



# Bachelor-Thesis

Fachbereich Soziale Arbeit.Medien.Kultur

Hochschule Merseburg - University of Applied Sciences

---

**Konzeption eines Videoprojekts zur Förderung von Online-Präsenz im  
Kontext Hochschulsport an der Hochschule Merseburg**

---

Zum Erlangen des akademischen Grades  
Bachelor of Arts

Autor: Jaspar Duwe, 25990

Studiengang: Bachelor Kultur- und Medienpädagogik

Prüfer: Dr. Hans Zillmann  
Prof. Dr. Nana Eger

Abgabedatum: 12. September 2024

# 1 Summary

This research project uses the example of the university sports centre of the Merseburg University of Applied Sciences to develop a concept to promote online presence. The aim is to provide readers with the most important knowledge, so that they are able to carry out this or a comparable project independently.

Based on the extensive scientific publications that have already been published, the various aspects are compiled and not empirically researched.

Using the example of the university sports centre, a systematic look was taken: What is the basic topic, which target group is to be reached, how this can be achieved and how a realisation is structured. In this case, it was decided to plan an image film, that would be shared on the social media platform Instagram, in order to attract students, particularly those aged between 18 and 29 and recruit them for the university sports centre's services.

Keywords for library searches:

- online presence
- concept of a video project
- university sports centre
- video production
- design elements in film

## 2 Zusammenfassung

Im Rahmen dieser Forschungsarbeit wird am Beispiel des Hochschulsportzentrums der Hochschule Merseburg ein Konzept erstellt, um Online-Präsenz zu fördern. Ziel ist es den Lesern die wichtigsten Vorkenntnisse zu vermitteln, damit sie eigenständig in der Lage sind, dieses oder ein vergleichbares Projekt durchzuführen.

Aufgrund der bereits umfassenden wissenschaftlichen Veröffentlichungen, werden anhand einer Literaturrecherche die verschiedenen Aspekte zusammen getragen und nicht eigenständig empirisch geforscht.

Anhand des Beispiels Hochschulsportzentrum, wurde sich systematisch angeschaut: Was das Grundthema ausmacht, welche Zielgruppe erreicht werden soll, womit diese erreicht werden kann und wie eine Umsetzung aufgebaut ist. In diesem Fall wurde sich dafür entschieden, ein Image-Film zu konzipieren, der auf der Social Media Plattform Instagram geteilt werden würde, um Studenten besonders im Alter von 18 bis 29 Jahren für das Angebot des Hochschulsportzentrums begeistern und anwerben zu können.

Schlagwörter für die Bibliothekssuche:

- Online-Präsenz
- Konzept eines Videoprojektes
- Hochschulsport
- Video Produktion
- Gestalterische Mittel im Film

### 3 Gender-Hinweis

Die in der vorliegenden Arbeit verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich gleichermaßen auf weibliche, männliche und diverse Personen. Auf eine Doppelnennung und gegenderte Bezeichnungen wird zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichtet.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Summary</b>	<b>I</b>
<b>2</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>II</b>
<b>3</b>	<b>Gender-Hinweis</b>	<b>III</b>
<b>4</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>5</b>	<b>Warum ist Sport wichtig?</b>	<b>2</b>
5.1	Definition Sport . . . . .	2
5.2	Gesundheitliche Aspekte . . . . .	3
5.3	Integration / soziale Aspekte . . . . .	3
5.4	Abwechslung vom Alltag / Stressbewältigung . . . . .	4
<b>6</b>	<b>Merseburger Hochschulsport</b>	<b>5</b>
6.1	Status quo . . . . .	5
6.2	Aktuelle digitale Präsenz . . . . .	5
<b>7</b>	<b>Umsetzung</b>	<b>7</b>
7.1	Zielgruppe und geeignete Kanäle . . . . .	7
7.2	Format und Stil - Was macht ein professionelles Video aus? . . . . .	8
7.2.1	Dramaturgie . . . . .	8
7.2.2	Produktionsart . . . . .	11
7.2.3	Kamera als Ausdrucksmittel . . . . .	13
7.2.4	Bild-Einstellungsmöglichkeiten . . . . .	19
7.2.5	Nachbearbeitung (Schnitt und Musik) . . . . .	26
7.3	Konkrete Planung . . . . .	28
7.3.1	Format Image-Film Hochschulsport . . . . .	28
7.3.2	Drehbuch / Skript . . . . .	30
7.3.3	Zeitplan . . . . .	33
<b>8</b>	<b>Fazit</b>	<b>35</b>

## 4 Einleitung

Aus der heutigen Zeit ist das Internet nicht mehr wegzudenken. In Deutschland nutzen rund 67 Millionen Menschen aktiv das Internet, Tendenz steigend. Umgerechnet sind das rund 80% der deutschen Bevölkerung. (KOCH, 2023)

Aus diesem Grund ist es besonders als Unternehmen oder Organisation essentiell wichtig, im Internet sichtbar zu sein. (SPADI, 2023)

Aber wie funktioniert das genau?

Am Beispiel des Hochschulsportzentrums der Hochschule Merseburg wird ein Konzept erstellt, um Online-Präsenz zu fördern.

Das Ziel der Forschung ist es, den Lesern alle wichtigen Vorkenntnisse zu vermitteln, damit sie am Ende in der Lage sind, eigenständig ein Videoprojekt zur Förderung von digitaler Präsenz zu produzieren. Konkret wird geklärt, warum Sport wichtig ist, was professionelle Videos ausmacht und wie ein entsprechendes Video-Konzept zur Förderung der Online-Präsenz des Hochschulsportzentrums, aussehen könnte.

Anhand einer Literaturrecherche werden die verschiedenen zu untersuchenden Aspekte näher beleuchtet und in Zusammenhang gebracht. Aufgrund der bereits umfassenden wissenschaftlichen Veröffentlichungen zu den einzelnen Themen werden vorhandene Erkenntnisse zusammengetragen und nicht eigenständig empirisch geforscht.

Zu Beginn dieser Thesis wird die allgemeine Relevanz von Sport beschrieben. Dabei werden besonders drei Aspekte näher beleuchtet: Gesundheit, Integration und psychische Abwechslung. Anschließend wird das Merseburger Hochschulsportzentrum vorgestellt und seine aktuelle Präsenz ermittelt. Im Weiteren wird die Zielgruppe des merseburger Hochschulsportzentrums herausgearbeitet, um geeignete Kanäle für die Informationsverbreitung zu bestimmen. Im Anschluss wird aufgezeigt, wie ein professionelles Werbevideo aufgebaut sein sollte. Zu guter Letzt wird eine konkrete Planung für ein Videoprojekt skizziert. Dafür werden Drehbuch und Zeitplan erstellt. Abschließend werden die verschiedenen Gesichtspunkte der gesamten Arbeit im Fazit zusammengefasst und Kern-Aspekte hervorgehoben.

## 5 Warum ist Sport wichtig?

### 5.1 Definition Sport

Was genau meint der Begriff Sport und warum ist er wichtig? Das Wörterbuch der deutschen Gegenwartssprache beschreibt Sport als eine „nach bestimmten festgesetzten Regeln wettkampfmäßig oder spielerisch durchgeführte körperliche Betätigung, die der Kräftigung und Gesundheit des Menschen dient und seine Leistungsfähigkeit steigert.“ (DWDS, 2024, S.5)

Sport setzt sich somit aus verschiedenen Aspekten zusammen:

- festgesetzte Regeln
- von wettkampfmäßiger oder spielerischer Natur
- körperliche Betätigung
- dient der Kräftigung und Gesundheit
- Steigerung der Leistungsfähigkeit

Diese Faktoren lassen sich bei vielen Vereinssportarten erkennen. In den meisten Fällen gibt es regelmäßige Trainingseinheiten zu Leistungssteigerung und Turniere und Wettkämpfe mit festem Regelwerk. Sportarten wie der E-Sport (Elektronische Sport) kämpfen zum Teil noch um eine vergleichbare Anerkennung. (AOK-GESUNDHEITSMAGAZIN, 2023)

Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) deklamierte z.B. 2018, dass der sogenannte E-Sport kein organisierter und gemeinnütziger Sport sei. Anscheinend fehlten dem Komitee die körperliche Aktivität. Aber auch vom DOSB und dem IOC (Internationales Olympisches Komitee) anerkannte Sportarten wie Schach, Billard und Dart zeichnen sich durch vergleichbar wenig körperliche Aktivität aus und werden vielfach kritisiert. (ebd.)

Aus den genannten Beispielen wird deutlich, dass es bislang keine einheitliche Definition für Sport gibt. Vielmehr scheint sich der Begriff Sport ständig zu verändern und weiterzuentwickeln.

## 5.2 Gesundheitliche Aspekte

Sport hat für die Gesellschaft im Allgemeinen, sowie für jeden einzelnen Menschen verschiedene Funktionen. Einer der wichtigsten Punkte stellt der gesundheitliche Aspekt dar. „Regelmäßige Bewegung trägt sowohl zum Erhalt als auch zur Verbesserung des Gesundheitszustandes bei [...]“. (GESUNDHEITSWESEN, 2020) Es gibt Studien darüber, dass körperliche Aktivitäten sich positiv auf die *Gesamtsterblichkeit*, die *Krebsvorbeugung*, die *Herz-Kreislaufgesundheit*, die *Muskuloskeletale Gesundheit*, die *Stoffwechselfgesundheit* und die *Neurokognitive Gesundheit* auswirken. (ebd.)

Heutzutage gibt es immer weniger körperliche Bewegung im Alltag. Die von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) empfohlene körperliche Mindestaktivitätszeit wird von vielen Erwachsenen und zunehmend vielen Kindern nicht erreicht. (RKI, 2024)

Aus einer Studie von 2019/2020 ist zu entnehmen, dass 16,7% der Frauen und 22,3% der Männer in Deutschland mindestens acht Stunden am Tag sitzen. Etwa ein Fünftel der Erwachsenen sitzt mindestens vier Stunden am Tag und geht in der Freizeit keiner körperlichen Aktivität nach. Das Robert-Koch-Institut warnt, dass sitzendes Verhalten „zunehmend als ein Risikofaktor für die Entstehung von Erkrankungen und für eine erhöhte Sterblichkeit wahrgenommen“ wird. (RKI, 2022)

Sport bietet einen guten Ausgleich. Die Weltgesundheitsorganisation empfiehlt Erwachsenen im Alter von 18 bis 64 Jahren, pro Woche 150 bis 300 Minuten mit moderater oder 75 bis 150 Minuten mit hoher Intensität aktiv zu sein, um Krankheiten vorzubeugen. (WÖFLE & RATHFELDER, 2024)

Insgesamt ist jede Art von Bewegung gesund. Sich den Alltag etwas aktiver zu gestalten, kann sich bereits positiv auf die Gesundheit auswirken.

(AOK-GESUNDHEITSMAGAZIN, 2023)

## 5.3 Integration / soziale Aspekte

Sport ist nicht nur gesund, sondern bringt auch Menschen zusammen. So ergab eine Studie zum Amateursport, dass 86% der Befragten den Sportvereinen beitreten, um in Kontakt mit anderen zu kommen. Im Leistungssport und im professionellen Bereich hingegen ist das Ziel, in Wettbewerben gut abzuschneiden. Aus der Studie ging hervor, dass im Freizeitsport der Ausbau von Kondition und Fitness eine weitaus geringere Rolle spielt, als der Aufbau sozialer Beziehungen. (EMMERICH, 2023)

„Maßgeblich darauf lassen sich Zufriedenheit und Glückserleben zurückführen.“ (DOSB, 2024)

Auch bringt Sport Menschen verschiedener Herkünften zusammen. Oft entstehen lokale Netzwerke durch die engagierte Arbeit der Vereine, die über ihren Sport hinaus viele

Menschen aus der Gesellschaft zusammenbringen. Bereits seit 1989 gibt es ein Integrationsprogramm, Integration durch Sport (IdS), gefördert durch das Bundesministerium des Innern und für Heimat. Menschen mit Migrationshintergrund sollen sowohl als aktive Mitglieder als auch als Ehrenamtliche für alle Ebenen des Vereinslebens gewonnen werden. Im Jahr 2022 gab es durch IdS-Gruppen über 40.000 Neumitglieder in Vereinen. Etwa 3500 Sportgruppen und mehr als 1300 weitere integrative Maßnahmen wurden im selben Jahr vom Bund gefördert. (BMI, o. J.)

