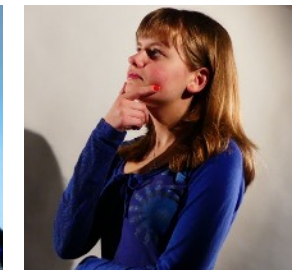
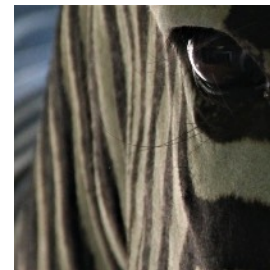
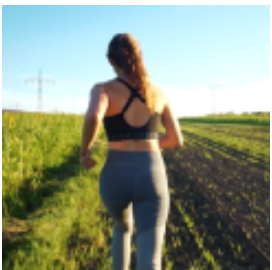


Film in der Schule

Handreichung für alle Schularten



Überblick

1. Einführung – Schule und Film	
1.1 Warum Film in der Schule?	Seite 4
1.2 Film im Unterricht: Kompetenz- und Anforderungsbereiche	Seite 9
1.3 Handlungsmodelle	Seite 13
1.4 Film als Unterrichtsmittel – Einbettung in die Medienbildung	Seite 16
2. Filmwissen kompakt	
2.1 Dramaturgie	Seite 22
2.2 Bildgestaltung und Bildsprache	Seite 30
2.3 Schnitt und Montage	Seite 47
2.4 Ton im Film	Seite 55
2.5 Basiswissen Produktion	Seite 58
2.6 Rechtliches	Seite 61
3. Filmgenres	
3.1 Spielfilm	Seite 66
3.2 Animationsfilm	Seite 74
3.3 Erklärvideo / Tutorial	Seite 79
3.4 Dokumentarisches Filmen	Seite 93
3.5 Musikvideo	Seite 103
3.6 Experimentalfilm	Seite 113
3.7 Imagefilm	Seite 119
3.8 Werbespot	Seite 128
4. Möglichkeiten der Reflexion	
4.1 Filme analysieren	Seite 136
4.2 Über Filme sprechen	Seite 137
4.3 Filme bewerten	Seite 141
5. Literatur & Abbildungen	Seite 146
6. Impressum	Seite 148

Achten Sie beim Scrollen auf die
→ **Links** im gesamten Text der
Handreichung!

Die acht Hauptkapitelüberschriften
sowie jede Unterzeile springen stets
zum Überblick auf diese Seite, die
Kapitelüberschriften jeweils zu
ihren Hauptkapiteln und viele
→ **Schlagworte** zu entsprechen-
den Textstellen in anderen
Kapiteln.

1. Einführung – Schule und Film

1.1 Warum Film in der Schule?

Wer ist diese Frau? Wo kommt sie her? Woran arbeitet sie? Wo will sie hin? Was wird sie dort erleben? Der Beginn einer → **Heldenreise**?

Filmemacherinnen und Filmemacher lieben es, Geschichten zu erzählen. Sie teilen darin ihre Sicht auf die Welt mit uns. Sie regen uns aber auch zum Gespräch und zur Diskussion über ihre Ideen an. Geschichten beflügeln unsere Fantasie, sie lassen uns schmunzeln oder bringen uns zum Weinen.

Die Autorinnen und Autoren dieser Handreichung wollen Sie dabei unterstützen, im Unterricht Geschichten filmisch zu erzählen und weiterzugeben. Ganz egal, was Sie vorhaben, ob → **Kurzfilm, Dokumentarfilm, Reportage, Trick- oder Experimentalfilm, Erklärvideo** oder **Werbeclip**: Sie werden in dieser Handreichung eine Fülle an kreativen und didaktischen Spielformen für Ihren Unterricht entdecken. Selbstverständlich werden aber auch Fragen zur Filmanalyse diskutiert sowie filmtechnische Tipps und Tricks angeboten. Vielleicht entdecken Sie dadurch auch „nebenbei“, wie sehr sich Ihr Unterricht und Ihr Schulleben

durch Impulse aus der Filmbildung verändern kann.

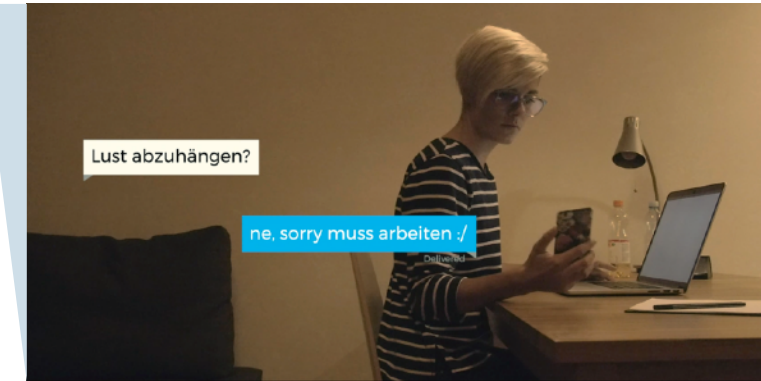
Filmbildung in der YouTube-Gesellschaft¹

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer schier unbegrenzt medialisierten Welt auf. Sie nutzen ihre Smartphones als integrative All-in-One-Massenmedien (Medienkonvergenz), wobei die Rezeption von Filmen, aber auch die Produktion eigener Clips zur alltäglichen Lebenswirklichkeit gehören. Bereits mit einfachen Apps lassen sich sogar noch am Drehort Filme schneiden, vertonen und über das Internet verteilen. Dass Videos im Unterricht nun relativ leicht produziert werden, ebnet auch der schulischen → **Filmbildung** viele neue Wege. Dabei gibt sie aber ihre gute Tradition der reflektierten Rezeption und Produktion von Filmen im Unterricht nicht auf.

Abb.: Ausschnitte aus dem Film „Locked“ (Gruppe Flamingo, Berufsschule II Bamberg, Helsinki 2018).

¹ Gleichnamiger Titel einer Fachtagung in Duisburg am 11.10.2017

→ **Handreichung Film in der Schule**



Trotz vielerlei technischer Innovationen müssen alle pädagogischen und medien-didaktischen Möglichkeiten der → **Film-bildung** mit Sorgfalt betrachtet werden. Vor allem sollten Smartphones, Tablets und Computer im Unterricht von den Schülerinnen und Schülern nicht als reine Unterhaltungsmedien verstanden werden.

Es ist unbestritten, dass Schülerinnen und Schüler ihre digitalen Geräte intuitiv bedienen können, auch ohne unterrichtliche Unterstützung. Sie bilden sich mühelos autodidaktisch über Online-Tutorials oder mit der Hilfe anderer Jugendlicher weiter. Der funktionale Einsatz der Filmarbeit, die Entwicklung einer medienkritischen Perspektive, die Organisation des Arbeitsprozesses und viele weitere Aspekte des produktiven und rezeptiven Umgangs mit Filmen bedürfen darüber hinaus nach wie vor einer Lernbegleitung durch geschulte Lehrkräfte.

So zeigt diese Handreichung der Filmbildung allen Lehrkräften vielfältige pädagogische, didaktische und handlungsorientierte Perspektiven für den Unterrichtsalltag auf.

1.1.1 Pädagogische Aspekte

Filmarbeit ist immer auch Teamarbeit. Egal, ob es um aufwändige → **Spiel-** und **Dokumentarfilme** oder kurze → **Erklärvideos** geht – immer fallen vielfältige Aufgaben an, die in der Gruppe leichter als vom Einzelnen allein bewältigt werden. Und die Anforderungen an Schülergruppen sind zahlreich:

Welche Filmidee setzt sich durch?

Wer kümmert sich ums → **Drehbuch**?

Was ist für den Drehort zu organisieren?

Wer traut sich vor und hinter die Kamera?

Wer hat Expertise für die → **Postproduktion**?

Jedes Teammitglied übernimmt daher in seinem abgegrenzten Bereich Verantwortung für alle, damit am Ende ein gutes Gesamtergebnis entstehen kann.

Filmbildung soll Kindern und Jugendlichen aber auch die Freude am Erzählen von Geschichten vermitteln. Erlebbar wird dies besonders durch das eigene Tun und Ausprobieren. In dieser Handlungsorientierung hilft die Unterstützung durch geschulte Filmlehrkräfte.

So können Schülerinnen und Schüler wertvolle Erfahrungen im Bereich des Filmmischen wie auch für ihre Persönlichkeitsentwicklung sammeln. Und auch die Lehrer-Schüler-Beziehung kann durch die gemeinsame Filmarbeit an Wert gewinnen.

1.1.2 Bildungstheoretische Grundlagen

Filmbildung bietet Schulen gute Gelegenheiten, um die Persönlichkeits-, Kreativitäts- und Kompetenzentwicklung junger Menschen zu fördern – über die üblichen Fachgrenzen hinweg. Filmbildung zielt nicht darauf ab, Schülerinnen und Schüler auf einen reibungslosen Übergang ins Berufsleben vorzubereiten. Sie hat vielmehr immer auch ein Interesse daran, ihren ganz eigenen und selbstbewussten Beitrag zum emanzipatorischen Bildungsauftrag der Schule zu leisten. Denn die Geschichten und Szenen, die hier erzählt und gezeigt werden, lassen einen ungeschminkten Einblick in die Selbstwahrnehmung und in die Selbstinszenierung von Kindern und Jugendlichen zu. Gemeinsam mit den Möglichkeiten „digitaler Gesellung, Selbstnarration und Identitätskonstruktion“² kann Filmbildung einen positiven Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung von Schülern ausüben und ihnen dabei helfen, ihren Platz in der Gesellschaft zu finden.

Gut gemachte Filmarbeit in Rezeption und Produktion kann auch dabei unterstützen, sich den Herausforderungen der modernen Medienwelt zu stellen. Die Schülerinnen und Schüler werden kompetent darin, sich in der medialen Welt plural zu informieren, politischen Parolen nicht auf den Leim zu gehen, Werbebotschaften und -strategien zu durchschauen und souverän mit dem → **Urheberrecht** sowie dem **Datenschutz** umzugehen. Insbesondere die zur Schau gestellte Welt der Celebrities und You-Tuber in den inszenierten Formaten der Foto-, Streaming-, und Following-Angebote von Messaging-Diensten, die den Alltag vieler Schülerinnen und Schüler füllen, bedarf einer kritischen Hinterfragung. Dafür sind die entsprechend ausgeprägten Fähigkeiten die Voraussetzung.

Filmbildung hat aber immer auch Filmästhetik im Blick und trägt mit ihren Antworten auf die Frage, was denn einen guten Film ausmacht, auch zur allgemeinen Medienbildung bei. Dabei wird gerne übersehen, welchen Stellenwert Kino-, Film- und Fernsehangebote in ihrer Tradition und als Teil der Gegenwartskultur besitzen. So kann Filmbildung wertvolle Beiträge für eine modern aufgestellte Medienpädagogik leisten.³

Darüber hinaus hilft diese Handreichung selbstverständlich auch bei der Entwicklung schulinterner Medien- und Filmbildungskonzepte.

² Röll in Merz 2018, S. 12-21 →

³ In Anlehnung an Dichanz 2002, S.43 →

1.1.3 Filmdidaktische Überlegungen

Wer Lernprozesse durch Filme methodisch-didaktisch initiieren möchte, kann in der Filmdidaktik auf vier Handlungsbereiche zurückgreifen:

1. Lernen über Filme (filmbezogener Wissens- und Kompetenzerwerb, d. h. der Film selbst wird zum Unterrichtsgegenstand)
2. Lernen von Filmen (instrumentelle Funktion, d. h. Wissens- und Kompetenzerwerb durch Filminhalte)
3. Handlungsorientiertes Lernen (produktionsorientierter Wissenserwerb, d. h. neue Erfahrungen gewinnen durch das eigene Herstellen von Filmen)
4. Digitaler Mehrwert (Nutzung der digitalen Medienform, d. h. zum Beispiel ein Arbeitsblatt via QR-Code mit einem Online-Video verknüpfen, eine Videokonferenz durchführen, Schauplätze mittels Virtual Reality aufsuchen etc.)

Traditionelle Formate des Schulfernsehens wie z. B. die TELEKOLLEG-Reihen des Bayerischen Rundfunks, werden durch neue Bildungsangebote aus dem Internet ergänzt. Wer sich die Mühe macht, kann online didaktisch wertvolle und professionell gestaltete Angebote finden und weitere, öffentlich frei zugängliche Bildungsportale (OER) im Unterricht einsetzen.

Üblicherweise erlernen Schüler filmisches Wissen eher über den technisch-filmischen Umgang mit Smartphones, Tablets und Filmkameras in den künstlerischen sowie medienaffinen Fächern wie Kunst oder Informatik. Eine handlungsorientierte Filmbildung wird gerne in den Fächern Deutsch, Kunst oder Musik erworben. Dies ist nicht zuletzt durch die intuitive Bedienung mobiler Endgeräte sehr einfach geworden. Unterrichtsmethoden wie *Flipped Classroom* oder → **Erklärvideos** erweitern dabei das didaktische Repertoire und bereichern das Unterrichtsgeschehen.

Abb.: Stills eines Brickfilms, Gruppenarbeit, Jgst. 7

→ Handreichung Film in der Schule



1.1.4 Potenziale

Filmbildung im Unterricht eröffnet insbesondere durch die digitalen Werkzeuge eine Vielzahl interessanter Möglichkeiten:

Ästhetische Bildung

Darunter versteht man nicht nur das Angebot schöner Naturaufnahmen oder aufwändiger Computeranimationen. Im Vordergrund steht vielmehr eine allgemeine *Aesthetical Literacy*, eine Form des Filmlesens als Symbiose von Kunst, Ästhetik und Kreativität in der Rezeption und Produktion von Filmen. Das reicht vom Verständnis für → **Bildgestaltung** oder *Visual Literacy* (d. h. visuelle Lesefähigkeit) bis hin zum → **dramaturgischen Erzählen** in Bildern.

Berufliche Propädeutik

Im Team an einem gemeinsamen Projekt zu arbeiten, die eigenen Ideen überzeugend vorzubringen, zuverlässig seinen technischen oder darstellerischen Part zu beherrschen und termingerecht zu arbeiten – all diese Facetten filmischen Handelns vermitteln Kompetenzen für die künftige Berufswelt.

Aufklärung und politisches Engagement

Mit einer → **Reportage** können Schülerinnen und Schüler über Ereignisse in ihrer Umgebung berichten, wichtige politische Fragen stellen oder diskussionswürdige Themen über entsprechende Online-Portale einer breiteren Öffentlichkeit vorstellen. Zudem fordert → **Filmbildung** auch dazu auf, sich kritisch mit den manipulativen Gefahren von Filmen oder Internetvideos auseinanderzusetzen.

Persönlichkeitsentwicklung

→ **Dokumentarfilme** lassen den vertieften Einblick in die Lebenswelt einer anderen Person zu, deren Geschichte uns sonst verborgen bliebe. Hierzu bedarf es einer Mischung aus empathischen Interviews, Recherchen, Erzählungen, Textvorlagen und weiteren Quellen, die zu einem stimmigen Ganzen verknüpft werden. Die dabei gewonnenen Erfahrungen fördern auch die Persönlichkeitsentwicklung.

Filmwirkung

Filme üben durch das Zusammenspiel von bewegtem Bild und stimmungsvoller Filmmusik eine ganz besondere Wirkung auf die Zuschauer aus. Die Bandbreite der möglichen Wirkungsweisen auf die Zuschauer reicht hier beispielsweise von informierend und aufklärend über unterhaltend zu emotionalisierend und mitfühlend.

Inklusion

Die technischen Möglichkeiten der modernen mobilen Endgeräte, ihre spezifische Software und ihr intuitives Bedienen eröffnen neue Chancen für benachteiligte Schülerinnen und Schüler. Dafür können z. B. Untertitel eingeblendet oder eine Audio deskription verwendet werden. Film wird immer mehr zur universellen Sprachform jenseits der einzelnen Sprachen. Daher bietet er besondere Chancen für Schülerinnen und Schüler, die aufgrund sprachlicher Hürden unter ihren Fähigkeiten bleiben.

Mehrwert für den Fremdsprachenunterricht

Auch im Sprachunterricht ergeben sich zahlreiche neue Methoden durch die Filmarbeit. Textvorlagen können filmisch in Szene gesetzt werden. Filme können stumm geschaltet und dann die fremdsprachlich übersetzten Dialoge synchron gesprochen werden. Mehrsprachige Filme lassen sich in den Untertiteln in verschiedenen Sprachen darstellen. Im DaZ-Unterricht (Deutsch als Zweitsprache) können Schülerinnen und Schüler in gefilmten Szenen erleben, wie gut sie schon Deutsch sprechen können.

Schulfernsehen 2.0

Aus der Tradition des qualitativ hochwertigen Schulfernsehens und der Filmvorschläge der FWU können wertvolle Unterrichtsfilm im und außerhalb des Unterrichts digital angeboten werden. Gerade die Lernplattform → **mebis** stellt hier umfangreiches, urheberrechtlich unbedenkliches Material bereit.

Teilnahme an Wettbewerben und Festivals

Die Gelegenheit, den eigenen Film einem breiteren Publikum vorstellen zu dürfen und dabei den Flair eines Filmfestivals zu erleben, ist weit mehr Wertschätzung als eine Schulnote für ein Filmprojekt. Die Teilnahme z. B. an den → **Filmtagen Bayerischer Schulen** ist ein unvergessliches Erlebnis für Schülerinnen und Schüler sowie ihre Lehrkräfte.

Vielfältige Sichtweisen

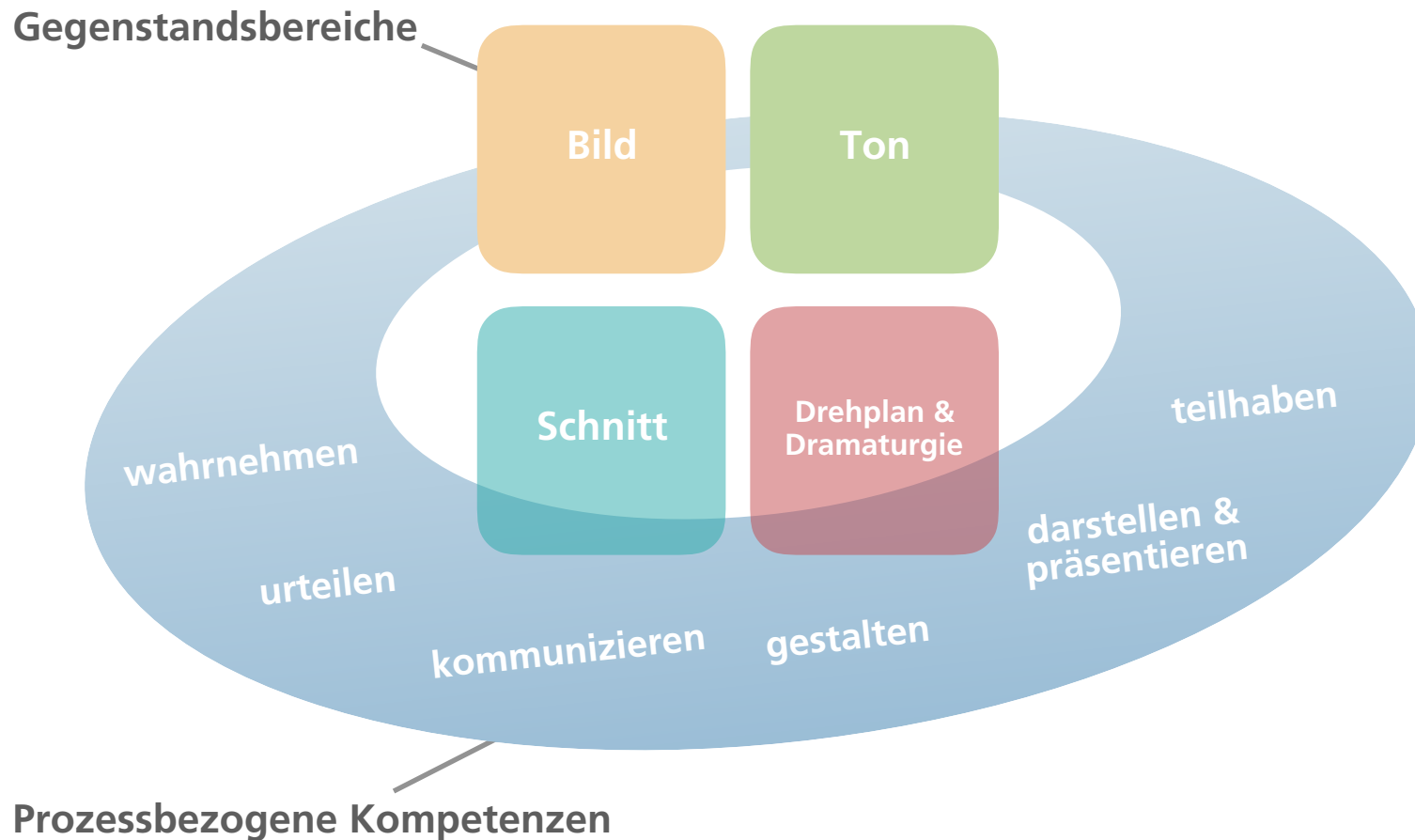
Ob nur ein „einfaches Draufhalten“ mit der Smartphone-Kamera oder planvolles Filmen nach → **Drehbuch** – die Herangehensweisen beim Filmen sind mannigfaltig, wie auch die eigenen ästhetischen, dokumentarischen und erklärenden Sichtweisen oder Botschaften der Filmprodukte. Im gegenseitigen Austausch im Unterricht kann es dabei zu neuen Erkenntnissen und Perspektiven der eigenen Weltdeutung kommen.

1.2 Film im Unterricht: Kompetenz- und Anforderungsbereiche

Als Form der ästhetischen Bildung ermöglicht der Film in Unterricht und Schule einen ganz besonderen narrativen und ästhetisch-expressiven Zugang zur Welt. Unter Ästhetik wird dabei Wahrnehmung in umfassendem Sinn verstanden, also als ein sinnliches Aufnehmen, das im anschaulichen (Mit-)Denken die Wirklichkeit interpretiert und strukturiert. Sie ist die Voraussetzung für praktisch-künstlerische Arbeit als eine gestaltende Kunst, die sich Welt imaginativ und kreativ aneignet und so die potentielle Veränderbarkeit von Wirklichkeit erforscht.

Die Qualität eines Films nicht nur emotional, sondern auch analytisch beurteilen zu können, wird in der Informations- und Mediengesellschaft immer bedeutsamer. Und die Kompetenz zwischen Realem, Imaginärem, Konstruiertem und Dokumentiertem differenzieren zu können, wird in einer digitalisierten Welt eine immer wichtigere Fähigkeit.

Kompetenzbereiche	Anforderungsbereich I Kennen / Können / Wissen	Anforderungsbereich II Anwenden, Gestalten und Präsentieren	Anforderungsbereich III Probleme lösen, Reflektieren und Werten
Filmästhetische Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Fachbegriffe beherrschen • Filmtechnische Systeme kennen und anwenden können • Filmsprache erfassen und beschreiben. • Verschiedene Filmgenres kennen und beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • Filmische Gestaltungselemente in begrenzten Kontexten anwenden • Ein dramaturgisches Grundkonzept für einen Film skizzieren • Eine Filmszene mit einfachen Mitteln der Filmtechnik und Filmsprache drehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Eigene und fremde Filmesequenzen analysieren und reflektieren • Filmische Gestaltungsmöglichkeiten gezielt variieren • Zwischen Realem, Imaginiertem, Konstruiertem und Dokumentiertem differenzieren können
Filmästhetische Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Merkmale von Filmgenres zuschreiben können • Bildsprachliche Mittel unterscheiden • Dramaturgische Grundstrukturen kennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Filme drehen, schneiden, vertonen • Verschiedene formale und ästhetische Gestaltungsmittel gezielt anwenden • Den Arbeits- und Gestaltungsprozess gezielt strukturieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Filmkonzepte selbständig entwickeln, begründen und reflektieren • Ästhetische Entscheidungen in ihren Wirkungsabsichten reflektieren
Filmästhetische Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> • Film als ästhetische Ausdrucksform begreifen • Bildsprachliche und ästhetische Kriterien zur Rezeption von Filmen kennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Filme präsentieren und eigenständig analysieren • Ästhetische Kriterien zur Beurteilung von Filmen anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Filme kritisch und eigenständig beurteilen und bewerten • Qualitätskriterien und Wirkungsweisen reflektieren und darüber sprechen • Alternativkonzepte diskutieren
Soziokulturelle Partizipation	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Filmgenres und ihre gesellschaftliche Funktion kennen • Kenntnisse über Filmgeschichte, -funktionen und fachspezifische Theorien nachweisen 	<ul style="list-style-type: none"> • Lebensweltliche Bezüge in die Gestaltung einbeziehen • Den Filmeinsatz begründen. • Verschiedene Genres vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenhänge zwischen Gesellschaft und Film herstellen • Die Rolle des Films in digitalen Kulturen reflektieren



Fachspezifische Kompetenzen

Zusammenfassend lassen sich die fachspezifischen Kompetenzen, die Ziel des Unterrichts sind, wie folgt beschreiben:

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

- Sach- und Gestaltungskompetenz in der Auseinandersetzung mit den filmästhetischen Grundlagen.
- Kommunikationskompetenz in Bezug auf filmästhetische Fragestellungen: Sie verstehen, deuten, reflektieren und bewerten Filme als kommunikative Akte.
- soziokulturelle Kompetenz, indem sie Film in seiner individuellen und gesellschaftlichen Bedeutsamkeit und Wirksamkeit wahrnehmen. So lernen sie relevante Aspekte des Films der Gegenwart vor dem Hintergrund exemplarischer Kenntnisse in Filmtheorie und -geschichte zu deuten.

Die Schülerinnen und Schüler erwerben darüber hinaus im gestaltenden Arbeitsprozess Selbstkompetenz, Sozialkompetenz durch vielfache Teamprozesse ethische und interkulturelle Kompetenz sowie im fachunterrichtlichen Lernprozess Lese-, Präsentations-, Methoden- und vor allem Medienkompetenz.

Weiterführend empfiehlt sich das kompetenzorientierte Konzept zur Filmbildung für die Schule, welches die Länderkonferenz Medienbildung und Vision Kino – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz 2009 herausgegeben hat. Hier werden zu den Kompetenzbereichen Filmanalyse, Filmnutzung, Filmproduktion und Präsentation sowie Film in der Mediengesellschaft exemplarisch Kompetenzerwartungen für die Jahrgangsstufen 4, 10 und 12 gegeben.⁴

Im Schuljahr 2019/20 wurde durch die Arbeitsgruppe der Länderkonferenz Medienbildung das Konzept überarbeitet: *Filmbildung in der digitalen Welt – Kompetenzorientiertes Konzept für die Lehrerbildung*.

Danach werden die Filmbildungskompetenzen, die an einer Schule vorhanden sein sollten, in fünf Kompetenzbereiche gegliedert:

- **Film in der Mediengesellschaft**
- **Filmsozialisation**
- **Filmproduktion und Präsentation**
- **Filmanalyse und Filmgeschichte**
- **Filmpädagogik und Filmdidaktik**

⁴ <https://lkm.lernnetz.de/index.php/filmbildung.html> →

Planung

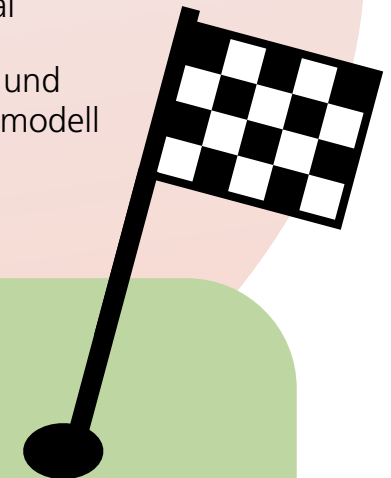
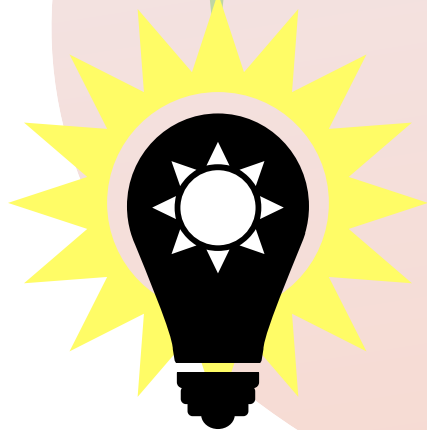
Umsetzung

Ideen

- Start**
Motivation, Inspiration
- Inhalte**
Thema, Recherche, Inhaltsangabe, Exposé, Treatment, Drehbuch, Drehplan
- Personen**
Schauspielerinnen & Schauspieler, Filmteam, Postproduktion
- Organisation**
Drehgenehmigung, Equipment
- Filmwissen**
Filmgenre, Bildsprache, Kameraeinstellungen, Ton, Geräusche, Musik, Zeichensprache, Licht

- Film drehen**
Drehort, Filmset, Filmteam, Equipment
- Film bearbeiten**
Szenenauswahl, Schnitt, Montage, Vertonung, Format
- Film präsentieren**
Klasse, Schule, Kino, Festival
- Film bewerten**
s. **Kapitel 4** und „Handlungsmodell Rezeption“

Ziel



Literarisch

innere Monologe / Dialoge schreiben,
Werbetext verfassen,
Film in Kapitel einteilen,
mit der literarischen Vorlage abgleichen,
eine Filmkritik schreiben,
Fragen an Autor/in / Regisseur/in /
Schauspieler oder Zeitzeugen erfinden,
den historischen und politischen
Kontext recherchieren

Spielerisch Gestalterisch

ein Filmplakat entwickeln,
ein Standbild nachbauen,
ein nachträgliches Storyboard
zeichnen,
eine Mindmap zum Filmthema
entwickeln
einen Filmtrailer konzipieren,
Filmszene ohne Ton bzw. nur den
Ton wahrnehmen und untersuchen

Kommunikativ

Beobachtungsaufgaben lösen,
Kreativitätsmethoden ausprobieren,
Figurenschaubilder entwickeln,
ein Blitzlicht aufnehmen,
eine TV-Diskussion simulieren,
Assoziationen sammeln,
Fragen entwickeln

Rezeptions- gelegenheiten

Film im Unterricht,
Schulkinowoche,
Schulfilmfestivals

Materialkiste

Filmhefte,
Feuilletons,
Film-Apps,
Mediatheken,
Altersempfehlungen

Methoden der Filmarbeit

Filmanalyse

was & wer?
wozu?
wie?

vgl. Seite 135

Inhalt & Struktur
Aussagen & Wirkung

Filmsprache

Farbe & Licht,
Bewegung,
Dramaturgie,
Figurengestaltung,
Ton & Musik,
Schnitt & Montage,
Filmästhetik & Zeichensysteme

Rezeption

wozu?

Impuls, Einstieg,
Flipped classroom,
Vertiefung, Vergleich,
Zugang zu
Mixed-Media-Formen
und -Methoden,
ganzheitliches Lernen

was?

Spielfilme, Kurzfilme,
Sachfilme, Dokumentarfilme,
Tutorials, Trickfilme,
Interviews, Porträts
Werbefilme,
Experimentalfilme,
Musikvideos,
Netz-Clips

Produktion

was?

Bildsprache anwenden,
Narration auf Wesentliches reduzieren,
Dramaturgie verstehen und anwenden,
eigene Haltung formulieren und hinterfragen,
manipulative Verfahren reflektieren,
erfolgreich am *Flipped classroom* teilnehmen,
Inhalte anschlussfähig aufbereiten,
Lernen-durch-Lehren

wozu?

Praxisbeispiele

1.4 Film als Unterrichtsmittel – Einbettung in die Medienbildung

Der Wandel unserer digitalisierten Gesellschaft beeinflusst Unterricht und Schule maßgeblich. Wie im Masterplan Bayern Digital II formuliert, „stellt der kompetente Umgang mit modernen Informations- und Kommunikationstechnologien heute neben Lesen, Schreiben und Rechnen eine vierte Kulturtechnik dar“. Weiter heißt es: „Unser Ziel muss es sein, dass wir unsere Schülerinnen und Schüler befähigen, sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und diese aktiv mitzugestalten.“⁵

Die wesentlichen Schritte, die bereits von Seiten der Bildungspolitik angestoßen wurden, sind vielfältig: Integration der Medienbildung in die Lehrpläne zur Erweiterung von Medienkompetenz im umfassenden Sinn⁶, das Erstellen eines Medienkonzeptes an jeder Schule, welches ein Mediencurriculum, die Fortbildungsplanung sowie einen Ausbildungsplan für eine jegliche Schule beinhaltet. Dabei wird im Mediencurriculum festgelegt, in welcher Jahrgangsstufe und in welchen Fächern die Kompetenzbereiche der Medienbildung systematisch anvisiert und durch entsprechende fachliche Inhalte gestärkt werden können.

Als wesentliche Ziele des Medienkonzeptes werden u. a. genannt⁷:

- Transparente Systematisierung aller Aktivitäten rund um die Medienbildung, so dass eine aufeinander abgestimmte fächer- und jahrgangsstufenübergreifende Vermittlung von Standards gewährleistet ist.
- Stärkung der Medienkompetenz der Lernenden, die eine Schlüsselqualifikation für lebenslanges Lernen in einer von Digitalisierung geprägten Welt darstellt.
- Förderung der Leistungsmotivation der Schülerinnen und Schüler durch die Verwendung moderner digitaler Medien.

Der Kompetenzrahmen zur Medienbildung legt als zu erwerbende Kompetenzen in weitestem Sinne fünf Kompetenzbereiche fest: Basiskompetenzen, Suchen und Verarbeiten, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren sowie Analysieren und Reflektieren.

⁵ aus: Masterplan Bayern Digital II: Digitalisierung an unseren Schulen gemeinsam gestalten →

⁶ vgl. hierzu auch den Kompetenzrahmen zur Medienbildung →

⁷ vgl. Leitfaden ISB: Medienkonzepte an bayerischen Schulen, 2017 →

1.4.1 Die Dominanz des Bewegtbildes in unserer Gesellschaft – Konsequenzen für den Unterricht

Dass die Digitalisierung insgesamt nicht bloß als technischer, sondern vor allem als kultureller Prozess betrachtet werden muss⁸, zeigt sich in vielen Lebensbereichen unserer heutigen Gesellschaft und bezieht sich nicht nur auf Kinder und Jugendliche. Insbesondere das Bewegtbild (Video, Film) nimmt in all seinen Facetten einen zunehmend hohen Grad an Nutzung in Rezeption und Produktion ein und auch beeinflussende, manipulative Auswirkungen desselben sind nicht von der Hand zu weisen.

Somit ist es für die Schule eine zentrale fächerübergreifende Aufgabe, Film in seiner Rolle als Kulturträger den Kindern und Jugendlichen begreifbar zu machen. Dazu gehören neben grundlegenden Kenntnissen der Filmgeschichte auch die Auseinandersetzung mit der gegenwärtigen digitalen Entwicklung des Bewegtbildes sowie das Nutzen und Reflektieren rezeptiver und produktiver Verfahren.

Film- und Webvideo-Plattformen wie z. B. YouTube beeinflussen zunehmend in sehr hohem Maße das Lernverhalten der Menschen. Sie sind mittlerweile selbstverständlicher Bestandteil des Alltags fast aller Jugendlichen geworden. Damit bestehen Zugänge zu kulturell-ästhetischen Inhalten, die wiederum Einfluss nehmen auf das individuelle Produzieren von Videos und kleinen Filmen. Die Grenzen zwischen Bildungsprozessen in den formalen und non-formalen Bildungsinstitutionen und den auf digitale Medien gestützten informellen Bildungsprozessen werden durchlässiger⁹.

Diesen neuen Formen des Lernens und der Bildungsprozesse muss die Schule und der Unterricht in zunehmendem Maße Rechnung tragen, strukturelle Veränderungen und passende pädagogische Konzepte werden notwendig. Es wird umso wichtiger, gerade die kulturell-ästhetischen Inhalte und Gestaltungsmöglichkeiten bewusst zu machen und von kommerzialisierten und operationalisierten Webvideo-Formaten abzugrenzen. Ein Professionswissen der

Lehrerinnen und Lehrer zu den Möglichkeiten von Film in der Schule ist hierfür von großem Wert.

Bezogen auf die Nutzung von Film im Unterricht kann es keinesfalls nur darum gehen, diesen als Impuls für die Lernmotivation von Schülerinnen und Schülern einzusetzen, sondern es müssen immer auch die kulturellen Entwicklungen des Mediums und seine Verschränkungen mit den Bildungswelten mitgedacht werden. Dieser Prozess beginnt bei entsprechenden Lernumgebungen.

⁸ zentrale These aus der Denkschrift „Alles immer smart. Kulturelle Bildung. Digitalisierung, Schule“, Rat für kulturelle Bildung 2019 →

⁹ vgl. Vorwort Liebau: Jugend / Youtube / Kulturelle Bildung, Horizont 2019, Rat für kulturelle Bildung 2019 →

1.4.2 Die Lernumgebung

Für einen regelmäßigen Einsatz ist eine entsprechende Ausstattung im Klassenzimmer sehr zu empfehlen. So ist im Idealfall das Klassenzimmer mit einem Computer, mit Beamer oder mit einer anderen Projektionsmöglichkeit ausgestattet. Eine entsprechende Lautsprecheranlage ist ebenfalls erforderlich. Für die Schule ist es hilfreich, einen Tablet-Koffer anzuschaffen, der für unterschiedliche Unterrichtszwecke herangezogen werden kann. Sollte die Schule keinen Tablet-Koffer besitzen, empfiehlt es sich, auf eigene Geräte (Handys oder Tablets) von Schülerinnen und Schülern zurückzugreifen (*byod – bring your own device*). Bereits mit wenig → **Equipment** ist es möglich, Film in den Unterricht zu integrieren.

Es bedarf auch für Filmarbeit im Unterricht keiner „Spezialräume“. Einige Aspekte für eine veränderte Lernumgebung könnten jedoch – soweit leicht realisierbar, berücksichtigt werden.

Dazu gehört die Möglichkeit, im Klassenzimmer in Gruppen arbeiten zu können (Entwickeln von Filmideen, Drehbüchern, Tutorials). Kreative Arbeitsflächen an beispielsweise magnetischen Pinnwänden oder Glasflächen (abwaschbare Stifte erforderlich) ermöglichen freiere Arbeitsformen, in denen die Schülerinnen und Schüler stärker partizipativ eingebunden sein können und ein hohes Maß an Visualisierung des Arbeitsprozesses erfolgen kann. Zu einer veränderten Lernumgebung gehört die Möglichkeit, das Klassenzimmer in Kleingruppen zu verlassen und beispielsweise an anderen Orten im Schulhaus zu filmen. Auch eine geänderte Zeitstruktur und eine Loslösung vom Stundenraster könnten freiere kreative Prozesse in Gang setzen.

Sehr hilfreich – aber keine Voraussetzung – sind Räume in der Schule, die das eigenständige Bearbeiten von Filmprodukten ermöglichen (z. B. in den Bereichen → **Schnitt** und **Ton**).

1.4.3 Film als Unterrichtsmittel

Geht man von den verschiedenen Filmgenres aus, so finden sich in der Handreichung zu → **Spielfilm, Dokumentarfilm, Trickfilm, Experimentalfilm, Erklärvideo** und **Werbefilm** ausführliche Beispiele für rezeptive oder produktive Anwendungen.

Dieses Kapitel versucht deshalb, einige beispielhafte Anregungen zu geben für die Umgestaltung und damit Änderung und Neubelegung (Transformation) von Unterrichtsprozessen durch den Film in kleineren und kürzeren Formaten, die in vielen Fächern eingesetzt werden können.



Beispiele für den rezeptiven Einsatz von Film im Unterricht:

- Vergleich von Film und Text z. B. im Fach Deutsch (Literaturunterricht): eine Gruppe analysiert Literaturverfilmung mit konkreten Analyse- und Beobachtungsaufgaben (Charakter einer Figur, Atmosphäre und Stimmung, Darstellung eines Ortes, Darstellung des Konflikts ...), die andere Gruppe liest den Text ohne den Film zu sehen und analysiert gleiche Parameter. Die beiden Gruppen tauschen sich aus, es entstehen Interpretationsansätze. Dadurch werden Schwerpunktsetzungen, Rezeptionsverhalten, Bedingungsfaktoren für Interpretation bewusst gemacht, es kommt zu Erweiterung und Neubelegung durch Vergleich und Diskussion.
- Umgedrehter Unterricht als Methode: Schülerinnen und Schüler lernen über ein von der Lehrerin, vom Lehrer erstelltes oder angegebenes → **Erklärvideo** einen bestimmten Sachverhalt zu Hause. Im Unterricht erfolgt nicht mehr der Erwerb von neuem Wissen, sondern in neuen Unterrichtsarrangements wird das Gelernte geübt und vertieft (z. B. Lernen durch Lehren, Einsatz von Schüler-Experten, Lerntheke, Lernen an Stationen ...). Das Anschauen eines Erklärvideos zu Hause ermöglicht individuelles Lernen im eigenen Tempo (Zurückspulen und wiederholtes Anschauen ist möglich) sowie mehr Zeit im Unterricht für Üben und Vertiefen.
- In der Hinführung zu einem Thema: Die Schülerinnen und Schüler schauen einen Kurzfilm zu einem bestimmten Thema als Einstieg an und vertiefen dann im Unterricht das Thema z. B. durch Hineinversetzen in eine Person oder Figur aus dem Film und Einnehmen der Haltung dieser Figur zu dem Thema. Der Film dient hier als Input oder dem Abgleich eigener Haltungen durch Perspektivwechsel und ergänzt, konkretisiert, veranschaulicht ein bestimmtes Thema. Vertiefend kann hier mit einem Podcast, einem Hörspiel oder durch ein → **Interview** mit Film weitergearbeitet werden.
- Ausgehend vom Anhören einer Filmmusik entwickeln die Schülerinnen und Schüler eine imaginierte Handlung zur Musik. Sie erfahren, wie über die Rezeption von Filmmusik eine Stimmung beschrieben, eine bestimmte Atmosphäre erzeugt und eine Geschichte entwickelt werden kann; auch die umgekehrte Vorgehensweise ist möglich (Vertonung einer „Film-“ Geschichte).
- Wie wird aus Text eine Erzählung in Bildern und umgekehrt? Nicht nur im Fach Kunst kann die Umsetzung einer Erzählung in eine Story, einen Plot und in eine filmische Bildsprache rezeptiv erarbeitet werden. Fachübergreifend lässt sich das z. B. sehr gut in einer Drehbuchadaption mit einem Storyboard bewerkstelligen: Eine Gruppe einer Klasse bekommt einen (bereits verfilmten kurzen Textausschnitt) und „übersetzt“ diesen in ein Drehbuch und Storyboard mit konkreten Szenen, Dialogen, Bildern. Die zweite Gruppe bekommt den entsprechenden Filmausschnitt und übersetzt diesen in einen literarischen Text. Im anschließenden Vergleich werden Varianten, Möglichkeiten und gute Lösungen der verschiedenen Kunstformen herausgearbeitet.
- Film als offene und sinnstiftende Kunstform. Die Rezeption freier, künstlerischer und experimenteller Kunstformen bietet, nicht nur im Kunstunterricht, gute Anlässe, wichtige Fragen zu besonderen oder sogar existentiellen Lebenssituationen zu formulieren. Beispielhaft seien hier das umfangreiche grafische und filmische Werk von William Kentridge, aber auch die Dokumentation seiner Film-Installationen genannt. Diese bieten sehr gute Anlässe, globale politische und wirtschaftliche Zusammenhänge im Verhältnis zu individuellen Lebenssituationen zu erörtern. Weitere Beispiele sind die Filme *Persepolis* von Marjane Satrapi (2007) und *Waltz with Bashir* von Ari Folman (2008).

