolgenden Zweck/e (Firmen-Webseite, Zeitung, Facebook etc.):

ein.

Mir ist klar, dass die Daten im Internet auch mit anderen persönlichen Daten verknüpft werden könnten, sie auch außerhalb der EU verarbeitet werden könnten (z.B. Twitter). Ich kann diese Zustimmung über die Veröffentlichung und Verwendung der benannten Aufnahmen jederzeit zurücknehmen oder einschränken. Es besteht weiterhin die Möglichkeit, die Aufnahmen zu löschen (Widerruf).

Ort, Datum

Unterschrift

Quelle: angepasst auf Grundlage von Quellennachweis Nr. 43







ausbildungdigital@hwk-berlin.de
www.hwk-berlin.de/DAKs



**Handwerkskammer
Berlin**

Gefördert als JOBSTARTER plus-Projekt aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung und des Europäischen Sozialfonds.