Sport bietet demnach einen guten Rahmen, in dem Menschen sich kennenlernen und soziale Verbindungen knüpfen können.

## 5.4 Abwechslung vom Alltag / Stressbewältigung

Stress ist eine natürliche Reaktion des Körpers, bei der in kurzer Zeit (Stress-)Hormone wie Adrenalin, Noradrenalin und Cortisol ins Blut ausgeschüttet werden. Damit der Mensch bei Bedrohungen schnell reagieren kann, hat sich dieser Reaktionsmechanismus evolutionär gebildet. Während diese Hormonausschüttung kurzfristig sehr nützlich sein kann, kann eine langfristige Ausschüttung im Blut für Schäden sorgen. Langfristig ist der Körper unter Dauerspannung und kommt nicht mehr zur Ruhe. Infolge dessen kommt es zu schlechterem Schlaf, fehlender Konzentration, Anspannung im gesamten Körper und großer Erschöpfung. „Viele laufen Gefahr, in eine Depression oder einen Burnout zu rutschen.“ (HAMBERGER, 2020)

Darüber hinaus wird unter Dauerbelastung das Immunsystem geschwächt, sowie der Stoffwechsel- und Hormonhaushalt negativ beeinträchtigt. Es kommt zu erhöhten Risiken bei *Infekten, Entzündungen, Herzinfarkten, Schlaganfällen, Diabetes* und *Krebserkrankungen*. (ebd.)

Auch bei sportlichen Aktivitäten werden Hormone wie Adrenalin, Noradrenalin und Cortisol ausgeschüttet. Im Gegensatz zu einer Dauerbelastung wird bei regelmäßigem Training der Körper geringeren Mengen ausgesetzt. Der Organismus kann sich in dem Fall daran gewöhnen. Der Körper reagiert weniger empfindlich auf Stressreize und das Risiko für Krankheiten wird vermindert. (ebd.)

## 6 Merseburger Hochschulsport

Nachdem die Bedeutung von Sport in den Grundzügen analysiert wurde, sollte sich nun mit der speziellen sportliche Einrichtung des Beispiels beschäftigt werden.

### 6.1 Status quo

Das Hochschulsportzentrum der Hochschule Merseburg bietet in Kooperation des Sportverbundes HSG Merseburg e.V. verschiedene sportliche Angebote. Darunter zählen diverse Fitness- und Gesundheitskurse, verschiedene Kontakt- und Kampfsportkurse, sowie mehrere Sportspielkurse. Darüber hinaus besitzt das Sportzentrum zwei Krafträume und einige Tischtennisplatten. (HOCHSCHULSPORTZENTRUM, o. J.)

Sowohl in den verschiedenen angeleiteten Kursen, als auch im Kraft- und Tischtennisraum können sich Studenten, Mitarbeiter und ehemalige Studenten für vergleichbar geringe Kosten sportlich betätigen. Für Studenten kosten viele der Kurse 15€ pro Semester, für Mitarbeiter und ehemalige Studenten (Alumni) 30€. Um die Fitnessräume nutzen zu können, bezahlen Studenten 40€ und Mitarbeiter und Alumni 70€ pro Semester. (PÖTZSCH, 2024)

Im Vergleich dazu kostet das günstigste Fitnessstudio in Merseburg, das Wesp Fitnessstudio, in etwa 150€ für sechs Monate. (WESP, 2024)

Über die hauseigenen Angebote der Hochschule hinaus, vermittelt das Sportzentrum auch den Kontakt zu weiteren sportlichen Aktivitäten in der Region, wie Bungee Jumping oder Tauchen. (HOCHSCHULSPORTZENTRUM, o. J.)

### 6.2 Aktuelle digitale Präsenz

Die Hochschule Merseburg verfügt im Internet über mehrere Kanäle: Eine Webseite, einem *Facebook* Account und einem *Instagram* Profil. Auf der Webseite werden diverse Themen rundum die Hochschule behandelt. Neben vielen einzelnen Reitern existiert ein Newsfeed, in dem aktuelle Neuigkeiten der Hochschule geteilt werden. Der Unter-Reiter des Hochschulsportzentrums ist dort wiederum sehr versteckt und ist leichter über eine Suchmaschine zu finden, als auf der Webseite selbst. Studenten müssen somit schon die Intention haben, sich über das Angebot des Sportzentrums zu informieren; um neue Mitglieder anzuwerben ist es aber nicht wirklich geeignet. Auf Facebook und Instagram werden ebenfalls Neuigkeiten geteilt. (HOCHSCHULE MERSEBURG, o. J.)

## Facebook

Facebook ist eine Plattform auf der Fotos und Videos geteilt werden können. Veröffentlicht im Jahr 2004, hat Facebook neben YouTube, Twitter und anderen sozialen Plattformen das Internet maßgeblich geprägt. (FONIAL, 2024)

Mit weltweit über drei Milliarden monatlich aktiven Nutzern ist Facebook, die von am meisten Menschen genutzte soziale Plattform. (STATISTA RESEARCH DEPARTMENT, 2024)

## Instagram

Instagram ist eine *Allround-Plattform*: Fotos und Videos können aufgenommen werden, es lassen sich Filter und Musik hinzugefügt werden und die fertigen Inhalte können dort im Internet geteilt werden (FROMMER, 2010).

Instagram belegt gemeinsam mit dem Messenger-Dienst (Nachrichten-Dienst) WhatsApp mit über zwei Milliarden monatlichen Nutzern den dritten Platz im weltweiten Größen-Vergleich der Sozialen Netzwerke und Messenger Diensten (STATISTA RESEARCH DEPARTMENT, 2024).

Darüber hinaus war die Plattform neben *Snapchat* eine der ersten, die eine *Story-Funktion* hinzufügten. Diese Funktion ermöglicht es Nutzern temporäre Beiträge zu erstellen, welche standardmäßig nach 24 Stunden wieder gelöscht werden. In Deutschland benutzten, im Jahr 2020, 18 Millionen Menschen diese Funktion täglich. (EICHLER, 2020)

## 7 Umsetzung

### 7.1 Zielgruppe und geeignete Kanäle

Bevor die konkrete Planung zur Förderung von Online-Präsenz beginnen kann, muss zuerst die Frage der Zielgruppe geklärt werden. In diesem Fall sollen hauptsächlich Studenten angeworben werden, das Angebot des Sportzentrums der Hochschule Merseburg wahrzunehmen. Um nun herauszufinden, über welche Wege man diese möglichst großflächig erreichen kann, lohnt es sich, deren Altersdurchschnitt zu analysieren. Da keine genauen Daten der Hochschule Merseburg vorhanden sind, sind die nächstbesten Erhebungen deutschlandweite Studien. Hier zeigt sich im Jahr 2021, dass 84,8% aller Studenten in Deutschland zwischen 20 und 29 Jahre alt sind (LOHMEIER, 2021).

Nachdem die Zielgruppe erfasst wurde, lässt sich ein geeigneter Weg, bzw. Kanal bestimmen. Wie bereits erwähnt, stehen die eigene Webseite und Social Media Kanäle wie Facebook und Instagram zur Verfügung. Da Veränderungen an der Hochschul-Webseite nicht ohne weiteres möglich sind, erscheinen die Social Media Kanäle als sinnvolle Alternative.

Laut einer Studie aus dem Jahr 2023 nutzen 91% der 14-29-Jährigen in Deutschland soziale Medien mindestens einmal wöchentlich, 68% nutzen diese täglich. Unter den zwölf untersuchten Social-Media-Plattformen, werden vier besonders häufig genutzt: *Instagram*, *Snapchat*, *TikTok* und *Facebook*. Mit 79% wöchentlicher und 63% täglicher Nutzung der 14 bis 29-Jährigen, liegt Instagram weit vorne und eignet sich somit für dieses Projekt am besten. (KOCH, 2023)

'Social Media' (soziale Medien) z.B. in 'Social Networks' (sozialen Netzwerken) bieten die Möglichkeit, „Informationen zu suchen, zu erstellen, zu verteilen und auszutauschen.“ (GABRIEL & RÖHRS, 2017) Soziale Medien sind digitale Medien unter Einsatz computergestützter Technologien. Um diese nutzen zu können, benötigt man einen Zugang zum Internet und, um die meisten Funktionen nutzen zu können, eine installierte Applikation auf z.B. einem *Smartphone*. (ebd.)

Bei beiden Plattformen besteht die Möglichkeit, im Gegensatz zu der Webseite, neben Fotos, auch Videos zu teilen. Videos spielen heutzutage im Internet eine sehr große Rolle und erfreuen sich sehr großer Beliebtheit. 91,8% der weltweiten Internetnutzer konsumieren 19 Stunden Videomaterial pro Woche. (LUKAN, 2024)

Aufgrund der verschiedene Formate mit unterschiedlichen Seitenverhältnissen und Auflösungen, ist es sinnvoll sich für einen bestimmten Kanal zu entscheiden. (KROON, 2022)

## 7.2 Format und Stil - Was macht ein professionelles Video aus?

### 7.2.1 Dramaturgie

Um die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu erreichen und aufrecht zu erhalten, ist es nötig, eine strukturierte Dramaturgie zu erstellen. Diese lässt sich in vier wichtige Bauformen unterteilen: (KAMP, 2017, S.134 ff.)

- der einfache dramatische Bogen (geschlossene Erzählform)
- offene Erzählformen
- das Verhältnis von Story und Plot
- Formen der Spannungserzeugung

#### Der einfache dramatische Bogen:

##### 1. Exposition

In der Exposition wird die Ausgangssituation geschildert: Wo befinden wir uns, zu welcher Zeit, welche Personen spielen eine Rolle? Fernab davon, ob es sich um eine fiktive oder reale Erzählung handelt, der Zuschauer muss sich auf die Prämisse einlassen und sich orientieren können.(ebd.)

In der Exposition werden die Protagonisten vorgestellt. Dabei handelt es sich um die Charaktere, die die Hauptrollen in der Geschichte einnehmen. Üblicherweise soll „ein hohes Maß an Identifikation geschaffen werden, wodurch der Zuschauer in den folgenden Situationen die Reaktionen und Gefühle nachvollziehen kann.“(ebd.)

##### 2. Aufbau des Konflikts

Innerhalb der Ausgangssituation ergibt sich ein Konflikt, welcher vielseitig sein kann. Dem Protagonisten stellt sich häufig ein Antagonist, ein Widersacher, entgegen. Dieser arbeitet entgegen der Wünsche und Ziele des Protagonisten.(ebd.)

Ist der Konfliktverursacher nicht an einer Person festzumachen, spricht man von einer *antagonistischen Kraft*. Beispiele dafür können äußere Umstände wie Naturkatastrophen oder gesellschaftliche Umstände wie die *‘verbotene Liebe‘* von Romeo und Julia sein. Der Protagonist sieht sich zum Handeln gezwungen, um den Konflikt zu lösen. (ebd.)

##### 3. Höhepunkt (Klimax)

Befindet sich der Konflikt auf dem Höhepunkt, werden seine Konsequenzen geschildert und ausgetragen. Nachdem alle Vorbedingungen des Konflikts geklärt sind, kommt es

nun zur eigentlichen Auseinandersetzung dessen. Üblicherweise ist die Schilderung des Konflikthöhepunktes auch der dramatische Höhepunkt der Geschichte. Beispiele für diese Höhepunkte können sein: Duelle und Kämpfe aller Art oder auch eine Gerichtsverhandlung. Protagonist und Antagonist stehen sich gegenüber und kämpfen um ihre Ziele. (KAMP, 2017, S134 ff.)