Beispiele für den produktiven Einsatz von Film im Unterricht:

- Eigenes Erstellen von → **Tutorials / Erklärvideos** durch die Schülerinnen und Schüler nach einer Unterrichtssequenz zur Ergebnissicherung. Erklären verschiedener Aspekte zu einem Thema (z. B. in arbeitsteiliger Gruppenarbeit, Zusammenschneiden der Filmsequenzen der Gruppen, Überleitungen zwischen den Sequenzen finden und ergänzen). Schülerinnen und Schüler gestalten *Flipped Classroom* selbst, die Reduktion auf das Wesentliche ist erforderlich. Reflektierend können Merkmale guter Lernvideos erarbeitet werden.
- → **Trickfilm**: Erstellen eines „Sprechblasen-Films“: ausgehend von einer Fragestellung, einem Begriff oder Thema füllt jede Schülerin und jeder Schüler für sich eine Sprechblase aus (z. B. „Was bedeutet deine Familie für dich?“). Dann wird ein Trickfilm (*Stop Motion*) erstellt, indem die Schülerinnen und Schüler der Reihe nach ein Bild von sich mit ihrer Sprechblase (vor schwarzem Hintergrund) mit entsprechender Mimik und Geste versehen. Diese Fotos werden dann geschickt zusammengeschnitten, wodurch ein variantenreicher Stop Motion-Film zum Thema entsteht. Vorteile: Abrufen von Vorwissen, Annäherung an ein Thema, eine Haltung finden, Visualisierung durch Inszenierung.
- Vokabelquiz im Fremdsprachenunterricht: Gegenstände und Inhalte von neuen Vokabeln werden gezeichnet und dann so aufgenommen, dass nur ein kleiner Teil des Bildes / Gegenstandes zu sehen ist, das man nicht sofort erkennt (Ratespiel: „Was könnte das

sein?“), und dann in einem Klassen-*Battle* erfragt. → **Kameraeinstellungen** werden ausprobiert, ggf. mit Formen und Farben variiert.

- Entwickeln eines filmischen Planspiels: Es wird ein Ausgangsszenario entwickelt (entweder durch die Lehrkraft oder durch die Schülerinnen und Schüler) und fiktive Figuren werden festgelegt, die entsprechend des Szenarios Lösungen für einen Konflikt finden müssen. Das Format kann als Webserie angelegt werden, in dem die einzelnen Protagonisten ihre Handlungsmöglichkeiten immer weiter entwickeln.¹⁰ Hier geht es um partizipatives Gestalten einer Webserie in Kleingruppen und darum, Handlungsmöglichkeiten zu erproben, politische Visionen zu entwickeln, demokratisch zu arbeiten und dramaturgische Entscheidungen zu treffen.
- Referate variantenreich gestalten: Ein Thema wird nicht nur über ein Präsentationsprogramm oder andere gängige Präsentationsformen erläutert, sondern mittels kurzer filmischer Formen wie z. B. dem filmischen → **Interview** mit Expertinnen und Experten (Lehrerinnen, Eltern, Mitschüler ...) oder über kurze filmische Impulse (Bilder zum Thema), die von den Referierenden kommentiert und erläutert werden. Das Präsentieren und Produzieren stehen im Fokus.

¹⁰ vgl. das vom Medienzentrum München entwickelte Planspiel „parlamensch“: Ausgangsszenario: Eine Figur erhält einen Brief, in welchem ihr eröffnet wird, dass sie entweder politische Entscheidungen treffen kann und diese sofort umgesetzt werden oder dass sie unbegrenzt Geld zur Verfügung hat. Die Figur muss sich entscheiden ...

Sowohl der rezeptive wie der produktive Einsatz von Film im Unterricht müssen didaktisch gut vorbereitet und eingebettet werden. Gerade das Produzieren von Filmen ist so komplex, dass ein unorganisiertes Vorgehen schnell zu Überforderung und Demotivation führt. Die Komplexität lässt sich z. B. reduzieren, wenn die Lehrkraft die Hoheit über das Projekt behält und die Aufgabe so stellt, dass kurze, aber reflektiert produzierte Clips entstehen. Folgende Tipps können helfen:

TIPPS

- Anschauen und Vermitteln von Film sollte nie als „Entspannungsprojekt“ für *Digital Natives* betrachtet werden.

- Die Aufgaben sollten so präzise wie möglich formuliert und klare Vorgaben und Fristen gesetzt werden. Es muss den Schülerinnen und Schülern jederzeit klar sein, wie lang der Film maximal sein sollte (Tipp für den Anfang: 60 Sekunden bis maximal 5 Minuten), welche Produktionsbedingungen festgeschrieben, welches Thema und welches Genre vorgegeben sind.

- (Nur) schwer realisierbare Ideen von Schülerinnen und Schülern abwehren (Der Klassiker: „Horrorfilm“). Auch wenn die Schülerinnen und Schüler dadurch zunächst für kurze Zeit enttäuscht sind, werden sie vor späteren nachhaltigen Enttäuschungen geschützt.

- Nachahmung von filmischen Klischees mit unzureichenden Mitteln wirkt in der Regel peinlich. Besser ist es, aus der Not eine Tugend zu machen und Geschichten aus dem heraus zu entwickeln, was wirklich zur Verfügung steht. Wenn Jugendliche in Schulräumen mit stümperhaftem Akzent und Faschingsbärten 50-jährige Mafiapaten spielen, kann die Aura des Originals nicht erzeugt werden. So wird alle ansonsten in diesen Film investierte Energie nutzlos verpuffen.

2. Filmwissen kompakt

Wie im → **Kompetenzstrukturmodell** zu sehen ist, weist der Film die Gegenstandsbereiche → **Drehbuch / Dramaturgie, Bild, Ton** und **Schnitt** auf. Um Film in Schule und Unterricht umzusetzen, ist ein fundiertes Wissen zu den einzelnen Aspekten, die Film ausmachen, für die Lehrkraft aber auch für die Schülerinnen und Schüler sehr zu empfehlen. Zu diesem Wissen gehört u. a., die Logik und Struktur eines Films erkennen und benennen können, dramaturgische Entscheidungen nachvollziehen und treffen können, ein Verständnis entwickeln, was eine gute Geschichte ist und wie diese über Bild, Schnitt und Ton unterschiedlich erzählt werden kann, die Wirkungsweisen von Bildern und Bilderfolgen verstehen, Bildsprache kreativ und abwechslungsreich anwenden und mit Schnitt und Ton die Erzählweise festlegen können.

Im Kapitel „Filmwissen kompakt“ werden die Gegenstandsbereiche Dramaturgie, Bild, Schnitt und Ton näher erläutert und Anregungen gegeben, wie mit diesen in der Schule gearbeitet werden kann. In den Genrekapiteln gibt es immer wieder an geeigneter und betreffender Stelle → **Verweise** zum „Filmwissen kompakt“.

2.1 Dramaturgie

Während die Dramaturgie¹¹ sich mit Fragen zu Aufbau, Plot und Figuren einer Erzählung beschäftigt, zielt der filmische Projektplan weiterführend auf die konkrete Umsetzung von zuvor festgelegten und erarbeiteten dramaturgischen Entscheidungen ab. Hierzu gibt es unterschiedliche Verfahrensweisen¹².

Dramaturgie fragt nach der Architektur, dem Aufbau, der Struktur sowie der vorausgehenden und der darunter liegenden Ordnung einer Erzählung. Und Dramaturgie fragt danach, was notwendig ist, damit ein Film interessant wird. Dies gilt gleichermaßen für fiktionale wie non-fiktionale Formate. Wie kann und muss ein Film erzählt werden, damit die Zuschauerin, der Zuschauer dabei bleibt und Spannung entsteht.

Lorenz Hippe (2019) beschreibt dramaturgische Modelle als U-Bahn- oder S-Bahn-Pläne, bei denen man fragt: Wo bin ich? Wohin will ich? Wie komme ich dahin?

¹¹ Der Begriff stammt aus dem Griechischen (dramaturgein) und bedeutet eine Handlung ins Werk setzen bzw. wirksam werden lassen.

¹² Vgl. **Kapitel 2.1.4**: Erarbeitung eines eigenen dramaturgischen Konzepts: Von der Logline zum Storyboard

2.1.1 Grundsätze der Dramaturgie

Für eine interessante Erzählung braucht es eine Situation, die der Zuschauer beantwortet haben möchte, aus der heraus ein (Kern-) Konflikt entstehen kann, an dem eine oder mehrere Figuren sich weiterentwickeln und der schlussendlich gelöst wird.

Zur Klärung und Festlegung der Situation helfen die ...

Grundfragen des Journalismus:

- Wo findet alles statt?
- Wann ereignet es sich?
- Wer erzählt die Situation und wer ist oder sind die Person/en, von der / denen erzählt wird?
- Was passiert?
- Wie passiert es?
- Warum spielt es sich so ab?

Der zugrundeliegende Konflikt in einer Erzählung beschreibt meist eine Dilemma-Situation einer Figur. Wo stoßen beispielsweise die Folgen eines Wunsches / eines Begehrens an die Grenzen der eigenen Überzeugung oder der Überzeugung anderer und hätten unliebsame Folgen?

Dabei können drei **Konflikttypen** unterschieden werden:

- Mensch vs. Natur – globaler Konflikt (Katastrophenfilm etc.)
- Mensch vs. Mensch – lokaler Konflikt (Sozialdrama)
- Mensch vs. sich selbst – innerer Konflikt

Jede **Figur** oder jeder Protagonist kämpft also gegen eine antagonistische Energie (Umwelt, andere Figur/Gruppe, innerer Widerstand). Je mehr antagonistische Energie entwickelt wird, desto größer das Konfliktpotential und der Spannungsaufbau.

Für die **Figurentwicklung** braucht es neben den festgelegten Rahmenbedingungen (wo, wer, wann...) vor allem die Backstory (Hintergrundgeschichte) der Figur. Dabei gilt es, *Want* (Wollen) und *Need* (Begehren) einer Figur und eine *backstorywound* (Verletzung in der Vergangenheit) festzulegen und herauszuarbeiten. Typische *backstorywounds* sind z. B. Tod, Trennung, Gewalterfahrung oder Versagen. In der narrativen Logik eines Films folgt aus der *backstorywound*, die in der Vergangenheit liegt,

oftmals das Handeln des Protagonisten in der Gegenwart (vgl. Krützen 2011).

Erst durch *Backstorywound* und *Need* einer Figur sowie durch das Interagieren mit einer Gegenfigur wird die Handlung spannend und konfliktreich. Dabei sollte jede Hauptfigur in jeder Szene zu jeder Zeit ein Ziel haben und versuchen, dieses auch zu erreichen.

Hilfreich für die Bildung des **Plots** ist es, sich folgende Fragen zu beantworten:

Welche Informationen sind nötig, um den Konflikt zu begreifen? Welche Lösungen gibt es? Was muss geschehen, damit sich etwas ändert.

Als Plot bezeichnet man die kurze Zusammenfassung des dramatischen Handlungsstranges (Handlungslinie), gegliedert in Anfang, Mitte und Schluss. Er legt fest, was in welcher Reihenfolge passiert und wie die Ereignisse miteinander verknüpft sind bzw. sich bedingen.

Der Aufbau der Handlung kann unterschiedlichen dramaturgischen Konzepten folgen. Im Folgenden werden die gängigsten dargestellt:

WANT

Will, Mode, A-Plot

bewusst gesetzte Ziele:
das, was die Figur glaubt, dass sie will,
beeinflusst von Normen und Erwartungen

NEED

B-Plot

verdrängte Ziele:
das, was die Figur wirklich antreibt,
beeinflusst von Leidenschaften,
Konflikten und Schuldzusammenhängen

oben: **Want & Need**, unten: **Dramatische Struktur** nach Syd Field

Anfang

Erster Akt

Exposition

Plot Point 1

Mitte

Zweiter Akt

Konfrontation

Ende

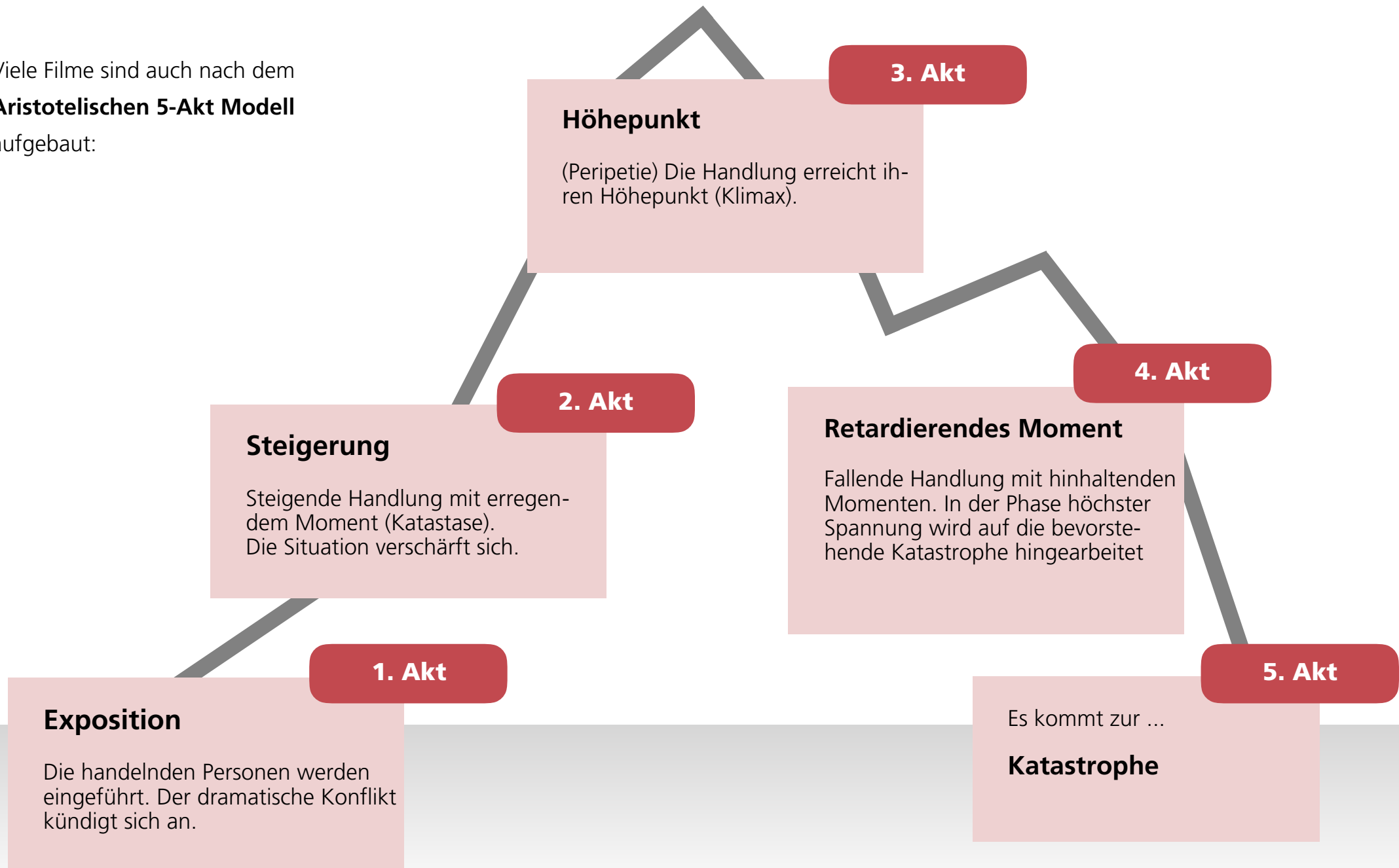
Dritter Akt

Auflösung

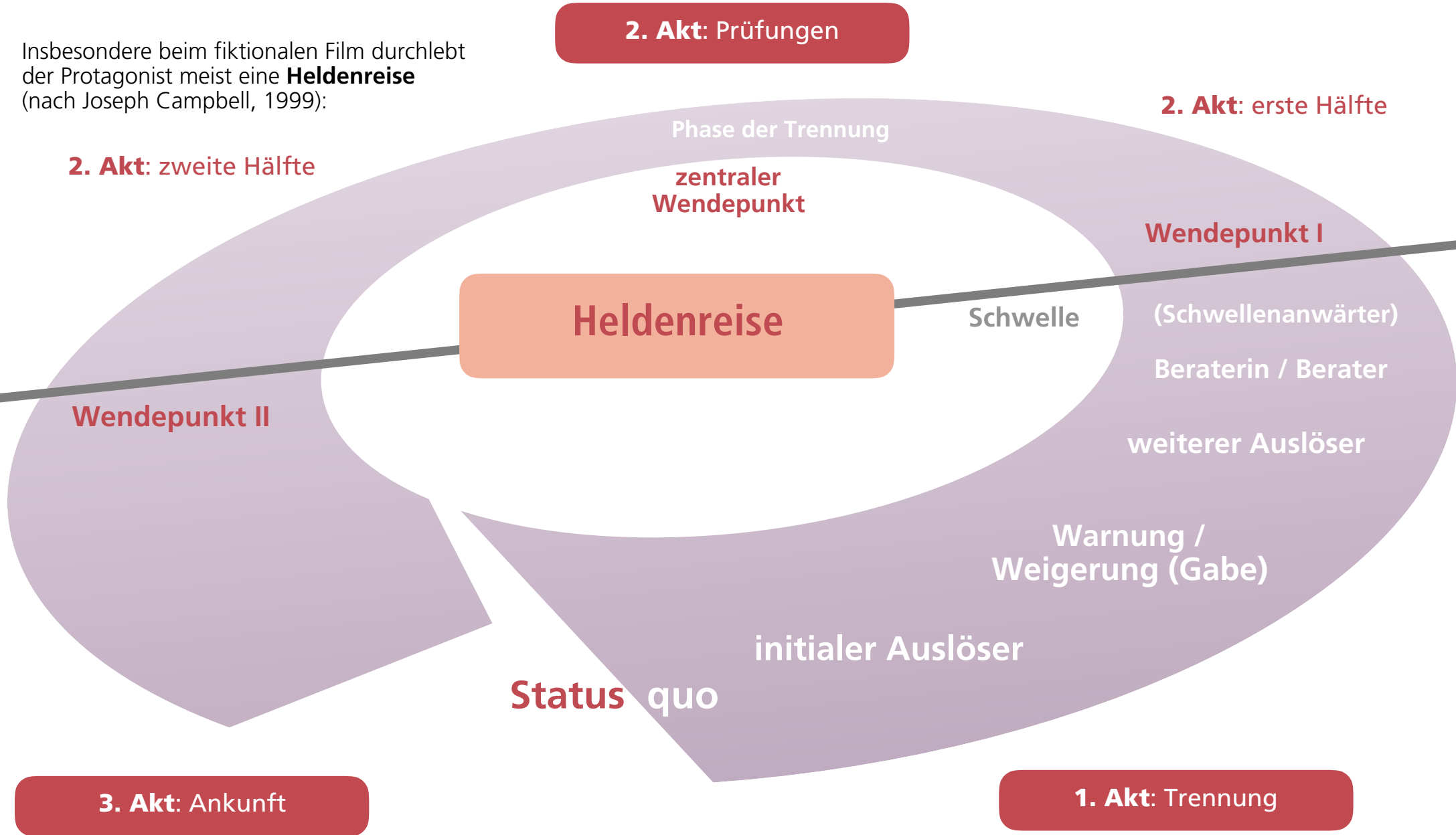
Plot Point 2

Syd Field, ein amerikanischer Dozent für Drehbuchseminare, weist der Struktur der Erzählung besondere Bedeutung zu: „Ein Drehbuch ohne Struktur hat keinen Handlungsfaden, es irrt hin und her, findet keine Richtung und wird langweilig und schwerfällig“ (Krützen, 2011, S. 100). Er strukturiert seine Erzählung in Trennung – Prüfungen – Ankunft entsprechend zu Exposition – Konfrontation – Auflösung.

Viele Filme sind auch nach dem **Aristotelischen 5-Akt Modell** aufgebaut:



Insbesondere beim fiktionalen Film durchlebt der Protagonist meist eine **Heldenreise** (nach Joseph Campbell, 1999):



Die Heldenreise

Joseph Campbell unterscheidet ähnlich wie Syd Field drei Erzählphasen:

In der ersten Phase verlässt die Hauptfigur freiwillig oder unfreiwillig, gezwungen oder aus Zufall die ihr vertraute Umgebung und trifft auf Gegenspieler, die sie von ihrem Entschluss abbringen wollen. In der zweiten Phase der Erzählung muss der Protagonist sich bewähren, er bewältigt verschiedene Aufgaben und lernt sukzessive, sich in der fremden Welt zurechtzufinden.

Auf dem Höhepunkt der Phase bewältigt die Figur eine für sie existentielle Prüfung, um dann in der dritten Phase verändert zurück in die alte Welt zu gelangen oder sich von ihr abzuwenden. Tatsächlich funktionieren die meisten Hollywoodfilme nach dieser Heldenreise. Die Struktur ist auch gut auf Kurzfilme übertragbar.

Neben der Entscheidung, welcher Konflikt behandelt und von welchen Figuren erzählt wird und welche Struktur für die Erzählweise zugrunde gelegt werden soll, gibt es beim Film neben der Bildebene weitere Möglichkeiten Einfluss auf das Erzählen zu nehmen.

Dadurch können neue Dimensionen erzeugt werden und andere Erzählperspektiven zustande kommen. Das Bild erzählt über verschiedene Einstellungsgrößen, Perspektiven und die Abfolge des Schnitts. Geräusche und Musik erzählen, in welcher Situation die Charaktere sich befinden, durch ein begleitendes Voice-Over im Film kommt eine weitere Erzählebene hinzu. Textinformationen können Gedanken, Kommentare und weiterreichende Informationen vermitteln. Diese dramaturgischen Entscheidungen werden oftmals in der Postproduktion getroffen.

2.1.3 Tipps und Tricks für die Dramaturgie nach Hippe (2019)

Woran erkenne ich eine gute Geschichte?

- Der Plot lässt sich in höchstens sieben Sätzen zusammenfassen.
- Die Geschichte ist die ganze Zeit über spannend.
- Die Geschichte beginnt positiv.
- Die Geschichte entwickelt sich überraschend, aber dennoch nachvollziehbar.
- Die Geschichte ist nicht zu kurz und nicht zu lang.
- Die Heldin / der Held ist meist sympathisch.
- Die Beweggründe des Helden sind nachvollziehbar.
- Das Thema der Geschichte ist interessant.
- Die Sprache der Figuren passt zu ihnen und unterscheidet sich voneinander.
- Eingeführte Elemente werden miteinander verknüpft.
- Die Geschichte lässt Freiräume für die Phantasie der Zuschauer.

Wie entwickle ich eine interessante Figur und ihre Backstory?

- Das Thema der Geschichte berührt aktuelle Lebensinhalte.
- Die Sprache der Figuren erzählt etwas über sie.
- Die Figuren unterscheiden sich.
- Die Figuren geben die Informationen der Handlung Schritt für Schritt, Zug um Zug und z. B. nicht in langen Monologen.
- Die Figuren haben eine eigene Sprache und sind nicht das Sprachrohr des Autors.
- Die Figuren haben Geheimnisse voneinander und vor dem Publikum.
- Der Dialog entwickelt sich und die Figuren fortlaufend.
- Nachher ist es anders als vorher.
- Der Dialog enthält Worte, Sätze, Handlungen, Themen, auf die später wieder zurückgegriffen wird (Leitmotive).
- Der Dialog enthält Möglichkeiten für Handlungen.
- Der Dialog schafft Möglichkeiten für einen emotionalen Subtext.
- Der Dialog treibt die Handlung voran.

- Was will die Figur erreichen? Welche (Lebens-)Ziele, Wünsche hat sie?
- Welche Beziehung zu anderen Menschen hat sie: Familie? Freunde? Bekannte? Arbeitsverhältnis? Single?
- Welchen Hintergrund hat die Figur, welche Herkunft, welche Ausbildung?
- Wie verhält sich die Figur in kritischen, wie in unkritischen Situationen?
- Welche Charaktereigenschaften und Verhaltensweisen der Figur treiben die Handlung voran?
- Wie muss die Figur angelegt sein, damit der Konflikt der Figur oder ihr Dilemma sichtbar wird?
- Welches Need wird spürbar, und wodurch?
- Welche Figurenzeichnung spitzt den Konflikt zu?
- Wie klingt die Figur? Welche Geräusche gibt sie von sich?
- Welcher Humor zeichnet die Figur aus?

- Welche Philosophie hat sie? Was findet sie wichtig? Was ist ihre Einstellung zu ...?
- Welche Perspektive hat sie auf die Welt, welche Brille hat sie auf?
- Typische Füllworte („So“; „na ja“; „kann man nichts machen“; „ach ja“)
- Auftreten, Wiedererkennbarkeit: Kleidung, Habitus, Haltung, Ticks, Mimik, Motorik
- Wie verhält sich die Figur in verschiedenen Situationen und Umgebungen?

Schreib-Tipp:

Innerer Monolog der Figur in der Warteschlange am Einwohnermeldeamt, an der Bushaltestelle oder beim Arzt.



2.1.4 Erarbeitung eines eigenen dramaturgischen Konzepts – von der Logline zum Storyboard

Idee und Plan für eine Erzählung können in verschiedenen Formen erarbeitet werden:

Logline

Die Logline (Log Line, auch Pitch) ist ein sehr kurzer Text, der die Handlung eines Filmes in wenigen Sätzen zusammenfasst.

Exposé

Beim Exposé wird die Geschichte in konzentrierter Form skizziert. Handlungen, zentrale Figuren und Schauplätze sind nachvollziehbar auf wenigen Seiten dargelegt.

Die leitenden Fragen sind:

- Wann und wo spielt die Handlung?
- Welches sind die wichtigsten Charaktere?
- Was ist die Erzählposition (Perspektive, Point of View)?
- Worin besteht der Konflikt zwischen den Charakteren?
- Welche Entwicklung nimmt die Geschichte?
- Worin besteht der Höhepunkt und wie endet der Film?

Treatment

Das Treatment erzählt die vollständige, dramaturgisch schlüssige Geschichte, ohne jedoch ausformulierte Szenen mit kompletten Dialogen zu enthalten. Die Charaktere werden ausführlicher vorgestellt. Ähnlich wie in einer Erzählung oder Nacherzählung können im Treatment auch schon einige Dialoge auftauchen, vorzugsweise in indirekter Rede. Für einen abendfüllenden Spielfilm kann ein Treatment 20 – 50 Seiten Text umfassen.

→ Drehbuch

Neben den Angaben zu den Charakteren und den Motiven (Drehorte) enthält das Drehbuch lediglich die Dialoge der Figuren und die Regieanweisungen. Das Drehbuch liefert den Text für einen Film, der genaue Angaben der Einzelaufnahmen enthält. Das Drehbuch soll eine in Bildern erzählte Geschichte sein. Es beschreibt Bilder in äußeren Details. Man sollte beim Lesen eines Drehbuchs sehen, was die Kamera sieht. Alle Drehbücher haben eine grundlegende, geradlinige Struktur, diese Struktur wird als Paradigma (Grundmuster) bezeichnet. Die Faustregel lautet: eine Seite Drehbuch entspricht einer Minute Film. Das Drehbuch besteht aus Szenen und Sequenzen. Die Sequenz ist das wichtigste Element eines

Drehbuchs, sie ist eine Serie von Szenen, die durch eine einzige Idee zusammengehalten wird.

Storyboard

Das Storyboard ist eine zeichnerische Version des Drehbuchs, um sich die geschriebenen Szenen bildhaft vorstellen zu können. Mit dem Storyboard hat der Regisseur eine Art Lageplan zur Hand, bei dem alle wichtigen Szenen auf einer Tafel skizziert sind. Für die Mitarbeiter/-innen kann dieser Lageplan zum zentralen Besprechungsort werden. Das Storyboard liefert den Beteiligten einen Einblick in die Gesamtästhetik des Films. Dabei werden auch Einstellungsgrößen, Perspektiven, Atmosphäre und mögliche Ausleuchtungen berücksichtigt. In der Vorproduktion können anhand des Storyboards zahlreiche Entscheidungen für die Bildgestaltung innerhalb der folgenden Dreharbeiten getroffen werden.

Quellen:

Krützen, Michaela (2004)

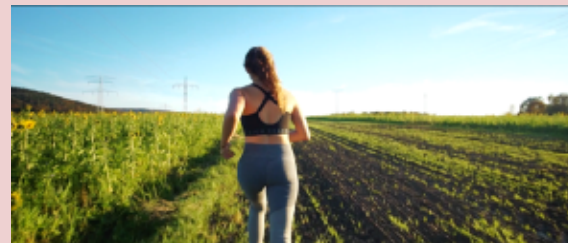
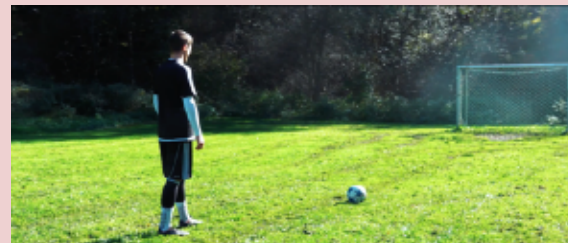
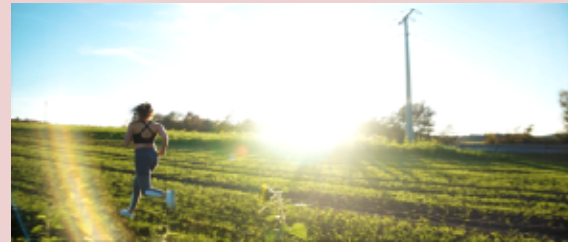
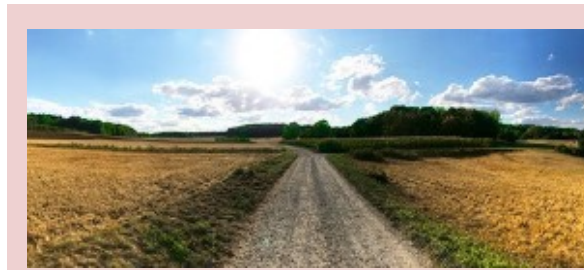
Schorr, Christine & Tzafir, Yuval (2020)

Hippe, Lorenz (2019) →

2.2 Bildgestaltung und Bildsprache

2.2.1 Einstellungsgrößen

Filmisches Erzählen heißt, eine Handlung in verschiedene, jeweils in sich stimmige Einstellungen zu zerlegen, Wichtiges zu zeigen und Unwichtiges wegzulassen. Vor der Entscheidung, welche Einstellungsgröße die richtige ist, sollte immer die Frage stehen, was man damit erzählen will. Weite Einstellungen haben eher erklärenden Charakter, nahe Einstellungen nehmen den Betrachter mit in den Mikrokosmos der Handlung, Gefühle und Bedeutungen bekommen hier Gewicht.



Supertotale / Panorama

Extrem weite Einstellung, Bedeutsamkeit von Örtlichkeit, Landschaft und Gesamtstimmung, Einzelheiten treten hinter dem großen Ganzen zurück, entrückter Kamerastandpunkt, Establishing Shot (= Einführende Einstellung, typisch für Eröffnungsszenen)

Totale

Überblick, Distanz, lokale Orientierung, Menschen und Objekte im Hintergrund, Wichtigkeit des Raumes, Establishing shot, eher informierender Charakter

Halbtotale

Fokus auf Darsteller, Erfassen bildwichtiger Figuren in ihrer Umgebung in voller Größe, Bildausschnitt für komplette Aktionen, noch mit Distanz zum Gezeigten

Amerikanische

Zeigen von Personen vom Kopf bis zu den Knien, Bedeutungsgewinn der Gestik, Begriff aus klassischen Westernfilmen zur effektiven In-Szene-Setzung des Coltziehens



Halbnahe

Ab der Hüfte aufwärts, Fokus auf die Person, Betonung von Körpersprache und Mimik, typisch für Gesprächssituationen, Relevanz der unmittelbaren Umgebung, die Kamera betrachtet nicht mehr das Allgemeine, sondern setzt bewusst eine Auswahl



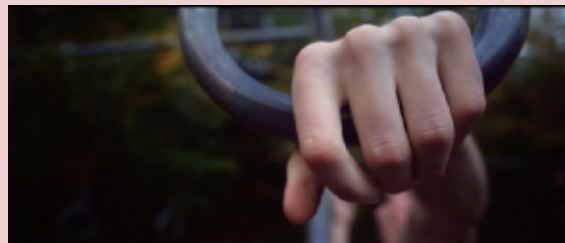
Nahe

Brustbild, Gesicht im Mittelpunkt, gut erkennbare mimische Reaktionen, geeignet für Dialogszenen, Ähnlichkeit zu den normalen Sehgewohnheiten in Gesprächen



Großaufnahme

Ausschnitt eines Gesichts, Seelenschau, Darstellung kleinster Regungen, meist irrelevanter Hintergrund



Detail

Bildfüllung durch engen Ausschnitt, deutlicher Hinweis auf etwas Wichtiges / Bedeutungsvolles, intensives Eintauchen in die Gefühlswelt der Protagonisten

2.2.2 Die Five-Shot-Regel

Die Five-Shot-Regel ist ein guter Leitfaden zum Zerlegen und zur abwechslungsreichen Darstellung von Handlungsabläufen. Die Handlung wird hierbei in fünf Einstellungen aufgeteilt. Dabei orientiert man sich an den klassischen W-Fragen und verschafft dem Betrachter auf ansprechende Art die notwendige Orientierung.



1

Halbtotale – Wo?

Der Handelnde wird in seiner Umgebung gezeigt.



2

Nahe – Wer?

Der Handelnde rückt genauer ins Bild.



3

Detail – Was?

Die Aktion steht im Fokus.



4

Halbnahe – Wie?

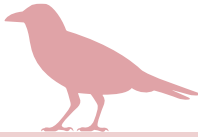
Der Bezug zwischen Person und Handlung wird beschrieben.



5

Frei – Wow!

Kreativ-Einstellung. Originell, ungewöhnlich, ästhetisch



2.2.3 Kameraperspektiven

Froschperspektive

(Worm's-eye view)

Der Kamerastandpunkt ist sehr tief, das Gezeigte wirkt übermächtig heroisch oder bedrohlich.

Augenhöhe/Normalperspektive

(Eye-level angle)

Eine recht neutrale Sichtweise auf Kopfhöhe des Betrachters.

Aufsicht

(High angle)

Von oben gefilmt wirkt eine gezeigte Figur eher unterlegen und schwach.

Vogelperspektive

(Bird's-eye view)

Die Kamera nimmt hier eine relativ dominante Haltung ein, Figuren wirken oft ohnmächtig, diese Perspektive kann auch einen sehr beobachtenden Charakter haben.



Untersicht / Bauchhöhe

(Low angle)

Erzeugt eine ähnliche Wirkung wie die Froschperspektive, aber weniger dominant und dramatisch.

Subjektive Kamera

Eine eher spezielle Perspektive, bei der die Kamera die Perspektive des Protagonisten einnimmt. Sie wird gerne in Videospielen eingesetzt. Wenn sie konsequent durchgehalten wird, sieht man den Akteur nur, wenn er in den Spiegel schaut, ansonsten nur seine Arme und Beine. Die Perspektive erzeugt eine maximale Identifikation mit dem Handelnden.



Top Shot

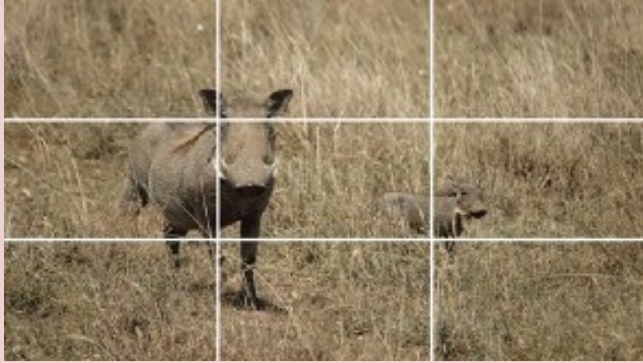
(God's point of view)

Die Sicht ist senkrecht von oben, genau im 90° Winkel zum Boden, eine über den Dingen schwebende Kamera, die ein Gefühl der Erhabenheit und Losgelöstheit vermittelt.

Perspektivenveränderung und Figurendarstellung im Handlungsverlauf

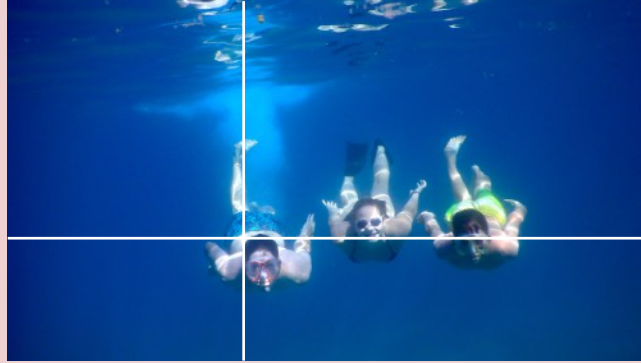
Machtverhältnisse können sich im Verlauf der Handlung verändern. Dies kann sich, oft auch schon vorab, im Wechsel der Perspektiven ausdrücken.

2.2.4 Bildkomposition



Drittel-Regel

Einfach mittig positionierte Motive wirken oft langweilig. Rückt man sie jedoch auf eine Drittelungslinie, schafft man mehr Kontrast und eine spannendere Bildordnung. Besonders gut wirken wichtige Objekte an den Kreuzungspunkten der Drittelungslinien. Die meisten Kameras können als Hilfe solch ein Raster auch im Display anzeigen.



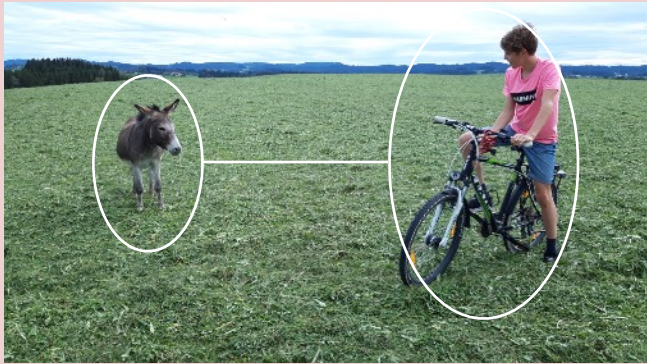
Goldener Schnitt

Ähnliches gilt für eine Komposition, bei der der Goldene Schnitt (Teilungsverhältnis: ca. 61,8% zu 32,2%) berücksichtigt wird. Eine Linie wird so geteilt, dass sich der kürzere Teil zum längeren verhält wie der längere zur Gesamtlänge der Linie.



Symmetrie

Wenn schon Mitte, dann richtig! Die mittig orientierte Komposition kann durchaus auch gut funktionieren. Vor allem dann, wenn sich ein symmetrischer Bildaufbau anbietet und dies zur gewünschten Bildaussage passt. Symmetrie wird gerne dann eingesetzt, wenn der Fokus auf das Bildzentrum gelenkt werden soll. Je nach Inszenierung kann die Szene an Ruhe und Harmonie gewinnen, pathetischer wirken oder auch künstlich und befremdlich werden.



Balance

Eine harmonische Komposition beachtet auch die optische Balance. So kann es sinnvoll sein einem Bildelement, das aufgrund von Farbe, Helligkeit oder Ausrichtung sehr dominant ist einen kompositorischen Ausgleich gegenüberzustellen. Bewusst inszeniertes Ungleichgewicht erhöht hingegen die Spannung und kann befremdlich wirken.



Rahmung

Wird der Blick innerhalb des Ausschnittes ein weiteres Mal begrenzt, erhält man eine kompositorische Rahmung. Dies kann ein Blick durch ein Fenster, eine Tür oder ein Schlüsseloch sein, es kann sich aber auch einfach um Bildelemente handeln, die ein Bild auf zwei oder mehr Seiten einfassen. Das Gerahmte wird betont, erhält mehr Bedeutung, wirkt aber auch distanzierter. Man spricht vom Repoussoir-Effekt (franz. repousser = zurücktreiben).



Diagonalen

Diagonale Linien innerhalb der Einstellung steigern die Bildspannung und Dynamik. Ganz besonders kommt dies beim sogenannten Dutch Angle zu tragen. Hierbei wird die Kamera nicht nach dem Horizont ausgerichtet, sondern schief gestellt. Alle Linien scheinen zu kippen und das Bild wirkt bewegt und instabil. Der Begriff Dutch Angle leitet sich von einem Übersetzungsfehler ab. Im typisch deutschen expressionistischen Film wurde das Stilmittel der Schrägperspektive gerne eingesetzt.

Aus deutsch wurde fälschlicherweise *dutch* und die Holländer kamen ganz ohne eigenes Zutun zu filmischen Ehren.



Aktionsraum

Finden Bewegungen im Bild statt, so ist es sinnvoll, in Bewegungsrichtung genügend freien Platz einzuplanen. Dasselbe gilt für Blickrichtungen. Blicke oder Bewegungen aus dem Bild heraus wirken schnell seltsam, wenn in der Gegenrichtung zu viel freier Raum ist. Bei Schwenks, die bewegte Objekte verfolgen, sollte man darauf achten, dass die Kamera der Bewegung etwas voraus ist, damit der Aktionsraum gewahrt bleibt.



Blickführungslinien

Bewegt sich die Kamera, zeigt sie dem Betrachter meist ganz selbstverständlich, was von Bedeutung ist. Aber auch in statischen Aufnahmen kann der Zuschauer geführt werden. Der Blick wandert unbewusst entlang markanter Linien im Bild. So kann zum Beispiel eine zum Horizont führende Straße einen Bezug zur Ferne herstellen.



Farbe

Nicht zu unterschätzen ist der gezielte Einsatz von Farbe. Diese kann Symbolcharakter haben, Grundstimmungen definieren oder durch Kontraste Betonungen setzen. Typischerweise werden Farben auch in der Nachbearbeitung kräftiger gemacht oder einheitlich getönt. Filme eröffnen oft deshalb eine andere Welt, weil sie sich durch gezielte Farbkombination von der gewohnten Farbgebung der Realität abheben.



Muster

Natürlich vorgefundene oder bewusst arrangierte Strukturen lassen sich bildwirksam in Szene setzen. Sie verleihen der Einstellung eine künstlerische Anmutung und vermitteln ein Gefühl von Ordnung und Perfektion, eventuell auch von Monotonie.



Schärfentiefe

Die Schärfentiefe ist ein Maß für die Ausdehnung des Bereichs der räumlichen Tiefe, in dem eine Aufnahme scharf abgebildet wird. Hohe Schärfentiefe ermöglicht es, Hintergrund und Vordergrund miteinander zu verbinden. Alles ist gleich wichtig, die Raumtiefe gewinnt an Bedeutung. Niedrige Schärfentiefe ermöglicht es, einen bestimmten Bereich zu isolieren und hervorzuheben. Nur dieser Bereich erscheint scharf, im Gegensatz zum dahinter und davor Liegenden. Die Konzentration auf das Wesentliche lässt die Bilder ruhiger wirken. Verschwommene Bereiche können auch gezielt zur Steigerung von Spannung oder Neugierde eingesetzt werden.



