

Die Spuren einer Timeline

Name _____

Klasse _____

Datum _____

Im Spiel **Schnittgewitter** legst Du Clips in Echtzeit auf die richtige Spur. Genau so arbeiten Cutterinnen und Cutter: Bild, Ton, Musik und Effekte liegen in einer **Timeline** übereinander – jede Spur hat ihre Aufgabe. Spiel: cutter-chris.de/spiel/schnittgewitter.html

1 Hinhören und hinsehen VOR DEM SPIEL

Hör Dir 20 Sekunden aus einem Film oder Video an, ohne hinzusehen. Dann schau Dir dieselben 20 Sekunden ohne Ton an. Notiere jeweils drei Dinge.

Ich höre ...

Ich sehe ...

2 Die sieben Spuren NACH DEM SPIEL

Trag für jede Spur ein Beispiel aus dem Spiel ein und schreib auf, wofür die Spur da ist.

SPUR	NAME IM SPIEL	BEISPIEL AUS DEM SPIEL	WOFÜR IST DIE SPUR DA?
V3	Effekte & Titel		
V2	B-Roll		
V1	Bild (A-Roll)		
A1	O-Ton		
A2	Atmo		
A3	SFX		
A4	Musik		

3 Auf welche Spur gehört das?

Stell Dir eine kurze Reportage über Deine Stadt vor. Schreib die Spur (zum Beispiel **A2**) ins Kästchen – oder **PK** für den Papierkorb.

a	Die Bürgermeisterin erzählt im Interview, was sich verändert hat – man hört ihre Stimme.	
b	Man sieht die Bürgermeisterin, während sie im Interview spricht.	
c	Leises Vogelzwitschern und Stimmen im Park, damit der Ort hörbar wird.	
d	Unten links steht eingeblendet: „Anna Beispiel, Bürgermeisterin“.	
e	Eine Tür fällt laut ins Schloss.	
f	Ruhige Klaviermusik läuft unter der ganzen Szene.	
g	Nahaufnahme: Hände formen Brötchen in einer Bäckerei.	
h	Ein Bildschirmfoto vom Desktop, das aus Versehen im Projektordner lag.	

4 Plane Deine eigene Szene

Thema zum Beispiel: „Unsere Schule in 20 Sekunden“. Trag ein, was wann auf welcher Spur liegt. Nicht jede Spur muss voll sein – aber auf V1 oder V2 sollte immer ein Bild liegen, sonst ist der Bildschirm schwarz.

SPUR	0 – 5 S	5 – 10 S	10 – 15 S	15 – 20 S
V3 Titel				
V2 B-Roll				
V1 Bild				
A1 O-Ton				
A2 Atmo				
A3 SFX				
A4 Musik				

5 Nachgedacht

Im Spiegel gibt es einen Papierkorb. Was ist beim echten Filmschnitt „Müll“ – und warum muss er raus?

Was passiert, wenn auf der Bildspur nichts liegt? Und was, wenn der O-Ton fehlt?

Für Lehrkräfte

Alter, Dauer ab etwa 10 Jahren · 10–15 Minuten spielen (Projekt 1 bis 3), eine Schulstunde mit Auswertung
Bezug Medienkompetenzrahmen NRW 4.1 Medienproduktion und Präsentation, 4.2 Gestaltungsmittel · Kunst, Deutsch (Film), Musik, Berufsorientierung
Technik Browser auf Rechner, Tablet oder Handy · keine Installation, keine Anmeldung, keine Werbung
 · Ton hilft, geht aber auch stumm

Lösungen zu Aufgabe 3

- | | |
|---|---|
| a. A1 O-Ton – die Stimme im Interview | e. A3 SFX – ein einzelnes Geräusch |
| b. V1 Bild – die Person, die spricht (A-Roll) | f. A4 Musik |
| c. A2 Atmo – Geräusche des Ortes | g. V2 B-Roll – zeigt, worüber gesprochen wird |
| d. V3 Titel – die Bauchbinde | h. PK Papierkorb – gehört nicht in den Film |

Begriffe

Timeline Zeitleiste im Schnittprogramm: Clips liegen nacheinander (Zeit) und übereinander (Spuren).
A-Roll/B-Roll Hauptbild, etwa die Person im Interview / Zwischenschnitte, die zeigen, worüber gesprochen wird.
O-Ton, Atmo Originalton – was Menschen im Film sagen / Umgebungsgeräusche, die einen Ort hörbar machen.
SFX, Bauchbinde Soundeffekt wie Tür, Klick, Whoosh / eingeblendeter Name mit Funktion im unteren Bilddrittel.
Verschachteln Fertige Clips zu einer Einheit zusammenfassen – im Spiel wird eine fehlerfreie Szene so zum „Nest“.