#### 4. Abbau des Konflikts (Peripetie)

„Im Laufe der Auseinandersetzung bahnen sich Auswege, Lösungsmöglichkeiten oder auch eine unausweichliche Katastrophe an.“ (KAMP, 2017, S.135)

Das Schicksal des Protagonisten kann sich, je nach Art der Geschichte, zum Guten oder zum Schlechten wenden. Dieser Wendepunkt der Geschichte gilt als das wichtigste Element der Dramaturgie, der sogenannte *Plot Point*. Eine Lösung, die sich aus den bisher vermittelten Informationen ergibt, gilt generell als eleganter. Hingegen kann eine urplötzliche Wendung, fernab der bisherigen Ereignisse, verwirren und für den Zuschauer unbefriedigender sein. (KAMP, 2017, S.134 ff.)

#### 5. Schluss

Abschließend findet der Konflikt ein positives oder negatives, beziehungsweise ein glückliches oder unglückliches Ende. Die ursprüngliche Ausgangssituation wird wieder hergestellt, verbessert sich oder verschlechtert sich dauerhaft. Bei dem einfachen dramaturgischen Bogen sind alle wichtigen offenen Fragen geklärt und die erzählte Geschichte wird als abgeschlossen wahrgenommen. (ebd.)

Nicht nur Spielfilme oder fiktionale Programme lassen sich in dieser Form aufbauen. „Nahezu jedes Ereignis oder jeder Vorgang lässt sich in einer ähnlichen 5-schrittigen Abfolge beschreiben.“ (KAMP, 2017, S.136)

#### Offene Erzählformen

Einfache dramatische Bögen haben eine geschlossene dramatische Form. Sie haben ein eindeutiges Ende, was einen positiven oder negativen Ausgang des Konflikts beschreibt. Ist kein eindeutiges Ende erkennbar, handelt es sich um eine offene dramatische Form. Hier ist das Publikum mit offenen Fragen, ungelösten Problemen oder eine Aussicht auf weitere Konflikte entlassen. Der Verzicht auf ein eindeutiges Ende kann bewusst eingesetzt werden, um das Publikum zum Nach- oder Weiterdenken anzuregen. (KAMP, 2017, S.134 ff.)

Ein weiterer Grund für eine offene Erzählform kann sein, Interesse für nachfolgende Serien-Staffeln, beziehungsweise Folgen oder für aufeinander folgende Filme zu wecken. Das sogenannte *Cliffhanger-Prinzip* funktioniert indem am Ende der Geschichte ein neues Problem, ein neuer Konflikt grob 'angerissen' wird, welcher erst in einer zukünftigen Geschichte ausführlich behandelt wird. In einer Soap opera (Seifenoper), einer Form von Serie im Fernsehen, werden gelegentlich '*kleine Cliffhanger*' auch in-

nerhalb einer Episode am Ende einzelner Szenen genutzt. Auch bei dieser Form ist das Ziel die Aufmerksamkeit des Publikums aufrecht zu erhalten oder zu wecken. (KAMP, 2017, S.134 ff.)

### **Story und Plot**

Um eine Geschichte in eine spannende Handlung fassen zu können, ist die Erstellung eines gut funktionierenden Drehbuches (Skript) sehr förderlich. In diesem Kontext wird zwischen Story und Plot unterschieden: Innerhalb der Story wird die Geschichte beschrieben. Der Plot wiederum legt den konkreten Handlungsverlauf dar, so wie er im fertigen Werk dargestellt wird. (KAMP, 2017, S.134 ff.)

Das Drehbuch legt die Reihenfolge der Szenen fest. Somit ist es notwendig, konkrete Fragen zu klären, wie: Wann soll der Zuschauer was erfahren? Welche Informationen bekommt das Publikum, um die Geschichte zu verstehen und welche werden diesem vorenthalten, um die Spannung aufrecht zu erhalten? Welche Handlungsstränge sollten ausführlich behandelt werden und welche können weggelassen werden, ohne dass die Verständlichkeit darunter leidet? (ebd.)

Ein wichtiger Aspekt bei der Erstellung des Plots sind Fragen bezüglich der Chronologie. Sollen Informationen erst später aufgelöst werden, z.B. in Form von Rückblenden oder Ellipsen? Soll alles dem Zuschauer erklärt werden oder werden bewusst dramaturgische Leerstellen zugelassen, die von dem Publikum selbst gefüllt werden müssen? (ebd.)

Liegt der Fokus darin, Informationen zu vermitteln, sollten diese „möglichst klar und logisch aufeinander aufbauen.“ (KAMP, 2017, S.138) Solch ein informierender Beitrag kann auch nach dramaturgischen Prinzipien aufgebaut werden, jedoch wird nichts 'verrätselt' oder lediglich angedeutet. (ebd.)

Im Gegenzug dazu stehen Geschichten mit fiktionalen Elementen, die besonders der Unterhaltung dienen. Dort kann eine geschickte Konstruktion des Plots den Reiz für Zuschauer ausmachen. Dafür werden häufig dramaturgische Techniken genutzt, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu erhalten und zu steigern, für Identifikation zu sorgen, sowie die Spannung zu erhöhen. (ebd.)

### **Spannung**

Eines der Hauptziele der Dramaturgie ist es, Spannung zu erzeugen. Sie ist dafür verantwortlich, Interesse an der Geschichte zu wecken. Konflikte oder Probleme sind notwendig, da die Aufmerksamkeit der Zuschauer bei einem konfliktfreien Verlauf über einen längeren Zeitraum verloren geht. (KAMP, 2017, S.139 f.)

Bereits für die Erstellung des Drehbuches ist es wichtig, wie der Plot aufgebaut und damit einhergehend, wann notwendige Informationen vermittelt werden. Dieser Informationsstand ist in verschiedenen Verteilungen möglich: (ebd.)

**Informationsvorsprung:** Das Publikum kennt mehr Informationen als die Protagonisten. Ein typisches Beispiel ist ein Übeltäter, der in einer dunklen Ecke lauert. Den unwissenden Protagonisten würde man am liebsten warnen, bevor er in die Falle läuft. Diese Spannungsvariante wird nach dem britischen Filmregisseur *Suspense* genannt. (KAMP, 2017, S.140)

**Informationsgleichstand:** Die Zuschauer und der Protagonist erfahren relevante Momente der Geschichte gemeinsam. Dadurch kann eine starke Identifikation mit der Figur und dessen Umstände erzeugt werden. (ebd.)

**Informationsdefizit:** Dem Zuschauer werden Informationen vorenthalten und somit mit Ereignissen überrascht. Diese Handlungen werden vom Publikum eher als Außenstehende wahrgenommen. Es kommt seltener zu Identifikation mit Charakteren oder Situationen. (ebd.)

**Das retardierende Moment:** „Ein vom Zuschauer erwarteter Spannungshöhepunkt wird hinausgezögert.“(KAMP, 2017, S.140) Dadurch, dass im entscheidenden Moment eine Verzögerung eintritt, steigt die Erwartungshaltung des Publikums umso mehr.

**Der Faktor Zeit:** Im Gegensatz zu Romanen sind bei Film und Fernsehen die Zuschauer der Handlung häufig in Echtzeit ausgesetzt. „Wenn z.B. gezeigt wird, dass der Protagonist eine sich schließende Tür noch erreichen will, dann erlebt der Zuschauer das in der gleichen Zeit wie der Protagonist im Film.“ (KAMP, 2017, S.140) Dieses direkte Erleben von Zeit ist in der filmischen Dramaturgie weit verbreitet. Das Publikum soll somit z.B. die Hektik des Protagonisten selbst mit erleben. (ebd.)

### 7.2.2 Produktionsart

Es gibt verschiedene Produktionsformen. Man unterscheidet fiktionale und nicht-fiktionale Produktionen. Wenn es darum geht, Online-Präsenz zu fördern, können Formate aus beiden Produktionsarten genutzt werden. In diesem Konzept liegt der Fokus darin, das Hochschulsportzentrum vorzustellen und zu dokumentieren. Es handelt sich somit um eine nicht-fiktionale Produktion, die versucht, mit spannenden Bildern, die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu gewinnen. Eine solche Ausführung wird als *Imagefilm* bezeichnet. (KAMP, 2017, S.150)

#### Imagefilm

Ein Image- oder Werbefilm ist eine Produktionsart, bei der ein Produkt oder eine Firma positiv dargestellt wird. Eine Erscheinungsform stellt der sogenannte *Mood-Film* dar: Durch attraktive Bilder, Musik und Montagen wird eine positive Stimmung vermittelt. Meist sind solche Filme nur wenige Minuten lang und vermitteln kaum Informationen. Ihr Ziel ist es nicht zu informieren, sondern Interesse bei den Zuschauern zu wecken. Sie

erfüllen dann eine **Teaser**-Funktion. Teaser sind kurze Sequenzen in Fernsehprogrammen, „die das Publikum 'anreizen' sollen, sich die beworbene Sendung, die unmittelbar folgen wird, anzuschauen.“ (KAMP, 2017, S.150)

### 7.2.3 Kamera als Ausdrucksmittel

Nachdem das Drehbuch erstellt wurde, können sich Gedanken um die tatsächliche Umsetzung gemacht werden. Dafür ist es wichtig verschiedene technische Aspekte eines Films zu verstehen. Die Gestaltung des Bildes ist maßgeblich für die Aussage und Wirkung des entstehenden Produkts verantwortlich. (SÄLZLE, 2016)

#### **Blick lenken**

In der Bildgestaltung ist eine Erkenntnis sehr wichtig: Das Sehen und die Wahrnehmung von Menschen werden durch das Gehirn bewusst, aber auch unterbewusst gesteuert. Eine Kamera an sich kann nicht unterscheiden, was von den Zuschauern wahrgenommen werden soll und was nicht. Demnach ist es wichtig, ein Bewusstsein dafür zu schaffen, was alles im Bild und wie zu sehen ist. Eine offene Einstellung beispielsweise, in der viel zu sehen ist, kann unordentlich wirken und damit schwer verständlich für das Publikum sein. Ziel ist es somit, mit verschiedenen gestalterischen Mitteln, den Blick der Zuschauer bestmöglich zu lenken. (ebd.)

#### **Bildtiefe**

Während die meisten Menschen die Welt dreidimensional durch ihre zwei Augen sehen, werden Fotos und Filme fast ausschließlich auf einer zweidimensionalen Fläche dargestellt. Ein wichtiger Aspekt ist es, diese Hürde zu überwinden und eine sichtbare Tiefe im Bild zu schaffen. Sowohl im Film, in der Fotografie, als auch in der Malerei werden aus diesem Grund unterschiedliche *Bildebenen* geschaffen. Das Bild wird dadurch für die Betrachter interessanter. (ebd.)

Ein weiterer Weg, um Tiefe zu schaffen, ist es mit der Schärfe zu arbeiten. Die sogenannte *Schärfentiefe*, auch *Tiefenschärfe* genannt, beschreibt wie viele Bildebenen scharf sind. Ein Bild mit einer hohen Schärfentiefe würde bedeuten, dass z.B. sowohl der Vordergrund, als auch der Hintergrund scharf zu sehen sind. Im Gegensatz dazu würde ein Bild mit niedriger Schärfentiefe nur eine Bildebene scharf darstellen; z.B. der Vordergrund ist scharf, der Hintergrund ist unscharf. Mit dieser Einstellungsmöglichkeit lassen sich verschiedene Aspekte beeinflussen. Zum Einen wird der Fokus auf eine bestimmte Ebene gelegt, um z.B. die Hauptperson oder ein wichtiges Element hervorzuheben. Zum Anderen kann ein Bild mit hoher Schärfentiefe für Unruhe beim Betrachter sorgen, da nicht zwingend klar ist, wo genau hingeschaut werden soll. Sie kann somit auch als Teilaspekt Einfluss auf die Spannung nehmen. (ebd.)

## Einstellungsgrößen

Um die im Bild gezeigte Person in Kontext zum Bildrahmen zu stellen, wird zwischen verschiedenen Einstellungsgrößen unterschieden: (HÖFTMANN, 2019)

- **A: Panorama**

Eine Panorama-Aufnahme zeigt einen größtmöglichen Raum und schafft damit einen Überblick über die gesamte Szenerie. Wenn Menschen zu sehen sind, sind diese sehr klein und stehen nicht im Fokus. Eine solche Einstellung bietet sich meist in Filmen an, die final auf einer großen Leinwand gezeigt werden. Durch einen imposanten Anblick der Landschaft wird eine besondere Atmosphäre erzeugt. (ebd.)