In Gesprächssituationen wird das Gestaltungsmittel der Schärfentiefe oft in der sogenannten *Over-Shoulder* Einstellung angewandt. Dabei wird über die Schulter des im Vordergrund befindlichen Akteurs gefilmt. Dieser ist nur angeschnitten und unscharf zu erkennen, während sein Gegenüber fokussiert wird.

2.2.5 Bewegung von Kamera und Motiv

Stand

Die Kamera steht unbewegt, filmt in eine Richtung, die Wirkung ist statisch und ruhig. Will man eine Handlung in mehrere Einstellungen zerlegen, filmt man diese in der Regel im Stand. Er ist für viele Situationen die erste Wahl, alles andere sollte sehr bewusst eingesetzt werden.

Schwenk, Neigung, Rollen

Es erfolgt eine Drehung um eine Achse. Die Kamera führt den Blick von einem Punkt zum anderen. Beim Schwenk seitwärts und bei der Neigung von oben nach unten oder umgekehrt. Beim Rollen geschieht die Drehung um die Sichtachse der Kamera. Während Schwenk und Neigung unserer normalen Wahrnehmung (Kopfbewegung) entsprechen, wirkt das Rollen eher unnatürlich und befremdlich. Rollen kann beispielsweise dazu dienen, Kontrollverlust zu illustrieren.

Fahrt

Die Kamera bewegt sich von einem Ort zum anderen. Als technische Hilfsmittel dienen Dollys und Schienen, es geht aber auch per Hand. Die Kamerafahrt ist in der Regel linear. Gerne wird sie angewandt, um Personen oder Objekte zu verfolgen. Eine Besonderheit stellt eine 360°-Kreisfahrt um ein Motiv herum dar. Sie wirkt sehr eindrucksvoll und wurde vor allem durch den Kameramann Michael Ballhaus geprägt.

Zoom

Mit Hilfe des Objektivs findet eine Entfernung bzw. Annäherung statt, z. B. durch Wechsel von Weitwinkel (weites Blickfeld, streckt den Raum, schafft Überblick) auf Tele-Einstellung (enges Blickfeld, komprimiert den Raum, holt Entferntes nah ran) oder umgekehrt. Zoomt man auf etwas hin, lässt sich damit die Bedeutung steigern, zoomt man weg, verschiebt man die Gewichtung auf die Gesamtsituation.

Fahrt & Zoom

Additiv angewandt wirkt die Kombination wie extrem schnelles Annähern oder Entfernen. Gegenläufig eingesetzt (z. B. Zoom hin, Fahrt weg) entsteht eine seltsam pumpende Wirkung, die durch Alfred Hitchcock als Vertigo-Effekt bekannt wurde und Schwindel oder Schock suggeriert.

Fokussieren / Umfokussieren

Auch der Wechsel von Unschärfe zu Schärfe wird als Bewegung wahrgenommen. Man kann damit das zunehmende Erfassen von etwas anzeigen oder umgekehrt Bewusstseinsverlust oder Wahrnehmungseinschränkung verbildlichen. Durch Verschiebung des Schärfebereichs ist zudem eine Blicklenkung möglich.

Handkamera

Diese Methode wird geprägt durch eine leichte bis stark wackelnde Kameraführung. Sie wirkt dynamisch, manchmal auch amateurhaft und vermittelt Authentizität. Beispielhaft sind hierfür die Dogma 95 Filme oder die Fake-Doku „*Blair Witch Project*“.

Schwebestative & Gimbals

Durch Gegengewichte oder Elektromotoren kann die Kamera hierbei extrem gut stabilisiert werden. Trotz schneller Bewegungen der Kamerafrau / des Kameramanns bleibt das Bild auf diese Weise ruhig und verwackelt nicht. Temporeiche Verfolgungen werden häufig so umgesetzt.

Bewegung des Motivs

Großen Einfluss auf die Bildwirkung hat natürlich auch die gefilmte Bewegung und eventuell die damit einhergehende Bewegungsunschärfe.

Intensität

Für alle Bewegungen gilt: je nachdem wie schnell oder langsam sie eingesetzt werden, entsteht entweder ein gelassener oder ein dynamischer Eindruck. Dabei hat sich die Wahrnehmung von Bewegung und Tempo im Laufe der Filmgeschichte deutlich verändert. So hatte 1896 der aus dem Stand gefilmte und für heutige Verhältnisse sehr gemächlich einfahrende Zug aus Lumière's „*Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof von La Ciotat*“ einer Anekdote zufolge regelrecht für Panik im filmunerfahrenen Publikum gesorgt.

Bewegung & Gegenbewegung

Filmtechnisch reizvoll ist die Kombination der Bewegungen von Kamera und Motiv. Während eine perfekte Parallelfahrt letztlich nur noch die Landschaft in Bewegung zeigt, verstärkt eine gegenläufige Fahrt die Geschwindigkeit des Motivs und die Dramatik der Szene.

Berühmt für eine solche Kombination ist eine Sequenz aus Buster Keatons „*The General*“ (1926), in der die Kamera auf einem Zug montiert wurde, die einen langsamer fahrenden Zug auf dem Nachbargleis zusammen mit dem Protagonisten in den Fokus nimmt. Gleichzeitig marschierte im Hintergrund eine Armee entgegen der Fahrt und Kamerabewegung, was eine bis dahin unbekannte Komplexität und Dramatik im Filmbild erzeugte.



2.2.6 Formate

Handyformat

Hochkant, Format der Digital Natives, wirkt modern, jugendlich, amateurhaft, anarchisch

16:9

Entspricht der natürlichen Wahrnehmung mit zwei Augen, wirkt authentisch.

21:9

Ultra Wide Screen, wirkt episch, Einsatz anamorphotischer (speziell verzerrender) Kameralinsen, schafft einen besonders breiten Bildraum

1:1

Erinnert an das Polaroid- und Instagram-Format, wirkt nostalgisch.

4:3

Klassisches Filmformat, hat heute einen Retro-Effekt

**Multi-Frame/
Splitscreen**

Das Bild wird in mehrere Unterfenster aufgeteilt, in denen unterschiedliche Filmsequenzen gleichzeitig ablaufen, ...

... wirkt ungewohnt und künstlerisch.

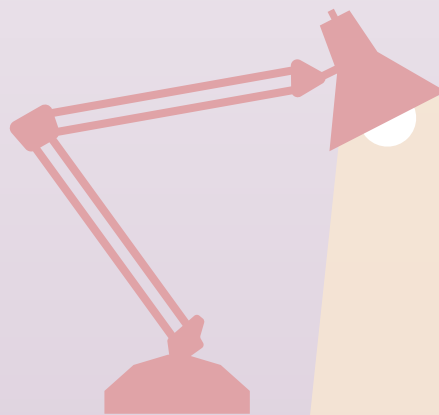
2.2.7 Licht

Bedeutung

Je nach angestrebtem Filmcharakter kann man beim Drehen oft auf zusätzliches Licht verzichten und mit den vorhandenen Lichtquellen (Sonne, Lampen, Kerzen, ...) arbeiten. Solche Filme wirken meist eher dokumentarisch und authentisch, können aber durchaus auch ganz atmosphärisch sein. Sehr gut funktioniert dies bei Außenaufnahmen mit Tageslicht, je nach Situation können auch schöne Innenaufnahmen oder Szenen bei Dämmerung und in der Nacht gelingen. Der Vorteil beim Arbeiten mit dem *Available Light* ist, dass es oft zeitsparend ist und dass Stimmungen vor Ort manchmal so am besten einzufangen sind. Je weniger Licht, desto herausfordernder wird es allerdings qualitativ akzeptable Ergebnisse zu erzielen.

Die Praxis zeigt, dass viele Aufnahmen trotz einer vermeintlich guten Lichtsituation am Bildschirm sehr banal und unansehnlich wirken und weitab von den Vorbildern aus Film und Fernsehen liegen. Der zusätzliche Aufwand der künstlichen Beleuchtung schlägt sich meist deutlich im Endergebnis nieder und macht nicht selten den Unterschied zwischen einer professionellen und einer amateurhaften Wirkung.

→ Handreichung Film in der Schule



Lichttemperatur

Weiß ist nicht gleich weiß! Auch wenn wir mit bloßem Auge die meisten weißen Lichtquellen nicht farbig wahrnehmen, so zeigt sich auf Filmaufnahmen schnell, dass vermeintlich neutrales Licht meist einen Farbstich in eine warme oder kalte Richtung hat. Die genaue Lichtfarbe definiert man als Lichttemperatur in Grad Kelvin. Dabei ist 5000°K neutralweißes Licht, von 5000°K bis 6800°K erstreckt sich der Bereich des Tageslichts, warmes Kerzenlicht rangiert bei 1900°K.

Seltsam erscheinen auf Filmaufnahmen uneinheitliche Lichtmischungen (z.B. kühles Tageslicht und warme Filmleuchte). Für Filmleuchten gibt es deshalb Filter, um dies auszugleichen. Gleichmäßige Farbstiche lassen sich mit dem Weißabgleich der Kamera neutralisieren. Manchmal ist es im Sinne der Atmosphäre jedoch auch zweckmäßig, die Lichtfarbe wirken zu lassen oder sie sogar zu übersteigern.

Lichtrichtung



Frontlicht

von vorn, aus der Richtung der Kameraachse – wenig Schatten, wenig Struktur, gut z. B. zur Minderung von Falten bei Porträtaufnahmen, reduziert Tiefenwirkung, geringe Abgrenzung von Vordergrund und Hintergrund



Oberlicht

von oben, meist zum Beleuchten der Szenenfläche und zum Abschwächen von Schattenwürfen durch andere Lichtquellen



Gegenlicht

Lichtquelle hinter dem Objekt, Erzeugen von Silhouetten, starker Hell-Dunkel-Kontrast, sehr künstlerische Wirkung, aber auch ein häufiger und unbeabsichtigter Fehler beim Filmen



Seitenlicht

natürliche Wirkung, kontrastreich, gute plastische Wirkung



Indirektes Licht

Über Aufheller oder Wände zurückreflektiertes Licht, weiche Beleuchtung, zum Abmildern von Schatten



Streiflicht

schräg hinter dem Objekt, Betonung von Konturen



Schatten

Wo Licht ist, da ist auch Schatten! Künstlerisch eingesetzt kann ein Schatten ein schönes stilistisches Mittel im Film sein, oft wird es aber beim Dreh auch um das Vermeiden von Schattenwürfen gehen. Starke Schatten wirken unnatürlich und entlarven die Kunstlichtquellen. Um unschöne Schlagschatten zu umgehen, sind die Position und die Laufwege der Akteure gut mit den Lichtquellen abzugleichen. Vor allem bei Porträtaufnahmen sollte man die Gesichter auf die Stimmigkeit von Licht und Schatten überprüfen und gegebenenfalls Standort oder Intensität der Lichtquelle nochmals anpassen. Nicht vermeidbare Schatten lassen sich durch weitere Lichtquellen abmildern. Die Vorbereitung der Beleuchtung braucht hier manchmal ein Vielfaches der Zeit des eigentlichen Drehs.



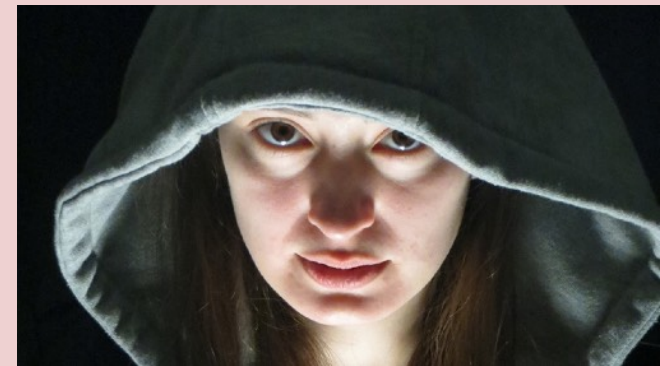
Dreipunkt

Die Dreipunkt-Beleuchtung ist eine sehr häufig angewandte Beleuchtungstechnik, die vor allem gut geeignet ist, um einzelne Personen oder Dinge in Szene zu setzen. Von einer Seite, von schräg vorn, wird das Motiv mit dem starken Hauptlicht, dem sogenannten Führungslicht beleuchtet, von der gegenüberliegenden Seite, auch von schräg vorn, hellt das Fülllicht die dunklere Seite etwas auf. Ein wenig seitlich versetzt von hinten oben wird mit dem Spitzlicht die Rückseite des Motivs beleuchtet. Von vorn gesehen erzeugt das Spitzlicht lediglich eine kleine Lichtkante (z. B. in den Haaren), die das Motiv aber sehr schön vom Hintergrund abhebt und Raumtiefe schafft.



Hintergrundbeleuchtung

Viel Bildwirkung lässt sich auch mit einem lichttechnisch gut inszenierten Hintergrund erzeugen. Ist der Umraum von Bedeutung, können so auch Betonungen auf wichtige Details gesetzt werden. Vorder- und Hintergrund sollen entweder kontrastreich oder harmonisch in einem guten Verhältnis stehen.



Fußlicht

von unten, dramatische Wirkung, Porträtaufnahmen mit diabolischer Wirkung



Low Key

Wenn nur einzelne Akzente gut beleuchtet sind und ein Großteil des Bildes in Dunkelheit und Schwarz verschwindet, spricht man von einer *Low-Key*-Beleuchtung. Sie hat sich als klassische Inszenierungsmethode im Film Noir etabliert.

Achtung: Die Einstellung der Lichtempfindlichkeit an der Kamera (ISO) darf hier nicht auf automatisch stehen, sonst gibt es ein störendes Bildrauschen.



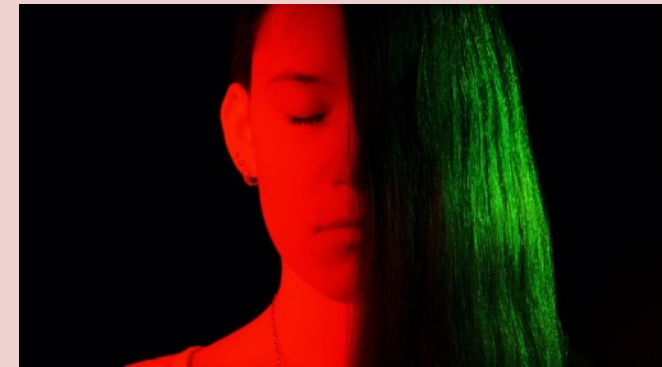
High Key

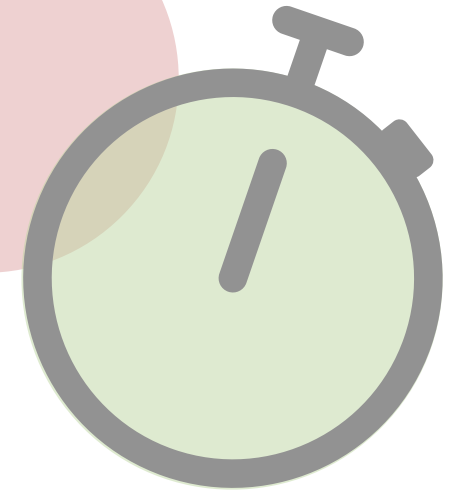
Traumszenen oder Szenen, die im Himmel spielen, werden hingegen gern extrem hell und gleichmäßig ausgeleuchtet. Es gibt kaum dunkle Stellen und nur zarte Schatten. Man spricht hier von *High-Key*-Beleuchtung.

Farbiges Licht und experimentelle Beleuchtung

Nicht zurückschrecken sollte man davor, auch einmal mit Farbfiltren und buntem Licht zu beleuchten. Sparsam eingesetzt wird das Ergebnis oft gar nicht als farbig wahrgenommen, aber das Filmbild wirkt deutlich interessanter.

Intensive Farbbeleuchtung hingegen vermag künstlerische und atmosphärische Bilder zu erschaffen. Vorsicht bei farblichen Überschneidungen. Mischbereiche wirken manchmal etwas seltsam. Wenn man ein wenig experimentiert, lassen sich zahlreiche effektvolle Beleuchtungsmöglichkeiten finden. Videobeamer, Spiegel oder Assistentinnen / Assistenten, die an den Lichtreglern drehen, ermöglichen ein großes kreatives Spielfeld.





Belichtungszeit & Bewegungsunschärfe

Wie hell oder dunkel das Ergebnis erscheint, bestimmt erst einmal das vorhandene Licht. Man kann überdies aber auch mit der Kamera steuernd eingreifen, etwa über die Belichtungszeit (engl.: *shutter speed*). Die Belichtungszeit, auch Verschlusszeit genannt, regelt jedoch nicht nur die Helligkeit, sondern außerdem die Bewegungsunschärfe.

Klassischerweise filmt man mit einem *shutter speed* von $1/2 \times \text{Framerate}$, das wären bei 25 fps also $1/50$. Bei dieser Einstellung entspricht die Bewegungsunschärfe unserem normalen Sehempfinden.

Kürzere Verschlusszeiten (z. B. $1/200$ bei 25 fps) werden gerne in Actionfilmen eingesetzt, um die schnellen Bewegungen präziser einzufangen. Natürlich bedarf es dann mehr Licht oder notfalls mehr ISO.

Längere Verschlusszeiten (z. B. $1/8$ bei 25 fps) führen zu verschwommenen und verzögerten Bewegungsabläufen. Diese lassen sich gut für traumhafte Sequenzen oder Rauschzustände einsetzen. Hierbei muss die Lichtmenge reduziert werden, was sich z. B. mit Licht schluckenden Filtern (sog. ND-Filter: Neutralsichtfilter) bewerkstelligen lässt.

Klassische Pannen bei der Bildgestaltung

- Es wird zu oft in immer der gleichen Einstellungsgröße (meist Halbtotalen) gefilmt.
- Alles wird aus der Normalperspektive gedreht.
- Motive werden immer mittig positioniert.
- Es wird konstant mit maximaler Tiefenschärfe aufgenommen.
- Die Handlung wird durch konstantes Schwenken verfolgt und nicht in Sequenzen zerlegt.
- Es wird bei Schwenks und Zooms über das Ziel hinausgeschossen und dann zurückgeführt.
- Es wird zu häufig gezoomt.
- Es kommt zu Unschärfepumpen des Autofokus bei Kamerabewegungen
- Die Kameraführung wird verwackelt.
- Es wird mit dem Handy unbeabsichtigt hochkant gefilmt.
- Unbeabsichtigtes Gegenlicht wird übersehen.
- Schattenwürfe von Kameramann, Filmteam oder Technik sind im Bild zu sehen.
- Bild- und Farbqualität wirken flau wegen schlechter Lichtverhältnisse.
- Es treten unbeabsichtigte Spiegelungen auf.



TIPPS

Das Wissen um die klassischen Gestaltungsregeln bietet ein sicheres Fundament für solide Ergebnisse. Kreatives Vorgehen bedeutet jedoch auch Suchen nach unkonventionellen Lösungen und Verwerfen von Standards. Manchmal ist es anders einfach besser, manchmal liegt im Falschen das Überraschende, das Neue, das Geniale.

„Lerne die Regeln wie ein Profi, damit du sie wie ein Künstler brechen kannst.“

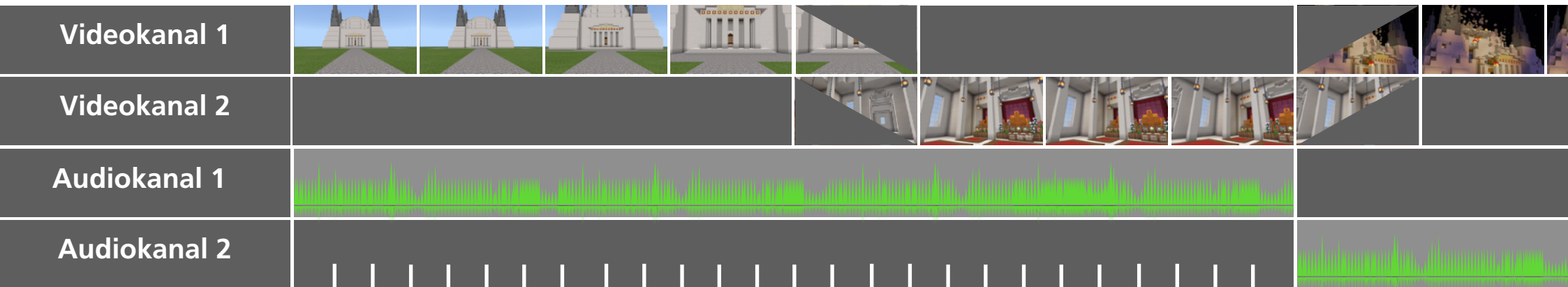
Pablo Picasso

2.3 Schnitt und Montage

In einer Zeit, in der man nahezu täglich auf dem Smartphone Filmclips sieht und dreht, kann leicht der Eindruck entstehen, dass ein Film einfach unsere alltägliche Wahrnehmung festhält. Betrachtet man die filmische Wirklichkeit jedoch genauer, fällt auf, dass sie überaus künstlich und konstruiert ist. Einen Film etwa, der ohne Einstellungswechsel und Schnitte eine Situation in Echtzeit wiedergibt, findet man selten interessant.

Ein guter Film lebt also auch von Schnitt und Montage, die zeitlich und räumlich manchmal weit auseinander liegende Situationen unmittelbar miteinander verbinden. Im Laufe der Zeit hat sich eine regelrechte „Sprache“ der Filmmontage herausgebildet, die verblüffenderweise in weiten Teilen der Welt wie von selbst verstanden wird.

Abb.: *Timeline* – Zeitleiste



2.3.1 Grundlagen zum Schnitt

Das Wort Schnitt stammt aus der Anfangszeit des Films, als belichtete Filmstreifen des filmischen Rohmaterials in kleinere Einzelteile zerschnitten wurden, um sie anschließend, im Sinne der filmischen Erzählung, zu verbinden, also wieder zusammen zu kleben. Heute schneidet man digital mit einer Schnittsoftware. Ganz gleich ob man professionelle Software oder Amateurprogramme verwendet, wie sie auf jedem Smartphone oder Tablet kostenlos zu finden sind, alle Programme haben einige Funktionen und Werkzeuge gemeinsam.

Einige Beispiele:

- In einem *Browser* oder einer Projekt-Bibliothek sind alle importierten Filmclips aufgelistet.
- Im *Viewer*, einer Art Vorschau, können die ungeschnittenen Clips gesichtet werden.
- In der *Timeline*, auch Schnittfenster genannt, werden die geschnittenen Clips als farbige Balken auf einer Zeitleiste angeordnet.
- Die *Canvas* (die Leinwand) zeigt den gerade geschnittenen Film.

Mit den grundlegenden Werkzeugen der Schnittsoftware lassen sich neben der Clip-Auswahl und Clip-Länge, die Übergänge von Clip zu Clip (z. B. eine weiche Überblendung) bearbeiten. Oft kann man auch die Geschwindigkeit, die Lautstärke, die Helligkeit bzw. die Farbe der Clips verändern.

2.3.2 Eine kleine Einführung in die Kontinuitätsmontage

Um mit Filmbildern eine Geschichte zu erzählen, orientiert man sich am einfachsten am Prinzip der sogenannten Kontinuitätsmontage. Sie erweckt, über alle Schnitte und Bilder mit unterschiedlichen Einstellungen hinweg, den Eindruck eines kontinuierlichen Raum-Zeit-Zusammenhangs, und damit einer Handlung, die als nachvollziehbar und flüssig empfunden wird. Ihr Ziel ist es, die Betrachter vergessen zu lassen, dass sie gerade einen aus Einzelstücken zusammengesetzten Film sehen.

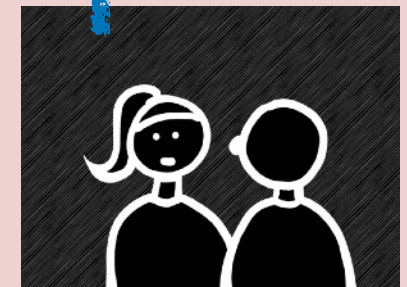
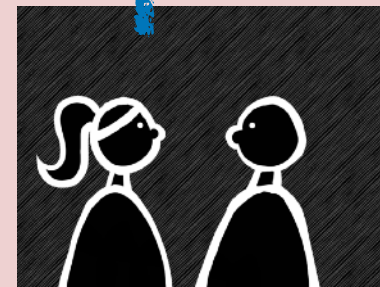
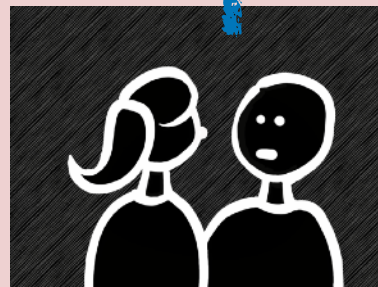
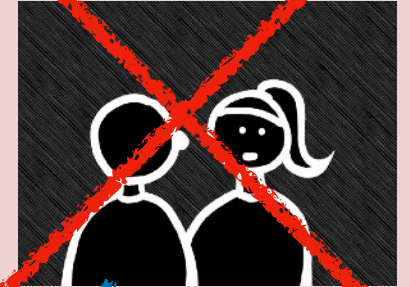
Hier ein paar Regeln und Tipps für eine fließende kontinuierliche Wirkung:

- Die allgemeine → **Lichtstimmung** sollte in einer Szene nicht unvermittelt wechseln.
- Beginnend mit der Einführungseinstellung in eine Szene (*Establishing-Shot*), nähert man sich in fünf Schnitt- bzw. Einstellungsschritten vom Ganzen zum Detail (vgl. → **Five-Shot-Regel**).
- Das → **Schuss-Gegenschuss-Prinzip** (*shot-reverse-shot*) ist besonders geeignet für Dialogszenen.
- Die 180-Grad-Regel

Die 180-Grad-Regel

Die Kamera sollte immer aus einem gedachten 180-Grad-Halbkreis, dessen Mittelachse die Blickachse der Dialogpartner bildet, auf die Szene bzw. die Protagonisten schauen (Kamera 1, 2 und 3).

Auf diese Weise befinden sich die Dialogpartner stets in derselben Hälfte der Bildkomposition (Kadrage) und auch der sie umgebende Bildraum bleibt relativ konsistent.



2.3.3 Gängige Schnitt- und Montageformen der Filmsprache

Der Schnittrhythmus

Ein guter Filmschnitt funktioniert wie ein gutes Musikstück, deshalb spricht man auch vom Schnittrhythmus. So sollten z. B. Bewegungen von zwei aufeinander treffenden Filmclips zueinander passen.

Schnelle Szenen mit vielen Schnitten und Einstellungen können von eher langsameren Passagen mit weniger Schnitten abgelöst werden. Die Betrachter brauchen auch immer wieder einmal Pausen, um das gerade Gesehene zu verarbeiten und sich in den Film hineinversetzen zu können. Wird Musik unter den Film gelegt, reagiert der Schnittrhythmus idealerweise auch auf den Rhythmus der Musik.

Harter Schnitt oder Überblendung

Der selbstverständlichste und zugleich professionellste Schnitt zwischen zwei Clips ist der sogenannte harte Schnitt, also der unmittelbare Wechsel von einem Bild zum nächsten.

Weiche Übergänge, sogenannte Überblendungen, verwendet man nur dann, wenn sie aus der filmischen Erzählung heraus notwendig erscheinen, z. B. bei einer → **Ellipse**. Auf Effektübergänge (z. B. Strudel oder zersplitternde Bilder) sollte man besser verzichten.

→ Handreichung Film in der Schule

Der Matchcut

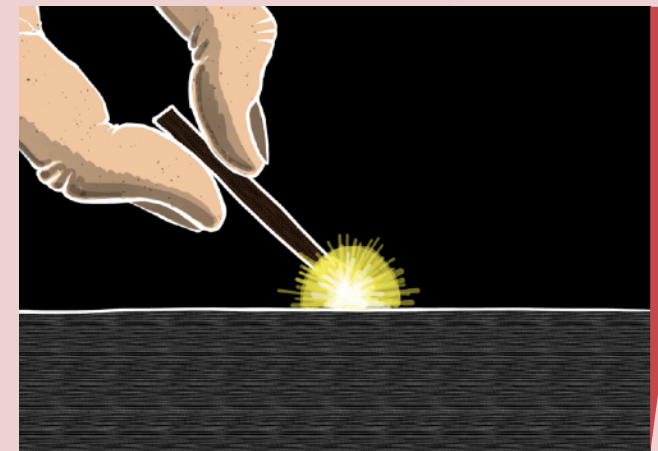
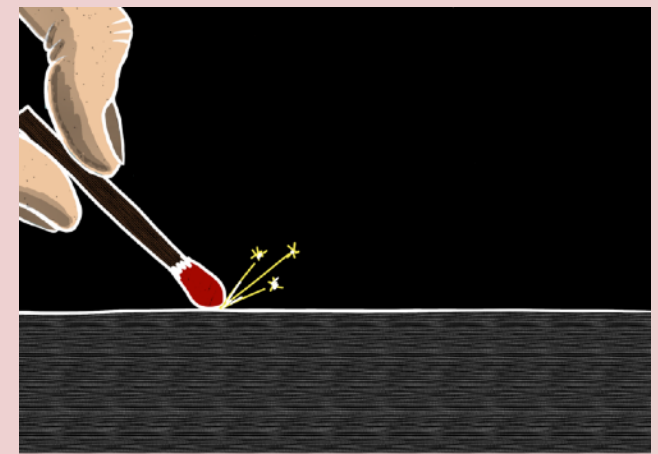
Bei einem Matchcut werden zwei zeitlich oder räumlich sehr unterschiedliche Clips so zusammengeschnitten, dass sich ein Gegenstand oder eine Bewegung über die Schnittgrenze fortzusetzen scheint. Wirft z. B. ein Handballer in der Turnhalle einen Ball so, dass er rechts aus dem Bild fliegt und nach dem Schnitt, also im nächsten Bild, landet der Ball von jetzt links ins Bild kommend in den Händen eines Kindes, das in seinem Kinderzimmer steht, dann ergibt sich trotz der nicht zu einander passenden Umgebungen gleichwohl der Eindruck einer fortlaufenden Bewegung. In diesem Bildbeispiel hier sind es die Funken-Lichteffekte eines zündenden Streichholzes, die mit dem Sonnenaufgang matchen.

Matchcut: Ausschnitte aus einem Storyboard

Eine Hand führt vor der Kamera ein Streichholz über eine Fläche.

Das Streichholz entzündet sich. Im Moment des Entzündens wird geschnitten.

An die Stelle des Feuers tritt im nächsten Bild die Sonne.



Der Jumpcut

Erscheint ein Gegenstand oder eine Person in zwei aufeinander folgenden Clips unvermittelt an verschiedenen Stellen oder in verschiedenen Posen im Bild, spricht man von einem Jumpcut, weil das Bild zu „springen“ scheint. Bei Interviews etwa im Dokumentarfilm kann so ein Jumpcut sehr störend wirken.

Will man einen Jumpcut vermeiden, muss man ein Zwischenbild (auch Schnittbild) zwischen die Clips setzen. Mitunter wird der Jumpcut aber auch als künstlerisch-stilistisches Mittel ganz bewusst genutzt, um z. B. Unruhe oder zeitliche Sprünge, wie in einem Zeitraffer, zu erzeugen. (Zum Beispiel in: »*Au Bout de Souffle*«, deutsch: »Außer Atem« von Jean Luc Godard aus dem Jahr 1960). Als komödiantisches und quasi trickfilmisches Stilmittel setzt Buster Keaton den Jump Cut in einer berühmten Traumsequenz in dem Film *Sherlock Jr.* (1924) ein.

Jumpcut: Ausschnitte aus einem Storyboard

Ein Zauberer bewegt sich in einem Innenraum und schnipst mit den Fingern.

Das nächste Bild zeigt ihn an einer anderen Stelle im Bild und an einem anderen Ort.



Um das Schneiden bzw. das wirkungsvolle Montieren zu lernen, ist es eine gute Übung, von dem bereits gedrehten Material nach und nach so viel weg zu lassen, bis nur noch das absolute Minimum vorhanden ist, um die Handlung zu verstehen. Auf diese Weise lernt man, ermüdende Längen zu vermeiden (ein klassisches Anfänger-Problem).

Die Ellipse

Nicht zu verwechseln mit dem Jumpcut ist die Ellipse. Sie streicht überflüssige Teile einer durchgängigen Handlung und wird nicht als Bruch des kontinuierlichen Erzählflusses empfunden. So sieht man z. B. wie jemand eine Wohnung durchsucht und alle Türen öffnet, aber wir sehen nicht, wie er dabei von Zimmer zu Zimmer geht. Ein anderes Beispiel: Eine Person beginnt gerade eine Treppe hinaufzugehen, im nächsten Schnitt erreicht sie bereits den Treppenab-satz des nächsten Stockwerkes. Solche elliptischen Schnitte sind sehr wichtig, um Langeweile, also Längen, im Film zu vermeiden, insbesondere bei spannenden Verfolgungsjagden. Auch der Schnittrhythmus (siehe oben) kann mit gut gesetzten Ellipsen beeinflusst werden.

Die Parallelmontage

Um zwei unterschiedliche Erzählstränge als quasi zeitgleiche Handlungen an verschiedenen Orten zu erzählen, hat sich die sogenannte Parallelmontage durchgesetzt. Durch die wiederholte kontrastierende Montage (*cross-cutting*) eher kürzerer Sequenzen aus der ersten Handlung mit einer anschließenden Sequenz aus der zweiten Handlung, entsteht aus dem montierten Nacheinander beim Betrachter der Eindruck der Gleichzeitigkeit zweier Handlungen.

Die Schachtelmontage

... bettet mittels zeitlicher Vor- oder Rückblenden eine Handlung oder Szene in eine größere Rahmenhandlung ein, verschachtelt sie also gleichsam. Das Kontinuum und die Chronologie der Rahmenhandlung kann so, z. B. mit dem Ziel der dramaturgischen Steigerung, unterbrochen und wieder aufgenommen werden.

Die Plansequenz

Eine spezielle Ausnahmeform der Montage ist die Plansequenz. Sie ist gleichsam das Gegenteil der Montage, da sie durch geschickte Schauspiel- und Kameraführung verschiedene Spielszenen und auch Schauplätze mittels Schwenks und Kamerafahrten, also ohne jeden Schnitt, in einer einzigen Aufnahme verbindet.

Eine Plansequenz kann z. B. am Anfang eines Filmes als Einführung in das Geschehen eingesetzt werden. Sie kann aber auch der Verlangsamung und Schärfung der Wahrnehmung des Betrachters dienen, z. B. vor einem dramatischen Höhepunkt. Eine Extremform der Plansequenz lässt sich in dem preisgekrönten Film „Viktoria“ von Sebastian Schipper (2015) begutachten, der ganz ohne jeden Schnitt, also als eine einzige Plansequenz gedreht wurde.



Abb.: Ein *establishing shot* zu Beginn oder eine Totale am Ende einer analytisch montierten Sequenz kann die unverbundenen Detailwahrnehmungen in ein Geschehen einbetten.

TIPP

Shot-reverse-shot

Die Schuss-Gegenschuss-Montage wird häufig in Dialogen angewandt. Im Schnitt zeigt die Kamera abwechseln beide Sprechende bzw. ihre jeweilige Reaktion auf das Gesprochene. Dialogpartner, die gerade nicht fokussiert werden, können dann meist *over-shoulder*, also von Hinten und im Anschnitt in den Bildausschnitt mit hineingenommen werden (vgl. → **Kapitel 3.4.4.** Interview).

Der Unsichtbare Schnitt

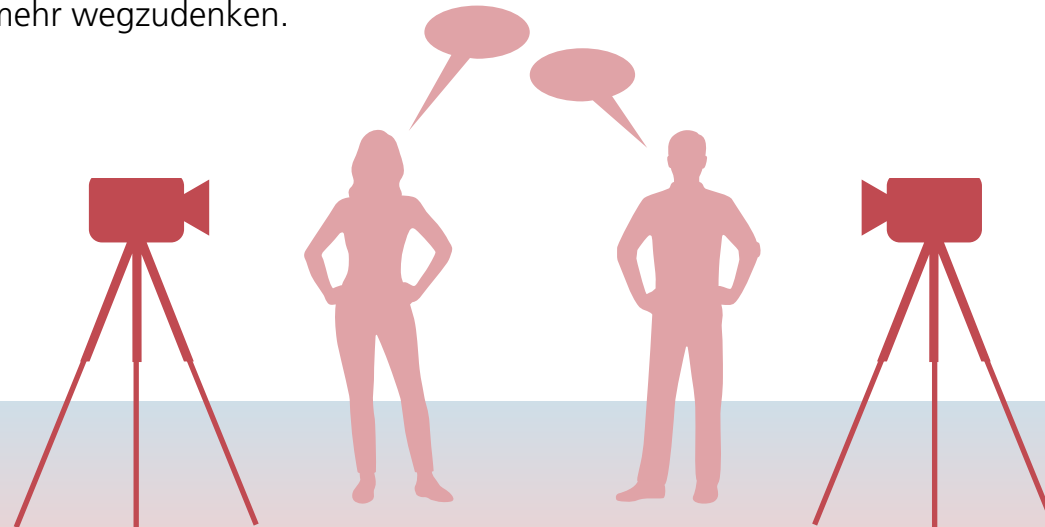
... stellt gleichsam eine Pseudo-Plansequenz dar. Durch geschickte Einstellungs-Übergänge, z. B. ins Dunkle oder auf einen statischen Bildausschnitt wird der Schnitt kaschiert, also unsichtbar. Der Betrachter erlebt die Sequenz dann als eine kontinuierliche Szene. (Zum Beispiel in Alfred-Hitchcocks-Film „*Cocktail für eine Leiche*“ aus dem Jahr 1948)

Abb.: *Shot-reverse-shot*

Der Shortcut

... ist eine wenige Einzelbilder (*Frames*) beinhaltende kurze Einstellung, die vom Betrachter „nur“ als Ersteindruck, also vor allem emotional und nicht rational, wahrgenommen werden kann. Sich wiederholende *Shortcuts* provozieren sogenannte Flickereffekte, die von den Betrachtern quasi als Überlagerung oder -collage der Bilder erlebt werden.

Shortcuts eignen sich auch für sogenannte Flashbacks, als sehr kurze scheinbar unterbewusste Erinnerungsfetzen eines Protagonisten. In den 1920 bis 30er Jahre galten *Shortcuts* noch als ein avantgardistisches und experimentelles Stilmittel, heute sind sie aus Actionfilmen und Videoclips nicht mehr wegzudenken.



Der Vor- und Abspann

Vor- und Abspann runden den Film ab und zeigen Titel und andere wichtige Informationen. Sie verpacken den Film gleichsam. Ein guter Vorspann kann auch ganz bestimmte Erwartungen und Vorfreuden beim Betrachter provozieren. Die einzelnen Texttafeln können als Standbilder ein- und ausgeblendet werden oder als Rolltitel langsam, meist von unten nach oben, vorbeiziehen.

Der → **Kuleschow-Effekt**

vgl. Kapitel Filmgenres

2.3.4 Alternative, nichtkontinuierliche Montageformen

Neben der dominanten, vor allem im Hollywoodkino entwickelten, narrativen Kontinuitätsmontage haben sich einige nichtkontinuierliche Montageformen entwickelt, die man auch im schulischen Rahmen analysieren und erproben kann.

Hier sind zu nennen:

- die Analytische Montage
- die Konstruktivistische Montage
- die Dialektische Montage

Analytische Montage

Die Analytische Montage zerlegt eine Szene oder eine Situation in viele meist hart geschnittene Groß- und Nah-, oder Detail Einstellungen. Das Ziel dieser Montageform ist es, die Betrachter zunächst quasi orientierungslos in eine spezifische Situation zu „werfen“, sodass sie gezwungen sind, die besondere Stimmung der Situation aus den momenthaften Details heraus aufzunehmen. Eine eigentliche Handlung wird mit der Analytischen Montage nicht erzählt, es vermittelt sich eher eine ausschnitthafte Sicht auf die Dinge, die die Betrachter zu einem Gesamteindruck nach und nach mosaikartig zusammensetzen.

Dies kann z. B. genutzt werden, um eine besonders beeindruckende Naturerfahrung einzufangen, aber auch um die quasi detektivische Detail-Wahrnehmung eines Tatorts und seiner Atmosphäre zu zeigen.

Mitunter wird die Analytische Montage auch angewandt, um den Zuschauern den extremen psychischen Zustand eines Protagonisten und seine subjektive Realitätswahrnehmung (z. B. einen Rausch oder einen Tagtraum) gleichsam „aufs Auge zu drücken“.

Konstruktivistische Montage

Die mit Abstand berühmteste als Konstruktivistische Montage geschnittene Szene der Filmgeschichte ist die Duschszene im Film »Psycho« von Alfred Hitchcock aus dem Jahre 1960. Sie erzählt in vielen, sehr schnell geschnittenen, ausschnitthaften Bildern den Messer-Mord an einer Frau, die gerade duscht. Die Identität des Mörders bleibt dabei im Dunkeln. Auch die eigentliche Tat ist nicht zu sehen. Die Zuschauer sind jedoch durch die geschickt montierten Fragmente der Bewegungen jedes einzelnen Messerstichs bzw. der Verteidigungsbewegungen des Opfers geradezu gezwungen, die „fehlenden Bilder“ in ihrer eigenen Vorstellung zu ergänzen und so selbst zu konstruieren. Die selbst imaginierten Bilder lassen den Horror und die Angst des Opfers viel intensiver miterleben. Im Gegensatz zur Analytischen Montage, die eine bestimmte Stimmung erzeugt, geht es in der Konstruktivistischen Montage um das Erzählen einer sehr dramatischen Handlung, in der die Zuschauer durch „eigenen Bilder“ quasi zu „Mit-Autoren“ gemacht werden.

Dialektische Montage

Die Dialektische Montage möchte die Zuschauer so stark erschüttern und aufrütteln, dass sie quasi zu „Co-Autoren“ der Botschaft des Films werden und sich auf diese Weise womöglich zum eigenen Handeln herausgefordert sehen.

Konkret setzt sie dabei auf die gezielte Wirkung sehr stark kontrastierender Bildsequenzen, die im Sinnes eines Kontrapunktes montiert werden. Der Widerspruch der Bildinhalte – so die Theorie – kann von den Betrachtern nur durch eine dialektische Erkenntnis und entsprechendes Handeln beantwortet werden. Ein fiktives Beispiel:

Ein dokumentarischer Film kontrastiert Bilder von mit Plastikmüll verseuchten Meeresstränden abwechselnd mit Schlangen von Einkaufswagen im Supermarkt voll mit plastikverpackten Lebensmitteln. Die Botschaft wäre unübersehbar: Der dialektische Kontrast der Bilder erzeugt einen Konflikt in den Betrachter, den sie nur durch eigenes verändertes Konsumverhalten auflösen können.

Der Ton beim Schnitt

Anders als beim Schneiden von Filmclips sollte man bei den Tonspuren eher weiche Übergänge schaffen, bzw. die Lautstärke auf- und abblenden. An den Clipgrenzen ändert sich oft die Geräuschatmosphäre, was bei harten Schnitten als Knacken wahrgenommen wird. Eine durchgehende Geräuschatmosphäre und der über den Schnitt weiterlaufende Ton, z. B. eines sprechenden Protagonisten, kann harte Schnitte zu einer räumlichen Einheit verschmelzen. Auch Hintergrundgeräusche können eine suggestive Wirkung erzeugen.

