

Namenskonventionen

Englisch: naming conventions

PRODUKTION

Standardisiertes Benennungssystem für Dateien, Takes und Shots — garantiert Ordnung über hunderte Clips. Ohne klare Konvention wird jedes Projekt zum Chaos.

Auf jeder größeren Produktion braucht es ein System, das vom ersten Drehtag bis zur Finalisierung funktioniert. Namenskonventionen sind nicht glamourös — aber sie sind der Unterschied zwischen einer übersichtlichen Schnittplatte und dem Albtraum, fünfzehn Takes von Szene 47 durchzuforschen, ohne zu wissen, welcher der richtige ist. Das System wird am besten noch vor dem Dreh festgelegt, unter Einbindung aller Beteiligten: Kamera, Ton, Regie, Schnitt, VFX. Das Fundament ist eine hierarchische Struktur. Eine bewährte Logik: Projekt_Szene_Take_Kamera/Element. Konkret könnte das aussehen: PRODUKTION_SC042_T03_CAM_A.mov oder PRODUKTION_SC042_T03_SOUND.wav. Szenen nummerieren, Takes durchlaufend — das ist klar. Manche Crews arbeiten nach dem Drehplan-Datum: 20250115_SC042_T03 — Vorteil ist die zeitliche Sortierung im OS, Nachteil wird es chaotisch, wenn mehrere Drehtage an derselben Szene gedreht werden. Eines davon wählen, aber konsequent dabei bleiben. Keine Unterstriche hier, Bindestriche dort, keine Leerzeichen, keine Umlaute — das führt zu Pfad-Problemen und Encoding-Fehlern. Im Schnitt wird es noch wichtiger. Die Bins im Editing-System müssen derselben Logik folgen: Szene ? Takes ? Rushes. Proxy-Dateien bekommen ein Suffix wie _PROXY, Offline-Versionen _OFFLINE. Color-Grade-Exporte werden markiert als _GRADE_V01, _GRADE_V02 — so öffnet der Colorist nicht versehentlich die falsche Version. VFX-Plates: SC042_VFX_PLATE_CAM_A. Sound-Design: SC042_SOUND_EFFECTS_V01. Jede Disziplin verstößt nicht gegen die Struktur, sondern erweitert sie. Versionierung ist dabei unverzichtbar. Praktischer Hinweis: Die Konvention gehört in ein einseitiges Sheet, das jeder im Team kennt und vor dem ersten Drehtag erhalten hat. Außerdem empfiehlt sich die konsequente Nutzung von Metadata im NLE (Davinci, Premiere, FCPX): Szenen-Nummern, Take-Nummern, Kamera-Setup in den Clip-Properties eintragen. Das ermöglicht später Suche und Sortierung, die Stunden kostet — oder spart. Großproduktionen greifen zu Datenmanagement-Software oder Custom-Scripts, um Dateien beim Ingest automatisch umzubenennen. Kleinere Crews arbeiten manuell — brauchen dann aber umso mehr Disziplin. Der Fehler passiert schnell: eine Externspeicher-Struktur, die keiner kennt, eine Drive, auf der Dateien ungeordnet abgelegt sind. Sechs Wochen später, im Schnitt, fragt der Editor: «Wo ist denn Szene 23 Take 2 von der C-Kamera?» Eine Antwort wie «Weiß ich nicht» lässt sich durch ein konsequent angewandtes Benennungssystem von Anfang an vermeiden.