- **B: Totale**

Eine Totale stellt ebenfalls den Ort des Geschehens dar und schafft einen Überblick. Hier sind Menschen aber deutlich in voller Größe zu erkennen. Dieser Bildausschnitt wird häufig zu Beginn einer Szene oder eines Handlungsortes als sogenannter *Establisher Shot* genutzt. Ein Establisher Shot leitet einen Handlungsstrang ein. (ebd.)

- **C: Halbtotale**

In einer Halbtotale liegt der Fokus auf der Aktion oder Interaktion der Person. Während immer noch die ganze Person zu sehen ist, zeigt sie nun auch die nähere Umgebung. Auch diese Einstellung kann eine einleitende Funktion haben. Im Sport wird diese Aufnahme häufig verwendet, um die Bewegung der Sportler deutlicher zu zeigen. (ebd.)

- **D: Amerikanische**

Die sogenannte Amerikanische hat ihren Ursprung in Westernfilmen. Menschen sind knapp unter der Hüfte aufwärts zu sehen. Dies hatte den Hintergrund, dass einerseits die Gestik, andererseits aber auch der Pistolengurt der Charaktere zu sehen sein sollte. Besonders in Duellen wurde diese Einstellung in dem Genre häufig genutzt. Der Ausschnitt ist ebenfalls sehr handlungsbetonend. (ebd.)

- **E: Halbnahe**

Bei einer Halbnahen werden Personen ab der Hüfte aufwärts gezeigt. Sie erfüllt eine ähnliche Rolle wie die Amerikanische, indem Mimik und Gestik aber auch Interaktionen sichtbar sind. In Dialogen wird dieser Ausschnitt gewählt, um unter anderem weniger Gefühlsregungen der Personen zu zeigen. (ebd.)

- **F: Nahaufnahme**

Im Gegensatz zur Halbnahen, liegt der Fokus der Nahaufnahme genau auf besagten Gefühlsregungen. Eine Nahaufnahme zeigt Menschen von der Brust aufwärts.

Die Umgebung rückt in den Hintergrund und Gesichtszüge lassen sich leicht lesen. Diese Einstellungsgröße wird sehr häufig in Dialogen, Interviews, Talkshows, usw. genutzt, um eine Person und ihre Motive besser verstehen zu können. (HÖFTMANN, 2019)

- **G: Großaufnahme**

Besonders wichtige Momente werden häufig in einer Großaufnahme eingefangen. Hier zeigt die Kameraeinstellung lediglich den Kopf, ein Körperteil oder einen Gegenstand. Auch kann, im Vergleich zu den anderen Einstellungen, der Kopf oben vom Bild leicht angeschnitten werden. Großaufnahmen sollen z.B. besonders emotionale Momente von Personen einfangen und werden deswegen in Dialogen verwendet, wenn starke Emotionen gezeigt werden. (ebd.)

- **H: Detailaufnahme**

Als letztes gibt es die Detailaufnahme. Dargestellt wird lediglich ein Teil des Gesichts, eines Körperteils oder eines Gegenstandes. Dadurch wird eine extreme Nähe hergestellt und etwas stark betont oder verdeutlicht. Besonders entscheidende Momente oder Gesten werden hiermit eingefangen und dem Publikum übermittelt. (ebd.)



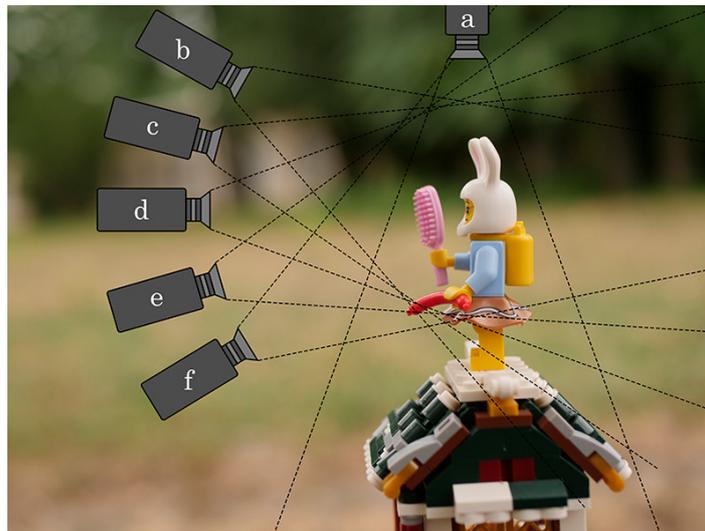
**Abb. 7.1:** Einstellungsgrößen

(Abb. 7.1 Quelle: In Anlehnung an HÖFTMANN, 2019)

## Kameraperspektiven

Einen weiteren wichtigen Aspekt stellt die Kameraperspektive dar. Sie kann die Bedeutung der zu sehenden Personen oder Objekte stark beeinflussen. Allgemein unterscheidet man vier verschiedene Kameraperspektiven (Abb.7.2): (KAMP, 2017, S.44 ff.)

- Normalperspektive / Normalsicht: d
- Top Shot: a
- Aufsicht / Obersicht: b, c
- Untersicht: e, f



**Abb. 7.2:** Kameraperspektiven

(Abb. 7.2-7.5, Quelle: In Anlehnung an KAMP, 2017, S.44 ff.)

### Normalperspektive

In der *Normalperspektive* wird die Person auf ihrer Augenhöhe aufgenommen. Diese Perspektive wirkt natürlich und neutral auf das Publikum, da sie an ein normales Gespräch erinnert (Abb.7.3). (ebd.)

Werden z.B. Kinder oder kleinere Tiere aufgenommen, muss die Kamera ebenfalls auf deren Augenhöhe gebracht werden, um eine neutrale Wirkung zu schaffen. Wichtig ist hier nämlich, dass die menschliche Wahrnehmung einer Situation sich von dem, was eine Kamera aufnimmt, unterscheidet. Aufnahmen eines Amateurfilmers mit einer solchen Perspektive können somit dazu führen, dass die gezeigten Personen oder Tiere zu klein, unrealistisch oder unvorteilhaft wirken. (ebd.)



Abb. 7.3: Normalperspektive

### Aufsicht

Bei einer *Aufsicht*, im Allgemeinen auch Vogelperspektive genannt, befindet sich die Kamera über dem Subjekt. Dieser Blick lässt, wie bereits erwähnt, eine Person klein, unscheinbar und hilflos erscheinen. Zeigt man allein eine Person, z.B. auf einem sonst leeren Platz, kann das betonen, wie einsam und verloren die Person in der Situation ist. Die gleiche Einstellung, nur mit vielen Menschen auf dem Platz, kann wiederum für Anonymität sprechen. Während extreme Aufsichten meist bewusst vom Publikum wahrgenommen werden, sind leichte Aufsichten meist unbewusst und können dennoch eine unterbewusste Wirkung haben. So zum Beispiel ein unterschiedliches Machtverhältnis zwischen zwei Personen. (KAMP, 2017, S.44 ff.)

Wird die Kamera über dem Subjekt, 90° nach unten zeigend, positioniert, so wird von einem *Top Shot* gesprochen. Eine Total-Ansicht aus dieser Perspektive kann dem Publikum eine Übersicht geben. Bei Fußball-Übertragungen wird dies zum Teil genutzt, um das Stellungsspiel zu verdeutlichen. (ebd.)



(a) Leichte Aufsicht



(b) Starke Aufsicht



(c) Top Shot

Abb. 7.4: Aufsicht und Top Shot

## Untersicht

Wird die Kamera unterhalb der Augenhöhe oder des Geschehens positioniert, handelt es sich um eine *Untersicht*. Wie auch bei der Aufsicht kann hier zwischen leichter und extremer Aufsicht, im Allgemeinen auch Froschperspektive genannt, unterschieden werden. Darüberhinaus findet hier ebenfalls eine bewusste oder unterbewusste Wertung des zu sehenden Inhalts statt. Je nach Winkel erhöht sich der Grad der Verfremdung und Verzerrung. Mit einer Untersicht können Assoziationen wie Macht, Stärke oder Arroganz vermittelt werden. In Musikvideos wird diese Perspektive genutzt, um z.B. die politische Nachricht des Liedtextes zu unterstreichen. (KAMP, 2017, S.44 ff.)



(a) Leichte Untersicht



(b) Starke Untersicht

**Abb. 7.5:** Untersicht

### 7.2.4 Bild-Einstellungsmöglichkeiten

Zur Gestaltung des Bildes gehören grundlegende Einstellungsmöglichkeiten, die das Bild zu beeinflussen.

#### Gegenstandsweite

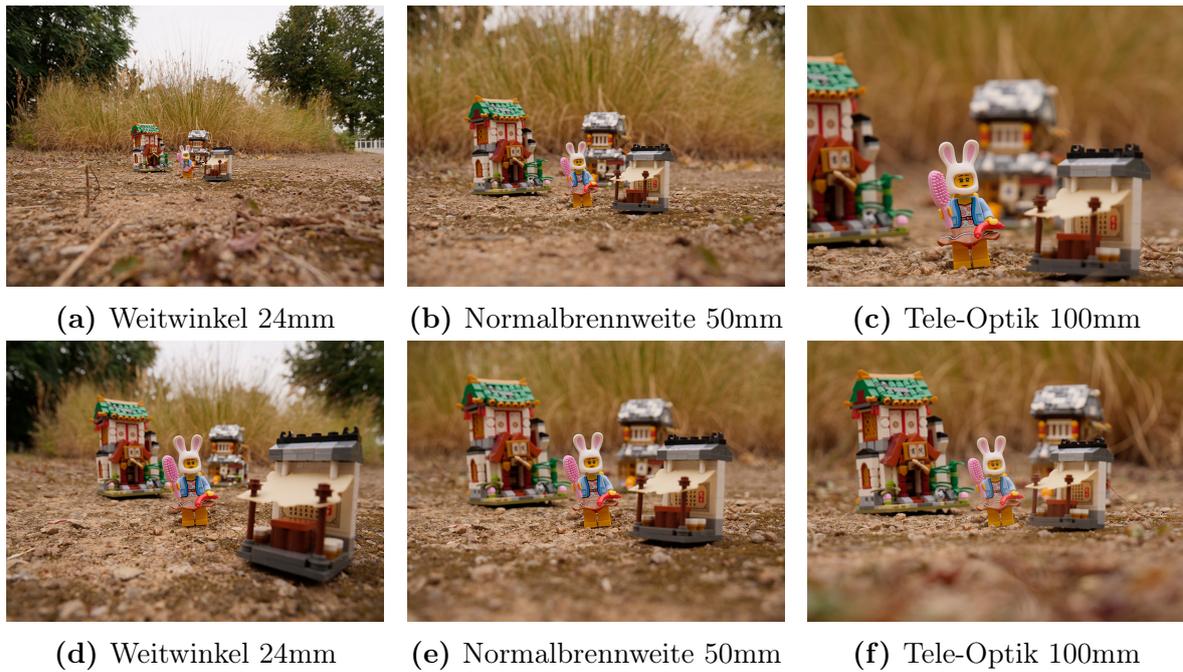
Die Gegenstandsweite beschreibt den Abstand zwischen Kamera und der aufgenommenen Person, dem aufgenommenen Objekt. Je nach Gegenstandsweite, nimmt das Subjekt mehr oder weniger vom Bildausschnitt ein. Soll eine bestimmte Einstellungsgröße erzielt werden, kann dementsprechend neben der Brennweite auch mit diesem Abstand variiert werden. Auch wird die Schärfentiefe zum Teil anders wahrgenommen. Ist die Blende weit geöffnet und das Objekt nah an der Kamera, ist der Hintergrund unscharf. Ist das Objekt wiederum weit weg, kann der Hintergrund trotz geöffneter Blende scharf erscheinen. Der Grund dafür ist, dass sich der Fokus-Bereich verschiebt. (KAMP, 2017, S.51)

#### Brennweite

Fast jede Kamera besitzt ein Objektiv, welches mit Hilfe von verschiedenen optischen Linsen das Licht bündelt und für den Sensor scharf stellt. Als Brennweite wird die Entfernung zwischen dem Mittelpunkt des Objektivs und der Abbildungsebene, dem Filmmaterial oder Bildsensor, bezeichnet. Sie beschreibt somit „die Entfernung, die das Licht im Objektiv zurücklegt.“ (KAMP, 2017, S.49 ff.) Diese wird in Millimetern gemessen. Unterschiedliche Brennweiten beeinflussen die räumliche Wahrnehmung, indem sich unter anderem der Blickwinkel ändert. Grob gesagt wird der Mittelpunkt des Bildes vergrößert oder verkleinert. Hohe Brennweiten werden als *Teleoptik*, mittlere Brennweiten als *Normalbrennweite*, da sie der menschlichen Wahrnehmung nahe kommen und geringe Brennweiten als *Weitwinkel* bezeichnet. (ebd.)