Abb.: Durchlaufende Audiospur bei einem Schnitt zwischen zwei Videospuren



2.4 Ton im Film

2.4.1 Die wichtigsten Tonverfahren

1927 kam der erste vertonte Film in die Kinos. In den folgenden Jahren wurden verschiedenste Verfahren entwickelt, Film mit Ton zu synchronisieren. Die wichtigsten Verfahren sind:



Nadeltonverfahren

Parallel zur Filmvorführung wurde eine Schallplatte abgespielt.

Lichttonverfahren

Auf der Filmrolle befindet sich neben der Filmspur eine Tonspur. Damit stand eine sehr gute Synchronisation von Film und Ton zur Verfügung.

Magnettonverfahren

Hierbei wird der Ton auf Magnetbändern aufgezeichnet. Die originale Tonaufnahme wird von Magnetband auf Magnetfilm überspielt. Nach dem Synchronisieren zum Bild und dem Schnitt dieser Tonkopie werden die klassischen drei Elemente Dialoge, Effekte und Musik gemischt. Bild und Ton werden danach „verheiratet“.

Surround-Technik

Ende der siebziger Jahre entwickelte die Firma Dolby™ ein Tonsystem mit vier Tonkanälen.

2.4.2 Technische Details

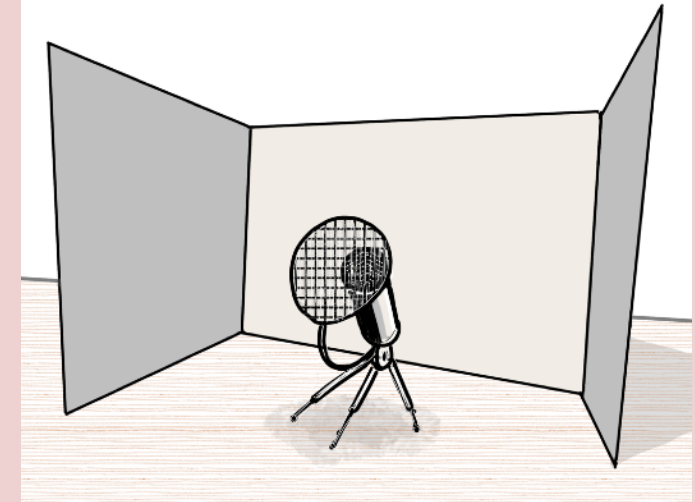
Prinzipiell verfügen alle Videokameras bzw. Geräte, die Film aufzeichnen können, über integrierte Mikrofone, deren Reichweite und Qualität sehr unterschiedlich sein können. Es bietet sich deswegen an, externe Mikros zu verwenden, sofern das Gerät einen Anschluss erlaubt. Die beiden gängigsten Anschlussformen sind der Klinken- und XLR-Anschluss.

Professionelle Mikrofone verfügen über den XLR-Anschluss, der im Gegensatz zur Klinke kaum Störgeräusche verursacht. Klinkenstecker neigen zu Wackelkontakten, die oftmals den Ton unbrauchbar machen. Mittlerweile finden auch kabellose Systeme den Eingang in die Filmwelt, z. B. das kleine Ansteckmikrofon, das über einen Sender den Ton überträgt.

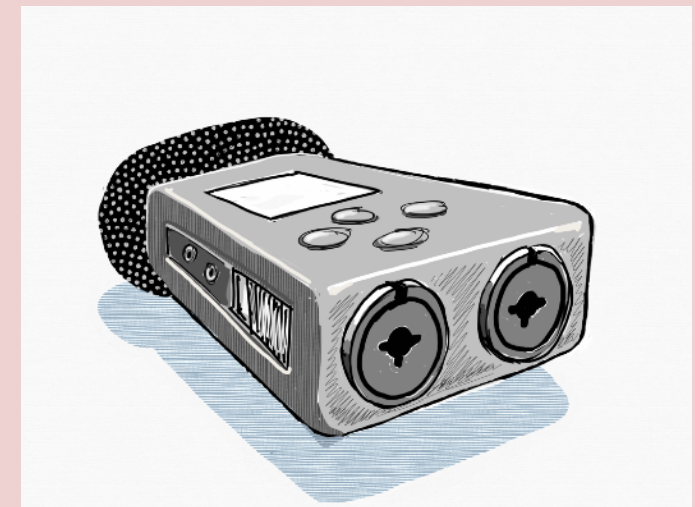
Abb.: erschütterungsfrei gelagertes Mikrofon

Mikrofone

- Optimal bei Filmaufnahmen ist die Verwendung eines externen Mikrofons entweder direkt an der Kamera montiert bzw. mit einem Kabel verbunden oder eines unabhängigen Aufnahme Gerätes.
- Während der Postproduktion kann dann der optimale Ton gewählt und im Schnittprogramm mit dem Bildmaterial synchronisiert werden.
- Es sollten wenn möglich zwei Tonaufnahmen einer Szene existieren, die Kameraaufnahme und eine externe Aufnahme anhand eines Rekorders.
- Zwei Schülerinnen oder Schüler sollten ein Aufnahmegerät bedienen. Die / der eine startet die Aufnahme am Rekorder und hört gleichzeitig über Kopfhörer den Ton mit, die / der andere kümmert sich um die optimale Entfernung des Aufnahme Geräts zu den Schauspielerinnen und -spielern.
- Das externe Mikrofon sollte möglichst nahe an die Szene gerückt werden („Ohrfeigenabstand“), man montiert das Mikrofon an einen Holzstab oder benutzt einen Ausleger eines Mikrofonständers, die über entsprechende Halterungen verfügen („Tonangel“).
- Hervorragend sind kleine Funkmikrofone, die unsichtbar an den Akteurinnen und Akteuren bzw. in der Szene versteckt sind. Häufig geschieht hier der Fehler, dass das Mikrofon im Bild auftaucht, weswegen das aufgenommene Bild stets über einen Monitor mitverfolgt werden sollte.
- Bei Außenaufnahmen sollte über das Mikrofon ein Windfang gestülpt werden, der störende Windgeräusche vermindert, da sie sehr aufwändig zu beseitigen sind.
- Zu Beginn der Video- und Audioaufnahme verwendet man am besten eine Filmklappe. Sie hilft zuallererst bei der Zuordnung der Szene bei der Material- oder → **Footage**-Sichtung, zudem verwenden die Schnittprogramme das Klappgeräusch, um später in der Postproduktion die externe Audiospur mit der kameraeigenen Videospur besser synchronisieren zu können.
- Neben der Schnittsoftware ist es ratsam, auch eine Audiosoftware zu verwenden, um eigenen Sound kreieren, aber auch bestehendes Material nachträglich bearbeiten zu können.



Mikrofon mit Stativ, Spuck- und Schallschutz



Professionelles Aufnahmegerät mit XLR-Anschlüssen für externe Mikrofone

2.4.3 Funktion von Ton im Film

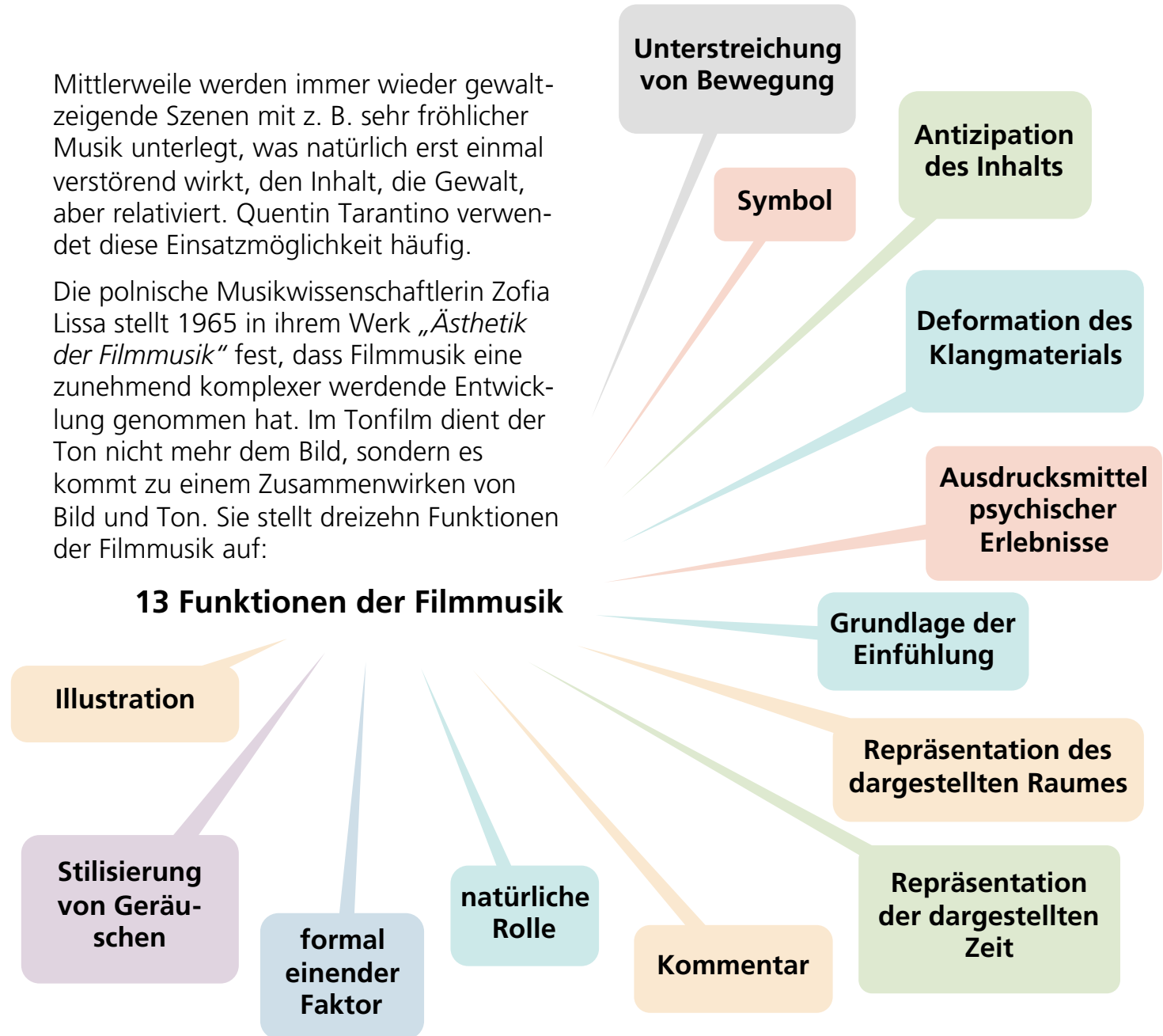
Mit dem Ton steht und fällt der Film. Grundsätzlich sollte der Ton von guter Qualität sein. An den richtigen Stellen eingesetzt kann der richtige Ton beim Publikum Emotionen stark beeinflussen. Wir kennen alle das Quietschen von Türen bei Szenen, die unheimlich wirken sollen. D. h. man muss bestimmte Töne, die real vielleicht gar nicht existieren, nachträglich in den Film einbauen. Sehr gute Beispiele liefern Science-Fiction-Filme wie *Star Wars*, wo der Kampf mit Laserschwertern ton-technisch unterstützt wird.

Auch Weltraumschlachten werden mit Ton unterstützt. Obwohl eigentlich im Vakuum des Weltraums physikalisch keine Schallübertragung möglich ist, hören wir trotzdem Laserschüsse und Explosionen. *Apocalypse Now* von Francis Ford Coppola gilt als Meisterwerk des stilistischen Einsatzes der auditiven Ebene eines Films, sei es das gewählte Lied „*The End*“ von The Doors oder die Untermalung des Hubschrauberangriffs mit dem „*Walkürenritt*“ von Richard Wagner, in den das Rotationsgeräusch der Rotorblätter übergeht.

Mittlerweile werden immer wieder gewaltzeigende Szenen mit z. B. sehr fröhlicher Musik unterlegt, was natürlich erst einmal verstörend wirkt, den Inhalt, die Gewalt, aber relativiert. Quentin Tarantino verwendet diese Einsatzmöglichkeit häufig.

Die polnische Musikwissenschaftlerin Zofia Lissa stellt 1965 in ihrem Werk „*Ästhetik der Filmmusik*“ fest, dass Filmmusik eine zunehmend komplexer werdende Entwicklung genommen hat. Im Tonfilm dient der Ton nicht mehr dem Bild, sondern es kommt zu einem Zusammenwirken von Bild und Ton. Sie stellt dreizehn Funktionen der Filmmusik auf:

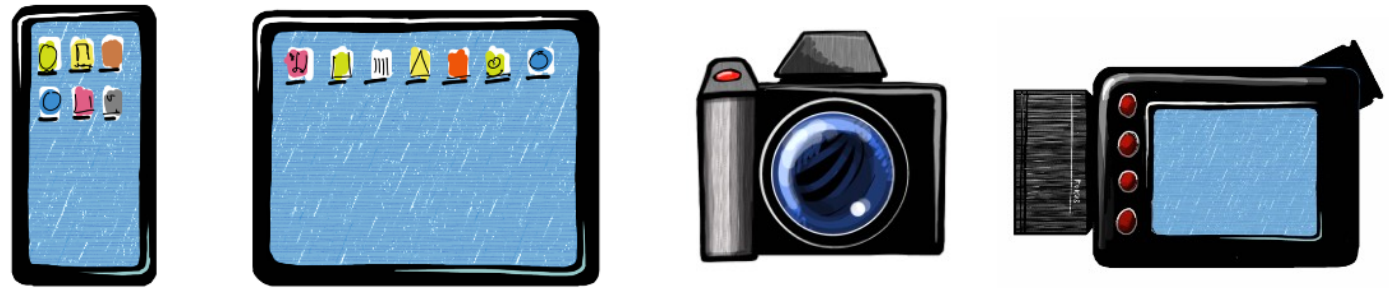
13 Funktionen der Filmmusik



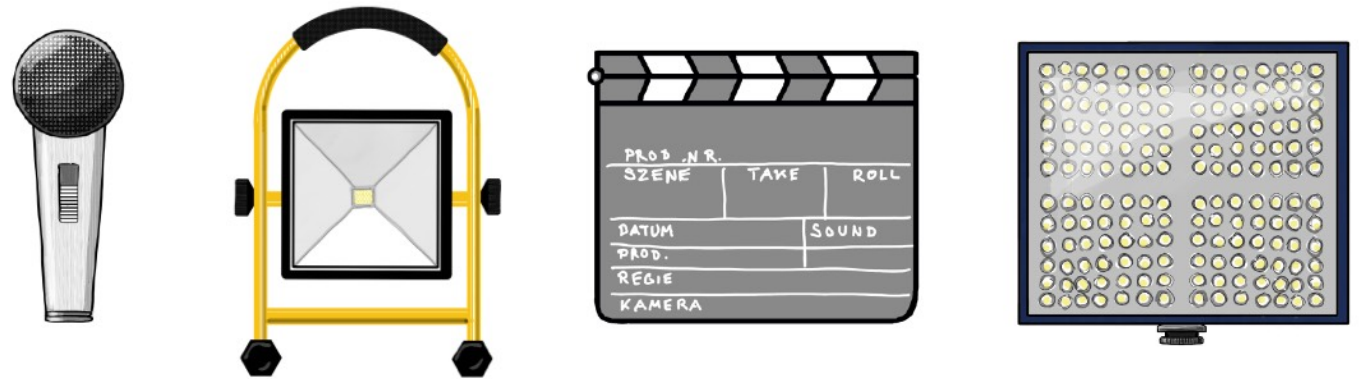
2.5 Basiswissen Produktion

In den 1930er Jahren wurden erstmals Filmkameras für den privaten Gebrauch angeboten, die sich aber nur Wohlhabende leisten konnten. Während noch vor 10 bis 15 Jahren der Erwerb von Videokameras für Schulen häufig kontrovers diskutiert wurde, kann man heute von einer gänzlich anderen Situation sprechen.

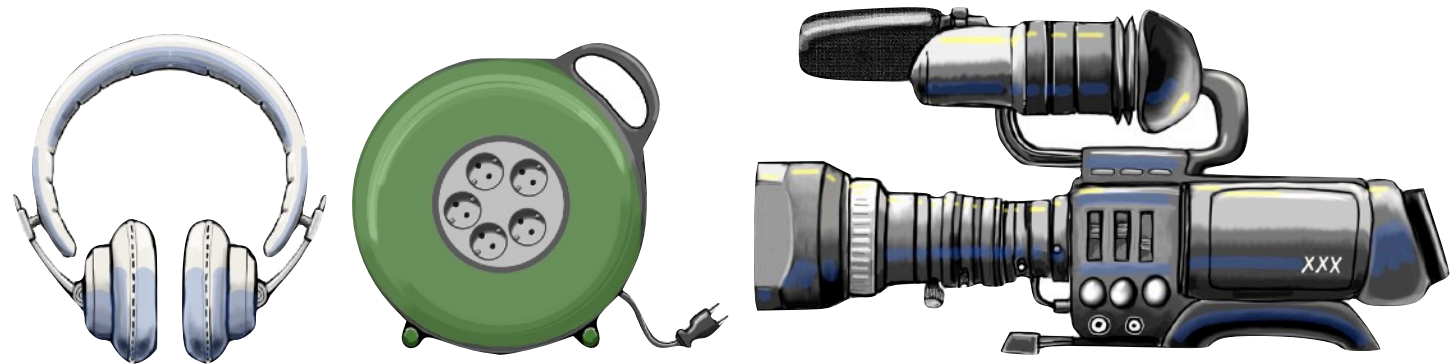
Wer über ein Smartphone verfügt, hat alles, was man zum Filmen braucht, eine Videokamera und ein Audioaufzeichnungsgerät. Manche Anbieter haben auch gleich eine Videobearbeitungssoftware mitinstalliert. Sollte das nicht der Fall sein, gibt es Softwarefirmen, die sogar Gratislösungen anbieten, die auch für den Schulgebrauch funktionell sind. Im Folgenden wird versucht, eine Übersicht zu bieten, welche Ausrüstungen man für grundlegende und professionelle Ansprüche benötigt.



Smartphone, Tablet, Digitale Fotokamera, Digitale Videokamera



Mikrofon, LED-Baustrahler, Filmklappe, LED-Strahler als Kameraaufsatz



Kopfhörer, Verlängerungskabel, semiprofessionelle Videokamera

	KAMERA	SOUND	LICHT	ZUBEHÖR
GRUND- LEGEND	<p>Smartphone, Tablet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorteile: gute bis sehr gute Auflösung; jedes Smartphone/Tablet verfügt über eine gute Kameraeinheit und eine App; die Geräte stehen ausreichend zur Verfügung • Nachteile: Geringer Speicherplatz; Halterung für Stativ notwendig; externe Objektive notwendig; Audioeingang meist nur Miniklinke 	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone/Tablet zur Aufnahme mit Kopfhöreranschluss 	<p>Natürliches und künstliches vorhandenes Licht</p>	<p>Manche Hardwareanbieter haben <i>onboard</i> Schnittsoftware integriert.</p>
FORT- GESCHRIT- TEN	<p>Amateurvideokamera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorteile: günstig; klein und handlich • Nachteile: wenige Einstellmöglichkeiten; Audioeingang ist meist Klinke <p>Digitale Fotokamera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorteil: Filmfunktion • Nachteil: Aufnahmen oft nur bis max. 30 Min Länge möglich 	<ul style="list-style-type: none"> • Externes Mikrofon mit XLR (Oft verwenden die Musik-Fachschaften Mikros mit diesen Steckern) • Kopfhörer • Tonangel 	<p>Polystyrol-Platten zur Lichtreflexion, LED-Baustrahler</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rechner mit professioneller Schnittsoftware, die optimalerweise → Chromakeying unterstützt • Audibearbeitungssoftware • Stative für Licht, Ton, Kameras • Schwebestativ für Smartphone oder Amateurkamera • Filmklappe • Kabeltrommeln
PRO- FESSIO- NELL	<p>Semiprofessionelle Videokamera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorteile: hochauflösend, Aufnahmen aus größerer Entfernung (Schultheater, Schulfeiern, ...) sowie Anschluss mehrerer externer Mikros (XLR-Anschlüsse) möglich; viele Feineinstellungen; mehrere Speicherkarten • Nachteile: sehr teuer; schwer; teure Stative 	<ul style="list-style-type: none"> • Windschutz für Mikro • Funkmikros zum Anklebmen 	<ul style="list-style-type: none"> • LED-Panel zur direkten Montage auf der Kamera • Sun-Bouncer (Reflektoren) 	<ul style="list-style-type: none"> • adhäsive Knetmasse • Chroma-Key-Hintergrund mit Befestigungsrahmen • wasserdichte Transportkiste • Monitor zum direkten Betrachten des Filmausschnitts



Tonangel,
Multifunktionsstativ,
Polystyrol-Platte als
Lichtreflektor,
faltbarer
Schirmreflektor,
wasserdichter Koffer,
Videostativ

2.6 Rechtliches

Rechtliche Aspekte bei der Planung und Durchführung schulischer Filmaufnahmen

Film bzw. Filmen im Unterricht berühren sehr viele Rechtsbereiche des Einzelnen, z. B. Persönlichkeits- oder Urheberrechte. Um nach Abschluss der Dreharbeiten keinen Ärger und keine Konsequenzen befürchten zu müssen, sollten einige grundlegende Aspekte beachtet werden.

Die Mitwirkenden bei Dreharbeiten im schulischen Bereich sind in der Mehrzahl Minderjährige, wodurch auch deren Erziehungsberechtigte einbezogen werden müssen. Betroffen sind dabei hauptsächlich Persönlichkeitsrechte wie das Recht am eigenen Bild bzw. der eigenen Stimme. Neben den Filmaufnahmen muss die Erlaubnis für die Vorführung des Bildmaterials und die Speicherung auf schuleigenen Speichermedien wie Servern vorliegen. Das Hochladen von Filmen in etwaige Filmportale sollte grundsätzlich unterbleiben, da nach dem Onlinestellen keine hundertprozentige Kontrolle mehr über den Verbleib und der Weiterverwendung des Filmmaterials durch Dritte gewährleistet ist. Auch wenn die Schülerinnen und Schüler sowie deren Erziehungsberechtigte der Schule zum Schuljahresbeginn eine entsprechen-

de, meist allgemein gehaltene Erlaubnis zur Verwendung von Bild- und Tonmaterial erteilt haben, ist es ratsam, für jedes einzelne, individuelle Filmprojekt extra Einverständniserklärungen bei den Betroffenen einzuholen, diese zu sammeln und zu archivieren, um möglichen rechtlichen Ansprüchen entgegenwirken zu können. Maßgeblich für den datenschutzrechtlichen Umgang mit Videoaufnahmen im Schulunterricht sind die Empfehlungen des Bayerischen Landesbeauftragten für den Datenschutz: → www.datenschutz-bayern.de

Sollen Filmaufnahmen außerhalb des Schulgeländes erfolgen, müssen zudem Dreherlaubnisse von den Eigentümern der Drehgelände eingeholt werden. Dies können Privatpersonen sein, aber auch Firmen oder Behörden (es kann z. B. bei einem Dreh auf dem Marktplatz die Gemeinde bzw. die Stadt betreffen). Auch das Filmen von Firmengebäuden von außerhalb des Firmengeländes bedarf der Erlaubnis der Firmenvertretung. Werden außerschulische Personen im Rahmen von Interviews, Reportagen oder z. B. Umfragen gefilmt, ist es ratsam, Einverständniserklärungen für

die Film- bzw. Verwendungserlaubnis des Filmmaterials für diesen Personenkreis mitzuführen, die der Betroffene bei Bedarf schnell vor Ort unterschreiben kann.

Problematisch wird es bei der Verwendung von Material (→ **Footage**) für den Film, das von Dritten stammt. Dies ist im Normalfall Bild-, Film- und Tonmaterial. Grundsätzlich bedarf es bei der Verwendung dieser Materialien der Einverständniserklärung des Eigentümers des Urheber- und ggf. Verwertungsrechts an dem betroffenen Werk. Dies können zum einen die Personen selbst sein, deren Nachfolger (Erben) oder Firmen, bei denen die Urheber unter Vertrag stehen.

Am besten wird das benötigte → **Footage** für den Film selbst erstellt, dann liegt das Urheberrecht in diesem Fall bei der Schule. Unproblematisch ist die Verwendung von Gedankengut Dritter, wenn diese zum Zeitpunkt der Dreharbeiten bereits seit mindestens 70 Jahren verstorben sind. Als Beispiel darf die Notation des *Bolero* von Maurice Ravel bedenkenlos verwendet werden, wenn das Schulorchester dieses Stück selbst einspielt. Die Benutzung dieses Stückes, gespielt von den Wiener Philharmonikern, ist dagegen nicht zu empfehlen, da hier wiederum Rechte der Wiener Philharmoniker bzw. von deren Produktionsfirma berührt sein können. Gleiches gilt für Coverversionen von aktuellen Hits. Das Nachspielen und Verwenden dieses Materials ist insoweit unproblematisch, wenn die Aufführung des Films im sogenannten geschlossenen Raum der Klasse erfolgt. Wird der Film samt Cover-Version des Liedes z. B. öffentlich auf die Website der Schule gestellt oder bei einer öffentlichen gesamtschulischen Veranstaltung oder gar bei einem Filmfestival gezeigt, können hierbei wiederum Urheberrechtsansprüche berührt sein, da wegen der Veröffentlichung der Eigentümer des Urheberrechts an dieser Komposition erst die Erlaubnis eingeholt werden muss. Die Verwendung

→ **Handreichung Film in der Schule**

von Materialien Dritter (hauptsächlich betroffen ist Musik) ist sehr wahrscheinlich mit hohen Kosten verbunden.

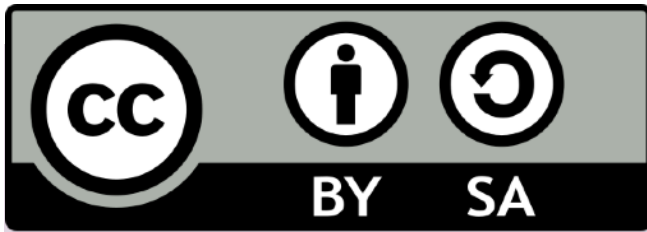
Es gibt aber Portale, Foren und Bibliotheken im Internet, auf denen → **Footages** zu finden sind, die von den Urhebern unter gewissen Bedingungen zur nicht-kommerziellen bzw. künstlerischen Weiterverwendung (und das sind wahrscheinlich hauptsächlich Filmwerke von Schulen) freigegeben sind. Näheres ist in den Geschäftsbedingungen der Anbieter bzw. bei den Beschreibungen der einzelnen Materialien zu finden.

Die gemeinnützige Organisation *Creative Commons* hat ein Lizenzsystem entwickelt, das die Kennzeichnung und damit die Verwendung solcher Materialien erleichtern soll:



Namensnennung – CC BY

Diese Lizenz erlaubt es anderen, das so gekennzeichnete Werk zu verbreiten, zu verändern, zu verbessern und darauf aufzubauen, auch kommerziell, solange die Urheber des Originals genannt werden. Dies ist die freieste Lizenz, sie dient der maximalen Verbreitung und Nutzung des lizenzierten Werkes.



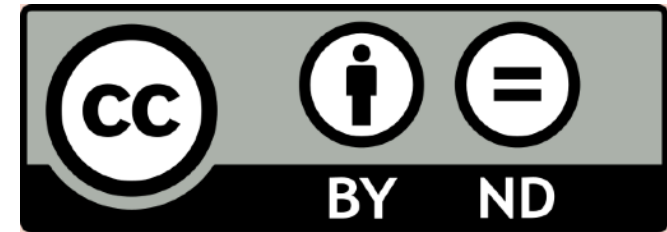
**Namensnennung –
Weitergabe unter gleichen Bedingungen
CC BY-SA**

Diese Lizenz erlaubt es anderen, das Werk zu verbreiten, zu remixen, zu verbessern und darauf aufzubauen, auch kommerziell, solange die Urheber des Originals genannt werden und die auf dem Werk basierenden neuen Werke unter denselben Bedingungen veröffentlicht werden. Diese Lizenz wird oft mit "Copyleft"-Lizenzen im Bereich freier und Open Source Software verglichen. Alle weiteren Werke, die auf diesem Werk aufbauen, werden unter derselben Lizenz stehen, also auch kommerziell nutzbar sein. Dies ist die Lizenz, die auch von Wikipedia eingesetzt wird, empfohlen für Werke, für die eine Einbindung von Wikipedia-Material oder anderen so lizenzierten Werken sinnvoll sein kann.



**Namensnennung –
Nicht kommerziell
CC BY-NC**

Diese Lizenz erlaubt es anderen, das Werk zu verbreiten, zu remixen, zu verbessern und darauf aufzubauen, allerdings nur nicht-kommerziell. Und obwohl auch bei den auf Ihrem Werk basierenden neuen Werken der Namen der Urheber mit genannt werden muss und sie nur nicht-kommerziell verwendet werden dürfen, müssen diese neuen Werke nicht unter denselben Bedingungen lizenziert werden.



**Namensnennung –
Keine Bearbeitung
CC BY-ND**

Diese Lizenz erlaubt es anderen, das Werk für jeden Zweck zu verwenden, auch kommerziell; jedoch darf es nicht mit Dritten in angepasster Form geteilt werden und es müssen Gebühren entrichtet werden.



**Namensnennung –
Nicht-kommerziell –
Weitergabe unter
gleichen Bedingungen CC BY-NC-SA**

Diese Lizenz erlaubt es anderen, das Werk zu verbreiten, zu remixen, zu verbessern und darauf aufzubauen, allerdings nur nicht-kommerziell und solange die Urheber des Originals genannt werden, und die auf diesem Werk basierenden neuen Werke unter denselben Bedingungen veröffentlicht werden.



**Namensnennung –
CC BY**

Diese Lizenz erlaubt es anderen, das so gekennzeichnete Werk zu verbreiten, zu verändern, zu verbessern und darauf aufzubauen, auch kommerziell, solange die Urheber des Originals genannt werden. Dies ist die freieste Lizenz, sie dient der maximalen Verbreitung und Nutzung des lizenzierten Werkes.

Diese Aufstellung ist nicht abgeschlossen. *Creative Commons* bietet z. B. auch Werkzeuge für den Fall „keine Rechte vorbehalten“ im Sinne der Public Domain an. Mit dem CC0-Werkzeug können Rechteinhaber auf alle Rechte verzichten und ein Werk in die Public Domain einbringen.

Genauere Empfehlungen und Richtlinien zu den rechtlichen Anforderungen werden im Basismodul „Digitalisierung, Schule und Recht“ der Fortbildungsoffensive des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus vorgestellt und erklärt.

Filmgenres – ein Überblick

Fiktion und Geschichten

Spielfilm erzählen
imaginieren
eintauchen

Lass uns tanzen!

Musikvideo performen
erzählen
gestalten

Unmögliches möglich machen

Animationsfilm tricken
zaubern
animieren

Ich zeig dir, wie es geht!

**Erklärvideo
Tutorial** vorstellen
erklären
lernen

Darf ich vorstellen?!

Image-Film informieren
berühren
präsentieren

In Bildern denken

Experimentalfilm tricksen
zaubern
animieren

Geschichten, die das Leben schreibt

Dokumentarfilm interessieren
fragen
berichten
erzählen

Überzeuge mich!

Werbefilm überzeugen
beeinflussen
motivieren

Reportage
Dokumentation
Interview
Porträt
Essay

3.1 Der Spielfilm

3.1.1 Grundlagen


Die Besonderheit des Spielfilms ist seine fiktionale und narrative Struktur, er ist meist chronologisch aufgebaut. Er erzählt eine erfundene Geschichte, dessen Ziel das vertiefte Eintauchen in die Illusion einer erzählten Zeit und ihrer Abfolge von Handlungen und Geschehnissen ist. Der Spielfilm möchte Emotionen wecken und lädt zur Identifikation mit seinen Protagonisten ein.

Wie in einem guten Buch muss die Geschichte also überzeugend erzählt werden und sollte nicht langweilen. Spielfilme werden als „Realfilme“ mit der Kamera gedreht im Gegensatz zum narrativen Animationsfilm. Sie haben eine inszenierte Form u. a. über die Rollen der Schauspielerinnen und Schauspieler, die Kostüme und den Einsatz des Lichtes.

Im Spielfilm werden Geschichten ebenso sehr über die Sprache der Bilder erzählt wie über Gesprochenes und Dialoge. Die Bildsprache des Spielfilms nutzt die besonderen filmspezifischen Mittel, um Figuren zu charakterisieren, Spannung aufzubauen und die Konflikte gleichsam vor den Augen des Betrachters abspielen zu lassen.

Hinzu kommen die Möglichkeiten der emotionalen Steigerung mittels Ton, Verdichtung der Atmosphäre über Sound und Musik. Erst im Schnitt, also der Montage der einzelnen Bildsequenzen, entsteht die eigentliche dramaturgisch überzeugende Geschichte.

Vom Stummfilm in Schwarz-Weiß bis zum Tonfilm in Farbe war und ist der Spielfilm ein Medium lebendiger Unterhaltung und ein Spiegel gesellschaftlicher, kultureller und politischer Prozesse. Dem Spielfilm zuordnen lassen sich u. a. der Abenteuerfilm, der Actionfilm, das Drama, der Heimatfilm, der Kriminalfilm, die Literaturverfilmung, das Roadmovie, der Thriller und Science-Fiction-Formate.



Neulich an der Bushaltestelle ...

3.1.2 Historie in Schlaglichtern

1891 erster Kurzfilm mit Kinetograph von Thomas Alva Edison, Länge: 5 Sek

1895 Bewegtbilder der Brüder Skladanowsky, Länge: 23 Sek

1895 Brüder Lumière, Länge: 50 Sek, Erfindung des *Cinematographes*, Aufnahme ohne Schnitt (Plansequenz)

1903 erster Film mit Montagetechnik, Edwin S. Porter

1906 Alice Guy, Entstehung des Langfilms durch Aneinanderreihung von Episoden, Länge 37 Minuten, Begriff "feature"

Seit **1910** eigenständige Entwicklung und Abkopplung des Kurzfilms vom Langfilm

Seit **1919** Stummfilmindustrie

Seit **1929** erste Tonfilme

Beginn der Hollywoodindustrie in den **1920er-Jahren**

In den **1930er-Jahren** z. B. französische Literaturverfilmungen von Jean Renoir, erste Werke Alfred Hitchcocks und z. B. in Deutschland durch die Nazis missbrauchte Heldenfilme

Ab den **1950er** Jahren Entwicklung des Farbfilms

Nach dem Krieg Ausbau der großen Filmindustrie Hollywoods und der französischen Filme, in Deutschland zunächst Heimatfilme, wenig erfolgreiche deutsche Filme in den **1960er** Jahren, aber auch Filme, die sich mit der jüngeren deutschen Vergangenheit auseinandersetzten (z. B. *Des Teufels General* (1955), *Die Brücke* (1959) von Bernhard Wicki).

Bestrebungen, den Film mit avantgardistischen Mitteln der Filmerzählung zu verändern und zu erneuern und auch vom Fernsehen abzugrenzen, in Frankreich z.B. durch die *Nouvelle vague* und Regisseure wie Jean-Luc Godard, Claude Chabrol, Francois Truffaut), in Italien im Stil des Neorealismus (Luchino Visconti, Federico Fellini u.a.) oder auch durch die Filme von Alfred Hitchcock und Ingmar Bergman.

Genre-Entwicklung: u.a. Thriller, (Italo)-Western, Hollywood-Star-Kino (mit z. B. Marilyn Monroe, James Dean), Science Fiction ...

In Abgrenzung zur Unterhaltungsfilmindustrie entstand in den späten **1960er** Jahren „der Neue Deutsche Film“ mit Regisseuren wie Rainer Werner Fassbinder, Volker Schlöndorff, Werner Herzog, Wim Wenders ...

Die amerikanischen Filmgesellschaften trieben in den Folgejahrzehnten die Filmwirtschaft nach überwiegend kommerziellen Gesichtspunkten voran, einen eigenständigen Stil entwickelten Steven Spielberg, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola und Woody Allen.

Der europäische Film erhielt in den **1980-1990er** Jahren neue Impulse durch Regisseure wie Stephen Frears, Peter Greenaway, Detlev Buck, Sönke Wortmann, Lars von Trier und Thomas Vinterberg.

Im amerikanischen Film nimmt die Beliebtheit von *Special effects* und Trickelementen zu (vgl. die mehrteilige Weltraum-Episode (*Star Wars* (George Lucas) oder die epische Legende *Herr der Ringe* (Peter Jackson).

1900

1950

2000

3.1.3 Anregungen zur Rezeption von fiktionalen Filmgenres

Insbesondere der Kurzfilm bietet über den verdichteten Konflikt und durch die Reduktion auf meist nur eine Hauptfigur hohes Potenzial, Analyseverfahren für fiktionale filmische Erzählungen zu ermöglichen.

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht:

- Oftmals dienen fiktionale Kurzfilme als Impuls / Einstieg zu einem Thema oder einem literarischen Werk.
- Spielfilme eröffnen eine Diskussionsgrundlage zu einer bestimmten Zeit oder Kultur (z. B. amerikanische Filme nach dem zweiten Weltkrieg: kleinbürgerliche Kleinfamilien mit ihren Träumen oder historische Figur als Protagonist in einem Spielfilm).
- Allgemein fordern sie zum Vergleich von Literatur und Literaturverfilmung nach Beendigung einer Lektüreeinheit heraus. Beispiel: Analyse des unterschiedlichen Endes von Effi Briest in Buch und Film (2009).
- Ein Vergleich von literarischer Vorlage und Verfilmung kann den Deutschunterricht bereichern.
- Ein Film enthält viele Elemente, die arbeitsteilig interpretiert werden können und durch Zusammenschau zu einer Gesamtdeutung führen.
- An Spielfilmen lassen sich manipulative Wirkungsweisen von Bildern und Musik gut herausstellen, in dem beispielsweise ein Filmausschnitt zweimal, aber jeweils mit einer anderen Musik unterlegt, gezeigt wird, einmal mit ruhiger und einmal mit dramatischer Musik.

Fragen für die Rezeption

- Wie wird die Protagonistin bzw. der Protagonist charakterisiert?
- Was sind → **want & need** der Figuren, d. h. welche Ziele setzen sie sich, was aber treibt sie wirklich an?
- Welche → **Geschichte** wird erzählt?
- Mit welchem → **Kernkonflikt** muss die Protagonistin bzw. der Protagonist zurechtkommen?
- Was oder wer stellt sich der Lösung des → **Konflikts** entgegen?
- Welche dramatische Struktur liegt dem Film zugrunde? (z. B. die → **Heldenreise**...)
- Wodurch spiegelt der Film die Zeit wider, in der er spielt?
- Welchem Subgenre ist der Film zuzuordnen?

Vgl. auch Kapitel 2.1 → **Dramaturgie**

3.1.4 Produktion

MiniProjekt (eine Doppelstunde)

Intention

- ins Spiel kommen
- in Bildern erzählen lernen

Aufgabe

Erzähle eine Geschichte in Bildern (weiter)! Dabei führen die Protagonisten nicht miteinander einen Dialog, sondern die Geschichte soll sich durch Handlungen der Figuren und über die Bildsprache erzählen. Die → **Five Shot Regel** kann angewandt werden.

Technik

Tablet oder Handy

Vorbereitung

- Wissen über Einstellungsgrößen
- Erklären der → **Five-Shot Regel**.

Ablauf

In Kleingruppen (zwei bis drei) finden die Schülerinnen und Schüler jeweils ein Thema, entscheiden sich für eine Hauptprotagonistin oder einen -protagonisten, überlegen, welchen Konflikt die Hauptfigur hat, wie sich die Hauptfigur kurz charakterisieren lässt und in welcher Situation und durch welche Handlung sich der Konflikt der Figur besonders gut zeigen lässt?

Im zweiten Schritt skizzieren sie knapp die fünf möglichen Einstellungen zum Drehen der Minisequenz.

Themenfindung

Das Miniprojekt kann unmittelbar an ein Thema einer Unterrichtseinheit anschließen, z. B. in Religion oder Ethik: „Streit in der Familie – was jetzt?“ oder in Deutsch: Das Ende einer Geschichte neu erfinden (z. B. das Ende eines Märchens oder einer Kurzgeschichte).

Es bietet sich auch an, über Impulse die Themenfindung und Annäherung an das Thema zu erleichtern.

Mögliche Impulse:

1. **Gegensatzpaare** wie z. B. erlaubt – verboten, Chaos – Ordnung, analog – digital
2. **Redewendungen** wie z. B. mitgegangen – mitgefangen, Lügen haben kurze Beine ...
3. **Abstrakte Begriffe** wie z. B. Glück, Mut, Freundschaft, Zukunft, zu denen eine kurze Spielszene entwickelt wird.
4. **Bildkarten**, auf denen jeweils verschiedene Personen, Orte, Gegenstände abgebildet sind. Aus dem Kartenpool ziehen die Gruppen Karten und entwickeln daraus eine Story (z. B. eine Personenkarte, eine Ortskarte und eine Gegenstandskarte).
5. **Fragen** zur eigenen „inneren“ Situation und Lebenseinstellung : Was kümmert mich – was betrifft mich – was macht mich eigentlich wütend?
6. **Vorbereitende Hausaufgaben** (Material als Impuls)

Ein Projekt mittlerer Länge (zwei bis drei Doppelstunden)

Intention

Die folgende exemplarische Aufgabenstellung soll den Schülerinnen und Schülern in erster Linie aufzeigen, wie im Anschluss an eine Lektüre Figuren im eigenen Spiel interpretiert werden können und eine Konfliktsituation durch das Ausprobieren von verschiedenen Handlungsweisen dargestellt werden kann. Dabei erleben sie Identifikationsmöglichkeiten mit der Figur und nehmen unterschiedliche Perspektiven ein, so dass neue Erfahrungen durch das Ausprobieren im Spiel gemacht werden können. Über das Entwickeln einer *Backstorywound* reflektieren sie außerdem bewusste Ziele und verdrängte Bedürfnisse (**Want & Need**) von Figuren. Ein eigenes dramaturgisches Konzept mit Exposition, Konfrontation und Auflösung soll entwickelt, ein kurzer Dialog geschrieben und eine Szene, die anschließend gedreht wird, unter Einsatz von spannender und abwechslungsreicher Bildsprache erarbeitet werden (s. Filmwissen kompakt, **Dramaturgie**).

Aufgabe

Erarbeite eine Drehbuchseite mit einem Dialog mit mindestens sechs Sätzen und entwickle weiterführend eine Szene als Storyboard, in der mit unterschiedlichen Einstellungsgrößen der Konflikt der Hauptfigur sichtbar gemacht wird.

Es kann gezielt auf Figuren und Konflikte aus einer Lektüre zurückgegriffen werden (z. B. aus *Tschick* von Wolfgang Herrndorf: Konflikt zwischen Maik und seinem Vater oder zwischen Tschick und Maik oder zwischen Tschick und seinen Mitschülerinnen und Mitschülern).

Thema 1: Begegnung von Maik mit seinem Vater nach dem Roadtrip mit Tschick

Alternativ kann eine eigenständig erarbeitete Konfliktsituation mit erfundenen Figuren als Szenengrundlage dienen (Arbeit in Kleingruppen).

Thema 2: „Eine persönliche Niederlage“

Technik

Smartphone oder Tablet (oder digitale Kamera, evtl. externes Mikro)

Vorbereitung (eine Doppelstunde)

Dramatisches Modell besprechen (s. Filmwissen kompakt, Dramaturgie)

Die → **Heldenreise** einer Figur anhand eines Beispiels erläutern (auch mithilfe eines Kurzfilms möglich oder nach der Erklärung die Schüler eigene Beispiele aus gelesenen Lektüren finden lassen.)

Einstellungsperspektiven in ihrer Wirkungsweise erläutern (s. Filmwissen kompakt **Bildsprache**)

Aufbau eines Drehbuchs am Beispiel zeigen

Drehbuch

(s. Filmwissen kompakt, **Dramaturgie**, weiterführend auch auf der Homepage der „Drehbuchwerkstatt München“)

Merkmale eines Drehbuchs

Schilderung einer Filmhandlung in Szenen (eine Drehbuchseite im Format A4 entspricht in der Regel eine Minute Film)

Beginn einer neuen Szene bei zeitlichem oder räumlichem Sprung (Ortswechsel)

genauere Angaben zu Ort und Zeit in der Überschrift:

INNEN – KÜCHE – MORGENS

Unter der Überschrift Beschreibung der Handlung im Präsens:

Maik sitzt am Frühstückstisch, wartend, Vater kommt herein

Der Name des Sprechenden in der Mitte über dem Text:

MAIK

Ich habe Frühstück gemacht.

VATER

Danke!

Jede Szene hat genau wie der ganze Film Anfang, Mitte und Ende.

Ein Dialog führt in die Szene, der noch nichts mit dem Hauptkonflikt zu tun hat.

Szenen können wortlos sein; visuelle Szenen wirken oft stärker als lange Wortwechsel.

Möglicher Ablauf (zwei Doppelstunden)

1. Anhand von Leitfragen sich dem Thema und dem Plot (vgl. → **Dramaturgie**) nähern (Kleingruppenarbeit, Brainstorming)
 - Welchen Konflikt hat die Hauptfigur, mit wem oder mit was (Antagonistin / Antagonist)?
 - Wie lässt sich die Hauptfigur kurz charakterisieren?
 - In welcher Situation, durch welche Handlung lässt sich der Konflikt der Figur besonders gut zeigen?
2. Spannungsbogen für die Handlung skizzieren
3. Einen Mini-Plot dazu entwickeln (festlegen, welche Handlungen die Protagonisten ausüben können, wo sich die Szene abspielt, wie gesprochen wird) und stichpunktartig aufschreiben. Einen Minidialog der handelnden Figuren schreiben (Drehbuchseite).
4. Rollen im Team festlegen: Wer spielt, wer dreht, wer macht Ton ...? Wo wird gedreht?
5. Passend zu den zuvor getroffenen Entscheidungen Einstellungsperspektiven festlegen (z. B. → **Five-Shot-Technik**)
6. Dreh
7. Schnitt (wenn unproblematisch möglich z. B. mit Tablet oder Rechner)

3.1.5 Präsentation und Auswertung der Ergebnisse

Bei der Besprechung der Filme sollte die Anerkennung für die Darsteller und die Gruppe im Vordergrund stehen, insbesondere dann, wenn die Schülerinnen und Schüler noch nicht oft eine Spielfilmszene entwickelt haben. Die Analyse der Filme sollte sich vornehmlich auf die formalen Qualitäten des Films beziehen, also auf die Kameraführung bzw. Bildgestaltung, die Licht- und Tonqualität. Die Würdigung der inhaltlichen Qualität kann sich auf Spannungsaufbau, Figurenentwicklung und Darstellung des Konflikts beziehen. Dies gilt auch für eine mögliche Bewertung der Ergebnisse im Rahmen einer Benotung.

Weiterführend:

Variante 1

Entwickelt eine Szene vor der Situation oder / und nach der Konfliktsituation!

Variante 2

Spielt die Szene nur mit Gesten und Handlungen, ohne Text!

3.1.6 Das Spiel vor der Kamera

Für den Spielfilm ist das Spiel vor der Kamera besonders wichtig, da die Schauspieler nicht sich selbst spielen, sondern Rollen übernehmen und andere Charaktere darstellen. Anders als im Theater werden Bewegung, Emotion und Text aber voneinander getrennt. Die Emotion einer Figur vermittelt sich viel mehr durch die Kameraeinstellung als durch das mimische oder gestische Spiel der Darstellerin oder des Darstellers. Detailaufnahmen können Emotionen durch die Nähe der Kamera besonders gut verdeutlichen (z. B. aufgerissene Augen, heftige Atmung), der Text ist dabei eher zweitrangig. Dass ein einzelnes Bild für sich genommen zunächst wenig erzählt, zeigt der Kuleschow-Effekt.

Der Kuleschow-Effekt

Lev Wladimirowitsch Kuleschow (1899 - 1970) bat einen berühmten Schauspieler, sich an eine Stelle zu stellen und in eine Ecke zu schauen. Das wurde aufgenommen. Dann wurde ein Gegenschuss gedreht, der zeigt, worauf der Mensch schauen könnte:

- Leerer Holztisch mit einem Laib Brot ...
Auf den Zuschauer wirkt die Bildabfolge so, als habe der Protagonist Hunger.
- Eine Frau liegt lasziv auf einem Sofa ...
Die Zuschauer unterstellen dem Schauspieler Begehren.
- Sarg mit einem toten Kind ...
Die Zuschauer sehen Empathie und Mitleid im Blick des Schauspielers.



Tipps für Schülerinnen und Schüler

- Themen und Protagonisten wählen, die alle interessant finden.
- Die Idee nicht zu kompliziert machen, die Geschichte muss plausibel und nachvollziehbar sein.
- Gründe und Hintergründe zeigen oder andeuten.
- Chronologisch erzählen z. B. nach einem dramaturgischen Muster (Drei-Akt-Aufbau).
- Die Dramaturgie vom Ende her denken.
- Das dramaturgische Konzept der Heldenreise anwenden, mehrere Prüfungen einbauen.
- Die Geschichte in Bildern denken, das Erzählen über das Bild in den Vordergrund stellen (Text reduzieren, von Bildern, Orten und Gesten Erzählung entwickeln).
- Bildaufbau und Einstellungsgrößen einbinden.
- Die Zeitplanung im Blick haben.
- Auf klare Rollenverteilung achten.

Tipps für die Lehrkraft

- Angebote zur Themenfindung machen, z. B. über Schlagworte aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler wie Freundschaft, Glück, Zukunft, oder Redewendungen wie z. B. „mitgefangen – mitgehangen“, oder Gegensatz-Paare wie „erlaubt – verboten“ oder „Chaos – Ordnung“.
- Eine größere Gruppe organisieren: Arbeit in Kleingruppen mit klaren Arbeitsaufträgen.
- Zwischenergebnispräsentationen im Plenum oder in der Kleingruppe mit Feedback der anderen Schülerinnen und Schüler oder der Lehrkraft.
- Mit Großgruppen ggf. Sequenzfilme planen. Mehrere Kleingruppen entwickeln kurze Szenen zum Thema.
- Die Lehrkraft moderiert und berät, bringt ihr Wissen ein, achtet auf Machbarkeit und Stimmigkeit der Geschichte, aber bremst bei Bedarf auch frühzeitig ein.

- Je nach Vorwissen der Gruppe klare Vorgaben formulieren (z. B. → **Five-Shot-Technik**, vgl. → **Filmwissen kompakt, Bildsprache**).
- Wenn von Texten oder Dialogen ausgegangen wird, radikales Beschränken der Seitenzahl des Drehbuchs.
- Literarisch vorformulierte und dann auswendig gelernte Dialoge wirken oft sehr gestellt. Deshalb: Entwicklung des Drehbuchs aus kurzen Rollenspielen und improvisierten Dialogen.
- Widerstehen der Verlockung ein Filmprojekt über den Hollywoodstandard einzuführen, Einführung der Dramaturgie nicht mit Aristoteles und *Star Wars*, sondern besser über kurze Vorgaben, wie beispielsweise: „Finde eine wirklich überraschende Wendung für einen 60-Sekunden-Film!“

Quellen: www.film-lexikon.de,
Pfeiffer, Joachim, Staiger, Michael 2010
Grützen 2004 →

Typen des Animationsfilms

Knetanimation

Die Bewegungsanimation entsteht durch phasenweise Modellierung und Veränderung von Figuren aus Knetmaterialien und Draht.

Beispiel: *Wallace & Grommit*

Computeranimation

Die Bilder und Bildfolgen werden rechnergestützt hergestellt und animiert.

Beispiel: *Tron* (1982), *Ice Age* (2002)

Morphing

Manipulation von Objekten am Rechner, bei der das Objekt physikalisch unmögliche Transformationen durchläuft.

Beispiel: Musikvideo zu *Members of Mayday Culture Flash* (2002)

Puppenanimation

Phasenweise Änderung der Haltung und der Stellung der Extremitäten von Gelenkpuppen.

Beispiel: *Balance* (Kurzfilm 1989)

Zeichentrickfilm

Einzelne Zeichnungen werden in Einzelaufnahmen (oder Screenshots) nacheinander fotografiert. Aus der schnellen Abfolge als Filmbilder entsteht die Illusion von Bewegung.

Beispiel: Winsor McCay, *Gertie the Dinosaur* (1914)

Flachbild-Animation

Objekte und Materialien werden auf einer Fläche angeordnet, verändert und lotrecht mit einer Kamera aufgenommen.

Beispiel: Lotte Reiniger, *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1923 - 26)

Pixilation

Raffung und Zerlegung der Bewegungen von realen Figuren, um den Eindruck zu erwecken, die Bewegung sei nicht mehr natürlich.

Beispiel: Musikvideo zu Peter Gabriels Song *Sledgehammer* (1986)

3.2 Der Animationsfilm

3.2.1 Grundlegendes

Neben dem Realfilm eignet sich der Animationsfilm gut für die schulische Umsetzung.

3.2.2 Rezeption und Produktion

Trickfilme sind bei Schülerinnen und Schülern sehr beliebt, da sie häufig durch ihre karikaturistische Darstellung der Figuren eine gute Grundstimmung erzeugen. Für den Unterricht eignen sich viele Animationsfilme wie z. B. „Mr. Tao“, „Balance“ oder „Mobile“ als Einstiege bzw. Teaser oder gar als Unterrichtsgegenstand zur Besprechung und Analyse. Solche Filme zeichnen sich durch ihre kurze Spieldauer und vor allem der Botschaft, die sie transportieren, aus. Klassiker wie „Animal Farm“ von George Orwell sind gute filmische Veranschaulichungen für literarische Stoffe. Da Trickfilme im hohen Maße die Fantasie anregen und bei der Produktion selten Persönlichkeitsrechte tangiert werden, ist dieses Filmgenre hervorragend für die Umsetzung eigener Ideen im Unterricht geeignet. Hinzu kommt, dass Schülerinnen und Schüler mit ihren Smartphones ein eigenes digitales Medium besitzen, um Ideen trickfilmtechnisch umzusetzen. Alle Schülerinnen und

Schüler können somit sinnvoll beschäftigt werden, sei es bei der Entwicklung der Figuren und Settings, oder als Technikerin oder Techniker beim Filmen. Da die Schülerinnen und Schüler ihr Material und die Technik mit nach Hause nehmen können, kann das Filmemachen auch aus dem Unterricht ausgelagert werden.

Technik des Stopmotion

Die Bildfrequenz (präziser Bildwechselfrequenz), Bildrate oder auch Framerate (fps = *frames per second*) beträgt beim Realfilm im Normalfall 24 Bilder pro Sekunde. Die Bildrate variiert hingegen beim Animationsfilm von 12 bis 18 Bildern pro Sekunde. 12 fps reichen für langsame Bewegungen, 18 fps für schnelle, damit unser Auge diese noch als flüssige Bewegungen erfassen kann. Grundsätzlich werden beim analogen Animationsfilm alle Einzelbilder separat aufgenommen. Der Filmhintergrund sollte ein → **Seitenverhältnis** von 16:9 besitzen, da dies der gängigen Wiedergabeeinstellung entspricht. Zum Aufnehmen der einzelnen Bilder reichen Fotokameras oder Tablets. Verwendet man Fotokameras, müssen die Einzelbilder später in einem Schnittprogramm aneinander gefügt werden. Benutzt

man ein Tablet, verwendet man am besten eine *Stopmotion*-App. Diese hat den Vorteil, dass man auf dem Display zwei übereinander gelagerte Bilder sieht, zum einen das aktuelle Motiv des Objektivs, zum anderen das zuletzt aufgenommene Bild. Damit kann man leicht die neue Position des Objektes einrichten und korrigieren. Wichtig ist, dass die Aufnahmegeräte fest auf einem Stativ fixiert sind, um Bildsprünge zu vermeiden. Hilfreich sind Fernauslöser, man muss dann nicht das Aufnahmegerät direkt berühren, was wiederum zu Bildsprüngen führen kann. Auch sollte die Aufnahmeebene gut ausgeleuchtet sein, damit möglichst wenig Helligkeitsschwankungen auftreten. Das Aufnahmeteam sollte zudem seine Positionen während der Aufnahme möglichst wenig verändern, da dies auch zu Hell- und Dunkeleffekten führen kann. Die Vertonung findet erst nach Fertigstellung des → **Filmschnittes** in einem Schnittprogramm statt.

Ollie Johnston und Frank Thomas veröffentlichten in ihrem Buch „*The Illusion of Life: Disney Animation*“ 12 Prinzipien der Animation, s. Grafik nächste Seite.

Bewegungsbögen

Bewegungen in Bogenform wirken interessanter und natürlicher.

Quetschen & Strecken

Kräfte und Gewichte, die auf Figuren einwirken, sollen dargestellt werden? Dazu werden die Figuren gequetscht oder gestreckt.

Überlappende Bewegungen

... bereichern das Filmbild und beleben den Bildraum.

Beschleunigen & Abbremsen

Keine Figur, kein bewegter Gegenstand startet von 0 auf 100. Fließendes Beschleunigen und Abbremsen lassen die Illusion der Bewegung glaubwürdiger erscheinen.

Reiz, Charme und Charisma

... in der Darstellung der Figuren sollten herausgearbeitet und ggf. übertrieben werden.

Grundsätze der Animation

Bewegungsdauer

Ausholen und Vorwegnehmen, Beschleunigen und Abbremsen takten die Bewegung und legen ihre Dauer fest.

Ausholen & Vorwegnehmen

Bewegungen werden effektiv durch Gegenbewegungen eingeleitet.

So werden sie lesbarer und wirken natürlicher: Vor dem Werfen erst mal ausholen.

Übertreibung

Bewegungen und Grimassen können in der Übertreibung den Verlust umfassender sinnlicher Wahrnehmungen im Vergleich mit der Realität ausgleichen.

Straight ahead / pose to pose

Es wird entweder Bild für Bild gezeichnet, oder die Lücken zwischen definiertem Start- und Endpunkt werden gefüllt.

Posen inszenieren

Keine Figur steht einfach nur da. Wie auf der Bühne kommuniziert sie über ihre Haltung, ihre Pose.

Es ist zu bedenken, was sie zum Ausdruck bringen soll, auch wenn sie nicht agiert.

Eine konsequent wiedererkennbare Zeichentechnik

harmonisiert den Film.

TIPPS

Tipps beim Dreh

- Bei Stopmotion-Aufnahmen empfiehlt sich ein Fernauslöser, da das Auslösen direkt an dem Aufnahmegerät zu Wacklern führen kann!
- Tablets lassen sich über Smartphones fernsteuern.
- Stative mit Auslegern erlauben das Fotografieren senkrecht von oben!
- Bei der Benutzung von *Chromakey*-Hintergründen sollte der Abstand zum Fotoobjekt mindestens einen Meter betragen, da sonst die Struktur des Hintergrundes im Film zu sehen ist! *Chromakeying* ist ein Verfahren in der Filmtechnik, das ermöglicht, Gegenstände oder Personen nachträglich vor einen Hintergrund zu setzen, der entweder eine reale Filmaufnahme oder eine Computergrafik enthalten kann. werden häufig Blau (*Bluescreening*) oder Grün (*Greenbox*) als Grundfarbe des Hintergrundes verwendet. In der Schnittsoftware ersetzt man dann diese Farben durch die Filmaufnahme bzw. Computergrafik. Der *Chromakey*-Farbe Grün entspricht der RAL-Farben 6018 oder 6020. Es ist auf Schattenwürfe zu achten! Da die Hintergründe häufig gefaltet aufbewahrt werden, sollten sie vor der Verwendung gebügelt werden. Dies ist bei Baumwolltüchern unproblematischer, Vorsicht ist geboten bei synthetischen Tüchern. Um Schatten auf dem Hintergrund zu vermeiden, sollte man ihn extra ausleuchten.

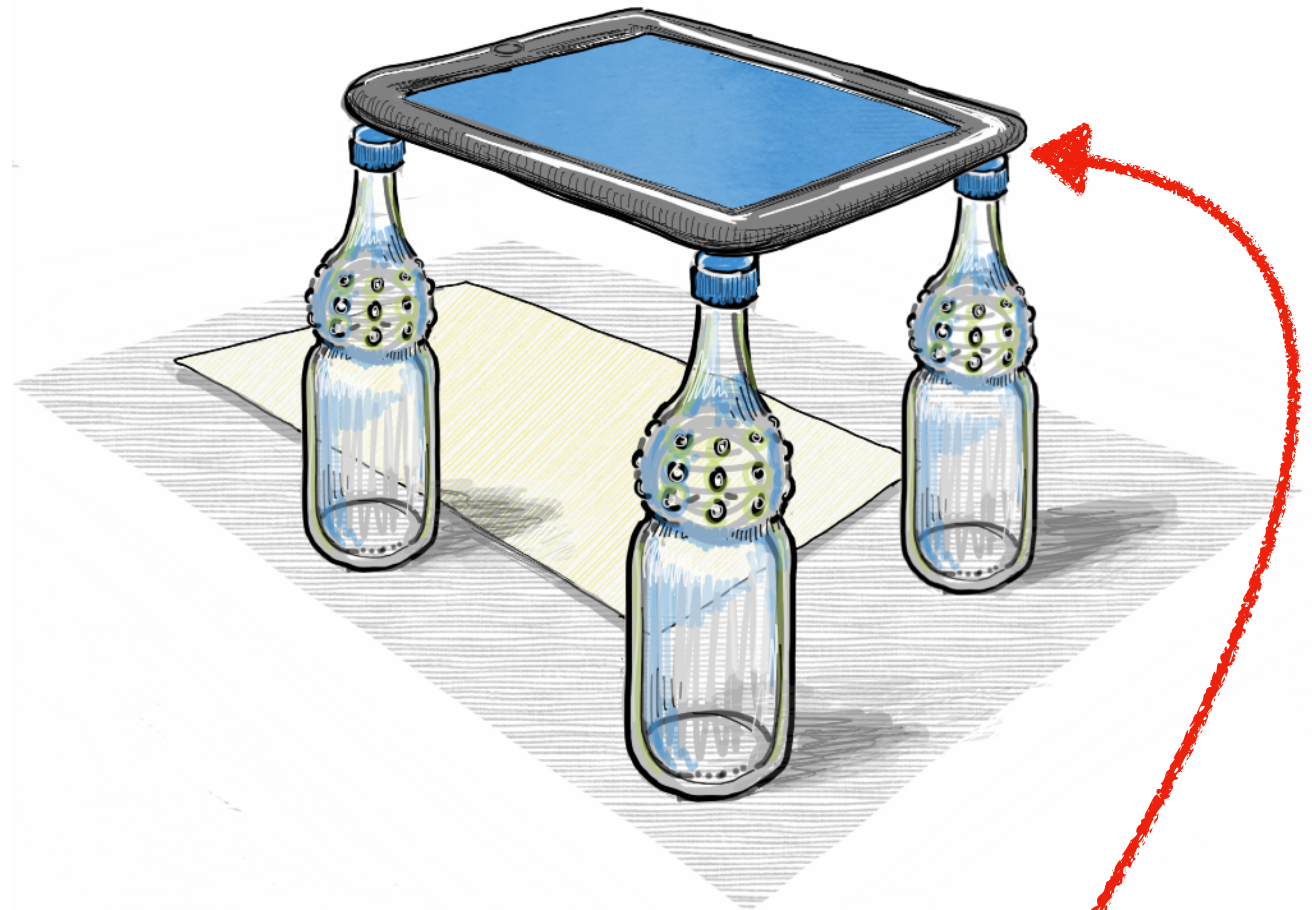


Abb.: Improvisiertes Tablet-Stativ:
Das Tablet wird mit adhäsiver Knetmasse auf den Flaschendeckeln fixiert.

Projektbeispiel

Visualisierung der Addition von zwei Brüchen am schlichten Beispiel der Animation von Text und Bild anhand der Teilung einer Schokoladentafel

$$\frac{2}{3} + \frac{1}{6} = \frac{5}{6}$$

Typus: Legetrickfilm

Jahrgangsstufe: 5 oder 6

Zeitansatz: 2 bis 4 Unterrichtsstunden

Material/Equipment: Tablets mit Stopmotion-Software, evtl. Schnittsoftware; visualisierte Bruchteile; Stativ professionell oder improvisiert

Quellen:

Williams 2009 →

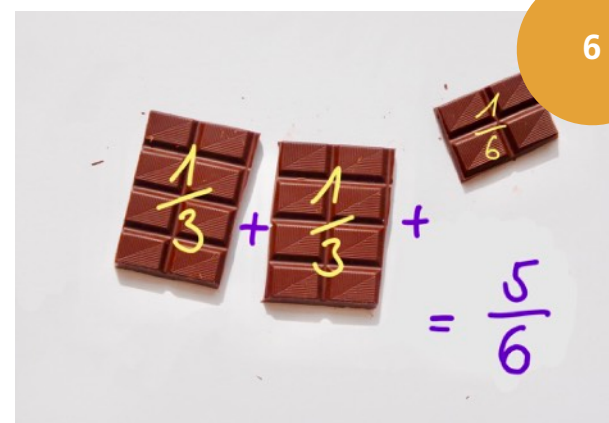
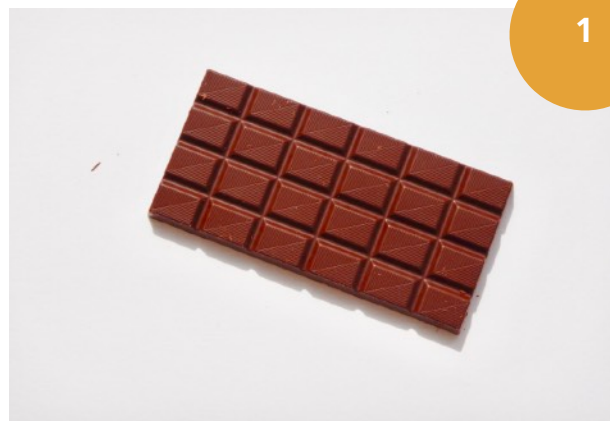
Johnston / Thomas 1995 →

Furniss 2007 →

Schorr / Tzuafrir 2020 →

Rogge 2013, Rambeck 2014 →

→ Handreichung Film in der Schule



3.3 Erklärvideo / Tutorial

3.3.1 Grundlagen

Erklärvideos (Tutorials) sind Filme, die Wissen interessant und anschaulich darstellen, egal ob es sich dabei um abstrakte Begriffe, Konzepte, Themen oder um Vorgänge handelt.

Inhaltliche Merkmale:

- Ein Erklärvideo sollte eine klare didaktische Struktur haben. Es hat sich bewährt, mit der Themenvorstellung zu beginnen und am Ende die wichtigsten Zusammenhänge noch einmal zusammenzufassen.
- Neben interessanten Inhalten, Beispielen und Übungen können auch Handlungsaufforderungen oder weiterführendes Material in analoger oder digitaler Form angeboten werden.
- Die erklärende Person und die zu erlernenden Handlungen können im authentischen Kontext aufgenommen werden. Die vielfältigen Genres des Tutorials ermöglichen aber auch sehr lehrreiche alternative Darstellungen z. B. durch Animationsfilme oder mit Hilfe der Legetechnik (vgl. unten).
- Es können Ergänzungen in Form von Titel- und Texteinblendungen, Schaubildern, Animationen, Geräuschen, Sounds, Musik oder Stimmen aus dem Off eingestreut werden.
- Die Methode des Storytelling kann hilfreich sein, um die Aufmerksamkeit und Motivation des Zuschauers zu steigern. Dabei wird die didaktische Ausrichtung des Films in die Erzählstruktur einer Geschichte eingebettet.

Filmtechnische Merkmale:

- Die Filme sollten möglichst kurz gehalten werden.
- Es sollte eine verständliche Sprache und eine einfache Symbolik eingesetzt werden.
- Auf einen sinnvollen Wechsel von Kameraeinstellungen sowie den Einsatz von Zeitlupe oder Zeitraffer ist zu achten.
- Als Drehorte eignen sich nicht nur das Klassenzimmer, sondern insbesondere außerschulische Umgebungen für authentische Szenarien bzw. *Greenscreening* als Erweiterung des Erzählerstandorts.

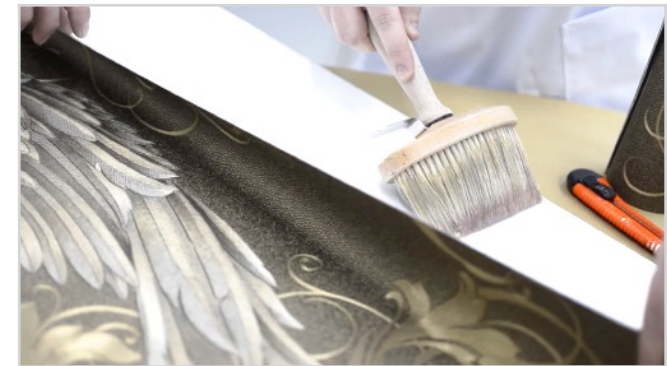


Abb.: Tapezier-Tutorial

3.3.2 Historie in Schlaglichtern

Erklärvideos (Tutorials) wollen ihre Zuschauer zum Lernen anregen. Mit dem Beginn der Fernsehgeschichte fiel auch der Startschuss für das Bildungsfernsehen durch Unterrichtsfilme oder heute aufwändig produzierten Wissenssendungen im öffentlich-rechtlichen Fernsehen. Der moderne Begriff des „Erklärvideos“ wurde durch das Aufkommen der mannigfaltigen Tutorial-Kultur der Sozialen Medien geprägt. Sie erfreuen sich großer Beliebtheit in allen Gesellschaftsschichten und leisten wertvolle Dienste auf allen Bildungsebenen. Aktuelle Studien zeigen, dass nahezu alle Jugendlichen sich mit Hilfe von Online-Tutorials auf Prüfungen vorbereiten oder Lernstoff nachholen¹³. Gerade bildungsfernen Schülerinnen und Schülern ermöglichen sie eine kostenlose Online-Nachhilfe.

Erklärvideos sind außerdem zentraler Bestandteil des *Flipped Classrooms*-Konzepts, bei dem die Lerninhalte an Hand der Unterrichtsvideos vom Schüler autodidaktisch erworben werden und die Anwendung und das Üben des so Erlernten in der Schule erfolgen.

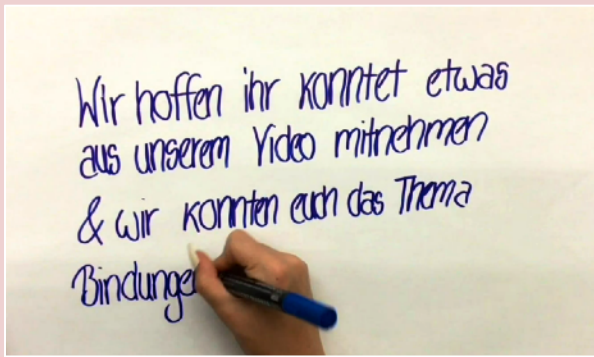
Tutorials können aber auch als Methode des sog. „Autorenlernens“ im Konzept des „dialogischen Lernens“ (Ruf/Gallin) verstanden werden. Im Sinne eines selbstgesteuerten Lernszenarios ermöglichen Erklärvideos, dass Lernende durch die eigene aktive Auseinandersetzung mit dem Lernstoff vielfältige Medien-, Wissens- oder Handlungskompetenzen erwerben: sie erstellen ein Drehbuch als didaktisches Szenario, beschaffen die nötigen Requisiten, organisieren den Drehort, produzieren den Film und reflektieren die möglichen Lerneffekte. Schüler können sogar zu Co-Autoren von Lehrkräften werden und dabei wertvolle Unterrichtsmedien in Form von Tutorials erstellen.

- 1967: Der Bayerische Rundfunk startet die Sendung „Studienprogramm“ (später „Telekolleg I und II“) für den außerschulischen Erwerb der Mittleren Reife bzw. der Fachhochschulreife.
- Seit 1971: „Die Sendung mit der Maus“ (WDR) veranschaulicht in ihren „Sachgeschichten“ die Herstellung oder Funktionsweise von Alltagsgegenständen.

- 2000: Gründung der Virtuellen Hochschule Bayern mit Videoaufzeichnung von Vorlesungen.
- 2003: Eintragung der Wortmarke „Webinar“ beim Deutschen Patent- und Markenamt.
- 2005: Gründung von YouTube, ab 2012 können auch in Deutschland Videos hochgeladen werden. Seit 2014 besitzt der Schwede Felix Kjellberg („PewDiePie“) den meistabonnierten YouTube-Kanal mit 96 Millionen Followern, 4000 Videos und 22 Milliarden Aufrufen (Stand 6/2019).
- 2006: Die ersten TED-Talks-Videoaufzeichnungen werden im Internet veröffentlicht.

¹³ Rat für kulturelle Bildung 2019: „YouTube-Nutzung und kulturelle Bildung“ →

3.3.3 Genres und Subgenres des Erklärvideos



Whiteboard-Stil

Dieser Stil wirkt so, als ob eine Person die Darstellungen schnell hinzeichnen oder anschreiben würde.



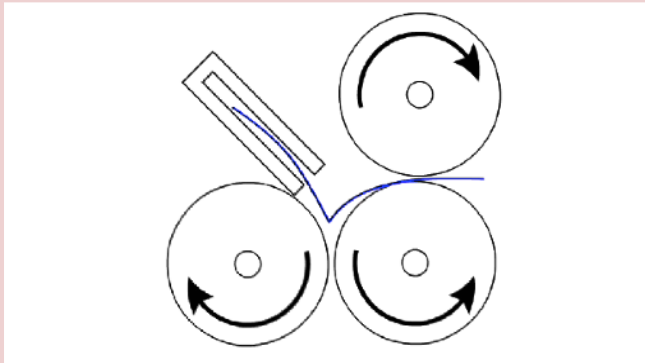
Talking-Head-Tutorial

Die Erklärenden sprechen direkt in die Kamera. Dabei können die Hintergrund-Darstellungen wechseln (z. B. über Green-screen-Technik) oder zusätzliche Einblendungen in Bild- oder Textform erfolgen.



Erklärvideo mit Off-Ton

Aus dem Audio-Hintergrund sind die Kommentare des Sprechers zur gezeigten Handlung zu hören. Man kann unterschwellig die Originaltöne der Handlung oder eine passende Musikspur anbieten.



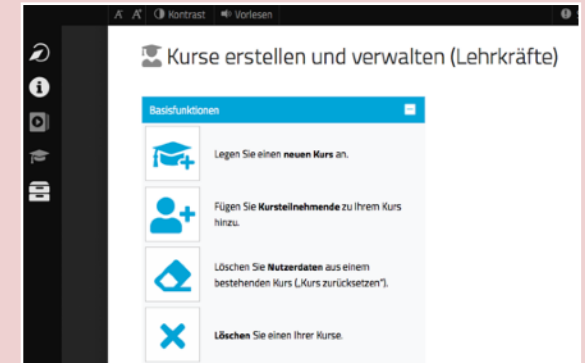
Grafikfilm

Selbst erstellte (digitale) Grafiken werden per Animation in den Film integriert.



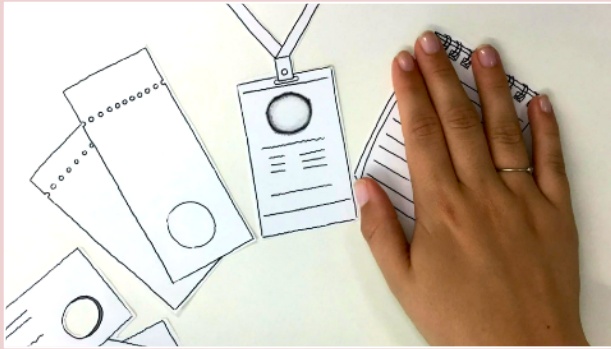
Erklärvideo mit On-Ton

Die Darstellerinnen und Darsteller erläutern die Handlungen synchron zum Geschehen und sind auch im Bild zu erkennen.



Screencapture

Aufnahmen von Bildschirmpräsentationen, Programmfunktionen oder PC-Spielen werden verwendet.



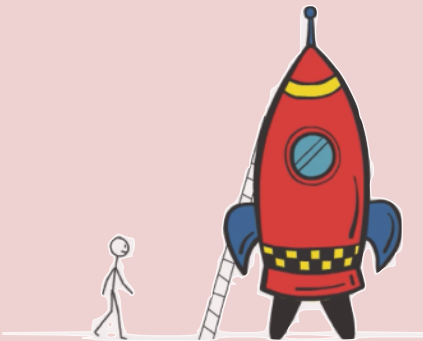
Lege- oder Schiebeteknik

Themenelemente werden vorher ausgeschnitten und entsprechend der Erläuterungen aus dem Off auf eine Grundfläche gelegt bzw. geschoben und wieder weggeschoben.



Trickfilm und Stop-Motion-Film

Personen, Figuren oder Gegenstände werden Bild für Bild animiert (bzw. fotografiert) und ihre Handlungsinhalte werden aus dem Off erläutert bzw. vertont.



Strichmännchen-Animation

Es werden Zeichentrickhandlungen mit Strichmännchen umgesetzt.



Digitaler Trickfilm

Das Tutorial wird ausschließlich mit digitalen 2D- oder 3D-Animationsprogrammen hergestellt.

3.3.4 Anregungen zur Rezeption von Erklärvideos im Unterricht

Der Mehrwert von Tutorials im Unterricht liegt sowohl in der eigenen Erstellung von Erklärvideos durch Schülerinnen und Schüler als auch in deren (allgemeiner) Rezeption. Beide Herangehensweisen bedingen sich gegenseitig: Ohne eine gründliche Analyse des Themas kann keine wirkungsvolle Produktion entstehen.

Für die Rezeption eines vorliegenden Tutorials können folgende Überlegungen hilfreich sein:

- Welche Darstellungsform wurde gewählt? Welche Gründe sprechen für sie?
- Wie hilfreich und verständlich ist die eingesetzte Sprache?
- Wie attraktiv und lehrreich ist die didaktische Struktur des gezeigten Films?
- Was kann man daraus lernen?
- Was ist im Tutorial zu kurz gekommen? Was war zu viel?
- Wurde bei eingeblendeten Titeln und Texten auf zielgruppengerechten Ausdruck und korrekte Rechtschreibung geachtet?
- Welche Kriterien stehen uns zur Verfügung, um die Qualität und den pädagogischen Mehrwert eines Tutorials beurteilen zu können?

→ Handreichung Film in der Schule

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Für alle Unterrichtsfächer gilt, dass sich gute Tutorials für nahezu jedes Thema einsetzen lassen. Ihre ansprechenden und vielfältigen Darstellungsformen unterstützen das unterrichtliche Lernen. Man kann Erklärvideos aber auch zur Vor- und Nachbereitung des Unterrichts nutzen.

Sie eignen sich z. B. für ...

- den Erwerb von Sprache, Ausdruck und Rhetorik sowie Präsentationskompetenzen (Deutsch, Fremdsprachen),
- das Darstellen von Problemlösungen (Mathematik),
- das Dokumentieren und Reflektieren von naturwissenschaftlichen Vorgängen und Experimenten (Biologie, Chemie, Physik),
- das Verstehen gesellschaftlicher und politischer Zusammenhänge (Politik & Gesellschaft),
- das Lernen von und aus historischen Ereignissen (Geschichte),
- das Erweitern kreativer Darstellungs- und Ausdrucksformen (Kunst),
- das Erlernen von Musikinstrumenten (Musik),
- den Erwerb von Handlungen, Bewegungsabläufen oder das Verstehen von Taktiken (Sport),
- das Vorstellen und Reflektieren von theater- und filmpädagogischen Angeboten und Ausdrucksformen (Deutsch, Theater- und Film-AG),
- das Filmische Dokumentieren von Exkursionen in einer Tutorialform (alle Fächer).

Wer noch wenig oder kaum Erfahrung mit Tutorials besitzt, sollte im Unterricht zunächst das Erklären einfacher Handlungen einüben. Dabei bietet es sich an, Materialien oder Gegenstände zu verwenden, die sowieso zur Hand sind, um einfache Vorgänge wie das Spitzen eines Bleistifts oder das Legen von geometrischen Figuren zu erläutern.

Eine exemplarische Aufgabenstellung für den Fremdsprachenunterricht

Intention

In der folgenden Unterrichtsskizze für das Fach Englisch sollen Schülerinnen und Schüler einen Tag in ihrer Lieblingsstadt beschreiben. Sie lernen dabei nicht nur neue Vokabeln und das flüssige Reden in einer Fremdsprache, sondern sie erweitern auch ihr Verständnis für andere Kulturen.

Aufgabe (max. drei Min)

Erstelle in einer Kleingruppe ein Erklärvideo über die Besonderheiten einer selbst gewählten Stadt im englischen Sprachraum, z. B. über spannende Geschichten zu Bauwerken oder einer historischen Person. Du kannst dabei auf die vorliegenden Unterrichtsmaterialien, Quellen im Internet oder selbst mitgebrachte Unterlagen von Zuhause zurückgreifen.

Technik

Smartphone oder Tablet mit integriertem Schnittprogramm

Vorbereitung

Einüben in den Umgang mit den Video-funktionen und Schnittprogrammen des Mobilgeräts.

Aus Datenschutzgründen ist vor dem Drehen abzuklären, ob Personen ganz gezeigt werden dürfen oder sicherheitshalber nur ihre Hände im Film zu erkennen sind. Die Stimmen sind aus dem Off zu hören, so dass die Anmutung eines kleinen Reiseberichts entsteht. Auch durch den Einsatz von Stimmen werden Persönlichkeitsrechte tangiert.

Möglicher Ablauf

1. Man entscheidet sich für eine Stadt und muss nun ein Konzept, eine didaktische Strategie und eine filmische Dramaturgie für ihr Tutorial entwickeln.
2. Die anstehenden Aufgaben für Requisite, Bildmaterial, Darsteller, Sprecher, Kameralente und Filmschnitt werden verteilt.
3. Gemeinsam werden die Inhalte der einzusprechenden Texte sowie Reihenfolge und Kameraeinstellungen der einzelnen Filmsequenzen festgelegt. Vor Drehbeginn sollte die Lehrkraft noch einen Blick auf die von den Schülerinnen und Schülern erarbeiteten Lerninhalte werfen, damit sich keine Falschinformationen einschleichen.
4. Bei den Filmaufnahmen ist auf eine klare und verständliche Aussprache zu achten. Tauchen störende Umgebungsgereusche auf, kann der Text auch im Nachhinein noch in den Film eingesprochen werden.
5. In der Postproduktion muss die richtige Reihenfolge der Inhalte überprüft werden. Außerdem sind noch Titel, Texthinweise und notwendiges Audiomaterial zu integrieren.



3.3.5 Präsentation und Auswertung der Ergebnisse

Je besser die Qualität der Tutorials ausfällt, wenn also möglichst viele Kriterien eines guten Erklärvideos berücksichtigt wurden, umso mehr können auch die nicht beteiligten Schüler davon profitieren. In der Analyse wird daher vor allem der jeweilige Lerngewinn der Erklärvideos für die Zuschauer diskutiert. Dieser ergibt sich nicht nur auf Grund der gezeigten Inhalte, sondern auch durch die Formen des filmischen Erzählens.

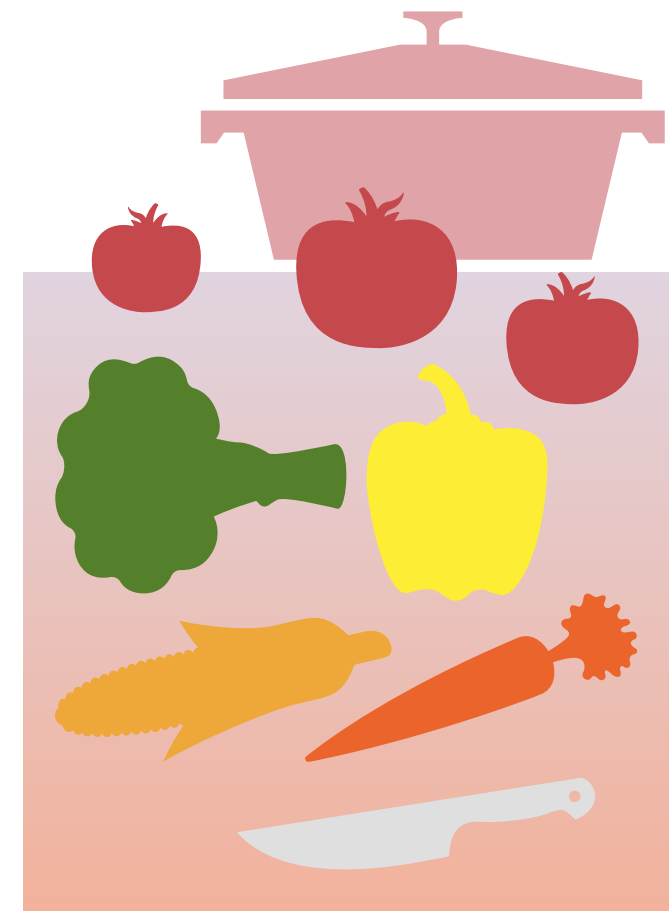
Didaktische Einsatzmöglichkeiten in den verschiedenen Unterrichtsphasen:

- 1. In der Einführungsphase** als Einstieg in ein neues Unterrichtsthema
- 2. In der Erarbeitungsphase:**
 - Tutorials als kurze Wissensnuggets oder als längere Lehrfilme verwenden
 - Erklärvideos als Methode der Binnendifferenzierung einsetzen
 - Was früher eine Vorgangsbeschreibung war, könnte jetzt eine „Vorgangsverfilmung“ werden

- Erklärvideos können als Alternative zu traditionellen Ratgebern betrachtet werden, z. B. in Form von Gebrauchsanleitungen, Kochrezepten, Spielregeln, Hausordnungen oder Berichten.
- Tutorials können Unterrichtstexte ergänzen oder ersetzen.
- Man kann Schülerinnen und Schülern ein „falsches“ Erklärvideo korrigieren lassen, weil z. B. die Reihenfolge von Handlungen vertauscht wurde.
- In der Methode des „Rückwärtstutorials“ erhalten Schülerinnen und Schüler ein bereits fertig geschnittenes Erklärvideo, müssen aber nun passende Untertitel zu den einzelnen Szenen einfügen.