Die Brennweite hat neben dem Blickwinkel auch Einfluss auf zwei weitere Faktoren. Der erste ist die Schärfentiefe. Grundsätzlich gilt, mit einer höheren Brennweite verringert sich die Schärfentiefe und andersherum. Der zweite Aspekt ist das Krümmen der räumlichen Wahrnehmung. Eine sehr geringe Brennweite krümmt das Bild, sodass sich z.B. die geraden Wände ein Hauses im Bild zu biegen scheinen. Eine hohe Brennweite wiederum staucht das Bild. Dargestellte Inhalte krümmen sich nicht, dafür geht die räumliche Wahrnehmung der verschiedenen Ebenen verloren. Objekte, die weit vor oder hinter des Subjekts sich befinden, scheinen sich deutlich näher am Subjekt zu befinden. (ebd.)

(Abb. 7.6, Quelle: Eigene Darstellung)



**Abb. 7.6:** Brennweite (gleiche und angepasste Gegenstandsweite)

### Blende

Über die Blende wird beeinflusst, wie viel Licht im Objektiv durchgelassen wird. Es ist eine einstellbare Rosette, die im Objektiv sitzt und eine kleinere oder größere Öffnung darstellt. Ihr Öffnungsgrad wird in F-Zahlen, bei professionellen Film-Objektiven in T-Zahlen, angegeben. Grundsätzlich gilt: eine kleine Zahl bedeutet eine große Öffnung der Blende, eine hohe Zahl bedeutet eine kleine Öffnung der Blende. Auch die Blende hat Einfluss auf verschiedene Faktoren. Einerseits wird mehr oder weniger Licht durchgelassen, wodurch das resultierende Bild heller oder dunkler wird. Andererseits beeinflusst unterschiedliche Öffnung ebenfalls die Schärfentiefe. Eine kleine Blendenzahl verringert und eine hohe Blendenzahl erhöht die Schärfentiefe. (OLSSON, 2023) (Abb. 7.7, Quelle: Eigene Darstellung)



**Abb. 7.7:** Blende (Belichtungszeit und ISO angepasst)

## Bildfrequenz

Filme und Videos sind eine Aneinanderreihung von Einzelbildern, welche mit hoher Geschwindigkeit nacheinander dargestellt werden. Sie werden mit einer *Fps-Anzahl* (Frames per second: Bilder pro Sekunde) angegeben. Im Fernsbereich gibt es zwei weltweit-verbreitete Standards. In den 1960-er Jahren wurde in den USA das NTSC-Verfahren eingeführt, mit einer Bildwiederholrate von 29,97 Bildern pro Sekunde. Im Europäischen Raum hat sich kurz darauf das PAL-Verfahren durchgesetzt, mit einer Bildfrequenz von 25 Bildern pro Sekunde. Grund für diesen Unterschied war das unterschiedliche Stromnetz. Während in den USA eine Netzspannung von 110 Volt bei ca. 60 Hz vorliegt, handelt es sich in Europa in der Regel um 230 Volt bei 50 Hz. Der Wechselstrom ändert somit 60 oder 50-Mal die Sekunde die Richtung. (KRATZENBERG, 2020)

Die ersten elektrisch betriebenen Kameras waren aufgrund dieser Strom-Wechselrate an bestimmte Bildfrequenzen gebunden: In den USA und Kanada ca. 30 Fps, in Europa 25 Fps. Auch wenn schon seit vielen Jahren verschiedenste Bildwiederholraten möglich sind, sind diese beiden Verfahren noch immer die Standards für Videos und Fernsehen. Diese Basiswerte werden lediglich vervielfältigt. So wird das nordamerikanische Fernsehen mit 30 oder 60 Fps und das europäische, asiatische, australische, größtenteils südamerikanische und das Fernsehen vieler afrikanischer Staaten mit 25 oder 50 Fps übertragen. (HEINEN, 2014, S. 20 ff.)

In Kinofilmen werden verschiedene Bildfrequenzen genutzt. Am verbreitetsten sind hier 24 Fps. Filme sollen mit dieser Wiederholrate recht natürlich wirken. (ebd.)

## Abbildungsebene

Es gibt verschiedene Abbildungsebenen, die für Aufnahmen von Fotos und Videos genutzt werden. Die wohl gängigsten sind der *Fotofilm* und der *digitale Sensor*. Beim Fotofilm handelt es sich um einen Film, welcher mit verschiedenen Schichten ausgestattet ist. Diese sind lichtempfindlich und können in mehreren bestimmten chemischen Vorgängen festgehalten werden. Moderne Kameras benutzen einen digitalen Sensor, der digitale Informationen auf einem Speichermedium in verschiedenen Formaten abspeichert. Auch digitale Sensoren bestehen aus verschiedenen Schichten. Nachdem das Licht durch verschiedene Filter gefallen ist, kommt es auf die letztendliche Sensoroberfläche, die mit vielen Fotodioden ausgestattet ist. Eine dieser Dioden wird auch als *Pixel* bezeichnet. Ein Pixel ist damit ein einzelner Punkt, der Helligkeit und Farbinformationen beinhaltet. Viele Pixel zusammen ergeben ein zusammenhängendes Bild. Digitale Sensoren, aber auch Wiedergabe-Medien wie Bildschirme werden in ihrer Auflösung bemessen. Diese beschreibt, wie viele Pixel im Bild vorhanden sind. Die Auflösung kann Einfluss darauf nehmen, wie scharf Bilder wahrgenommen werden. Prinzipiell bedeutet eine höhere Pixelanzahl, dass mehr Informationen dargestellt werden. Beispielsweise in

einem Bild von einem Baum lassen sich bei niedriger Auflösung lediglich die Umrisse erkennen, während bei einem mit hoher Auflösung jedes Blatt sichtbar ist. (JORDAN, 2017)

Neben der Auflösung haben verschiedene Sensoren oder Fotofilme Einfluss darauf wie Farben dargestellt werden. Auch kann die dargestellte Helligkeitsdifferenz, der *Dynamikumfang*, stark variieren. Teure Kameras haben meist einen deutlich größeren Dynamikumfang als günstigere und können somit viele Informationen aus sowohl den sehr hellen, als auch den sehr dunklen Stellen im Bild aufnehmen. (ebd.)

Ein weiterer wichtiger Aspekt spielt die Größe des Sensors. Diese nimmt ebenfalls Einfluss auf den Blickwinkel. Zwei Kameras mit gleicher Brennweite und unterschiedlich großen Sensoren geben somit unterschiedliche Bilder heraus. Es ist das Zusammenspiel von Brennweite und Sensorgröße, die bestimmt wie groß der Blickwinkel ist. Der sogenannte *Crop-Faktor* ist ein Faktor, der im Verhältnis vom Vollformat-Sensor, Kleinbild beim Fotofilm, steht. Er wird auf Basis der Sensor-Diagonalen erfasst. Ein kleinerer APS-C-Sensor z.B. hat einem Crop-Faktor von 1,5. Der Bildausschnitt eines 28mm-Objektiv ist damit vergleichbar mit einem 42mm-Objektiv einer Vollformat-Kamera. (ebd.)

### **Belichtungszeit**

Die Belichtungszeit bestimmt die Dauer, die der Sensor, der Film belichtet wird. Sie wird standardmäßig in ganzen Sekunden oder in Teil-Sekunden als Bruch angegeben: Eine halbe Sekunde Belichtungszeit sind somit  $1/2$  s. Auch hier gibt es einen Mechanismus, einen Verschluss, der je nach Kamera schneller oder langsamer funktioniert. Teure Kameras wie die Canon R5 erreichen Geschwindigkeiten von  $1/8000$  Sekunde. Viele digitale Kameras unterstützen darüber hinaus einen elektronischen Verschluss. Dieser ist meist in der Lage noch schneller zu operieren. (THOMA, 2023)

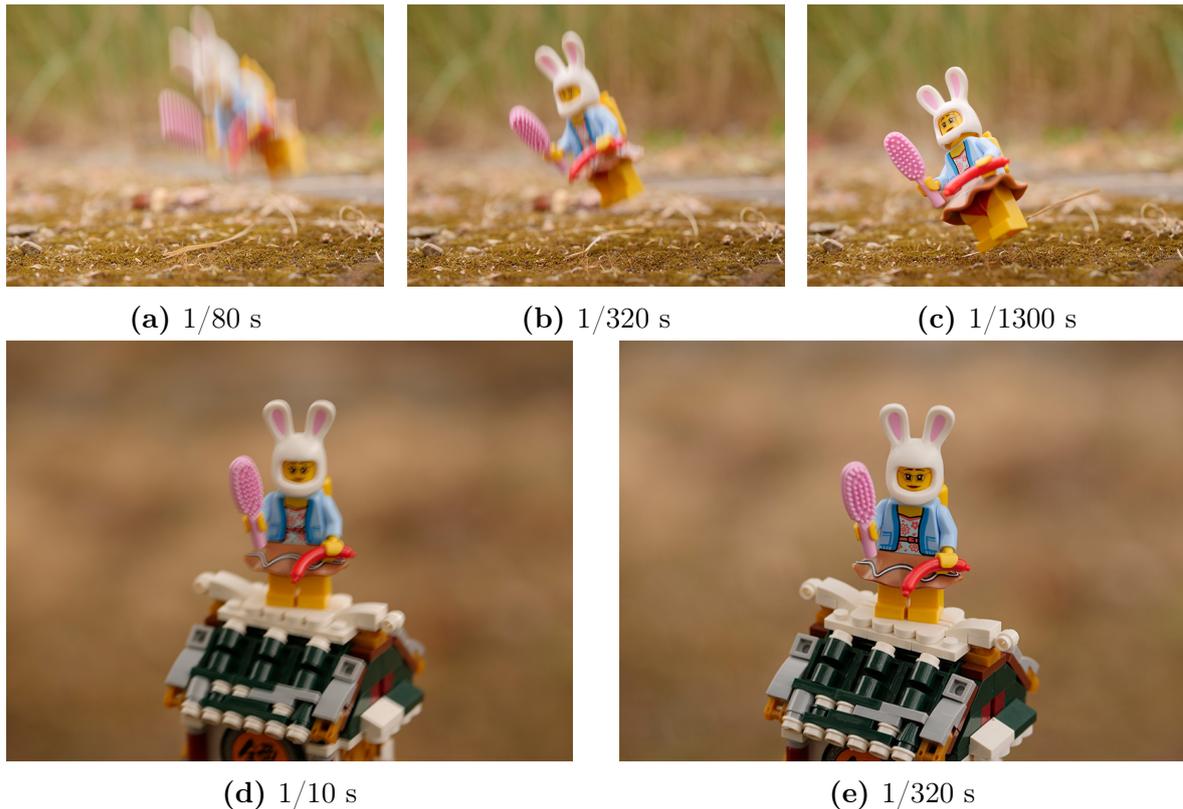
Die Belichtungszeit hat ebenfalls Einfluss auf mehrere Faktoren im Bild. Sie ist, neben der Blendenöffnung, hauptverantwortlich dafür wie hell das resultierende Bild wird: Je länger Licht auf den Sensor einfallen kann, desto heller wird das Bild. Darüber hinaus ist sie für die Schärfe verantwortlich. Die *Bewegungsunschärfe* beschreibt, wie scharf bewegende Personen oder Objekte im Bild sind oder eben nicht. Ist es gewünscht einen bestimmten Moment komplett fokussiert 'einzufrieren', muss die Belichtungszeit verkürzt werden. Im Gegensatz dazu wird diese verlängert, um Bewegungen verschwimmen zu lassen. Im Videobereich gibt es eine Faustregel, um ein möglichst natürlich wirkendes Bild zu schaffen: Die eingestellte Fps-Zahl wird verdoppelt und ergibt damit den Anteil einer Sekunde, die belichtet werden soll. Ein Video mit 25 Bildern pro Sekunde sollte demnach mit einer Belichtungszeit von  $1/50$  s aufgenommen werden. (ebd.)

Ist die Kamera nicht statisch und wird z.B. gehalten, kann eine lange Belichtungszeit für Unschärfe im gesamten Bild sorgen. Aus diesem Grund ist es wichtig ein Bewusstsein

dafür zu schaffen, was genau aufgenommen werden soll und wie es am Ende auszusehen hat. Anhand dessen kann dann entschieden werden, ob die Kamera bewegt und welche Belichtungszeit gewählt werden sollte. (THOMA, 2023)

In den folgenden Abbildungen ist der Einfluss unterschiedlicher Belichtungszeiten einerseits auf Bewegung im Bild (Abb.7.8: a-c) und andererseits auf eine bewegte Kamera zu sehen. (Abb.7.8: d-e)

(Abb. 7.8, Quelle: Eigene Darstellung)



**Abb. 7.8:** Belichtungszeit (ISO angepasst)

## ISO

In manchen Situationen sind Szenen zu dunkel, um sie allein mit Blende und Belichtungszeit vernünftig abzulichten. Wenn die Blende schon weitestgehend geöffnet und, um ein scharfes Bild zu garantieren, nicht noch länger belichtet werden kann, gibt es eine letzte Möglichkeit das Bild aufzuhellen: Die Empfindlichkeit des Sensors, des Films. Diese wird in einem ISO-Wert angegeben. ISO steht ursprünglich für die *International Standardization Organisation*, eine Organisation, die Standards für Fotofilme gesetzt hat. Dadurch lassen sich verschiedene Filme mit ihren Empfindlichkeiten vergleichen. Z.B. ein in 400 ISO Film ist viermal so lichtempfindlich wie ein 100 ISO Film. Die Standardisierung erleichtert es Fotografen richtig abzulichten. Später wurde die gleiche Wertung für digitale Sensoren berechnet und standardisiert. Bei diesen werden ausge-

lesene Informationen verstärkt. Ist jedoch die aufgenommene Szene deutlich zu dunkel, kann der Sensor kaum, bis keine Informationen auslesen. Auch eine Verstärkung durch einen höheren ISO-Wert hilft nur bedingt, da sie nur verstärken kann, was bereits da ist. Das Resultat in solchen Fällen ist deutliches Rauschen im Bild. Jeder Sensor hat ein Grund-Rauschen, welches meist aber erst in besagter Dunkelheit zur Geltung kommt. Die ISO-Einstellung ist somit keine finale Lösung für alle Probleme, sondern lediglich für kleinere Änderungen der Belichtung sinnvoll zu gebrauchen. (MASUROV, 2024) (Abb. 7.9, Quelle: Eigene Darstellung)



(a) ISO 25600



(b) ISO 200

**Abb. 7.9:** ISO (Belichtungszeit angepasst)

### Farbtemperatur und Weißabgleich

Ist das Bild nun richtig belichtet, bleibt noch ein letzter Schritt: das einstellen der richtigen *Farbtemperatur*. Jede Lichtquelle sendet Licht mit einer unterschiedlichen Farbtemperatur ab. Sonnenlicht z.B. verändert die Farbe, je nach Uhrzeit und nach Wetterbedingungen. So das Licht eines Sonnenauf- und Sonnenuntergangs deutlich wärmer als eine Mittagssonne. Farbtemperaturen werden in Kelvin (K) angegeben. Um ein möglichst natürliches Bild festzuhalten, ist es wichtig die Farbtemperatur in der Kamera an die äußeren Lichtquellen anzupassen. Die meisten Kameras verfügen über einen Automatik-Modus, in der die Kamera die Farbtemperatur misst und sich automatisch anpasst. Um das beste Ergebnis zu erzielen, bietet sich ein sogenannter *Weißabgleich an*. Hierbei handelt es sich um eine Funktion, die viele Kameras unterstützen. Um sie durchzuführen, wird eine weiße Oberfläche, z.B. ein weißes Blatt Papier, an die Stelle im Bild gehalten, wo sich das zu filmende Subjekt befindet. Die Kamera misst dann den Farbanteil im Weiß und passt sich dementsprechend an. (HEINEN, 2014, S.72 f.) (Abb. 7.10, Quelle: Eigene Darstellung)



**Abb. 7.10:** Farbtemperatur

### Belichtung

Wenn es um die Belichtung des Bildes geht, gibt es somit drei Einstellungsmöglichkeiten in der Kamera: Die Blende, die Belichtungszeit und die ISO-Empfindlichkeit. Um vergleichen zu können, wie viel Einfluss die jeweiligen Faktoren auf die Helligkeit des Bildes haben, wurden sogenannte *Licht-Stufen* (Light-stops) erfunden. Jede volle Stufe bedeutet eine Verdopplung der Helligkeit. Bei Belichtungszeit und ISO lässt sich dies leicht erkennen, da eine Verdopplung der Zeit oder des Wertes eine Licht-Stufe repräsentiert: z.B.  $1/100$  s zu  $1/50$  s oder 400 ISO zu 800 ISO. Bei der Blende wird in folgenden Schritten unterschieden:  $f/22$ ,  $f/16$ ,  $f/11$ ,  $f/8$ ,  $f/5.6$ ,  $f/4$ ,  $f/2.8$ ,  $f/2$ ,  $f/1.4$ ,  $f/1$ . Jeder einzelne Schritt bedeutet auch hier wieder eine Lichtstufe mehr oder weniger und somit eine Verdopplung oder Halbierung des Lichts. (NARYŠKIN, 2022)

### 7.2.5 Nachbearbeitung (Schnitt und Musik)

Sind alle wichtigen Dreharbeiten abgeschlossen, folgen weitere Schritte, die erledigt werden müssen, bevor ein fertiger Film präsentiert werden kann. In der Nachbearbeitung oder sogenannten *Postproduktion* werden die einzelnen Aufnahmen gekürzt und miteinander verknüpft, damit sich ein schlüssiger Zusammenhang bildet. Dieser Vorgang wird im Allgemeinen als *Schnitt* bezeichnet. Ebenfalls Teil einer Nachbearbeitung sind bei einer professionellen Produktion häufig: das *Sounddesign* mit der passenden musikalischen Untermahlung, die *Colourcorrection* (Farbkorrektur) und das *Colourgrading* (Farbanpassung), sowie sämtliche digital generierten Inhalte (Computer Generated Images, kurz CGI). (KAMP, 2017, S.155 ff.)

Für die Nachbearbeitung bieten sich verschiedene kostenfreie oder kostenpflichtige Programme an. Programme wie *Davinci Resolve* sind in der Lage alle Aspekte der Nachbearbeitung in einem Programm zu bewältigen.

Alle diese Teil-Bereiche sind sehr umfangreich und eine ausführliche Befassung der Themen würde den Umfang dieser Arbeit überschreiten. Aus diesem Grund wird sich ausschließlich mit den wichtigsten Merkmalen, dem Schnitt und der Musik, befasst.

#### Schnitt

Zuerst sollte das Material gesichtet werden. Dies dient einerseits dafür, sich einen Überblick zu verschaffen und andererseits unbrauchbare Aufnahmen direkt aussortiert werden. Dazu zählen überflüssige oder misslungene Bilder. Sinnvoll ist es nun einen sogenannten *Rohschnitt* zu erstellen. Dafür werden die Szenen bereits richtig in Position gebracht. Bereits im Rohschnitt sollte sich ein Gefühl für das fertige Produkt entwickeln können und mögliche noch zu füllende Stellen sichtbar werden. Falls nötig können, während dieses Prozesses, noch weitere Sequenzen oder Szenen aufgenommen werden, um besagte Stellen zu füllen. (KAMP, 2017, S.155 ff.)

Ist der Rohschnitt fertig kann der *Feinschnitt* beginnen. Fokus in diesem ist es, passende Übergänge für die verschiedenen Einstellungen zu finden. Dafür gibt es viele verschiedene Methoden. (ebd.)

Im Kontext Sport könnten schnelle Wechsel zwischen den Szenen, die Bewegungen innerhalb des Bildes betonen und Spannung aufbauen. Im Gegensatz dazu würden langsamere Wechsel für Ruhe und Gelassenheit sorgen. Auch lassen sich Szenen und Sequenzen unterschiedlich miteinander verbinden. Es gibt neben dem 'harten' Schnitt auch andere Übergangsarten. Die Star Wars-Filmreihe ist bekannt dafür verschiedenste *Effektblenden* zu gebrauchen. Eine Variante ist die sogenannte *Wischblende*, in der eine neue Einstellung die alte aus dem Bildrahmen 'schiebt'. Die allgemein am meisten verbreitete Effektblende ist die *Weichblende*, bei der das Bild weich von einer zur anderen Szene übergeht. Sie sorgt ebenfalls für ein ruhiges Gefühl beim Zuschauer.

Insgesamt haben Tempo und die Art der Bildübergänge damit direkten Einfluss auf die Wahrnehmung des Films und sollten bewusst eingesetzt werden. (KAMP, 2017, S.155 ff.)

### **Musik**

Musik ist eine eigenständige Kunstform, die im Zusammenhang von Film- und Fernsehbildern neue Aufgaben bekommt. Allein beim Einsatz bestimmter Musikinstrumenten kann sich an Klischees bedient werden, um dem Publikum Gefühle und Aktionen zu vermitteln oder Erinnerungen an Orte zu wecken. So kann eine Orgel an eine Kirche, eine Hochzeit oder Trauer erinnern und z.B. ein Dudelsack Schottland auditiv widerspiegeln. (KAMP, 2017, S.108 ff.)

Wie auch beim Schnitt kann das Tempo in der Musik den empfundenen Spannungsverlauf beeinflussen. Eine Beschleunigung kann positive Stimmung- und Handlungsumschwünge betonen oder für Spannung in einer gefährlichen Lage der Hauptcharaktere, wie einer Verfolgungsjagd, sorgen. Eine Verlangsamung kann hingegen eine zuvor spannende Szene entschleunigen und beruhigen. (ebd.)

Auch die Lautstärke und Dynamik spielen eine wichtige Rolle. Als Dynamik wird der Unterschied der lautesten und leisesten Stellen bezeichnet. Eine große Dynamik bedeutet einen großen Unterschied der lauten und leisen musikalischen Einlagen, eine geringe Dynamik wiederum einen kleinen Unterschied. Auch hier wird sich wieder an Klischees bedient. Laute Stellen können Macht, Stärke, Kraft, Aggressivität oder große, begeisterte Emotionen symbolisieren. Leise Stellen können für Schwäche, Zurückhaltung, Innigkeit, Zärtlichkeit oder (unheilvolle) Erwartungen stehen. Musik kann somit auch durch ihre Lautstärke die visuelle Darstellung betonen. (ebd.)

Soll Musik im Fokus der Produktion stehen, kann sie bereits im Schnitt integriert und als Inspiration genutzt werden. Wechsel zwischen Sequenzen oder Szenen können beispielsweise synchron mit dem Takt der Musik erfolgen. (ebd.)

## 7.3 Konkrete Planung

### 7.3.1 Format Image-Film Hochschulsport

Nachdem die wichtigsten Faktoren und Begrifflichkeiten geklärt sind, folgt die Anwendung der Konzepte auf die Planung des Projektes. Wir haben zuvor festgestellt, dass ein kurzer Image-Film auf der sozialen Plattform Instagram ein guter Weg wäre, sich im Internet zu präsentieren. Als nächster Schritt ist es unabdingbar sich den unterstützten Video-Formaten von der Plattform bewusst zu werden.