3. In der Evaluationsphase:

- Als Vorstellung, Dokumentation und Diskussion der gelernten Inhalte.
- Erkannte ungewollte Fehler (formal, inhaltlich) unterstützen das Lernen in der Reflexionsphase.
- Tutorials können auch als Grundlage für Lernzielkontrollen dienen.



3.3.6 Produktion eines Erklärvideos im Unterricht

Von der Planung zum fertigen Tutorial:

1. Vorüberlegungen:

Liegt eine datenschutzrechtliche Einwilligung für Schülerinnen und Schüler vor, die im Video zu sehen oder zu hören sind?

Sind Tablet-Stative oder sonstige Halterungen nötig? Kann dies auch provisorisch erledigt werden (Tischkante, Bücherstapel)?

Können die Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit mit klaren Arbeitsaufträgen, Zeitvorgaben und Abgabeterminen verteilt werden?

Welche Informationsquellen stehen zur Verfügung? Sind diese frei wählbar oder vorgegeben?

Wie kann die Lehrkraft die Videos im Entstehungsprozess ansehen und wie werden sie am Ende der ganzen Klasse präsentiert?

2. Möglichkeiten der Themenfindung

Hier ist zu unterscheiden, ob die Methode oder der Inhalt im Vordergrund stehen soll. Geht es nur um das Erlernen der Methode, dann können die Schülerinnen und Schüler das Thema selbst wählen. Geht es um den Inhalt, dann sind die Themen an sich vorgegeben. Allerdings kann dann in Absprache mit den Schülerinnen und Schülern oder dem Team die Bandbreite bzw. die Tiefe des Themas verhandelt werden.

Für das Erlernen der Methode müssen klare Handlungsanweisungen vorgestellt und praktisch eingeübt werden, vielleicht gerade in Form eines Erklärvideos.

3. Entwickeln des didaktischen Settings

Jede Schülerin, jeder Schüler muss sich zunächst selbst in das Thema einarbeiten und überlegen, welche zentralen Aussagen verwendet werden sollen.

Der Lernerfolg hängt mehr vom Strukturieren als vom eigentlichen Filmen ab.

Hilfreiche Fragestellungen:

Wer übernimmt beim Dreh und in der Postproduktion welche Rolle?

Sind die Erläuterungen auch Außenstehenden verständlich?

Bauen die einzelnen Lerninhalte aufeinander auf?

Helfen Bildunterschriften, sich aufs Wesentliche zu konzentrieren? Man vermeidet dadurch auch Versprecher oder dass Schülerinnen und Schüler ungern ihre eigene Stimme hören wollen.

Wann werden Texte gezeigt und wann besser gesprochen?

Soll man den Zuschauer duzen oder siezen?

Fortsetzung nächste Seite

Wie erreicht man es, dass jede Szene eine zentrale Handlung darstellt?

Welche Darstellungsform soll genutzt werden? Welche veranschaulicht den Themenstrang am besten?

An welchen Orten soll gedreht werden?

Welche Technik (Hardware, Apps) bietet sich an?

Wurde darauf geachtet, dass immer die Handlung und das Produkt im Fokus stehen? Gesichter oder ganze Personen sollten nicht zu sehen sein.

Soll ein „interaktives Video“ oder ein Posttest entstehen? Dann sind auch Kontrollfragen zu überlegen.

Ist die angebotene Schriftart lesbar und dem Thema angepasst?

4. Drehbuch schreiben

Die einzelnen Szenen des Tutorials sind klar voneinander zu trennen.

Es ist sicherzustellen, wann im späteren Film Titeleinblendungen, Texte, Grafiken etc. und Audioanteile (Geräusche, Musik, gesprochenes Wort) eingebaut werden.

5. Einstellungen skizzieren

(Storyboard)

Hier ist vor allem auf die jeweilige Kameraeinstellung zu achten. Nicht nur für das *Storytelling* oder für die gewisse didaktische Dramaturgie und Ästhetik des Tutorials, sondern auch für den inhaltlichen Zweck.

Wann wähle ich die Detailaufnahme, wann die Amerikanische? Als *Zeitraffer* oder in *Slowmotion*?

6. Drehen

Es eignen sich besonders mobile Geräte (Smartphone, Tablet) für die Video- und Tonaufnahmen.

Die einzelnen Takes des Films können auf die Gruppenmitglieder verteilt werden.

Am Drehtag müssen alle Requisiten, insbesondere beim Legetrick, vorhanden sein.

7. Postproduktion

Nach welchen Kriterien wählen wir den passenden Clip aus?

Besitzt die Audiospur eine gleichbleibende Lautstärke? Können die Sprachaufnahmen in einem ungestörten Umfeld stattfinden? Sind sie im späteren Tutorial laut genug?

8. Präsentation und Reflexion

Wurde ein verbindlicher Abgabetermin festgelegt? Wurde er auch eingehalten?

Sind die technischen Bedingungen für die Präsentation geklärt: Videoformat, Hardware: Tablet, PC, Beamer, Lautsprecher?

Welche Aspekte sollen in der Reflexion angesprochen werden?

Was sollte beim nächsten Mal anders gemacht werden?

Wie war die Zusammenarbeit im Team?

Tipps für die Schülerinnen und Schüler

1. Für das Erarbeiten der didaktischen Struktur:

Hauptidee: „Stell dir vor, du würdest statt eines Referats ein Video zeigen wollen. Wie gehst du vor?“

Das Thema muss erst gründlich inhaltlich erschlossen und verstanden sein, bevor das Drehbuch und die didaktische Struktur des Videos erstellt werden. Jede Teilhandlung erhält eine eigene Szene.

Man muss sich auf das Wesentliche konzentrieren, Ausschmückungen sind ungünstig!

Eine Mindmap hilft der Gruppe, die Inhalte zu strukturieren.

Vor der Erstellung des Drehbuchs sind die Inhalte mit der Lehrkraft abzustimmen.

2. Für organisatorische Überlegungen:

Für die ersten Tutorials sollte man so einfach wie möglich arbeiten: Mit den Funktionen (Kamera, Mikrofon) eines Tablets, kostenlosen Apps für die Postproduktion von Video und Ton sowie einfachen Aufbauten / Szenenbildern lassen sich im Handumdrehen sehr gute Ergebnisse erzielen.

In Bezug auf die räumlichen Bedingungen bei einer Erklärvideo-Produktion verweisen wir auf die jeweiligen Anforderungen bei den spezifischen Filmformen (s. → **Trickfilm, Kurzfilm** etc.).

Wie auch in anderen Filmproduktionen sollte man die jeweiligen Handlungen und Vorgänge im Tutorial vorab erst einmal einüben, bevor man die Aufnahme startet. Dies gilt insbesondere für die Synchronität zwischen Handlung und textlicher Beschreibung derselben.

Zeitmanagement und Rollenverteilung nicht aus dem Blick verlieren.

3. Für die filmische Umsetzung:

Die Texte sollen klar, deutlich, verständlich und nicht zu schnell ausgesprochen werden.

Wenn Schülerinnen und Schüler mit ihren Smartphones Erklärvideos entwickeln, dann muss dabei besonders darauf geachtet werden, dass die Takes im Querformat aufgenommen werden.

Erst filmen, dann synchronisieren.

Eingesetzte Grafiken, Zeichnungen und sonstige Bildmittel müssen einfach gehalten und gut erkennbar sein.

Wie bei jedem Film muss auch im Tutorial auf den sinnvollen und didaktisch geforderten Wechsel der Kameraeinstellung geachtet werden.

In der gezeigten Handlung selbst muss auf eine stimmige Rhythmisierung geachtet werden. Dies dient nicht nur der gewissen Dramaturgie eines Tutorials, sondern vermeidet Langeweile und Desinteresse beim Betrachter. YouTube-Profis nutzen zuweilen extrem harte und kurze Schnittvarianten, um die Videolänge insgesamt knapp zu halten.

Fortsetzung nächste Seite

Bei Tutorials mit Legetechnik nimmt man das Geschehen direkt von oben auf. Für den Hintergrund lassen sich ganz unterschiedliche Lösungen finden, die selbstverständlich dann je nach Themengebiet variieren können. Allerdings ist darauf zu achten, dass die ausgewählten Hintergrundvorlagen nahtlos auf dem Tisch festgemacht werden, damit sich beim Dreh keine Wellen oder Falze bilden.

Es ist auf eine gute Beleuchtung zu achten. Auch hier kann man sich entsprechende Schreibtischlampen zurechtlegen oder aus dem Baumarkt bzw. Fotohandel besorgen. Wichtig ist, dass die Ausleuchtung von zwei Seiten aus erfolgt, um keine unerwünschten Schattenwürfe zu erhalten.

Tipps für die Lehrkraft

Die Vorteile von Tutorials sind mannigfaltig: Der standardisierte Ablauf, die selbst gewählten Strukturen, das handlungsorientierte Arbeiten und der Raum für Schülerkreativität fördern die Selbsttätigkeit und das Organisationstalent der Schüler, entlastet die Lehrkraft, öffnet den Unterricht und schafft verwertbare und vergleichbare Ergebnisse.

Die Bewertungskriterien für das Tutorial müssen transparent sein.

Tutorials bieten Chancen für einen lebensnahen Unterricht, allerdings muss auf Datenschutz und Schutz der Privatsphäre geachtet werden.

Die so erstellten Videos können mit Genehmigung der Produzenten künftig als Unterrichtsmedien verwendet werden.

Man muss die Filme nicht selbst erstellen, sondern man kann sich mit Kollegen zusammenschließen oder Angebote aus dem Internet nutzen (→ **Urheberrecht** beachten!).

Lassen Sie sich nicht vom Zeitaufwand abschrecken: Das Dokumentieren eines Vorgangs mit der live eingesprochenen Stimme der Schülerin, des Schülers ist die denkbar einfachste Herstellung eines Erklärvideos und kann in den jeweiligen Unterrichtsphasen schnell eingesetzt und vorgestellt werden.

Beginnen Sie mit denkbar einfachen Vorgängen im Klassenzimmer, um in die Methode einzuführen, z. B. Bleistiftspitzen, Funktion des Radiergummis, Tafel wischen, Müll trennen, Beamer ein- und ausschalten, Sozialregeln im Unterricht etc.



3.3.7 Infoblock Zeitformate – Ideen für die Produktion

A: Miniformate als kurze Sequenzen

Die einfachste Form ein Tutorial herzustellen ist, wenn der „Erklärende“ (Lehrkraft, Schülerinnen und Schüler, Schülergruppe) sein Thema vor der Kamera darstellt. Der Lernort muss dabei nicht immer das Klassenzimmer sein. Darstellungsformen: "Talking-Head"-, Tafelkreide-, Whiteboard-, Flipchart-(analog oder digital), Pinwand- oder Dokumentenkamera-Tutorial.

Schülerinnen und Schüler nehmen eine kurze, abgeschlossene Handlung auf und erklären sie im On- oder im Off-Modus. Alternativ lassen sich auch Kurzthemen oder Definitionen auf diese Weise erklären. Generell könnte man jeden Arbeitsauftrag in der Umsetzung und Lösungsfindung aufzeichnen und entweder noch im Video oder bei der Präsentation erläutern lassen. Beispiel: Schüler stellen im Biologieunterricht in einem Kurzvideo dar, wie eine Blüte aufgebaut ist.

Als digitale Variante: Schülerinnen und Schüler starten die Bildschirmaufnahme auf ihrem Tablet und zeigen, wie sie eine bestimmte App bedienen oder was sie im Internet gefunden haben und nehmen ihren Kommentar dazu auf.

Schülerinnen und Schüler finden zu ein und demselben Thema verschiedenste Tutorials im Internet und sollen den besten Film daraus wählen. Folgende Gütekriterien für die Qualität des Erklärvideos können helfen, z. B. Anzahl der *Likes* bzw. der *Clicks*, Inhalt, logischer Aufbau, didaktisches Konzept, filmische Darstellung, Zusammenfassung des Gelernten etc.

Schülerinnen und Schüler erklären, wie man schwierige Wörter im Fremdsprachenunterricht ausspricht. Oder: wie ein und dasselbe englische Wort oder ein ganzer Satz in Schottland, Wales, London, New York, in den amerikanischen Südstaaten oder in Australien wohl ausgesprochen wird.

Schülerinnen und Schüler zeigen im Mathematikunterricht, wie sie eine bestimmte Gleichung, eine Textaufgabe oder eine geometrische Aufgabe lösen.

Schülerinnen und Schüler nehmen im Sportunterricht eine bestimmte Turnübung, eine ideale Hochsprungtechnik oder einen sonstigen wichtigen Bewegungsablauf auf.

B. Zeitformat ein bis zwei Stunden:

Schülerinnen und Schüler stellen im Chemie- oder im Physikunterricht ein kurzes Tutorial zu einem wissenschaftlichen Experiment her, beginnend vom Versuchsaufbau, dem Hinweis auf Sicherheitsvorschriften, der Durchführung des Experiments und die nötigen Erläuterungen, was dabei passiert und was man dabei gelernt hat.

Im Religionsunterricht äußern sich Schülerinnen und Schüler zu einem emotional bewegenden Thema. Dabei richten sie die Kamera auf passende Bilder, Fotografien, Gegenstände, Situationen aus dem Alltag und sprechen dazu ihre Gedanken oder Erklärungsmuster aus dem *Off* dazu. Die Lehrkraft setzt alle Mini-Videos zu einem Gesamtvideo zusammen und verwendet es als Diskussionsgrundlage für die weitere Unterrichtseinheit.

Mit Schülerinnen und Schülern eine Empfehlungsliste für Tutorial-Kanäle je nach Unterrichtsfach erstellen und bei Bedarf aktualisieren, z.B. „maiLab“ (Chemie, Naturwissenschaften), „Sommers Weltliteratur to go“ (Deutsch), „Mathe by Daniel Jung“ (Mathematik), „Y-Kollektiv“ / „MrWissen2go“ oder „RobBubble“ (Sozialkunde- und Politikunterricht), „mezzofortegermany“ (Instrumentalunterricht).

Schülerinnen und Schüler machen sich bewusst, welche Bedeutung Tutorials für das lebenslange Lernen in einer modernen Informations- und Wissensgesellschaft besitzen, z. B. DIY-Videos, Handwerkervideos, Musikervideos, Video-Handbücher zur Bedienung technischer Haushaltsgeräte, Weiterbildungsmöglichkeiten im Internet, mit Hilfe von Tutorials kostenlose Werbung für die eigene Firma produzieren.

Kritische Reflexion der YouTube- und Tutorial-Industrie von Creatoren und Influencern: versteckte oder offene Kaufanreize, Wertediskussion, gesellschaftlicher Wandel, politische Einflussnahme, Erklärvideos der Mediatheken der öffentlich-rechtlichen Sender im Vergleich zu freien Plattformen oder Social-Media-Kanälen, Auseinandersetzung mit Deutungshoheit und Glaubwürdigkeit der Angebote bzw. Wahrheit und Fake-News.

C. Ein größeres Projekt

Wer technisch oder künstlerisch anspruchsvollere Tutorials erstellen möchte, muss dafür mehr Zeit für die Herstellung und für die Nachvertonung einplanen, z. B. für 2D- oder 3D-Computergrafikfilme, ausführlichere Filme in Legetrick- bzw. Schiebetechnik, echte (Zeichen-)Trickfilme (StopMotion-Technik) oder Strichmännchen-Animationen (→ **vgl. Kap. 3.2**).

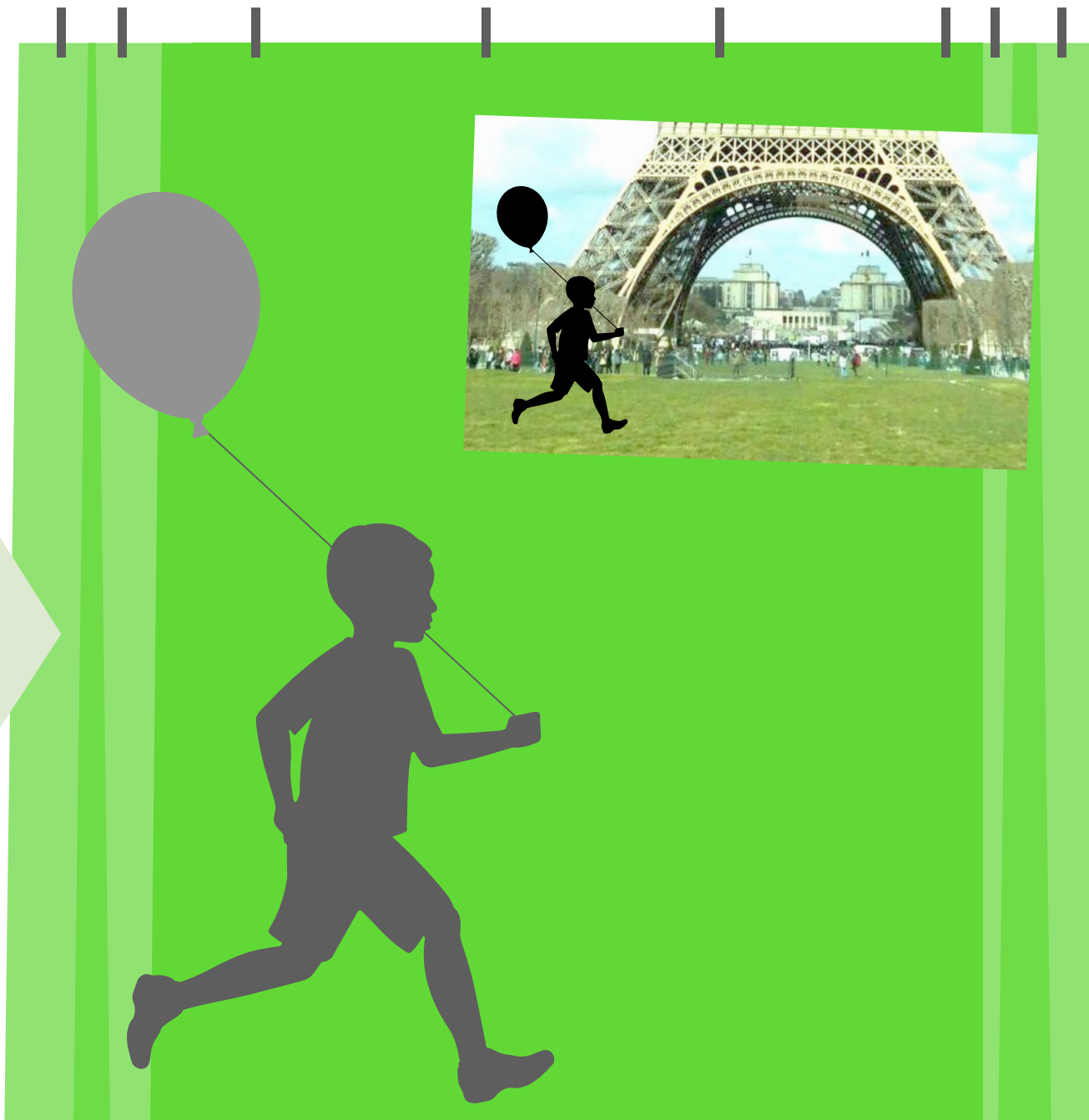
→ **Greenscreen**-Video im Fremdsprachenunterricht: Schülerinnen und Schüler sollen einen Besuch in Paris beschreiben. Was man an einem Tag alles ansehen kann, wird auf Französisch gesprochen und im Hintergrund als Bild eingeblendet.

Quellen:

Ruf / Gallin, P. 1998 →

Bundeszentrum für Ernährung, 2019 →

→ **Handreichung Film in der Schule**



3.4 Dokumentarisches Filmen

3.4.1 Grundlagen

Dokumentarische Filme zeigen Ereignisse und Geschehnisse, die aus dem Leben gegriffen sind. Insofern erzählen auch dokumentarische Filme Geschichten und sind, wie der Spielfilm, absichtsvoll gebaute Montagen von Bild-, Ton- und Sprachsequenzen.

Im Bereich der dokumentarischen Filme unterscheidet man im wesentlichen folgende Subgenres:

- Die Reportage und die Dokumentation
- Das Portrait
- Das Essay
- Den Dokumentarfilm

Allerdings findet man auch häufig Mischformen dieser Subgenres. Auch zwischen Spiel- und dokumentarischen Filmgenres gibt es Mischformen. Stellvertretend sei hier die mockumentary (eine Art Fake-Doku) genannt, die sich auch gut in der Schule einsetzen lässt.

Die Reportage und die Dokumentation

– wissen, was passiert

Beide Formen nehmen eine möglichst objektive Perspektive auf ein Geschehen und die Handelnden ein. Ihre Aufgabe ist die sachliche Information und Berichterstattung von Ereignissen, an der die Öffentlichkeit ein allgemeines Interesse hat. Experten kommen zu Wort, Grafiken veranschaulichen Informationen. Während die Reportage eher Themen der unmittelbaren Gegenwart aufgreift, hat die Dokumentation einen längeren Atem. Sie verfolgt ihr Interesse intensiver, bisweilen auch über lange Zeiträume (z. B. soziale Langzeitstudien, Naturbeobachtungen oder den Entstehungsprozess eines besonderen Bauwerkes).

Das Portrait

– die Begegnung mit einem Menschen

Im Portrait ist es ein interessanter Mensch, der als Protagonist den Film trägt. Interviews und Gespräche mit dem Protagonisten bilden das Gerüst des Films. Dokumente wie z. B. Fotos aus dem spannenden Leben des Protagonisten können das Gesagte veranschaulichen. Es entsteht eine besondere Nähe zum Protagonisten.

→ **Das Interview**

Das Essay

– poetische Interpretationen

Der essayistische Dokumentarfilm zeigt eine ausgesprochen subjektive Wahrnehmung des Filmemachers. Das dokumentarische Material, die sogenannte vorgefundene Wirklichkeit ist mehr Mittel zum Zweck, um eine sehr persönliche Aussage oder Erfahrung des Filmemachers und Regisseurs zu illustrieren (z. B. die Erfahrung einer Krankheit oder eine andere einschneidende Lebenserfahrung).

Der Dokumentarfilm

– Geschichten, die das Leben schreibt

Ein Dokumentarfilm erzählt uns ausschnitthaft eine Geschichte über Menschen in besonderen Lebenssituationen. Anhand ihrer Handlungen und emotionalen Konflikte, die auch im Dokumentarfilm dramaturgisch verdichtet dargestellt werden, kommen wir den Protagonisten und ihren Schicksalen sehr nahe. Darum kommt der Dokumentarfilm aus dramaturgischer Sicht, der absichtsvoll gebauten Montage von Bild-, Ton- und Sprachsequenzen eines Spielfilms sehr nahe und wird auch häufig als abendfüllender Langfilm im Kino gezeigt.

3.4.2 Historischer Abriss dokumentarischer Filmformate

1895 Erste öffentliche Filmvorführung der Brüder Lumière. In der Folge werden politische Ereignisse und kurze Landschaftsfilme produziert, die in 20-minütigen Aufführungen gebündelt, gezeigt werden.

1917 In Deutschland entstehen sogenannte „Kulturfilme“ als populärwissenschaftliche Lehr- und Schulfilme.

1922-25 Erste dokumentarische Langfilme werden produziert: z. B. *Nanuk, der Eskimo* (Flaherty) und *Wege zu Kraft und Schönheit* (Wilhelm Prager).

1927-29 Erste abendfüllende dokumentarische Filme: *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* (Walter Ruttmann) oder *Der Mann mit der Kamera* (Dziga Vertov).

Bis **1945** Wochenschauen und Propagandafilme (*Triumph des Willens* und *Olympia* von Leni Riefenstahl) prägen den dokumentarischen Film in Deutschland.

1946 Die Gräueltaten in den Konzentrationslagern werden den Deutschen in Filmen wie *Die Todesmühlen* vor Augen geführt.

1960er Mit neuartigen leichten 16mm-Hand-Kameras und entsprechenden Ton-Aufnahmegeräten entstehen situativ begleitende dokumentarische Filme nahe an der ungeschminkten Wahrheit (*Cinema Vérité*, *Direct Cinema*). Andy Warhol entdeckt den dokumentarischen Film als experimentelle Kunstform (z. B. in *Empire*).

1970er Der dokumentarische Film wird als Form des politischen Widerstands (*Die Stunde der Feuer*, *Deutschland im Herbst*) entdeckt. Mit Super-8- und Videokameras beginnen Hobbyfilmerinnen und -filmer und politisch motivierte Gruppen ihren Alltag zu dokumentieren.

1990er Digitalkameras und günstige Schnittsoftware tragen zu einem regelrechten Dokumentarfilm-Boom. Manche Dokumentarfilme füllen Kinosäle (*Buena Vista Social Club*, *Bowling for Columbine*, *Die Reise der Pinguine*).

2000er Jedermann zugängliche Videoplattformen im Internet erzeugen ganz neue Produktions- und Rezeptionsformen des dokumentarischen Films (Erklärvideos, Tutorials, Influencer etc.).

1900

1950

2000

3.4.3 Rezeption und Produktion

Anregungen zur Rezeption dokumentarischer Filmgenres

Eine **Reportage** kann einen authentischen Einblick in ein Thema oder Überblick auf eine Zeit geben (z. B. als Diskussionsgrundlage für ein Klassengespräch über den Mauerfall oder den Umgang mit der nationalsozialistischen Vergangenheit Deutschlands).

Ein **Dokumentarfilm** ermöglicht hingegen eher einen subjektiven Perspektivwechsel, z. B. auf die individuelle Situation eines Betroffenen eines Ereignisses von großer allgemeiner politischer Bedeutung (z. B. den Klimawandel oder Fremdenfeindlichkeit)

Ein **Portrait** z. B. eines Jugendlichen, kann an persönlichen Fragen und Konflikten ansetzen, die typisch sind für eine bestimmte Alters- oder Jahrgangsstufe (z. B. Ablösung von den Eltern).

Ein **Essay** spürt z. B. einer existentiellen Erfahrung auf eine subjektive Art und Weise nach (z. B. Tod eines nahen Verwandten, Fremdheit).

Fragen für die Rezeption eines Dokumentarfilms

- Welches Thema hat der Dokumentarfilm? Was habe ich beim Sehen erlebt?
- Wurde mir eine Geschichte erzählt? Wer (oder was) ist der Protagonist des Films?
- Welche Konflikte habe ich gesehen? Gibt es eine Dramaturgie und Handlung des Films?
- Welche Gestaltungsmittel nutzt der Film (Interview, Gespräch, Expertinnen-/Expertenkommentar, Sprecherin/Sprecher, autonome Bilder)?
- Welche Filmmaterialien werden eingesetzt (Archivmaterial, Fotos, Dokumente, Grafiken, Animationen)?
- Wird die Geschichte mehr über die Bilder oder mehr über den Ton bzw. das gesprochene Wort erzählt?
- Wie bewegt oder ruhig ist die Kamera? Hat der Film einen Rhythmus?
- Welchem Subgenre ist der Film zuzuordnen? Ist es ein Genremix?

3.4.4 Eine exemplarische Aufgabenstellung (zwei bis vier Stunden)

Ziel

Die folgende exemplarische Aufgabenstellung soll den Schülerinnen und Schüler in erster Linie Lust am dokumentarischen Filmen in der Form des Interviews machen. Im Vordergrund stehen das technische und formale Gelingen und die Präsentation eines kleinen Interviewfilms als Teamwork. Das Thema bzw. die Themen sind für verschiedene Schultypen oder Jahrgangsstufen modifizierbar. Die Qualität der thematischen Auseinandersetzung wird bei dieser Aufgabenstellung im Wesentlichen über geeignete Interview-Fragen und das echte Interesse des Interviewers an seinem Protagonisten erarbeitet. In diesem Sinne bewegt sich diese Aufgabenstellung nicht im Bereich der → **Reportage**, sondern des → **Dokumentarfilms**.

Aufgabe (max. drei Min)

Erstelle in einem Dreier- bis Vierer-Team einen kleinen Dokumentarfilm zu einem der beiden folgenden Themen:

Thema A: Wie wurdest du mal so richtig über den Tisch gezogen bzw. übers Ohr gehauen?

Thema B: Wie hast du dich mal gegen den heftigen Widerstand anderer durchgesetzt?

→ **Handreichung Film in der Schule**

Technik

Smartphone oder Tablet (oder digitale Kamera, evtl. externes Mikro, z. B. MP3- oder WAV-Recorder)

Vorbereitung (zwei Std):

- Hinweise zu Kameraführung bzw. Bildgestaltung in einer Interviewsituation geben (→ **Filmwissen kompakt**).
- Hinweise zur Wahl einer geeigneten Interview-Situation (Raum, Licht, Ton) geben (→ **Filmwissen kompakt**).
- Gute Fragetechniken fürs Interview vorbereiten, eventuell üben (→ **Filmwissen kompakt**).

Möglicher Ablauf

1. Ins Thema kommen: Es bilden sich Thema-A- und Thema-B-Teams, damit die Protagonisten das jeweils andere Thema nicht vorab kennen. Die Themen werden den Teams mitgeteilt, Fragen werden am besten anhand eigener Erfahrungen zum Thema erarbeitet (20 bis 30 Min), Rollen (Interviewer, Kamera, Regie, Ton), im Team verteilen.
2. Auswahl eines Protagonisten aus dem jeweils anderen Themen-Team
3. Kurzes Vorgespräch mit dem Protagonisten mit Bekanntgabe des Themas und der

Möglichkeit im Dialog Vertrauen zum Interviewer aufzubauen (10 Min).

4. Währenddessen durch andere Teammitglieder: eine Location finden. Licht, Ton und Raumeindruck in einer Probeaufnahme überprüfen
5. Drehen (30 Min)
6. Schneiden, nur wenn unproblematisch möglich (z.B. mit einer App auf dem Tablet oder Smartphone)

Präsentation und Auswertung der Ergebnisse (eine Stunde):

Bei der Auswertung der entstandenen Filme ist mit Anerkennung für die Protagonisten und Interviewer nicht zu sparen, insbesondere dann, wenn diese Form des Interviewfilms über ein persönliches Thema, das erste Mal durchgeführt wird. Die Analyse der Filme sollte sich in der Hauptsache auf formale Qualitäten des Films beziehen, also auf Kameraführung, Bildgestaltung und Licht- bzw. Tonqualität. Die Würdigung der inhaltlichen Qualität, also des Gesagten, sollte sich an dem Geschick des Interviewers festmachen, wirklich zugehört zu haben und mit seinen Fragen der Person des Protagonisten empathisch näher gekommen zu sein. Dies gilt auch für eine mögliche Bewertung der Ergebnisse im Sinne einer Note.

3.4.5 Das Interview

In Reportagen oder Dokumentationen sehen wir sehr häufig kleine oder längere Interviews. Im Portrait oder einem Dokumentarfilm kann das Interview das Herzstück eines dokumentarischen Films sein. Es lohnt sich also ein paar wichtige Grundlagen und Tipps zum Interview kennen zu lernen:

Fragen für die Rezeption und Analyse eines Interviews:

- Wie wird das Interview eröffnet? Welche Eingangsfragen wurden gestellt?
- Wie beantwortet der Interviewte die Fragen? Weicht er aus oder öffnet er sich? Ist er eher sachlich oder reagiert er emotional?
- Greift der Interviewer die Aussagen auf? Interessiert er sich für die Person oder nur für die Sache? Hakt er nach?
- Wie lässt sich das Verhältnis von Interviewer und Interviewtem beschreiben (vertrauensvoll, konfrontativ, respektvoll, unterwürfig etc.)?
- Wie erscheint der Interviewte im Bild? (sitzend, stehend, bildfüllend, Blickrichtung?)
- Welche Atmosphäre vermittelt der gewählte Ort des Interviews? Welche Rolle spielt das Licht und der Sound dabei?
- Wie wird das Interview abgeschlossen?

→ Handreichung Film in der Schule

Das Vorgespräch – Person und Ort kennenlernen

Die „Währung“ beim Dokumentarfilmen ist die Zeit und die Aufmerksamkeit, die den Protagonisten geschenkt wird. Es sollte ihnen konzentriert zugehört und im Gespräch Präsenz gezeigt werden, damit das Gegenüber etwas von seiner Seele offenbart. Ein gutes Interview lebt von dem ehrlichen Interesse am Gegenüber und der von wechselseitigem Vertrauen geprägten Beziehung zwischen den Gesprächspartnern. Diese Voraussetzungen lassen sich am besten in einem Vorgespräch an einem vertrauten Ort und ohne Kamera schaffen. Danach weiß man z. B., wie sicher und redigewandt die/der Interviewte im Gespräch ist, ob sie/er sich oft verspricht, ob sie/er offen oder eher verschlossen ist. Im Vorgespräch sollte man nicht die Fragen des eigentlichen Interviews stellen, sonst ist beim Dreh vielleicht schon „die Luft raus“. Die Protagonisten reagieren dann vielleicht zu routiniert und innerlich nicht mehr so beteiligt.

TIPP

Die Fragetechnik – offenes und freies Reden

Um die Interviewten zum freien Reden zu bringen, ist es gut, sogenannte offene und am Konkreten interessierte Fragen zu stellen, die keine kurze abschließende Antworten provozieren, z. B.: „Wie gut geht es dir heute?“ statt: „Wie geht es dir?“ oder „Was würdest du anders machen?“ statt „Wie findest du das?“ oder „Was genau meinst du damit“ und „Kannst du mir das erklären?“.

Dabei gilt es für den Interviewenden unbedingt auf zustimmende Worte wie „Ja, genau, ach so, mhm“ etc. zu verzichten, da diese später im Schnitt kaum zu entfernen sind. Man sollte die Interviewten darum aussprechen lassen und sogar eine kleine Pause machen, bevor man die nächste Frage stellt. Eine interessante Antwort darf auch mal etwas nachwirken, auch bei den Interviewten selber.

Die Interviewten sollte auf gar keinen Fall ein Problem damit haben, eine Frage nicht beantworten zu wollen oder zu können. Auch wenn sie sich verhaspeln oder versprochen haben, kann der Interviewende das Gespräch kurz unterbrechen und nach einer kleinen Pause wieder aufgreifen.

Das Interview in Aktion

Gute Interviews entstehen auch, wenn man die Interviewten während einer Tätigkeit befragt und beobachtet. Man kann eine für die Interviewten typische Tätigkeiten suchen oder bei einer Alltagstätigkeit, wie Kartoffeln schälen oder Unkraut jäten, befragen. Durch die Ablenkung sind die Interviewten dann vielleicht bereit, die Kontrolle über ihr Bild aufzugeben und Persönlicheres von sich zu erzählen.

Schnittbilder sammeln

Um später im Schnitt das Gesagte kürzen, zusammenfassen und neu zusammenstellen zu können, ohne dass das Bild des Sprechenden „springt“, sollte man beim Dreh Bilder des Interviewten oder seiner Umgebung sammeln, auf denen keine Lippenbewegungen zu sehen sind. Es bieten sich Detailaufnahmen der Hände, Blicke aus dem Fenster oder aussagekräftige und möglichst ruhige Bilder aus dem Raum oder der Umgebung an. Eine weitere Möglichkeit gute Zwischenbilder zu bekommen, ist es den Interviewten bereits zu filmen, wenn er den Drehort betritt oder verlässt. Mit etwas Geschick lassen sich so unverstellte Bilder einfangen, die etwas über den Interviewten erzählen und eine *Making-Of-Atmo* vermitteln.

→ Handreichung Film in der Schule

Bildgestaltung und Kameraführung beim Interview

Ist der **Interviewer mit im Bild** oder nicht? Diese Entscheidung sollte für ein Interview grundsätzlich getroffen werden. Ist er nicht im Bild, sollte er unmittelbar neben der Kamera sitzen. Auf diese Weise schaut der Interviewte nahezu in die Kamera und der Betrachter fühlt sich dementsprechend angesprochen.

Der sogenannte **Headroom**, also der freie Bildraum über dem Kopf des Interviewten sollte so gering wie möglich sein. Meist ist es ein verschenkter Raum, der „nicht spricht“. Man kann den Kopf oben sogar etwas anschneiden und dafür vielleicht die sprechenden Hände zeigen. Auf keinen Fall sollte das Bild direkt mit dem Hals enden. Der Interviewte wirkt dann wie geköpft.



Der Interviewte sollte **nicht in der Mitte** des Bildes sitzen. Eine Platzierung links oder

rechts der Mitte ist dynamischer und spannender.

Der **Blick des Interviewten** sollte in den freien Raum (links oder rechts) gerichtet sein. So wird der nicht besetzte Bildraum vom Sprecher aktiviert und wirkt nicht leer oder überflüssig.

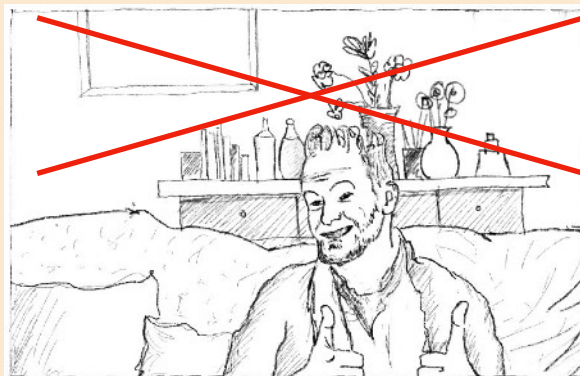


Auch das **Licht** spricht mit, insbesondere im Gesicht des Interviewten. Ein Seitenlicht mit starken Licht-Schatten-Kontrasten kann leicht zu dramatisch wirken. Eine sehr gleichmäßige und kontrastarme Lichtverteilung wirkt langweilig. Ein nicht zu starkes Seitenlicht von schräg oben, links und eine kleine Aufhellung der schattigeren Gesichtshälfte, (z.B. mit einem Reflektor), empfinden wir als normal und man lenkt damit nicht vom Interview ab (→ **Basiswissen Produktion**).



Liegt die **Kamerahöhe** auf oder leicht unter der Augenhöhe des Interviewten, wird sie als neutral empfunden. Eine starke Untersicht erhöht, eine starke Aufsicht erniedrigt den Interviewten potentiell und gibt dem Gesagten damit eine gewisse interpretatorische Färbung.

(→ **Kameraperspektiven**)



Der **Raum** hinter dem Interviewten kann leicht unscharf bleiben, wenn nicht ganz bestimmte sprechende Details wichtig sind (z. B. ein Bild). Er wird so eher atmosphärisch wahrgenommen und lenkt nicht vom Gesicht und damit den Emotionen des Interviewten ab. Im Bildraum unmittelbar um und hinter den Kopf des Protagonisten, sollten sich keine Blumen, Kreuze oder andere auffällige Gegenstände befinden. Sie wachsen dem Interviewten sonst gleichsam aus dem Kopf heraus und ziehen die Aufmerksamkeit auf sich.

(→ **Bildkomposition**)

Eine ruhige und gelassene **Kameraführung**, die nicht sofort auf jede Bewegung des Protagonisten reagiert, gibt dem Zuschauer mehr Zeit und Muße das Gesagte mit dem Gezeigten zu verbinden und zu verstehen. Ein klassischer Anfängerfehler ist es, vermeintliche Lücken und Pausen durch Keraschwenks zu füllen oder überraschende Bewegungen des Protagonisten hektisch mit zu verfolgen.

Hintergrundmusik sollte man bei einem Interview immer ausschalten, sonst springt der **Ton** hinterher im Schnitt. Besser ist es die Musik separat aufnehmen und später wieder unter die Sprache legen. Filmt man ein Interview mit einem Tablett und ohne externes Mikrofon, ist es gerade dann, wenn weitere Geräusche im Raum sind, sehr wichtig ganz nahe an den Interviewten heranzutreten (-> Großaufnahme). Faustregel ist hier der Ohrfeigenabstand. Alternativ kann man den Ton mit einem externen Mikrofon, z. B. mit einen hinter einer Vase verstecktem Wave-Recorder, aufnehmen. Noch besser ist es, wenn die/der Tonfrau/-mann den Ton mit Hilfe eines Richtmikrofons an einer langen ausziehbaren Teleskopstange gezielt von außerhalb des Bildes „angelt“. (→ **Basiswissen Produktion**)

3.4.6 Entwicklung eines Dokumentarfilms in Produktions- bzw. Arbeitsschritten

Ein Thema finden – Anregungen für den Unterrichtseinsatz

- Sich gegenseitig vorstellen, z. B. ein Film mit max. 60 Sekunden zum Thema: "I am what I have, (... I love, I lost, I would like to, I'll become, I'll never ...)".
- Ereignisse im Schulleben, Exkursionen, z. B.: eine Kampagne für eine restmüllfreie Schule dokumentarisch festhalten.
- Anstehende Entscheidungen und ihre Konflikte in der Klasse, der Jahrgangsstufe, der Schule, der Gemeinde. Darstellung der Argumente, Begleitung des Meinungsbildungsprozesses.
- Altersspezifische lebenspraktische Fragestellungen (Schulzweig, Schulwahl, Ausbildungsrichtung, Wünsche, Hoffnungen).
- Filmen als Beobachtungsübungen zur Schärfung der Wahrnehmung alltäglicher Routinen und Verhaltensmuster, um konkrete soziale und räumliche Situationen zu erfassen (z. B. Ankommenssituationen im Klassenzimmer, Tafellappen, Topfpflanzen im Schulhaus, Kurioses aus der Fundkiste, ein Raum in verschiedenen Tages- und Kunstlichtsituationen, etc.).

- Dokumentarische Vergleiche von mikro- und makrokosmischen Strukturen, das Große im Kleinen, global Denken – lokal Handeln.
- Dokumentarisches Festhalten von Geschichte in Geschichten: z. B. Zeitzeugen geben Auskunft als „Oral History“, oder „Vom Hörensagen“ (Fakt oder Fake, Legende und Gerücht, Kampagne).

Ein Treatment schreiben

Mit dem Treatment entwirft man den Film gleichsam vor seinem geistigen Auge. Es beschreibt die Idee und das Konzept des Dokumentarfilms. Profis versuchen mit dem Treatment einen Produzenten zu finden, der den Film finanziert. Auch in der Schule ist es sinnvoll, von Schülerinnen und Schülern ein Treatment zu fordern. Je genauer der Film geplant ist, umso mehr hat man beim Dreh den Kopf frei und kann sich auf das Wesentliche oder das Überraschende einlassen. Auch wenn sich der Verlauf eines Gesprächs nicht wirklich planen lässt, so ist es doch wichtig, das Gespräch mit gut vorbereiteten Fragen in eine bestimmte Richtung zu lenken.

„Das ganze Leben“ eines Protagonisten ist meist viel zu groß, umfangreich und darum zu allgemein, um in einem schulischem Dokumentarfilm zum Thema gemacht zu werden.

Ein klassisches **Treatment** besteht aus:

1. der Logline
2. der Vorstellung der Protagonisten
3. dem Kamera- und Regiekonzept, der Bildsprache
4. der Charakterisierung von Orten und Bildern
5. der Dramaturgie

1. Logline

In der Logline wird der Film in wenigen Sätzen vorgestellt. Oft lesen Produzenten nur die Logline und entscheiden dann spontan, ob sie der Dokumentarfilm interessiert. Auch für Schülerinnen und Schüler ist es eine ausgezeichnete Übung, das Projekt in knapper Form vorzustellen.