Auf Instagram gibt es vier verschiedene Videoformate: (MACREADY, 2022)

- Instagram Reels
- Feed-Videos
- Instagram Stories
- Instagram Live

#### Reels

Als Reels bezeichnet Instagram bis zu 90 Sekunden lange Videos, die in ihrer eigenen Sparte aufgelistet werden. Reels können mit Follower oder der gesamten Instagram-Community geteilt werden. Follower sind Menschen, die einem Profil folgen und denen deine Inhalte geteilt werden. Möchte man Reels ansehen, gibt es verschiedene Möglichkeiten. Als erstes erscheinen sie auf dem jeweiligen Profil, darüber hinaus kann nach ihnen gesucht werden und zuletzt werden sie auf der Startseite der Follower geteilt. Eine wichtige Funktion von Reels ist es schnell neue und mehr Videos zu sehen. Befindet man sich im Vollbildmodus eines Reels, kann von unten nach oben gestrichen werden, um ein neues Video anzeigen zu lassen. Welche Videos dir dadurch vorgeschlagen und gezeigt werden, wird von einem algorithmischen System festgesetzt. Dieser arbeitet im Hintergrund und versucht stetig herauszufinden, wofür sich der Nutzer interessiert. (ebd.)

#### Feed

Als Feed bezeichnet man die Oberfläche, die als Erstes angezeigt wird, wenn Nutzer ein Profil aufrufen. Sie ist, wie ein Portfolio, eine Ansammlung von Bildern und Videos. Im Feed erscheinen auch von der Person hochgeladene Reels, auch wenn diese darüber hinaus eine eigene Sparte haben. (ebd.)

## Stories

Die sogenannten Stories sind kurze, visuelle Beiträge, die oben auf der Startseite, angezeigt werden. Bilder und Videos können dort temporär für 24 Stunden mit den Followern geteilt werden. Danach sind sie dort nicht mehr zu sehen, können aber vom Profilhhaber im Archiv wieder aufgerufen und im Profil fixiert werden. (MACREADY, 2022)

## Instagram Live

Wie auch andere Social Media Plattformen, ermöglicht Instagram Videos live zu streamen. So können Nutzer direkt mit ihren Followern interagieren und z.B. auf Nachrichten direkt eingehen. (ebd.)

## Videogrößen

Jede der vier Videoformate unterstützt unterschiedliche Videogrößen und Längen. (ebd.) In der folgenden Tabelle werden diese aufgeführt.

(Tabelleninhalt basierend auf MACREADY, 2022)

Format	Auflösung	Wiederholrate	max. Länge	Dateigröße
Reel	1080x1920p	30 FPS	90s	4GB
Feed	1080x1080p, 1080x1350p, 1080x608p	30 FPS	60s	4GB
Storie	1080x1920p, 1080x608p	30 FPS	90s	4GB
Live	1080x1920p	30 FPS	unbegrenzt	unbegrenzt

Mit dem erstellten Beitrag soll die Online-Präsenz nachhaltig gefördert werden. Aus diesem Grund entfallen die Optionen von temporär zugänglichen Videos. Passende Optionen sind somit ein Reel- oder Feed-Video. Aufgrund der vielseitigen Nutzung und der höheren Auflösung eignen sich Reels besonders gut. Daraus erschließt sich eine vertikale Auflösung von 1080x1920p bei 30 FPS und einer maximalen Länge von bis zu 90 Sekunden.

Nachdem das visuelle Format technisch festgelegt wurde, kann die inhaltliche Auseinandersetzung folgen.

### 7.3.2 Drehbuch / Skript

Das Drehbuch ist eine Vorlage, anhand dessen alle Beteiligten sich orientieren können. Besonders in fiktionalen Produktionen spielt sie eine essenzielle Rolle. Sie legt die Reihenfolge der Szenen und Sequenzen fest, nummeriert diese und stellt Handlungen und Dialoge in direkten Kontext. Folgende Informationen sind in der Regel feste Bestandteile in Drehbüchern: (KAMP, 2017, S.213)

- Angaben zum Handlungsort
- Tageszeit
- beteiligte Figuren
- wichtige Requisiten
- Handlungsanweisungen
- Dialoge

In der Ausführlichkeit der Regieanweisungen und Personencharakterisierungen können verschiedene Drehbücher sich stark unterscheiden. Im Mittelpunkt aller Drehbücher stehen hingegen der konkrete Handlungsverlauf und die Dialoge. (KAMP, 2017, S.213) Was die Formatierung betrifft, haben sich bestimmte Standards gebildet, die international genutzt werden. Diese lauten wie folgt: (KAMP, 2017, S.213)

- Jede Szene wird nummeriert und erhält eine Überschrift, die den Handlungsort beinhaltet.
- Es wird immer festgehalten, ob die Szene Außen oder Innen spielt.
- Die Tageszeit, in der Szene spielt, wird angegeben.
- In der Beschreibung der Szene werden Handlungen, Personen und wesentliche Requisiten erwähnt.
- Bei einem Dialog wird der Name der sprechenden Person in Großbuchstaben gesetzt.
- Die Figurennamen werden eingerückt oder in der Zeile mittig über ihrem Dialog formatiert.
- Der Dialogtext wird normal (in Groß- und Kleinschreibung) gesetzt und auf beide Seiten tief eingerückt.
- Häufig wird die nichtproportionalen Schriftart Courier (12 pt) genutzt.

## Drehbuch - Form

(Szenennummer) ORT

INNEN/AUßEN, ZEIT

Beschreibung der Personen und Handlungen.

Person A

(Dialoge werden mittig unter den  
Namen der Person geschrieben.)

## Drehbuch - Beispiel (Kamp, 2017)

(12) PARKPLATZ VOR DEM HOTEL

AUßEN, TAG

Klaus und Simone steigen aus ihrem Wagen. Klaus, der gefahren ist, streckt sich und gähnt.

Klaus

Mann, ich bin total fertig. Hätte nie  
gedacht, dass das blöde Hotel so weit  
draußen liegt.

Simone

Stell dich nicht so an, jetzt sind wir ja  
da. Sieht doch gut aus hier.

Simone geht zum Kofferraum und holt nur eine kleine  
Umhängetasche heraus. Klaus stöhnt und greift sich zwei schwere  
Koffer. Sie gehen in Richtung Eingang, Simone voraus.

## Drehbuch

### Teaser Sportzentrum Hochschule Merseburg

(1) VORLESUNGSSAAL IN DER HOCHSCHULE INNEN; TAG

Studentin sitzt in der Vorlesung, hört zu und schreibt mit.  
Eine Uhr ist zu sehen. Der Zeiger schlägt auf 15 Uhr.  
Sie packt ihre Sachen in ihren Rucksack.

(2) TRAININGS-/BOXRAUM INNEN; TAG

Gleiche Studentin holt Boxhandschuhe aus dem Rucksack.  
Nun in Sportkleidung fängt sie an mit jemanden zu  
trainieren/boxen.

(3) BADMINTONFELD AUßEN; TAG

Zwei Studenten spielen Badminton.

(4) TRAININGSRAUM INNEN; TAG

Ein Student stößt Gewicht beim Olympischen Gewichtheben.

(5) TRAININGSBEREICH, CALISTHENICS-STANGENPARK AUßEN; TAG

Eine Studentin macht Klimmzüge.

(6) SPORTHALLE INNEN; TAG

Eine Gruppe spielt Volleyball. Ein Ball wird angegriffen/am  
Netz geschlagen.

(7) IM GRÜNEN AUßEN; TAG

Eine Gruppe macht Acroyoga.

(8) FUßBALLPLATZ AUßEN; TAG

Jemand dribbelt den Ball um Leute herum. Am Ende schießt er  
den Ball auf das Tor.

9) ENDBILD

Das Bild ist blau. In weißer Farbe erscheint eine Schrift.

Abwechslung gefällig?

Sportzentrum Hochschule Merseburg

### 7.3.3 Zeitplan

Bei der Planung von Projekten, wo viele Menschen, Orte und Utensilien gebraucht werden, ist es sinnvoll, einen ausführlichen Zeitplan zu erstellen. Dieser sorgt dafür, dass alle beteiligten Parteien eine Vorstellung haben, was wann und wo gebraucht wird und bietet einen Überblick über das komplette Projekt. Er sollte aus diesem Grund das Datum (idealerweise mit Uhrzeit), den Ort, die entsprechende Szene und alle benötigten technischen Hilfsmittel und sonstigen Voraussetzungen beinhalten. Ist ein grober Zeitplan erstellt, sollte sich darum gekümmert werden, dass zu den geplanten Terminen die Orte, die Akteure und benötigten Mittel zur Verfügung stehen. Je nach Verfügbarkeit wird der Zeitplan dann angepasst. (KAMP, 2017, S.228 f.)

Darüber hinaus ist es wichtig, eine Einverständniserklärung zu erstellen und alle im Film zu sehenden Personen diese unterschreiben zu lassen. Ohne eine solche Einverständniserklärung dürfen die Aufnahmen sonst nicht veröffentlicht werden. Auch ist anzumerken, dass in Deutschland jederzeit die Einverständniserklärung von den Unterschriebenen zurückberufen werden können. Gesichter müssten dann unkenntlich gemacht werden oder die entsprechenden Szenen gekürzt, bzw. entfernt werden. (ebd.)

Ist nun der Film fertiggestellt, sollte beim Hochladen darauf geachtet werden, in der Videobeschreibung auf Quellen zu verweisen, sofern externe Inhalte genutzt wurden. Bei Musik ist besonders darauf zu achten, ob die genutzten Werke für kommerzielle oder nicht-kommerzielle Produktionen genutzt werden dürfen. Gegebenenfalls müssen Lizenzen erworben werden.

(ebd.) In der Videobeschreibung werden auch sogenannte *Tags*, Wörter oder Begriffe mit denen der Inhalt gefunden werden kann, eingetragen. Sie werden mit einem '#' versehen und aneinander geschrieben. (FROMMER, 2010) So könnten in unserem Kontext die folgenden Beispiele genutzt werden: #HochschuleMerseburg, #Hochschulsport, #Sport, #Studentenleben, usw.

Auf der folgenden Seite befindet sich ein Zeitplan, so wie er für dieses Projekt aussehen könnte.

# Zeitplan Imagefilm Hochschulsportzentrum

<b>Datum / Uhrzeit/ Ort</b>	<b>Sz.</b>	<b>Technische Mittel</b>	<b>Benötigt wird:</b>
Fr. 01.08.25		Alle benötigten Mittel werden für den geplanten Zeitraum ausgeliehen.	Alle benötigten Mittel werden für den geplanten Zeitraum ausgeliehen.
Mo. 04.08.25/ 10-16 Uhr/ Hörsaal	1	- Kamera - Kamerastativ - Objektive: 50mm, 100m	- eine Gruppe von Studenten - ein Professor oder dergleichen - eine (analoge) Uhr - ein Rucksack - Schreibutensilien und einen Laptop
Di. 05.08.25/ 12-14 Uhr/ Stangenpark	5	- Kamera - Gimbal / Stabilisator - Objektive: 25mm, 50mm - (Diffuse-Sheet)	- eine sportliche Studentin - Klimmzugstangen
Di. 05.08.25/ 15-18 Uhr/ Wiese	7	- Kamera - Gimbal / Stabilisator - Objektive: 25mm, 50mm	- eine Gruppe, die Acro-Yoga macht - Yogamatten
Mi. 06.08.25/ 14-18 Uhr/ Boxraum	2	- Kamera - Gimbal / Stabilisator - Objektive: 25mm, 50mm	- gleiche Hauptperson von Szene 1 - Trainingspartner - Boxhandschuhe und Utensilien - gleichen Rucksack aus Szene 1
Do 07.08.25/ 18-21 Uhr/ Sporthalle	6	- Kamera - Kamerastativ - Gimbal / Stabilisator - Objektive: 25mm, 50mm, 100mm	- eine Gruppe von Studenten - Volleybälle - Volleyballnetz  (Könnte auch draußen gefilmt werden)
Fr 08.08.25/ 15-17 Uhr/ Badmintonfeld	3	- Kamera - Gimbal / Stabilisator - Objektive: 25mm, 50mm	- zwei Studenten - Badmintonschläger und Bälle - Badmintonnetz
Mo 11.08.25/ 16-18 Uhr/ Trainingsraum	4	- Kamera - Gimbal / Stabilisator - Objektive: 25mm, 50mm	- ein sportlicher Student - Trainingsutensilien
Di 12.08.25/ 18-22 Uhr/ Fußballplatz	8	- Kamera - Kamerastativ - Gimbal / Stabilisator - Objektive: 25mm, 50mm	- eine Gruppe von Studenten - einen Fußball - Fußballtore
13.-15.08.25/ 09-16 Uhr/ Schnittraum		- leistungsfähigen Computer mit Peripherie - guter Bildschirm - gute Kopfhörer / Anlage	Die Videodateien werden grob geschnitten.
18.-22.08.25/ 9-16 Uhr/ Schnittraum		- leistungsfähigen Computer mit Peripherie - guter Bildschirm - gute Kopfhörer / Anlage	Das Video fertig schneiden. Musik und Grafiken hinzufügen. Wenn es fertig ist: Bei Instagram hochladen mit passendem Text.

## 8 Fazit

Die vorliegende Forschungsarbeit ging der Frage nach, wie anhand des Beispiels Hochschulsportzentrum der Hochschule Merseburg Online-Präsenz gefördert werden kann. Für die Beantwortung wurde eine Literaturrecherche durchgeführt und für die verschiedenen Teilaspekte diverse Quellen hinzugezogen.

Diese Arbeit vermittelt Lesern die wichtigsten Vorkenntnisse, die nötig sind, um eigenständig Online-Präsenz fördern zu können.

Anhand des Beispiels Hochschulsportzentrum wurde sich systematisch angeschaut: Was das Grundthema ausmacht, welche Zielgruppe erreicht werden soll, womit diese erreicht werden kann und wie am Ende eine Umsetzung aussehen kann. In diesem Fall wurde sich dafür entschieden, ein Image-Film zu konzipieren, der auf der Social Media Plattform Instagram geteilt werden würde, um Studenten besonders im Alter von 18 bis 29 Jahren für das Angebot des Hochschulsportzentrums begeistern und anwerben zu können.

Der Aufgabenstellung, ein Konzept eines Videoprojektes zur Förderung von Online-Präsenz zu erstellen, konnte erfolgreich nachgegangen werden. Die eben genannten Schritte und die darauf folgende detaillierte Erläuterung eines Produktionsvorganges können auf diverse andere Projekte und Themen angewendet werden.

Ob das Konzept auch in Bezug auf Online-Präsenz erfolgreich ist, lässt sich leider allein mit dieser wissenschaftlichen Arbeit nicht beantworten. Dafür müsste das Projekt durchgeführt und der potentielle Erfolg analysiert werden.

Darüber hinaus wird, aufgrund der Schnelllebigkeit von Instagram, ein einzelnes Video vermutlich auf Dauer auch nicht ausreichen. Es wäre demnach vermutlich sinnvoll weitere Beiträge, vielleicht mit einem geringeren Aufwand, zu produzieren, um regelmäßig auf das Angebot des Sportzentrums aufmerksam zu machen. Die in dieser Thesis beschriebenen stilistischen Mittel sollten auch dafür hilfreich sein.

---

## Abbildungsverzeichnis

7.1	Einstellungsgrößen . . . . .	15
7.2	Kameraperspektiven . . . . .	16
7.3	Normalperspektive . . . . .	17
7.4	Aufsicht und Top Shot . . . . .	17
7.5	Untersicht . . . . .	18
7.6	Brennweite (gleiche und angepasste Gegenstandsweite) . . . . .	20
7.7	Blende (Belichtungszeit und ISO angepasst) . . . . .	20
7.8	Belichtungszeit (ISO angepasst) . . . . .	23
7.9	ISO (Belichtungszeit angepasst) . . . . .	24
7.10	Farbtemperatur . . . . .	25

## Literatur

- AOK-GESUNDHEITSMAGAZIN. (2023): *Was ist Sport - was ist Bewegung?* Verfügbar 29. Juli 2024 unter <https://www.aok.de/pk/magazin/sport/fitness/was-ist-sport-was-ist-bewegung/>
- BMI, B. d. I. u. f. H. (o. J.): *Bundesprogramme für mehr Teilhabe und Partizipation*. Verfügbar 7. August 2024 unter <https://www.bmi.bund.de/DE/themen/heimat-integration/integration/integration-sport/integration-sport-node.html>
- DOSB, D. O. S. (2024): *Integration durch Sport*. Verfügbar 7. August 2024 unter <https://integration.dosb.de/>
- DWDS, W. d. d. G. (2024): *Sport*. Verfügbar 29. Juli 2024 unter <https://www.dwds.de/wb/wdg/sport>
- EICHLER, D. (2020): *Instagram Stories Guide: Was sind Instagram Stories?* Verfügbar 2. September 2024 unter <https://www.omt.de/social-media-marketing/instagram-stories/>
- EMMERICH, R. (2023): *Studie zeigt hohe soziale Bedeutung des Vereinssports*. Verfügbar 7. August 2024 unter <https://nachrichten.idw-online.de/2023/08/21/studie-zeigt-hohe-soziale-bedeutung-des-vereinssports>
- FONIAL. (2024): *Geschichte des Internets*. Verfügbar 2. September 2024 unter <https://www.fonial.de/wissen/begriff/geschichte-des-internets/>
- FROMMER, D. (2010): *Here's How To Use Instagram*. Verfügbar 31. August 2024 unter <https://www.businessinsider.com/instagram-2010-11>
- GABRIEL, R., & RÖHRS, H.-P. (2017): *Social Media*. Springer-Verlag.
- GESUNDHEITSWESEN. (2020): *Auswirkungen von Bewegung auf die Gesundheit*. Verfügbar 29. Juli 2024 unter <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7521632/>
- HAMBERGER, B. T. K. (2020): *Mit Sport Stress abbauen*. Verfügbar 14. August 2024 unter <https://www.tk.de/techniker/magazin/life-balance/aktiv-entspannen/stress-abbauen-mit-sport-und-bewegung-2093232>
- HEINEN, G. (2014): *AV-Medientechnik* (2. Aufl.). Verlag Europa-Lehrmittel.
- HOCHSCHULE MERSEBURG. (o. J.): *Startseite Hochschule Merseburg*. Verfügbar 31. August 2024 unter <https://www.hs-merseburg.de/>
- HOCHSCHULSPORTZENTRUM, H. M. (o. J.): *Hochschulsportzentrum*. Verfügbar 31. August 2024 unter <https://www.hs-merseburg.de/hochschule/einrichtungen/hochschulsportzentrum/>
- HÖFTMANN, A. K. (2019): *Grundlagen der Filmsprache*. Verfügbar 3. September 2024 unter [https://www.lwl.org/film-und-schule-download/veranstaltungen/2015/UpdateFilmbildung/Grundlagen\\_der\\_Filmsprache.pdf](https://www.lwl.org/film-und-schule-download/veranstaltungen/2015/UpdateFilmbildung/Grundlagen_der_Filmsprache.pdf)
- JORDAN, A. (2017): *Bildsensoren: So funktionieren sie*. *fotoMagazin*, 10.

- KAMP, W. (2017): *AV-Mediengestaltung Grundwissen* (6. Aufl.). Verlag Europa-Lehrmittel.
- KOCH, W. (2023): *Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2023 Soziale Medien werden 30 Minuten am Tag genutzt – Instagram ist die Plattform Nummer eins. Media Perspektiven, 26.*
- KRATZENBERG, M. (2020): *PAL vs. NTSC: Unterschied einfach erklärt.* Verfügbar 5. September 2024 unter <https://www.anymp4.de/resource/pal-vs-ntsc.html>
- KROON, M. (2022): *An overview of the most important social media formats for 2022.* Verfügbar 2. September 2024 unter <https://www.365daysofsuccess.com/an-overview-of-the-most-important-social-media-formats-for-2022/>
- LOHMEIER, L. (2021): *Studenten in Deutschland nach Altersgruppen im Vergleich mit der Bevölkerung im Jahr 2021.* Verfügbar 30. August 2024 unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/860069/umfrage/umfrage-in-deutschland-zum-alter-der-studenten/>
- LUKAN, E. (2024): *Why Is Video Important in 2024? 6 Data-Backed Reasons.* Verfügbar 2. September 2024 unter <https://www.synthesia.io/post/why-is-video-important>
- MACREADY, H. (2022): *Instagram Videogrößen, -dimensionen und -formate.* Verfügbar 7. September 2024 unter <https://blog.hootsuite.com/de/instagram-videogroessen-dimensionen-und-formate/>
- MASUROV, N. (2024): *What is ISO? The Complete Guide for Beginners.* Verfügbar 6. September 2024 unter <https://photographylife.com/what-is-iso-in-photography>
- NARYŠKIN, R. (2022): *Exposure Stops in Photography – A Beginner’s Guide.* Verfügbar 6. September 2024 unter <https://photographylife.com/what-are-exposure-stops-in-photography>
- OLSSON, C. (2023): *Die Grundlagen der Kamerablende: Was sie ist und wie sie funktioniert.* Verfügbar 3. September 2024 unter <https://filmpuls.info/kamerablende-schaerfentiefe-blendenwert-iso/>
- RKI, R. K. I. (2022): *Gesundheitsverhalten Erwachsener in Deutschland - Ergebnisse der Studie GEDA 2019/2020-EHIS. Journal of Health Monitoring, 3.* [https://www.rki.de/DE/Content/Gesundheitsmonitoring/Gesundheitsberichterstattung/GBEDownloadsJ/JHealthMonit\\_2022\\_03\\_Gesundheitsverhalten\\_GEDA\\_2019\\_2020.pdf?\\_\\_blob=publicationFile](https://www.rki.de/DE/Content/Gesundheitsmonitoring/Gesundheitsberichterstattung/GBEDownloadsJ/JHealthMonit_2022_03_Gesundheitsverhalten_GEDA_2019_2020.pdf?__blob=publicationFile)
- RKI, R. K. I. (2024): *Körperliche Aktivität / Sport.* Verfügbar 29. Juli 2024 unter [https://www.rki.de/DE/Content/GesundAZ/K/Koerperliche\\_Aktivitaet\\_Sport/Koerperliche\\_Aktivitaet\\_Sport\\_inhalt.html](https://www.rki.de/DE/Content/GesundAZ/K/Koerperliche_Aktivitaet_Sport/Koerperliche_Aktivitaet_Sport_inhalt.html)
- SÄLZLE, J. (2016): *Der ultimative Guide für die Bildgestaltung beim Filmen.* Verfügbar 2. September 2024 unter <https://dielichtfaenger.com/blog/bildgestaltung>

- SPADI, E. (2023): *Die Bedeutung einer starken Internetpräsenz in der heutigen digitalen Ära*. Verfügbar 7. September 2024 unter <https://www.projectpartner-kleeschulte.de/die-bedeutung-einer-starken-internetpraesenz-in-der-heutigen-digitalen-aura/>
- STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. (2024): *Ranking der größten Social Networks und Messenger nach der Anzahl der Nutzer im Januar 2024*. Verfügbar 31. August 2024 unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/181086/umfrage/die-weltweit-groessten-social-networks-nach-anzahl-der-user/>
- THOMA, M. (2023): *So musst du die Kamera Belichtungszeit für grandiose Fotos einstellen*. Verfügbar 5. September 2024 unter <https://journal.markusthoma.com/belichtungszeit-kamera/>
- WESP. (2024): *Startseite*. Verfügbar 31. August 2024 unter <https://www.wespseistark.de/>
- WÖFLE, M., & RATHFELDER, N. (2024): *Wieso Sport so wichtig ist*. Verfügbar 30. Juli 2024 unter <https://www.swrfernsehen.de/marktcheck/gesundheit/artikel-warum-sport-gesund-ist-100.html>

**Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Alle sinngemäß und wörtlich übernommenen Textstellen aus fremden Quellen wurden kenntlich gemacht.

Merseburg, den 12. September 2024