2. Vorstellung der Protagonisten

In einem kurzen aussagekräftigen Text werden die Protagonisten vorgestellt. Dazu können Hintergrundgeschichten, Familienverhältnisse und Probleme erwähnt werden, auch wenn sie im Film nicht thematisiert werden. Im Schreiben entwickeln die Schülerinnen und Schüler ein Gefühl für die Protagonisten. Auch Fotos können dazu beitragen.

3. Kamera- und Regiekonzept, die Bildsprache

Beim Dokumentarfilm ist es ebenfalls sehr wichtig zu überlegen, wie man filmen möchte. Jede Einstellung und jede Kamerabewegung interpretiert das Gesehene. Indem man etwas ins Bild setzt, erzählt man immer auch etwas über das Gesagte hinaus. Gute dokumentarische Filme haben eine eigene „filmische Sprache“, die zum Thema des Films passt. Gerade weil der Protagonist „seinen Auftritt“, anders als im fiktionalen Film, in der Regel nicht wiederholen kann, bedarf es einer guten Vorausplanung der zu drehenden Situationen und Tätigkeiten.

4. Charakterisierung von Orten und Bildern – Situationen finden, ergänzendes filmisches Material beschreiben

Schon im Vorgespräch mit den Protagonisten sollte man passende Orte und Kameraeinstellungen aus der konkreten Umgebung der Protagonisten ausfindig machen. Oft ist es spannend, Menschen in ihrem beruflichen Umfeld zu zeigen oder sie bei einer Tätigkeit zu begleiten. Damit dies möglich ist, müssen im Vorfeld Drehgenehmigungen eingeholt und Absprachen getroffen werden. Deshalb ist es gut, die Orte und Bilder im Treatment bereits recht genau festzulegen und so die erforderlichen Vorarbeiten für den Dreh zu überlegen.

Eine gute Recherche ist nicht nur für eine klassische Reportage von Vorteil. Auch ein Dokumentarfilm oder ein Interview lebt davon, dass man gut vorbereitet ist und sein Gegenüber kennt. So lassen sich vielleicht interessante Nachfragen stellen oder Widersprüche und Konflikte erahnen. Historische Fotos, Zeitungsausschnitte, frühere Aussagen und Aufnahmen, Texte und Kommentare komplettieren das Bild und können wertvolles Material für den Schnitt des Films sein, immer vorausgesetzt, dass man die Einwilligung hat, sie benutzen zu dürfen.

5. Dramaturgie – einen Konflikt finden, eine Vorstellung von der chronologischen Ordnung entwickeln

Es ist gar nicht so einfach, einen Film nur durch Bilder und Selbstäußerungen der Protagonisten zu erzählen. Damit wir Zuschauer neugierig und interessiert bleiben, braucht auch der Dokumentarfilm eine gewisse Dramaturgie, also einen Spannungsbogen.

Dies kann eine äußere Handlung leisten, wenn der Protagonist z. B. vor einer noch unbekannteren Herausforderung steht. Die Neugier kann auch dadurch geweckt werden, dass eine Person, etwa zu Beginn des Films, sich so verhält, dass der Zuschauer dies nicht einordnen kann. Er möchte dann mehr über die Person erfahren. Auch Interviews kann man so schneiden, dass der Zuschauer lange im Unklaren über die tiefen Beweggründe des Protagonisten gelassen wird. Besonders fesselnd für den Zuschauer ist es, wenn ein Protagonist in einer entscheidenden Lebenssituation begleitet wird, bei der zu Beginn der Dreharbeiten noch nicht klar ist, wie und ob er sie meistern wird. Es ist also nötig, dass die Protagonisten bereit sind, ihre Konflikte zumindest anzudeuten, wenn nicht sogar offen zu legen.

TIPP

Mitunter sind es gleich mehrere Themen und Konflikte, die Protagonisten andeuten. Hier ist es ratsam, so schwer es auch fallen mag, sich für eine Sache zu entscheiden und den Fokus des Filmes darauf zu beschränken. Dies kann aber auch erst beim Schneiden des Films entschieden werden.

Auch eine Reportage oder Dokumentation sollte eine einfache dramaturgische Struktur, ähnlich wie im Spielfilm, haben, z. B. ...

1. eine Exposition, als Einführung ins Thema und der Vorstellung der Protagonisten,
2. einen Hauptteil, mit der Darstellung der wesentlichen Fakten, des Konfliktes, der Pros und Contras,
3. einen Schluss, der die eingangs gestellte Frage wieder aufgreift und abschließend beantwortet oder bewusst als offenes Ende stehen lässt.

Es geht also darum eine konkrete Vorstellung von der chronologischen Ordnung des filmischen Materials zu entwickeln (Interviews, historisches Filmmaterial, Grafiken, Fotos, Dokumente, Animation, Spielszenen etc.). Dies gilt auch für Rolle des Reporters, Interviewers oder Sprechers. Wo und wann ist er zu sehen, macht er sogenannte Auf-sager (Erläuterungen vor laufender Kamera am Drehort) oder bleibt er im Hintergrund?

→ Handreichung Film in der Schule

Der Drehtag – Vorbereitungen am Drehort

Der Fragenkatalog und die mögliche Dramaturgie des Interviews werden von Kamerafrau oder -mann und Interviewerin bzw. Interviewer noch einmal zusammen durchgesprochen.

Die Interviewer konzentrieren sich schon während des Aufbaus auf die Protagonisten, sie sind sein Bezugspunkt und schirmen möglichst von allen störenden Aktivitäten beim Einrichten des Filmsets ab. Kameraleute und Interviewer sind quasi ein Team im Team. Zu klärende Fragen werden über die Kameraleute an die Interviewenden gerichtet. Ihre Aufgabe ist es, eine möglichst entspannte und vertrauensvolle Beziehung zu den Protagonisten herzustellen.

Die Kameraleute sind auch verantwortlich für weitere Einstellungen, z. B. Zwischenbilder für den Schnitt, Seiten- bzw. Profileinstellungen, freie Einstellungen (Schnittbilder sammeln).

Die Tonleute vergessen nicht, eine „Atmo“ und – falls nötig – markante Detailgeräusche aufzunehmen!

Der Schnitt beim Dokumentarfilm

Ein guter Dokumentarfilm lebt noch mehr vom guten Schnitt als der Spielfilm, da häufig keine tragende Handlung vorhanden ist. Die gelungene Montage spinnst gleichsam den notwendigen dramaturgischen roten Faden über die verschiedensten Filmsequenzen hinweg, – womöglich von sehr unterschiedlichen Orten und über einen längeren Zeitraum produziert. Mit dem Schnitt lässt sich der Zuschauer an die Hand nehmen und seine Neugier bis zum Schluss aufrecht erhalten. Da die Qualität eines Dokumentarfilms noch mehr als beim Spielfilm vom Schnitt abhängt, sollte man sich genügend Zeit und Aufmerksamkeit für diese wichtige Produktionsphase einplanen.

TIPP

Auch beim Dokumentarfilm gilt, dass weniger oft mehr ist, und nicht alles aufgenommene Material verwendet werden muss, um eine spannende Geschichte, die das Leben schreibt, zu erzählen.

3.5 Musikvideo

3.5.0 Historie in Schlaglichtern

1927 Al Jolson in *The Jazz Singer* - Erste Musikdarbietung mit Synchronon im kommerziellen Film

1930 Milton Charles in *Spoony Melodies: Crying for the Carolines* – Musikvorfilme im Kino

Erste historischer Vorläufer des Musikvideos sind gefilmte Auftritte bekannter Interpreten, die in der Swing-Ära in den **1930er** Jahren im Vorprogramm amerikanischer Kinos laufen.¹⁴

Ab **1940** verbreiten sich in den USA „Soundies“, in Kneipen aufgestellte Musikboxen, auf denen man zu den Liedern passendes Filmmaterial in Schwarz-Weiß betrachten kann. Farbiger wird es mit den französischen „Scopitones“, einer Weiterentwicklung des amerikanischen Modells, mit 36 verschiedenen, rund dreiminütigen Musikkurzfilmen.

1956 Elvis Presley – *Don't Be Cruel* (Ed Sullivan Show) - Auftritte im TV

1960 Johnny Halliday – *J'étais fou* – Scopitones

1964 The Beatles – *Live at the Washington Coliseum* – Konzertmitschnitte

1966 The Kinks – *Dead End Street* – Erste Konzeptvideos: Narration & Inszenierung

1975 Queen – *Bohemian Rhapsody* – Manifestierung des Genres

1981 Buggles – *Video killed the Radio Star* – MTV geht auf Sendung

1993 Die fantastischen 4 – *Zu geil für diese Welt* – VIVA geht auf Sendung

1994 Beastie Boys – *Sabotage* – Starregisseure & Autorenfilm

1995 Michael and Janet Jackson – *Scream* – Teuerste Musikvideo-Produktion 7.000.000 \$

In den 60er Jahren drehen erste Bands Promofilme zu ihren Songs und immer mehr wird das verkaufsfördernde Potential erkannt. Wird bis dato meist einfach die Darbietung der Musiker abgefilmt, vollzieht sich langsam ein Wandel hin zu konzeptionellen Arrangements und Clips, die einem Drehbuch folgen. Bob Dylans „*Subterranean Homesick Blues*“ (1966), Queens „*Bohemian Rhapsody*“ (1975) und Michael Jacksons „*Thriller*“ von 1982 sind Meilensteine dieser Entwicklung.

Von **Mitte der 1960er bis in 1980er Jahre** steigt zunehmend die Präsenz von Videoclips im Fernsehen. Mit dem Sender MTV

kommt es **ab 1981** zu einem gigantischen Boom der Musikvideoindustrie und zu zahlreichen Clips mit immensem Budget. Das deutsche Pendant VIVA steigt **1993** in das Geschäft ein. Das Programm dieser Fernsehkanäle besteht zu dieser Zeit maßgeblich aus Musikvideos.

Nach 2000 verändert sich der Markt jedoch drastisch, da die klassischen Einnahmefähigkeiten durch die Verbreitung über das Internet wegfallen¹⁵. Die Produktionen werden günstiger und man setzt nun stärker auf originelle Ideen und „virales“ Potential. Als weitere Entwicklung werden nun auch interaktive Clips produziert. So gibt es zu Cassius' „*I Love U So*“ die passende App, in Pharrell Williams' 24-Stunden-Video „*Happy*“ kann man innerhalb der Tageszeit springen und Bob Dylans Wiederauflage von „*Like a Rolling Stone*“ erlaubt dem Betrachter sich durch ein singendes Fernsehprogramm zu zappen.

2006 OK Go – *Here it Goes Again* – YouTube-Ära: Selbstermächtigung und Autonomie

2011 Danger Mouse & Daniele Luppi – *3 dreams of black* – Interaktives Musikvideo

¹⁴ <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1597> →

¹⁵ Schmidt, Neumann-Braun, Autenrieth 2009, S. 27-37 →

3.5.1 Grundlagen

Je nach Umsetzung kann beim Musikvideo die Performance der Interpreten im Zentrum stehen oder das Erzählen einer Geschichte. Auch gibt es semi-narrative Mischformen und sogenannte Art-Clips, denen das erzählerische Moment fehlt. Oft fallen Produktionen allerdings auch gleich in mehrere dieser Kategorien¹⁶. Die kurzen Filme gelten als experimentelles Spielfeld, in dem Regisseure ihre Kreativität im besonderen Maße ausleben können. Nicht selten stehen deshalb hinter gelungenen Clips auch große Namen. In ihrer Vielfältigkeit spiegeln die Musikvideos dabei mehr oder weniger fast die gesamte Palette filmischer Genres wider.

Im Kern definiert sich das Musikvideo durch das Bestreben, ein vorliegendes Musikstück filmisch zu visualisieren. Eine weiterführende Klassifikation des Genres ist allerdings wegen der großen gestalterischen Bandbreite kaum möglich. Trotz aller Unterschiede gibt es jedoch inhaltliche und formale Elemente, die auf viele Videoclips zutreffen:

- Dauer drei bis fünf Minuten
- ein Schnitt, der sich an dem akustischen Rhythmus orientiert
- Schaffung eines interessanten Seherlebnisses
- bewegte Bilder und extreme Perspektiven
- Szenetypische Farbigkeit und Attribute (z. B. Mode, Accessoires, Requisiten)
- Musikalische Darbietungen und Tanzeinlagen
- Innovationsstreben

¹⁶ Pape, Thomson, 1996, S. 204

Stil	Band – Lied	Regisseur
Horror-komödie	The Killers – <i>Bones</i>	Tim Burton
Brickfilm	The White Stripes – <i>Fell in Love with a Girl</i>	Michel Gondry
Gangsterfilm / Film-musical	Michael Jackson – <i>Bad</i>	Martin Scorsese
Amateur-video	Fat Boy Slim – <i>Praise you</i>	Spike Jonze
Dokumentarfilm	Blur – <i>Out of time</i>	John Hardwick
Hollywood- Klassiker	Madonna – <i>Vogue</i>	David Fincher
Anime	Daft Punk – <i>One more time</i>	L. Matsumoto / K. Takenôchi
Biografie	Johnny Cash – <i>Hurt</i>	Mark Romanek
Historienfilm	Falco – <i>Rock me Amadeus</i>	R. Dolezal / H. Rossacher
Experimentalfilm	U2 – <i>Mysterious Ways</i>	Stéphane Sednaoui

3.5.2 Anregungen zur Rezeption

Der „Grammy Award for best music video“ zeichnet herausragende Clips aus. Die Preisträger- und Nominiertenvideos sind qualitativ wertvoll und in vielen Fällen interessantes Anschauungsmaterial. Natürlich bietet sich auch an, Schülerinnen und Schüler um Vorschläge zu bitten. Sie bewegen sich viel in den sozialen Netzwerken, wo Musikvideos sehr präsent sind. Die Diversität des Genres ermöglicht vielfältige Einsatzmöglichkeiten, so etwa als Inspiration für Unterrichtsinhalte (z. B. *Justice – D.A.N.C.E.* für T-Shirt Design in Kunst), als affektiver Unterrichtseinstieg (z. B. *OK Go – This Too Shall Pass – Rube Golberg Machine* für Energieerhaltung in Physik), als Diskussionsgrundlage (z. B. *MIA – Borders* zum Thema Migration in Religion, Ethik, Sozialkunde und den Sprachen), als Visualisierung von Klang (z.B. *Daft Punk – Around the world* in Musik) und selbstverständlich zur Filmanalyse und zur Vorbereitung eigener Videoprojekte.

Da Musikvideos oft in schnellem Tempo eine hohe Dichte an akustischem und visuellem Inhalt transportieren, kann es sinnvoll sein bei der Analyse verschiedene Beobachtungsaufträge an die Schülerinnen und Schüler zu verteilen. Auch kann man Musik und Bild zuerst separat und dann im Zusammenspiel untersuchen.

Fragen für die Rezeption

- (Wie) ist die Performance der Musiker dargestellt?
- Welche narrativen (erzählerischen) Anteile gibt es? Gibt es eine Dramaturgie?
- Gibt es einen Zusammenhang von Lyrics, Musik und Film?
- Inwiefern ist das Video künstlerisch gestaltet?
- Wie ist der Schnittrhythmus?
- Wie sind Farbe, Bewegung und Perspektive eingesetzt?
- Was macht den Film überraschend/innovativ/interessant?
- Welche Botschaft hat das Video?
- Warum hat sich der Regisseur wohl für diese Lösung entschieden?
- Woran könnte man Kritik üben?

3.5.3 Produktion von Musikvideos im Unterricht

Musikvideos sind integraler Bestandteil der Jugendkultur und motivieren zur kreativen Auseinandersetzung. Die Schüler kennen die Clips vor allem über große Video-Streaming-Plattformen im Internet. Dort wird nicht selten sehr locker mit Urheber- und Lizenzrechten umgegangen. Im schulischen Rahmen ist dies jedoch nicht möglich. Rechte für populäre Stücke zu erwerben ist allerdings meist sehr aufwändig und kostspielig. Eine günstige Option sind verschiedene Internetseiten, die frei verwendbare Musik anbieten. Auch Bands aus der Schule oder der Region stellen eine Möglichkeit zur Kooperation dar.

Im Klassenverband bieten sich zwei verschiedene Vorgehensweisen an. Entweder produzieren mehrere Gruppen verschiedene Videos oder die Gruppen arbeiten arbeitsteilig an einem Clip. Das erste Vorgehen ist sicherlich problemloser, da die Heterogenität der Ergebnisse nicht weiter stört. Arbeiten alle an einem Projekt, beeinträchtigen schwache oder fehlende Segmente letztendlich auch das Gesamtergebnis. In Wahlkursen oder P- und W-Seminaren sind auch Einzelarbeiten denkbar.

Möglichkeiten der Themenfindung

Entsprechend des Entwicklungsprozesses in der Musikbranche empfiehlt es sich das Musikstück als Grundlage der Themenfindung dem Video voranzustellen. Dies hat auch den Vorteil, dass man relativ zwanglos im Creative Common Content nach inspirierender Musik suchen kann. Umgekehrt ergeben sich von Anfang an Einschränkungen und die Recherche gestaltet sich dann nicht selten sehr langwierig.

Will man mehr Lenkungswirkung erzielen, kann man allgemeine Schlagworte vorgeben oder die Musik selbst aussuchen. Schülerinnen und Schüler bearbeiten gerne Themen, die mit ihrer Lebenswelt verknüpft sind, aber auch ausgehend vom Lehrplan lassen sich viele Ansatzpunkte für Themen finden. Auch eine spezielle Technik oder ein spezieller Stil könnten als Ausgangspunkt für eine Themenfindung stehen.

Entwickeln der konkreten Filmidee

Um die Idee voran zu treiben kann man mit Impulskärtchen arbeiten! Auf den Karten stehen Begriffe, die helfen kreativen Gedanken zu entwickeln und Denkblockaden aufzulösen:

Z. B.: Blickwinkeländerung, Andeutung, skurril, rückwärts, Übertreibung, Gegenteil, knallig, authentisch, unsichtbar, zensiert, Zielgruppenverschiebung, Zeitreise, ...

Gute Einfälle können dann in Kleingruppen weiterentwickelt und ausgearbeitet werden.

Notiert man die nacheinander entstehenden Ideen zur Umsetzung auf Karteikarten, lässt sich der Ablauf damit legen oder an einer Pinnwand befestigen. Die Reihenfolge kann so schnell verändert werden, man kann Einschübe machen und verworfene Ideen einfach entfernen.

TIPP

Drehbuchsreiben

In der Regel kommen Musikvideos ohne Text aus, weshalb ein Drehbuch in der Schule meist nicht notwendig sein wird, ein gut ausgearbeitetes Exposé schafft jedoch Struktur und hilft Pannen zu vermeiden.

Einstellungen skizzieren

Da im Musikvideo das Visuelle oft über die Handlung dominiert, ist es nicht falsch, ein Storyboard zu zeichnen oder zumindest wichtige Einstellungen in kleinen Skizzen festzuhalten. Zudem gibt dies der Lehrkraft die Möglichkeit, vorab mit den Schülerinnen und Schülern die Bildgestaltung zu diskutieren und Anregungen zu geben. Passend zum Genre Musikvideo kann man hier im speziellen die → **Kameraperspektive** und die → **Bewegung von Kamera und Motiv** thematisieren.

Drehen

Da man meist mehrere parallel arbeitende Gruppen hat dreht man am besten mit Handys (*BYOD* → *Bring Your Own Device*) oder falls vorhanden mit Tablets. Wenn es an der Schule oder zuhause professionelles Equipment gibt, kann man engagierte Gruppen auch damit arbeiten lassen. Da der Originalton beim Musikvideo meist keine Rolle spielt, bieten sich auch Fotokameras zum Filmen an.

Dreht man während der Schulzeit, ist eine kreative Herausforderung, die Schulhaus-Atmosphäre aus dem Video zu tilgen oder sie sinnvoll zu integrieren. Am besten berücksichtigt man dies von Anfang an in der Planung. Die Erfahrung zeigt, dass die meisten Schülerinnen und Schüler lieber in ihrer

Freizeit drehen. Sie haben dann mehr Spielraum und die Ergebnisse entsprechen eher ihren Vorstellungen. Es funktioniert also auch gut, die Filmarbeiten als Hausaufgaben zu geben und die Schulstunden für Vermittlung, Planung und Rückmeldung zu nutzen.

Tipp: Im Sommer dreht es sich leichter! Mehr Licht, mehr Farbe, mehr Möglichkeiten!

Postproduktion

Die wesentlichen Schritte in der Postproduktion richten sich auf das Zusammenspiel von Musik und Bild und auf die Gestaltung der Optik. Erster Schritt wird das Einfügen der Musik in ein Schnittprogramm sein. Den Ton lässt man sich nach Möglichkeit im Wave-Format anzeigen, damit man sich beim Schnitt an markanten Stellen der Audiospur orientieren kann. Auch das Setzen von Markierungen ist hilfreich. Nach und nach passt man dann das Rohmaterial ein. In der Regel wird man den zugehörigen Originalton löschen. Damit sich alles gut in den Rhythmus einfügt, kann man auch das Beschleunigen und Verlangsamen von Clips besprechen. Ist die Montage fertig, besteht noch die Möglichkeit die Bilder zu optimieren oder ihnen mehr künstlerischen Charakter zu verleihen (z. B.: Sättigung, Kontrast, Weichzeichnung, Tönung, Filter, ...)

Tipps für die Schülergruppe

- Gleich zu Beginn eine Textdokument über den Link zur Musik, das Lizenzmodell, Urheber, Interpret und Titel anlegen. (Bestimmte Informationen müssen in der Regel im Abspann genannt werden.)
- Das Projekt rechtzeitig einer kritischen Machbarkeitsüberprüfung unterziehen
- → **Klassische Pannen bei der Bildgestaltung** vermeiden.
- Bei den Dreharbeiten die Musik abspielen
- Genügend Material drehen
- Filter und Sättigung nicht übertreiben

Tipps für die Lehrkraft

- Im Internet finden sich gute Seiten zur Medienpädagogik, die die Suche nach freier Musik erleichtern.
- Musiksuche in Zweiertteams im CPU-Raum funktioniert sehr effektiv.
- Es empfiehlt sich, einen überprüfenden Blick auf die → **Nutzungsbedingungen** der Musik zu werfen.
- Eventuell müssen Szenen nachgedreht werden.
- Sind alle damit einverstanden, kann man das Video auf Schulfesten oder auf der Homepage präsentieren.

3.5.4 Exemplarische Aufgabenstellungen

Beispiel 1: Plansequenz nach Bob Dylans „Subterranean Homesick Blues“ (ca. 15 Min)

Intention

- Eine einfache Übung, eher nachahmend, aber ein schneller, unkomplizierter Filmdreh, der sich gut in den Unterricht einbinden lässt.
- Die vorgegebene Plansequenz bietet Zeitersparnis, der Filmschnitt entfällt.
- Schüleraktivierender, affirmativer Unterrichtsbaustein; Musikvideos sind integraler Bestandteil der Jugendkultur und motivieren zur kreativen Auseinandersetzung; Schülerinnen/Schüler werden vom Konsumenten zum Produzenten.
- Kennenlernen des Stilmittels Plansequenz: Es wird alles in einem Durchgang gefilmt und verschiedenen Handlungsorte werden dabei über eine geplante Kameraführung und ohne Schnitt miteinander verbunden.

- Auseinandersetzung mit dem Genre Musikvideo
- Kreative Auseinandersetzung mit Text

Aufgabe

- In 15 Minuten soll ein komplettes Musikvideo gedreht werden.
- Die ganze Klasse dreht einen Film.
- Eine Plansequenz soll gemeistert werden.
- Disziplin und Konzentration: Timing, Kameraführung, Mimik, Gestik und Erfolg hängt vom Zusammenwirken aller ab.

Technik

Smartphones zum Filmen und zum Abspielen der Musik, Lautsprecherbox (am besten eine portable Bluetooth-Box)

Vorbereitung (ca. ein bis zwei Wochen vor Dreh)

Die Lehrkraft sucht geeignetes, frei verwendbares Liedmaterial (hier: Singer-Songwriter-Stil mit interessantem Text, der möglichst rhythmisch und gleichmäßig die Musik begleitet).

Drehort-Suche

Links zu dem Lied und zu dem Vorbild-Video und ein Textdokument, das den geplanten Dreh erläutert werden z. B. auf [→ mebis](#) bereitgestellt

Stabile Plakate werden mit Schlüsselwörtern aus dem Text beschriftet (evtl. als Typografiethema im Kunstunterricht oder begleitend zu einer Textanalyse in den Sprachen).



Möglicher Ablauf (ca. 15 min)

Kamera/Musik

Gefilmt wird aus dem Zentrum mit einem Handy, Musik kommt von einer Box direkt hinter der Kamera und wird live aufgenommen; eine Schülerin / ein Schüler übernimmt die Kamera, eine Schülerin / ein Schüler die Steuerung der Audioanlage.

Positionierung

Das Szenenbild wird an Dylans Umsetzung angelehnt, d. h. rechts vorn steht der Hauptakteur, der entsprechend dem Liedverlauf die Texttafeln fallen lässt, hinten links sind zwei bis drei Statisten; diese Aufstellung wiederholt sich mehrmals im Uhrzeigersinn.

Kamerabewegung

Um das Video interessanter zu machen und damit alle zum Zug kommen, schwenkt die Kamera nach festgelegten Zeitabschnitten (z. B. den Liedstrophen) nach rechts, wo sich die Handlung mit anderen Akteuren aber ähnlichem Szenenbild fortsetzt.

Schauspiel

Bob Dylans Mimik ist unpräzise und fast schon gelangweilt. Das lässt sich gut imitieren und fordert nicht, so dass man sich auf den Wechsel der Tafel konzentrieren kann.

Aufnahme

Das komplette Musikvideo wird in einem *Take* gedreht.

Postproduktion

Um es noch mehr dem Vorbild-Video von Dylan anzugleichen, kann man es auf dem Handy in Schwarz-Weiß umrechnen lassen während man sich wieder ins Klassenzimmer zurückbegibt – der Film ist fertig.

Präsentationen und Auswertung

Per Adapter oder durch Übertragung auf einen Computer kann das Ergebnis mit der Klasse begutachtet werden und die Schülerinnen und Schüler können sich in einer kurzen Feedback-Runde dazu äußern. Sind alle damit einverstanden, kann man das Video schulintern oder auf der Homepage präsentieren (sofern auch die Rechte für die Musik geklärt sind).

TIPPS

Die Umsetzung einer Produktion ist vor allem für Fächer wie Musik, Kunst und Sprachen geeignet. Sie bietet Möglichkeiten zum Andocken an Typografie, Textanalyse, Musik- und Musikvideogeschichte, und zum fächerübergreifenden Unterricht. Im Internet finden sich gute Seiten zur Medienpädagogik, die die Suche nach freier Musik erleichtern.

Manche Internetseiten, die freie Musik anbieten, stellen hilfreiche Suchfilter zur Verfügung. So kann man z. B. nach Musik „im Stil von ...“ suchen, die Lieddauer ein- oder reine Instrumentalstücke ausgrenzen. Es empfiehlt sich einen überprüfenden Blick auf die Nutzungsbedingungen der Musik zu werfen. Achtung ist bei Creative-Commons-Material geboten! Ist das Angebot glaubwürdig? Ist der Hochladende tatsächlich der Urheber? Manchmal werden Musikstücke oder Videos auf Plattformen anonym zur Verfügung gestellt und sind nicht frei verwendbar.

Beispiel 2: Musikvideo aus Archivmaterial (ca. 90min)

Intention

- In 90 min ein Musikvideo schneiden
- Einführung in ein Schnittprogramm
- Arbeiten mit vorgefertigtem Material (Kein Dreh → Zeitersparnis)

Aufgabe

- Anfertigen eines → **Art-Clips** / Visualisieren von Musik
- Ein bis zwei Schülerinnen / Schüler schneiden jeweils ihren eigenen Film
- Transformation von vorgefundenem Collagematerial in einen neuen, eigenständigen Clip

Technik

- Keine Kameras nötig
- Schnitt im Computerraum
- Videoschnittsoftware

Vorbereitung (ca. ein bis zwei Wochen vor dem Schnitt)

Auf → **mebis** werden Links bereitgestellt, mit denen die Schülerinnen und Schüler frei verwendbare Musik und Videos finden können.

Als Hausaufgabe suchen sich die Schüler ein Musikstück und dazu passende kurze Clips (ca. 20; alle gleiches, nicht zu großes Bildformat; z. B. 1280 x 720) und speichern diese auf einem USB-Stick. Auf dem Stick soll noch genügend weiterer Platz für Sicherungs- und Exportdateien sein.

Möglicher Ablauf (ca. 90 min):

Videoschnitt

Geschnitten wird am besten direkt auf den Stick, d. h. alle Dateien (Rohmaterial, Sicherungsdateien der Schnittsoftware, fertiger Film) werden dort abgespeichert. Somit schließt man Konflikte mit Speicherbegrenzungen im Netzwerk aus und vermindert Probleme wegen nicht auffindbarer oder gelöschter Dateien. Zuerst gibt es etwa zwanzig Minuten eine Einführung in die Software (Projekterstellung, Speichern, Arbeitsbereiche, Importieren, Zusammenstellen, „harter“ Schnitt, Überblendung), danach findet selbstständiges Arbeiten statt. Besonderes Augenmerk soll auf den Schnitt, passend zur Musik und auf die Verbildlichung des musikalischen Ausdrucks gelegt werden. Ca. zehn Minuten vor Ende werden die Ergebnisse auf den Stick exportiert. Zwischendurch sollte man auf das Anlegen von Speicherständen zur Absicherung hinweisen.

Präsentationen und Auswertung

In der folgenden Stunde können ausgewählte Ergebnisse betrachtet und besprochen werden: Worin liegt die Qualität? Wirkt eher das Quellmaterial oder die Neukomposition? Wie spielen Bild und Musik zusammen? Hat der Umgang mit der Software geklappt?

Zusätzlich kann man eventuell auch kommerzielle Musikvideos, die auf → **Found Footage** basieren, auf Machart und Wirkung untersuchen.

TIPP

Da es bei der Vielzahl der verarbeiteten Clips schwierig ist die korrekte Urheberrechtslage für das gesamte Material zu überprüfen, sollte von der Verwendung (Veröffentlichung, Vorführung, etc.) der Ergebnisse außerhalb des Unterrichts abgesehen werden.

Beispiel 3: Performance-Video mit Kostümierung (ca. 10 Unterrichtsstunden)

Intention

Komplette Videoproduktion mit Dreh und Schnitt im Computerraum

Kurze Drehphase durch simples Performance-Konzept und spontane Improvisation

Mehrere Drehdurchgänge ermöglichen es, weniger gelungene Szenen auszusortieren

Kostümierung baut Hemmungen ab

Viel Zeit für die Postproduktion, vertiefte Auseinandersetzung mit einem Schnittprogramm

Individuelle Lösungen auf Basis gleichen Materials

Aufgabe

Anfertigen eines Performance-Clips (→ **Grundlagen**) / **Schauspielerisches Agieren** und Videoschnitt

Die gesamte Klasse improvisiert eine kreative Darbietung zur Musik.

Ein bis zwei Schülerinnen und Schüler schneiden jeweils ihren eigenen Film.

Technik

- Foto- oder Videokamera (am besten Fokus, Schärfentiefe, Belichtung und ISO manuell einstellen) oder *Smartphone- / Tablet-Kamera* (als pragmatische, schnelle Lösung)
- Ton wird für die Synchronisierung mit aufgenommen, fällt am Ende jedoch weg
- Stativ
- Eventuell zusätzliche Beleuchtung
- Abspielmöglichkeit für die Musik (z. B. ein *Smartphone* oder eine portable *Bluetooth-Box*)
- Montage im Computerraum
- Kopfhörer an den Schulcomputern
- Videoschnitt-Software, die das Schneiden mit mehreren Audio- und Videospuren erlaubt



Vorbereitung (ca. zwei Wochen vorher und kurz vor dem Dreh)

Die Lehrkraft sucht geeignetes Liedmaterial mit CC-Lizenz (eingängiges, fröhliches Lied, zu dem man sich gut bewegen kann).

Links zu dem Lied und zu einem Vorbild-Video, das das ästhetische Konzept veranschaulicht (hier Arctic Monkeys – *Cornertone*) sowie ein Textdokument, das den geplanten Dreh erläutert, werden online (z. B. auf → **mebis**) bereitgestellt; Schülerinnen und Schüler können sich damit genauer auseinandersetzen.

Die Schülerinnen und Schüler kümmern sich um Kostümierung und Accessoires (evtl. auch aus der Schultheater-Requisite/ dem Fundus der Musikfachschaft).

Unmittelbar vor dem Dreh bereitet die Lehrkraft das Set vor (Kamera, Licht, Hintergrund, Musikabspielgerät)



Möglicher Ablauf (ca. zehn Std.)**Dreh & Materialsichtung** (ca. 90 Min):

Das Musikstück wird abgespielt. Die Schülerinnen und Schüler tanzen oder agieren zur Musik um die Kamera herum. Die Kamera bleibt statisch und hat so meist ein bis zwei Akteure im Bild. Die Bewegung der Schülerinnen und Schüler ist kreisförmig, so dass, wenn der letzte durch ist, wieder der erste anfängt. Es wird so lange performt, bis das Lied zu Ende ist. Das Ganze wird drei bis vier Mal wiederholt. Um mehr Abwechslung zu erzielen, kann man vereinbaren, dass auf Kommandos reagiert werden soll (z. B: Richtungswechsel, Polonaise, „Spiel“ mit der Kamera, Anweisungen mit Liedtextbezug). Nach dem Dreh wechselt die Klasse in den CPU-Raum. Das gedrehte Material wird auf den Server geladen und die Schülerinnen und Schüler können das Material sichten.

Postproduktion (ca. acht Std.):

Einführung ins Schneiden mit mehreren Spuren und Synchronisierung: Die 3 bis 4 Videospuren werden übereinander gelegt; der Ton aller Filmaufnahmen wird mit der Originalmusik synchronisiert; danach wird der Ton der Videos stumm geschaltet oder entfernt; man hört nun nur noch das Originallied und die Tanzbewegungen sind stimmig

→ **Handreichung Film in der Schule**

Schnitt: Die einzelnen Clips liegen in der ganzen Länge synchron übereinander; man betrachtet nun jedes Video einzeln und markiert sich die tollsten Stellen; nun hat man einen schönen Überblick, wann auf welcher Spur das beste Material kommt; durch Herausschneiden von Segmenten aus den Clips kann man dann eine Zusammenstellung kreieren bei der immer die besten Stellen angezeigt werden.

Farbanpassung: Ist der Schnitt komplett wird der Film exportiert und in ein neues Projekt importiert; dadurch hat man kein Stückwerk mehr, sondern einen einzelnen Clip den man komplett farblich nach Wunsch anpassen kann.

Informationen einfügen: Mit der Text-/Titelfunktion des Programms wird ein Vorspann/Abspann eingefügt. Hier ist es in der Regel auch nötig der CC-Lizenz gerecht zu werden und den Urheber der Musik zu nennen. Abschließend kann der Film exportiert werden.

Präsentationen und Auswertung

In der folgenden Stunde können ausgewählte Ergebnisse betrachtet und besprochen werden: Worin liegt die Qualität? Wie gut ist die Synchronisierung? Hebt der Schnitt die besten Momente hervor? Wie spielen Bild und Musik zusammen? Hat der Umgang mit der Software geklappt? Wer sticht durch sein performatives oder tänzerisches Talent hervor?

Die Arbeit mit vielen Spuren macht das Thema etwas komplexer. Es ist deshalb hilfreich, wenn die Schülerinnen, die Schüler schon etwas Vorerfahrungen im Videoschnitt mitbringen. Da sich bei der Vielzahl von Einzelclips auch gerne mal etwas unbeabsichtigt verschiebt, unbedingt regelmäßig Speicherstände anlegen. Am besten ziehen sich die Schülerinnen und Schüler das Rohmaterial auf ein mitgebrachtes Speichermedium und speichern auch alle weiteren Dateien dort ab. Klinke-Y-Adapter an den Computern ermöglichen, dass beide Schülerinnen/Schüler den Sound über Kopfhörer hören können.

Quellen:

Martin Lilkendey, 2017 →

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1597> →

Keazor, Wübbena, 2005 →

Schmidt, Neumann-Braun, Autenrieth, 2009 →

Pape, Thomson, 1996 →

3.6. Experimentalfilm

Das experimentelle Filmen ist im Grunde eine leicht zu beginnende Sache, da es für den Anfang vor allem Neugier und Unvoreingenommenheit für überraschende Bilder und Szenen braucht. Experimentelles Filmen ist als Einstieg in ein neues Thema oder ins Filmen überhaupt sehr gut geeignet. Man könnte ganz allgemein und unwissenschaftlich sagen, dass jedes beginnende Filmen auf gewisse Art experimentell ist, wenn man mit Hilfe der Kamera eine neue Perspektive und Wahrnehmung auf Menschen und Dinge in unserer Welt sucht.

3.6.1 Grundlagen

Keine Story

Was unterscheidet den Experimentalfilm von anderen filmischen Formen? Er erzählt meistens keine Geschichte im herkömmlichen Sinn mit einem Protagonisten und einer Handlung. Er versucht auch nicht, mit dokumentarischem Filmmaterial objektiv zu berichten oder eine Geschichte, die das Leben schreibt, zu erzählen (siehe: 5.4 Dokumentarisches Filmen). Der experimentelle Film hat also meist keinen klassischen narrativ-dramaturgischen Aufbau. Seine Struktur entspringt vielmehr einem formalen, einem motivischen oder einem ideellen Konzept, das eine ganz bestimmte, oft

auch befremdende Wahrnehmung auf die Wirklichkeit mit Hilfe der Kamera erforscht und anbietet. Dabei kann fiktionales und nichtfiktionales filmisches Material, wie auch → **Found Footage**, Animationen, Fotografie, Grafik oder Malerei zum Einsatz kommen. Oft folgen Experimentalfilme ausdrücklich Konzepten der bildenden Kunst. Viele Experimentalfilmerinnen und -filmer malen, fotografieren, performen, musizieren etc. Beispielhaft sei hier der Film *Das Mechanische Ballet* (1924) von Man Ray und Ferdinand Leger, genannt. Ihr Film arbeitet mit Formen der Collage, der Fotomontage und der Abstraktion.

Mit „**Footage**“ bezeichnet man Filmmaterial, das in Regel in Nachrichtensendungen als filmischer Hintergrund, eine Nachricht ganz konkret oder auch atmosphärisch illustriert (z. B. ein Stau auf der Autobahn, wenn darüber berichtet wird das die Sommerferien in mehreren Bundesländern begonnen haben). Mit „*Found-Footage*“ bezeichnet man den unkonventionellen, autonomen und neuen Einsatz eines, z. B. im Internet, gefunden Bild- oder Filmmaterials, ganz unabhängig von der ursprünglichen Herkunft und Aussage des gefundenen Filmmaterials.

Sehgewohnheiten brechen – offene Aussagen zulassen

Die Deutung und Aussage experimenteller Filme ist häufig sehr offen angelegt oder wird bewusst verweigert. Heutzutage werden experimentelle Filmformen auch teilweise in Spielfilmen eingesetzt, um z.B. psychische Ausnahmesituationen, wie Träume, Räusche oder Unbewußtes, zu illustrieren (z. B. in *Easy Rider*). Zu den frühesten experimentellen Filmen, die ganz bewusst tradierte Erzählformen in Frage stellen, zählt der surrealistische Film *Der andalusische Hund* (1927, von Louis Bunuel und Salvador Dali). Dieser Film bricht ganz bildhaft und geradezu programmatisch mit unseren Sehgewohnheiten: So sieht man gleich zu Beginn, wie eine dunkle Wolke den nächtlichen Mond teilt. Im nächsten Bild wird einer Frau mit einer Rasierklinge der Augapfel zerschnitten.

Die Form spricht – Strukturen entdecken

Experimentelle Filme machen uns die formalen Qualitäten des Kamerabildes bewusst. Bildkomposition, Einstellung, Perspektive, Ausschnitt, Licht, Farbe und Bewegungen treten in den Vordergrund. Sie werden gleichsam zu Protagonisten des

Films. Story, Handlung, Figuren und ihre Ereignisse treten zurück oder werden ganz aufgegeben. Der Zusammenhalt der Szenen und Bilder zu einer filmischen Einheit erschließt sich über die Eigenschaften der Bilder selber und über die Struktur bzw. das Konzept des Films. Es gilt also formale und motivische Ähnlichkeiten, Analogien, Gemeinsamkeiten aber auch Kontraste und Gegensätze über alle Bilder hinweg zu entdecken und so den Film zu lesen und zu verstehen.

3.6.2 Anregungen zur Rezeption für den Einsatz im Unterricht

Bewusste Rezeptionserfahrungen experimenteller Filmformen bieten die große Möglichkeit sich mit außergewöhnlichen, z. B. rauschhaften, träumerischen, aber auch krisenhaften und existentielle Erfahrungen auseinanderzusetzen. Die Reflektion experimenteller Filme kann uns helfen mit Fremdheit und Irritationen umzugehen, Regelstörungen auszuhalten und subjektive Wirklichkeiten zu entdecken.

Fragen für die Rezeption

Neben den bereits in den Kapiteln Spielfilm und dokumentarischer Film aufgelisteten Fragen zur dramaturgischen Struktur und den formalen Qualitäten eines Films (→ **Bildkomposition, Kameraführung, Licht, Farbe, Ton** und **Montage**), sind es bei der Rezeption experimenteller Filmformen vor allem die Fragen zur Abweichung und Differenz unserer Seh- und Wahrnehmungsgewohnheiten, die man stellen kann:

- Erzählt der Film trotz des Fehlens einer traditionellen Erzähl-Struktur eine Geschichte?
- Hat der Film eine oder mehrere sich vielleicht widersprechende Botschaften?
- Arbeitet der Film mit bestimmten Symbolen, Motiven oder Formen?
- Welche Rolle spielt der Ton bzw. der Sound oder Musik für die Montage, den Schnitt des Films?

- Zeigt der Film (obwohl es vielleicht keinen Protagonisten gibt) einen oder mehrere Konflikte?
- Wie wird der Betrachter (z. B. in einen Konflikt) mit einbezogen oder ausgeschlossen?
- Zeigt der Film eine subjektive Perspektive?
- Wie reagiert man als Betrachter auf die vielschichtigen, irritierenden und unverständlichen Passagen des Films. Wird man zu einer Haltung herausgefordert?
- Welche Erfahrungen vermittelt der Film, die man noch nicht gemacht hast?
- Verarbeitet der Film Erfahrungen, die man gemacht hat, aber so noch nicht betrachtet hat?
- Welche Fragen muss man im Anschluss an diesen Film mit seinen Mitschülerinnen und Mitschülern diskutieren?

Wenn es sich um Filme im Rahmen einer Kunstinstallation, einer Performance oder eines dramatischen Spiels handelt, müssen diese Fragen natürlich auf die Wirkungszusammenhänge dieser Kontexte hin erweitert werden.

3.6.3 Produktion

Ein Konzept verfolgen

Experimentelle Filme entstehen mitunter aus einfachen, aber klaren (manchmal auch radikalen) formalen Vorgaben und Regeln für den Umgang mit der Kamera: Eine Regel könnte z. B. besagen, dass man ein Porträt einer Person erstellt, indem weder der Körper, noch einzelne Körperteile als Ganzes zu sehen sein dürfen, man also ausschließlich mit intimen Detail Einstellungen filmt. So ein Konzept provoziert zwangsläufig ungewöhnliche und subjektive Bilder und Perspektiven. Das Filmen wird zu einem ergebnisoffenen Experiment. Die so entstandenen Film-Bilder können uns die Augen öffnen für etwas was wir vorher an diesem Menschen nicht wahrgenommen haben. In der anschließenden Montage lassen sich die Bilder zu Aussagen und Deutungen verdichten, die sich vielleicht erst während der Montage abzeichnen.

Gerade weil beim experimentellen Filmen so gut wie keine Konventionen gelten, eignen sich experimentelle Filmkonzepte sehr gut für den Einsatz im Unterricht und lassen sich situationsabhängig anpassen. Hier einige weitere konkrete Anregungen:

Kurze und schnelle ein- bis zweistündige Aufgabestellungen

Beobachtungsaufgaben:

- Erstelle eine einfache filmische Sammlung bzw. Aufzählung!
- z. B. von allen Topfpflanzen im Schulhaus,
- z. B. von allen Tafellappen im Schulhaus genauso so, wie sie im Klassenzimmer herumliegen.
- von allen aktuellen Fundsachen in der Fundgrube deiner Schule, z. B. nach Farben, Größen, Material oder Funktionen sortiert
- Porträtiere deine Mitschülerinnen und Mitschüler, indem du nur ihre Pausenbrotte oder ihre Art, sie zu essen, filmst.

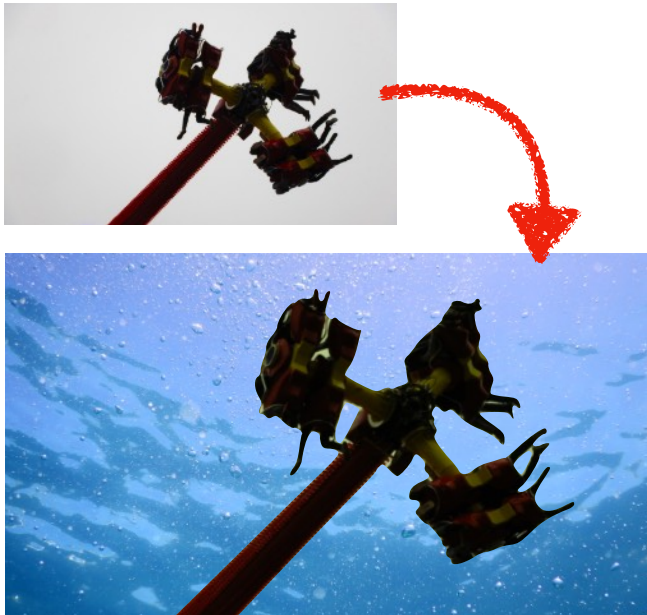
Ein- bis Dreiwochenprojekte

(auch als Hausaufgabe möglich)

- Erstelle einen Film über die Farbe „Rot“ in deinem Schulhaus.
- Erstelle einen Film mit allen Tieren, die dir im Laufe eines Tages / einer Woche begegnen.
- Filme fünf Tage einer Woche jeweils eine Minute den Blick aus immer dem gleichen Fenster zur gleichen Zeit (oder zu fünf sehr unterschiedlichen Zeiten).
- Alle Schülerinnen und Schüler einer Klasse schreiben einen kurzen Text (max. 1/2 Seite) über „etwas“ in ihrem Leben, auf das sie richtig stolz sind und schicken diesen als Sprachnachricht an einen Mitschüler, der zu dieser Nachricht ausschließlich mit → **Found Footage**-Filmmaterial zu einer Text-Film-Collage illustrativ montiert.

Experimentelle Filme in der Performance und der theatralen Aufführung

Filmprojektionen werden zunehmend in die Bühnenbilder professioneller Theater integriert. Auch in der Schule sind viele Ansätze möglich. Mit einem oder mehreren Beamern können verschiedenste Projektionsflächen genutzt werden: Bühnen- und Stellwände, verschiedene Objekte und Requisiten, Schauspieler oder auch nur der Boden. Nicht selten sind die Filmerinnen und Filmer mit ihrer Live-Kamera dabei sichtbar und werden so zu mitspielenden Akteurinnen/Akteure oder Teilnehmerinnen/Teilnehmer einer Performance.



→ Handreichung Film in der Schule

Ein paar Ideen für den Einsatz von Filmprojektion

- als atmosphärische Rauminstallation oder Bühnenbild mit wechselnden Beleuchtungen, Farben und Formen und Mustern
- als Erweiterung des Bühnenraums mit dynamischen Perspektiven, Raumeindrücken oder Detailansichten
- als Projektion dokumentarischen Materials, welches eine Figur ohne Worte charakterisiert und kommentiert
- als eine weitere subjektive (Live-Kamera-) Projektion eines Mitspielers, auf den die Schauspieler reagieren
- als intime Live-Kamera-Perspektive, z. B. ein *Close-up*, von der Mimik eines Schauspielers
- als → **Parallelmontage** eines gleichzeitig stattfindenden, räumlich aber entfernten, Handlungsstranges zum realen Bühnengeschehen

Abb.: Chromakey-Montage (nächste Seite)

3.6.4 Die Montage im experimentellen Film

Wenn die experimentelle Kameraführung einen ungewohnten, vielleicht auch fremden Blick auf eine vorgefundene Realität wirft, dann nutzt die experimentelle Montage diese Bilder, um mit unseren Sehgewohnheiten des filmischen Erzählens zu spielen. Das können z. B. sehr ruhige, ungeschnittene Sequenzen extrem langsamer Kamerafahrten sein, wie sie z. B. von Andrei Tarkowski in seinen Filmen „*Stalker*“ von 1979 oder „*Nostalghia*“ von 1983 eingesetzt werden. Sie steigern unsere Ungeduld und Erwartungshaltung auf ein kommendes Ereignis bis zur Unerträglichkeit und schärfen zugleich unsere Aufmerksamkeit für Details.

Häufiger sind es überraschende und vor allem diskontinuierliche Schnitte mit wechselnden Schnittrhythmen, die den experimentellen Charakter des Films bestimmen. Vermeintlichen Anschlussfehler, Sprünge und Brüche lassen dann keine Illusion eines filmischen Zeit-Raum-Kontinuums aufkommen.

Trennung von Ton und Bild

Eine auch im Unterricht gut einsetzbare Methode der experimentellen Montage kann die Trennung von Bild- und Tonspur sein. Ton und Bilder passen dann nicht zueinander. Sie vermitteln jeweils ihre eigene Realität und laufen getrennt, aber parallel voneinander ab. Es kann richtig spannend sein herauszubekommen, welche Spur als die dominante wahrgenommen wird. Unsere Wahrnehmung folgt lieber der kontinuierlichen ungebrochenen Sequenz. Schnelle Bildwechsel zu einem kontinuierlich gesprochenen Kommentar werden daher tendenziell als illustrativ und begleitend wahrgenommen. Ton und Bild können sich also gegenseitig steigern oder die Realitätsebene des jeweils anderen in Frage stellen. Wie verändert sich beispielsweise die Wahrnehmung von einer ganz alltäglichen Tätigkeit, wie z. B. das Ritual des Aufwachens und Aufstehens bis zum Verlassen der Wohnung, wenn dazu falsche und fremde Sounds und Töne unterlegt werden?

Split-Screen-Montagen und Bild-im-Bild-Konzepte

Eine weitere Methode des experimentellen Filmmens, die ebenfalls gut im Unterricht einsetzbar ist, sind *Split-Screen*-Montagen oder Bild-im-Bild-Konzepte. Split-Screen-Montagen ziehen ihren Reiz aus der gleichzeitigen Darstellung verschiedener oft gegensätzlicher Bildwirklichkeiten, z. B. aus dem Gegensatz von Fremdbild und Selbstbild einer Person oder dem Gegensatz einer subjektiven *Point-of-View*-Wahrnehmung gegenüber einer objektiven Übersichts-Perspektive auf dieselbe Situation (→ **Parallelmontage**).

Tauchen Bilder in Bildern auf, können sie ihre eigene Wirklichkeit zeigen (z. B. in einem Fenster, einem Fernseher, einem *Smartphone*- oder *Tabletdisplay* etc.). Sie können aber auch Teile des Gesamtbildes verändern, ergänzen, austauschen und umdeuten. Eine ganz einfache und reizvolle Methode ist es z. B. Details einer sprechenden Person, via *Smartphone*-Display vor einem anderen Gesicht passend abgespielt, wiederum zu filmen und so Identitäten und Aussagen verschiedener Protagonisten zu mischen und zu hinterfragen.

Chroma-key-Montagen

Mit Hilfe der *Chroma-key*-Technik lässt sich ein scheinbar eindeutiger Dialog oder eine kleine Alltagsszene in verschiedene räumliche und atmosphärische Kontexte setzen. Der gleiche Satz, einmal am menschenleeren Strand, am Gipfelkreuz, im Dschungel oder in einer Unterführung gesprochen, kann sehr unterschiedliche Reaktionen auslösen (→ **Tipps zur Animation**).

Found Footage- und Mixed Media-Montagen

Experimentelle Filmkonzepte können auch darauf angelegt sein, gewohnte Grenzen, Kategorien und Genres des Films humorvoll aufzuheben und zu vermischen. Konkret könnte das z. B. bedeuten, dass eine romantische Begegnung (*boy meets girl*) aus Sequenzen dokumentarischen und fiktionalen Filmmaterials mit Filmclips aus Trick- und Animationsfilmen gemixt und zu einer neuen Story montiert wird. Solche *Mixed-Media*-Konzepte lassen sich z. B. mit → **Found Footage**, also aus Filmclips, die man im Internet gefunden hat in Kombination mit nachgespielten oder nachanimierten Szenen realisieren. Eine Präsentation solcher Ergebnisse außerhalb des Unterrichts sollte jedoch auf Persönlichkeits-, Autoren- bzw. Urheberrechte hin überprüft werden. Gleichwohl sind dies sehr lohnende Aufgabenstellungen, um sich an filmdramaturgischen oder filmtechnischen Standards und Qualitäten zu messen und zu lernen.

Video-Installationen - Visuals

In Clubs und auf Festivals können Schülerinnen und Schüler erleben, wie sogenannte *Visual Jockeys* (VJs) mit Multimedia- und 3-D-Projektionen ganze Räume in eine dynamische von Musik und Tanz beeinflusste Gegenwelt verwandelt werden können. Mit lichtstarken Beamern, auch an Schulen inzwischen keine Seltenheit mehr, lassen sich die filmischen Wirkungen raumfüllender Projektionen (*bigger than live*) ohne größeren Aufwand durchaus auch mal spontan erproben und auf Schulfesten präsentieren.

In den bildenden Künsten werden immersive Formen des experimentellen Films (Formen in denen der Betrachter gleichsam in ein Werk eintaucht) in Video-Installationen inszeniert. So projizierte beispielsweise Bill Viola bereits 1991 im Museum für Moderne Kunst in Frankfurt riesige Filmloops auf vier im Quadrat angeordnete raumfüllende Videoleinwände in deren Mitte der Betrachter auf die Wahrnehmung seiner Selbst im Verhältnis zu einer überwältigenden globalen aber nicht mehr überschaubaren Welt gestoßen wurde. Pippilotti Rist hingegen thematisiert mit ihren ebenfalls raumfüllenden filmischen Projektionen sinnenfroh und in scheinbarer Naivität ihre eigene Sexualität und das Körperbild der Frau.

360°-Kamera-Filme

Einen experimentellen Grenzbereich zum Film stellen auch die Möglichkeiten des 360°-Kamera-Films dar. Mit einer 360°-Kamera aufgenommene Filmbilder lassen, allein schon durch ihr quasi unbegrenztes Rundum-Panorama, spannende Fragen nach dem Bildaufbau und seinem kompositorischen Bild-Zentrum aufkommen. Welche Folgen hat das für die Aufmerksamkeit eines Betrachters? Klassische Montageformen, die den Blick des Betrachters letzt-

endlich immer dramaturgisch, wenn auch mal diskontinuierlich, leiten, kommen hier schnell an ihre Grenzen. Montage und Dramaturgie solcher Bilder sind quasi Neuland und damit ein Spielfeld für das gerade jüngere Menschen mit ihrer Experimentierlust zu begeistern sind.

Abb.: Nächtliche Videoprojektion während der Studienfahrt einer Jgst. 11



3.7 Imagefilm

3.7.0 Historie in Schlaglichtern

1895 *Arbeiter verlassen die Lumière-Werke* (L. Lumière) – Erster Film über ein Unternehmen

1905 *Fischkutter in der Nordsee* – Vorläufer des deutschen Industriefilms

1908 Krupp – Firma gründet eigene Filmabteilung

1912 *Reichspost* - Erster deutscher Industriefilm

1916 *Die Deutsche Heimatarmee (DLG)* – Propaganda und Productplacement

1928 *Im Schatten der Maschine* (A.V.Blum/L. Lania) - Ausnahmeerscheinung: Industrieskeptische Filmcollage

1940 *Deutsche Panzer* (UFA/W. Ruttmann) – Rhythmische Montage im Zeichen der nationalsozialistischen Propaganda

1952 *Werk am Strom* (BASF/G. Hundertmark) – Wirtschaftswunder – Glanzzeit des Industriefilms

1965 *EDEKA Erfahrung-Leistung-Fortschritt* – Der Industriefilm wird zum Unternehmensfilm

1979 *BB - Böblingen* (Leonaris/E. Munck) – Mehr Unterhaltung, mehr Emotion, neuer Begriff: Imagefilm

1992 *The Evolution of Network* (Siemens/R. A. Caesar) – Internationalität durch Bild- und Tonmetaphern

2018 *Wie macht DATEV Unternehmen erfolgreich?* – Weberfolg und mediale Verdichtung der Corporate Identity

Der historische Ursprung des Imagefilms liegt im Industriefilm. Dieser wurde Mitte der 1920er Jahre in Rudolf Harms „Philosophie des Films“ das erste Mal als Genre definiert. In Deutschland gibt es erste Industriefilmproduktionen ab etwa 1910. Zum Beispiel die der Opel-Werke in Rüsselsheim oder der Siemens-Schuckert-Werke GmbH in Berlin. Für Messen und Industrieausstellungen werden zunehmend mehr Filme produziert. Im Ersten und Zweiten Weltkrieg wird der Industriefilm als Propagandainstrument missbraucht.

1960 finden die 1. Industriefilmfestspiele in Rouen (Frankreich) statt. Der anwachsende Wettbewerb fördert die Qualität und erhöht das Ansehen der Filme. Durch die größer werdende Bandbreite, die weit über industrielle Bereiche hinausgeht, setzt sich die Bezeichnung Wirtschafts- oder Unternehmensfilm durch. Inhaltlich vollzieht sich zunehmend ein Wandel vom bloßen Zeigen von Herstellungsprozessen hin zu Selbstdarstellungen von Unternehmen. Nach und nach werden wirtschaftliche Inhalte zusätzlich mit emotionalen Aspekten verknüpft und man spricht nun vom Imagefilm. Der Imagefilm erfährt vor allem durch die Verbreitung leistungsfähiger und billiger Internet-Anschlüsse in den 2000er Jahren großen Auftrieb.

Quellen:

Richter 2006, S.28-33 →

Holzheimer, Sollner, 2006, S.21 ff →

1900

1950

2000

3.7.1 Grundlagen

Der Imagefilm stellt eine Mischform zwischen Dokumentation und Werbefilm mit informierender und präsentierender Absicht dar. Er ist der filmische Ausdruck einer Corporate Identity und visualisiert das Selbstverständnis eines Unternehmens, einer Institution, einer Gruppierung, eines Ortes oder einer Tätigkeit.

Wesentlich geprägt ist die Umsetzung durch das Corporate Design, das heißt durch Leitsätze, Farben, Schriftarten, Symbole, Logos und Gestaltungsraster.

Charakteristisch sind positiv aufgeladene und symbolhaltige Bilder: moderne Technik, schöne Natur, glückliche Menschen. Als typische stilistische Mittel zählen hohe Bildqualität, Lichtreflexe (lense flare), kunstvoller Einsatz von Schärfe und Unschärfe, farbkräftige und getönte Bilder, harmonisch oder dynamisch fließende Kamerabewegungen sowie stark emotionalisierte Musik.

Unterschieden wird zwischen Filmen für Kunden oder Interessenten, Mitarbeiter, Partner und Bewerber. Die Ausrichtung ist je nach Zweck sachlicher oder emotionaler und suggestiver. Ziel des Imagefilms ist es, Vertrauen und Transparenz zu schaffen, zur Profilbildung oder Interessensbildung beizutragen, oder auch die Abgrenzung von Konkurrenten zu verdeutlichen.

→ Handreichung Film in der Schule

3.7.2 Anregungen zur Rezeption

Der Deutsche Wirtschaftsfilmpreis zeichnet regelmäßige hochwertig produzierte Imagefilme aus. Auf der zugehörigen Website finden sich passende Beispiele für die Schule. Auch auf den Internetseiten vieler Unternehmen und Einrichtungen gibt es Imagefilme, die als Anschauungsmaterial dienen können. Eventuell können hier auch regionale Bezüge hergestellt werden. Die mit dem Webvideopreis 2014 ausgezeichnete Produktion „*Obststandl Didi - S'Leben is a Freid*“ (al dente entertainment) stellt auf persiflierende, augenzwinkernde Weise die typische Charakteristik des Genres dar. Da sich die Motive oft sehr ähneln, werden manche Imagefilme auch aus vorgefertigtem Archivmaterial (sog. *stock footage*) angefertigt, welches kommerzielle Anbieter passgenau zur Verfügung stellen. Einen satirischen Kommentar zur Verwendung und Austauschbarkeit solchen vorgefertigten Materials findet man in Jan Böhmermanns Musikvideo *Menschen Leben Tanzen Welt*, der größtenteils aus *stock footage* besteht.

Nach dem Motto *Zu schön um wahr zu sein!* können die Schüler eine Filmanalyse durchführen. Dabei schärfen die Kinder und Jugendlichen ihr Bewusstsein für das Hinterfragen von medialen Inhalten.

Fragen für die Rezeption

- Welche formalen Mittel lassen den Film so ansprechend/positiv/überzeugend wirken?
- Was macht den Film unterhaltsam/informativ/interessant?
- Welche inhaltlichen Bestandteile wirken idealisiert?
- Welche Anteile einer Produktion sind der Werbung und welche der Dokumentation zuzuordnen?
- Ist eine einseitige Schönung vertretbar? Wo beginnt die Klitterung, die Lüge, wo Propaganda? Ließe sich eine aufrichtige Lösung finden?

3.7.3 Produktion von Imagefilmen im Unterricht

Möglichkeiten der Themenfindung

Im Rahmen der Schule bietet sich der Imagefilm zur Visualisierung von Schulprofil, Schulzweigen oder einzelnen Fächern an. Schülerinnen und Schüler können Imagefilme als Projekt für Präsentationen oder für die Homepage anfertigen. Auch eine Zusammenarbeit mit externen Partnern ist denkbar.

Weiter mögliche Themen:

- Soziales Engagement
- Hobbys
- Heimat
- Länder
- Religionen
- Musikstile
- Jugendkultur
- Ernährung
- Ökologie
- ...

Negativ konnotierte Inhalte wie politischer Radikalismus, Umweltverschmutzung oder Drogenkonsum lassen sich zudem wunderbar in einem satirischen Imagefilm aufarbeiten. Schülerinnen und Schüler lieben es mit Humor, Überspitzung und Ironie Verlogenheit und Schönfärberei zu entlarven.

Entwickeln der konkreten Filmidee

Hier haben sich die klassischen Methoden des Brainstormings und des Erstellens von Mindmaps bewährt. Dabei empfiehlt es sich in Gruppen zu arbeiten, um die Diversität der Lösungen zu erhöhen. Geklärt werden sollte dabei:

- Das Was? → Der Inhalt (Leitsätze, Symbole, Handlung, Szenen, Schauplätze, Akteure, Requisiten, ...)
- Das Wie? → Die Form (Corporate Design: Ästhetik, Farben, Schriften, Gestaltungsraster, Tempo, ...)

Als Lehrerin oder Lehrer kann man hier je nach Schwerpunktsetzung die Bereiche Dramaturgie und Bildsprache vertiefen.

→ **Five-Shot-Regel** besprechen!

Drehbuchschreiben

Als nächster Schritt werden die Ergebnisse in ein gut strukturiertes, den Arbeitsablauf wiedergebendes Exposé überführt. Meist ist die Struktur so einfach, dass es nicht zwingend notwendig ist ein Drehbuch zu schreiben, aber falls ein Text eingesprochen werden soll, muss dieser zu Papier gebracht werden.

Einstellungen skizzieren

Hat man genügend Zeit, könnte man eventuell ein schnelles Storyboard anfertigen lassen. Zum Abschluss der Planungsphase ist es sinnvoll, einen Zeitplan für das Drehen aufstellen zu lassen.

Nicht jeder hat eine gute Filmstimme. Tonlage und Spracheigentümlichkeiten können gerade dem Ziel des Imagefilms zuwiderlaufen. Schicken Sie die Schülerinnen und Schüler auf die Suche nach einer guten Sprecherin, einem guten Sprecher! Oft wird dabei ein unerkanntes Talent entdeckt.

TIPPS

TIPPS

Drehen

Vor dem ersten Dreh sollte, je nach Anspruch, eine mehr oder weniger ausführliche Besprechung der Technik erfolgen.

Soll der Dreh während der Unterrichtsstunde umgesetzt werden, ergeben sich natürlich starke örtliche und zeitliche Einschränkungen. Dies kann je nach Projekt schnell zum Hindernis werden (Beispiel Imagefilm über die Schule: Schulhaus leer, Mensa geschlossen, Wetter passt nicht, ...). Es hängt also sehr vom Thema und auch vom Qualitätsanspruch ab, wie das Filmen geplant werden sollte.

Einfache Themen, mehr Flexibilität, einfacher Qualitätsanspruch → Drehen in der Unterrichtszeit

Komplexere Themen, wenig Flexibilität, höherer Qualitätsanspruch → Drehen außerhalb der Unterrichtszeit

Beide Methoden haben ihre Vor- und Nachteile und hängen zudem von vielen individuellen Faktoren ab (Schüleralter, Equipment, Jahreszeit, Schulhaus, ...). In jedem Fall sind jedoch Zwischenbesprechungen des Drehmaterials anzuraten, um Anregungen zu geben und Fehler zu korrigieren.

→ Handreichung Film in der Schule

Tipps für die Schülergruppe

- Das Projekt rechtzeitig einer kritischen Machbarkeitsüberprüfung unterziehen
- → **Klassische Pannen bei der Bildgestaltung** vermeiden
- Neben der Handlung auch an Zwischenbilder denken. Am besten etwas mehr Material produzieren
- Atmo und Tonaufnahmen nicht vergessen!

Tipps für die Lehrkraft

- Individuelle Filme in kleinen Gruppen oder als Einzelarbeit klappen am besten. Soll die ganze Klasse einen Film umsetzen kann man die Handlung in Segmente aufteilen.
- Ein Thema kann parallel laufen, um temporär Unbeteiligte zu beschäftigen.
- Konkrete Vorgaben für die Filmdauer geben
- Lassen Sie die Planungsphase nicht ausufern! Oft funktioniert „*Learning by doing*“ einfach besser.
- Einzelne Szenen müssen manchmal nachgedreht werden.

Postproduktion

In der Postproduktion bietet sich der Imagefilm an, um den Fokus auf die Bildoptimierung zu legen:

- Färbung
- Sättigung
- Belichtung
- Kontrast
- Temperatur
- ...

Weiterhin kann man den charakteristisch fließenden Montagerhythmus thematisieren, die Passung von Musik und Sprache besprechen und auf das Einfügen von Textelementen und Grafiken eingehen.

Anregungen zum Unterrichtseinsatz

- Als Einzel- oder Kleingruppenarbeit könnte ein Imagefilm ein Referat oder eine LdL-Einheit ersetzen.
 - In Fremdsprachen lassen sich Landeskunde und Textproduktion gut in einen Imagefilm integrieren.
 - In künstlerischen Fächern kann der Imagefilm mit Logodesign und Typografielehre kombiniert werden.
 - Auch die gesellschaftswissenschaftlichen Fächer bieten viele Inhalte, die sich mit Imagefilmen erarbeiten lassen.
- **Möglichkeiten der Themenfindung**

3.7.4 Exemplarische Aufgabenstellungen

Beispiel 1: Imagefilm-Persiflage – Was ich an meiner Schule liebe! (ca. 15 Min)

Intention

- Eine einfache Übung, mit Improvisationscharakter
- Kennenlernen typischer Stilmittel des Imagefilms
- Filmpraktische Erfahrung sammeln (*learning by doing*)
- Spaß beim satirischen Agieren vor der Kamera
- Abspielen als Playlist, ersetzt Filmschnitt
- Mit geringem Zeitaufwand umsetzbar

Aufgabe

- Kleine Schülergruppen filmen parallel einzelne Szenen, die lose zusammengefügt einen Imagefilm der Schule ergeben.
- Die Schule soll dabei ironisch und persiflierend vorgestellt werden.
- Durch Überzeichnung sollen die Stilmittel des Imagefilms entlarvt werden.

Technik

- Smartphones der Schülerinnen/Schüler (*BYOD* → *Bring Your Own Device*) oder Schultablets
- Schnelle Übertragungsmöglichkeit auf den Lehrerrechner. Da die Schülerinnen und Schüler in der Regel Handys verschiedener Marken haben empfehlen sich hier kabellose Verfahren (Übertragungsverfahren von Smartphone-Herstellern oder an der Schule erlaubte Kommunikationsplattformen). Bei einheitlichen Tablets ist auch eine Übertragung mit Kabel oder Speichermedium möglich.

Vorbereitungen (1-2 Wochen vorher):

- Online (z. B. auf → [mebis](#)) werden Informationen und Videos zum Imagefilm und zur Imagefilm-Persiflage (z. B. *Total authentisch – Die Mutter aller Recruiting-Filme*) bereitgestellt; die Schülerinnen und Schüler sollen sich mit dem Material auseinandersetzen
- Die Lehrkraft bereitet Stilmittelkärtchen vor: z. B. Lichtreflexe, schöne Natur, ungewöhnliche Perspektive, glückliche Menschen, moderne Technik, ästhetische Kamerafahrt, einzigartige Details, Zeitlupe, Zeitraffer ...

Möglicher Ablauf (ca. 15 Min)

Dreh

Kleine Teams (ca. zwei bis drei Schülerinnen/Schüler) erhalten den Auftrag zwei oder mehrere kurze Szenen (je ca. fünf bis zehn Sekunden Länge) zum Thema zu drehen. Eine Szene soll eine reine Stimmungsaufnahme (ohne Kommentar, Interview, etc.) sein, der Rest ist frei gestaltbar. Gefilmt wird mit mitgebrachten Handys oder Schultablets. Jede Gruppe wählt sich Stilmittelkärtchen und versucht diese im Video umzusetzen. Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich mit diesem Auftrag frei auf dem Schulgelände und inszenieren ironisch die Schwachstellen der Schule oder persiflieren darstellerisch typische Themen, wie Motivation, Zukunftsorientiertheit, Freude oder Kompetenz. Sind sie fertig, werden die Ergebnisse auf den Lehrerrechner übertragen. Damit man als Lehrerin/Lehrer genug Zeit hat, das Material einzusammeln und zusammenzustellen, kann ein paralleler Arbeitsauftrag erteilt werden.

Präsentationen und Auswertung

Die Lehrerin / der Lehrer fügt die Clips in einen Mediaplayer ein und erstellt nach Zufallsprinzip eine Playlist. Eventuell kann man nach spontanem Ersteindruck auch versuchen etwas gestalterisch und dramaturgisch zu strukturieren. Nach ein paar Minuten sollte die Playlist bereit sein und kann den Schülerinnen und Schülern vorgeführt werden. Im Hintergrund (in einem anderen Player) sollte man dazu noch „Imagefilm-musik“ laufen lassen. Die Musik bindet die unterschiedlichen Videos zusammen und verleiht den typischen Charakter.

In einer kurzen Feedbackrunde können gestalterische, darstellerische und inhaltliche Highlights gewürdigt werden. Mit parallelem Arbeitsauftrag passt das Ganze gut in eine Doppelstunde.

TIPP

Auf die Einhaltung der Zeitvorgabe für das Drehen (ca. 15 Min) sollte gepocht werden. Die Schülerinnen und Schüler vergessen manchmal vor Begeisterung die Zeit.

Beispiel 2: Leben im Landkreis / in der Stadt (ca. 180 Min)

Intention

- In zwei Doppelstunden wird ein Imagefilm entwickelt.
- Der Dreh findet mit eigenen Geräten als Hausaufgabe statt.
- Die Schülerinnen und Schüler erstellen zusammen einen Materialpool → weniger Aufwand für den Einzelnen.
- Die Schülerinnen und Schüler lernen einen Aspekt filmisch zu zerlegen.
- Einführung in ein Schnittprogramm

Aufgabe

- Die Schülerinnen und Schüler gestalten einen Imagefilm über ihre Lebenswelt.
- Jede Schülerin / jeder Schüler dreht jeweils drei bis vier kurze Szenen (ca. zehn Sekunden), über einen Aspekt ihrer Umgebung, der ihnen etwas bedeutet.
- Mindestens zwei Aufnahmen sollen reine Stimmungsaufnahme (ohne Kommentar, Interview, etc.) sein, der Rest ist frei gestaltbar.
- Die Aufnahmen sollen gestalterisch gut durchdacht und abwechslungsreich (z. B. → **Einstellungsgrößen**) sein.
- Ein bis zwei Schülerinnen und Schüler schneiden dann aus einer Auswahl des Materials, das die gesamte Klasse erstellt hat, jeweils ihren eigenen Film.

Technik

- Smartphones, Tablets, Kameras der Schülerinnen/Schüler (*BYOD* → *Bring Your Own Device*)
- Sollten einzelne Schülerinnen/Schüler kein Handy besitzen, können sie ihre Aufgabe zusammen mit einer Mitschülerin / einem Mitschüler erledigen. Eventuell gibt es auch Leihgeräte (Tablets) an der Schule.
- Schnitt im Computerraum
- Videoschnitt-Software

Vorbereitung (ca. ein bis drei Wochen vor dem Schnitt)

- Online (z. B. auf → **mebis**) werden Informationen und Videos zum Imagefilm bereitgestellt. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich mit dem Material auseinandersetzen bevor sie zu drehen beginnen.
- Die Schülerinnen und Schüler geben rechtzeitig vor dem Schnitt ihr gedrehtes Material bei der Lehrkraft ab.
- Die Lehrkraft bereitet den Materialpool vor und stellt ihn auf dem Server bereit.
- Die Lehrkraft stellt auch eine passende Auswahl an „Imagefilmmusik“ bereit.

Möglicher Ablauf (ca. 180 Min.)

Projekterstellung und Schnitt

(ca. 90 Min):

Anfangs stehen ca. 15 Minuten Einführung (Projekterstellung, Speichern, Arbeitsbereiche, Importieren, Zusammenstellen, „harter“ Schnitt, Überblendung). Die restliche Stunde beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit Sichtung und Zusammenfügen. Dabei sollen sie auf die Ästhetik, den visuellen Erzählfluss und die Dramaturgie achten.

Schnitt, Text und Ton (ca. 90 Min.)

Zu Beginn der zweiten Doppelstunde plant man ca. 15 Minuten für die Wiederholung der Grundlagen und die Einführung in die Titelgestaltung und das Unterlegen mit Musik ein. Die Schülerinnen und Schüler können dann in der übrigen Zeit den Film fertigstellen. In individueller Betreuung kann hier auf das Niveau der Schülerinnen und Schüler durch wiederholende Erklärungen oder zusätzliche Gestaltungsoptionen eingegangen werden. Je nach Arbeitstempo werden die Ergebnisse unterschiedlichen Umfang haben. Es gibt aber keine Verpflichtung alle Szenen zu verwerten. Etwa fünf bis zehn Minuten vor Stundenende werden die Filme exportiert (am besten auf externe Speichermedien).

Präsentationen und Auswertung

Da die Filmergebnisse aufgrund des gemeinsamen Rohmaterialpools durchaus Ähnlichkeiten aufweisen werden, wird es wahrscheinlich langweilig mehrere am Stück hintereinander zu betrachten. Eine Lösung wäre, dass die Lehrerin / der Lehrer eine Auswahl möglichst unterschiedlicher herausucht, oder dass man auf mehrere Tage verteilt, z. B. am Anfang oder am Ende einer Unterrichtseinheit immer wieder einen einzelnen Film anschaut. In einer kurzen *Feedback*-Runde kann die Klasse sich danach zu dem Gesehenen äußern. Gelungene Ergebnisse machen sich vielleicht auch gut auf einer Schulhomepage.

Wenn die Schülerinnen und Schüler selbstständig außer Haus filmen, sollten sie vorher kurz über → **rechtlich richtiges Drehen** (Drehgenehmigung, Recht am eigenen Bild, etc.) informiert werden.

Können die Schülerinnen und Schüler im Computerraum mit Kopfhörern arbeiten, vermeidet das einen unangenehmen Lärmpegel. Zur Teamarbeit empfehlen sich Y-Adapter für die Kopfhörer, damit beide denselben Ton hören können. Beim Schneiden sollten regelmäßig Speicherstände angelegt werden.



Abb.: Still aus einem Film zu den schlimmsten Ecken einer Schule

Beispiel 3: Theoretische und praktische Auseinandersetzung mit dem Imagefilm als Langzeitprojekt (ca. ein Jahr)

Intention

- Ziel ist eine wissenschaftliche Arbeit mit theoretischem und praktischem Anteil (Film). Mit Modifikationen bietet sie sich auch für andere länger laufende Aufgabenstellungen an, in denen man stärkere Vertiefung wünscht. Prinzipiell lässt sich der Aufbau auch auf mehr praxisbezogene Projekte oder Gruppenprojekte übertragen. In diesem Fall kann man den theoretischen Anteil reduzieren oder wegfallen lassen.
- Zielgruppe sind Schülerinnen und Schüler, die sich in der Abschlussphase ihrer schulischen Ausbildung befinden und selbstgewählt einen Schwerpunkt im Bereich Medien/Film gesetzt haben.
- Selbstständigkeit und Projektverantwortung fördern Studierfähigkeit bzw. bereiten für das Berufsleben vor.
- Es erfolgt eine umfangreiche Hinführung und Betreuung (Mentoring).
- Freie kreative Entfaltung: Themenfindung, Konzept und Umsetzung liegen in der Hand der Schülerin / des Schülers
- Betonte Förderung des Kompetenzerwerbs (Selbst-, Sach- und Sozialkompetenz)
- Höherer Anspruch bzgl. Prozess und Ergebnis

→ **Handreichung Film in der Schule**

Aufgabe

- Finden eines Inhalts für einen Imagefilm
- Erarbeitung der theoretischen und praktischen Kenntnisse, die zum Erstellen eines solchen Films nötig sind
- Anfertigung des Films
- Anfertigung einer begleitenden schriftlichen Arbeit

Technik

- Möglichst professionelles Equipment im Bereich Kamera, Licht, Ton
- Leihgeräte der Schule, private Ausrüstung, evtl. auch Leihgeräte von Medienzentren oder Vereinen
- Gute Hard- und Software für die Postproduktion

Vorbereitung (ca. ein halbes Jahr):

- Theoretische Inputphase: Filmgeschichte, Filmanalyse
- Praktische Inputphase: Filmtechnik (Kamera, Licht, Ton, Gimbal, etc.), Storytelling (Storyboard, Übungsfilm), Postproduktion

Möglicher Ablauf (sechs bis acht Monate)

Konkretisierung und Entwicklung (drei bis vier Monate)

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten selbständig und vertiefen ihr Wissen. In vier bis fünf Besprechungstermine wird Rücksprache mit der Lehrkraft gehalten. Anfangs wird eine Mindmap als Kreativitätstool angefertigt, danach erfolgt eine schrittweise Weiterentwicklung durch Ausarbeitung eines Exposés, evtl. auch durch ein Drehbuch oder Storyboard. Die Lehrerin/der Lehrer fordert Zwischenergebnisse, einen Zeitplan und einen Gliederungsentwurf ein (Bewertung möglich). Später im Arbeitsprozess geben die Schülerinnen und Schüler eine filmische Probesequenz und einen Auszug aus ihrer schriftlichen Arbeit ab (Bewertung möglich).

Dreh, Postproduktion und schriftliche Arbeit (drei bis vier Monate)

Diese Zeit steht vor allem zur selbstständigen Arbeit der Schülerinnen und Schüler zur Verfügung. Sie sind als Regisseurin oder Regisseur voll verantwortlich für das Ergebnis, können aber Aufgaben delegieren (sich z. B. ein Filmteam zusammenstellen). Die Postproduktion findet in der Schule oder am privaten Rechner statt. Bei Bedarf wenden sich die Schülerinnen und Schüler zur Rücksprache an die Lehrkraft. Zu einem festgelegten Zeitpunkt erfolgt dann die Abgabe der fertigen Arbeit.

Präsentationen und Auswertung

Da in solchen Kursen und Klassen in der Regel eine große Bereitschaft besteht sich mit Film auseinanderzusetzen und da durch die lange Dauer, die thematische Durchdringung sehr tief geht, entstehen häufig Ergebnisse von überzeugender Qualität. Es bietet sich dann an, die Schülerinnen und Schüler dabei zu unterstützen, den Film bei einem Wettbewerb einzureichen. Haben sie Erfolg, wird der Film dort vor einem großen und interessierten Publikum präsentiert. Nominierungen, Preise, teilweise auch Ausstrahlungen im Fernsehen stellen eine Anerkennung der Leistung dar die für die jungen Filmemacherinnen und Filmemacher sogar oft viel wertvoller ist als die innerschulische Bewertung. Imagefilme, als klassisches Internetformat werden zudem vielleicht einen Platz auf der Homepage einer Schule, einer Region, eines Vereins oder ähnlichem finden. Im Rahmen der Schule kann das eigenständige Arbeiten, der Umfang und die wissenschaftliche Beschäftigung mit der Filmpraxis in den Bereichen Kreativität, Gestaltung und Technik bewertet werden. Auch die begleitende schriftliche Auseinandersetzung mit der Filmtheorie und dem Entwicklungsprozess wird miteinbezogen.

TIPP

Man sollte auf eine straffe Struktur achten, um den Arbeitsprozess am Laufen zu halten. Je nach Idee empfiehlt es sich mit den Schülerinnen und Schülern Machbarkeitsprüfungen durchführen, um Frustrationen zu vermeiden. Außerdem sollte man auch darauf achten, dass die theoretische Auseinandersetzung vor oder zumindest begleitend zur praktischen Filmarbeit geschieht.

Quelle: Schaller, 1997 →

3.8 Der Werbespot

3.8.1 Grundsätzliches

Definition

Ein Werbespot ist ein Kurzfilm, in dem ein Produkt, eine Ware oder eine Dienstleistung so beworben wird, dass der Zuschauer zum Kauf oder zu einer Handlung angeregt wird.

Grundlagen

Es gibt wohl kaum ein anderes Filmformat, das sich so sehr in den vergangenen 60 Jahren gewandelt hat, wie der Werbespot. Seine Frühformen bildeten die Werbefilme der 50er Jahre, als man sich nun endlich etwas gönnen wollte und bereit war für die Bewerbung von Genussmitteln des Alltags. Heute findet sich der moderne Werbespot auf verschiedensten Plattformen in TV, Kino, Internet, mobilen Geräten und vielfältigsten analogen und digitalen Werbeflächen im öffentlichen Raum. Doch trotz dieser Wandlungen ist sich der Werbefilm im Grunde treu geblieben – ein verdichteter Kurzfilm, der binnen 20 bis 30 Sekunden eine vollständige Geschichte erzählt und animieren soll.

Gerade in einer Lebensphase, in der Jugendliche sich auf dem Weg ins Erwachsenenalter von den Eltern unabhängig machen, sind sie besonders empfänglich für den Rat der Gleichaltrigen und damit auch für ihre Vor-

bilder aus den Sozialen Medien. Die sogenannten „YouTuber“ oder „Influencer“ haben nicht nur neue Berufsbilder geschaffen, sondern üben durch ihren Heldenstatus einen starken Einfluss auf die Meinungsbildung und das Konsumverhalten junger Menschen aus. Ihre Online-Produkttempfehlungen sind vergleichbar mit den traditionellen TV-Spots von Celebrities, erreichen das junge Werbepublikum oft zielgerichteter.

Die meisten Werbefilme der Sozialen Medien sind noch sehr durch ihre hausgemachte, authentische *Homevideo*-Form gekennzeichnet, die von den persönlichen Empfehlungen der Protagonisten leben. Sie sind nicht vergleichbar mit den aufwändig produzierten professionellen Werbespots für den internationalen TV- oder Kino-Markt. Nichts ist dort dem Zufall überlassen, ob in computeranimierten 3D-Settings oder teuren Außendrehen. Immer handelt es sich um ein vielköpfiges Film- und Postproduktionsteam, das seine Werbeaussagen aus einer genau überlegten und psychologisch begründeten Kommunikations- und Werbestrategie großer Unternehmen ableitet. So betrachtet hat sich der Werbefilm u. a. auch zu einer eigenen Kunstform entwickelt, der sich immer stärker auch dem ästhetischen Ausdruck widmet: Nicht mehr der Wert des Produkts

steht im Vordergrund, sondern der Wert des Spots. Der Konsument kauft kein Produkt mehr, sondern einen symbolischen Wert ...

Ein gut gemachter Werbefilm kann das Kaufverhalten der Rezipienten stark beeinflussen. Eine klare Werbebotschaft, wertbezogene Aspekte (z. B. Liebe, Freundschaft, Glücksversprechen, Mitleid, Freiheit) sowie emotionale Inhalte (z. B. Wut, Trauer, Humor) fördern den Erinnerungswert und den Kaufappell des Clips.

Im Sinne des **AIDA-Modells** der Werbekommunikation sollte jeder Werbespot vier Ziele erreichen:

Attention: Aufmerksamkeit des Publikums gewinnen und aufrecht erhalten

Information: Inhaltliche Aussagen zum Produkt liefern

Desire: Bedürfnisse wecken, das Produkt unbedingt besitzen zu wollen

Action: Kaufimpuls auslösen

Der Werbespot bietet im schulischen Kontext zwei Perspektiven für den Unterricht: die inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Thema „Werbung“ und die Bedeutung von Rezeption und Produktion seiner filmischen Form.

3.8.2 Historische Hintergründe

1898 Der Amerikaner Elmo Lewis beschreibt in einem Artikel über Werbung Strategien für Verkaufsgespräche, die die Grundlage für das → **AIDA-Modell** bilden.

Am 3.11. **1956** strahlt das Bayerische Fernsehen den ersten TV-Spot aus. Beppo Brehm und Liesel Karlstadt werben für ein Waschmittel.

1962 wirbt erstmals ein Plüschbär für ein Produkt.

RTL geht am 2.1. **1984** als erster Privatfernseher ins TV-Netz. Ab sofort müssen sich Zuschauer an Werbespots in laufenden Sendungen gewöhnen.

Mit der wachsenden Informations- und Werbeflut wird Werbung ab der Jahrtausendwende noch markenbezogener. Man muss sich wirkungsvoll von der Konkurrenz abgrenzen und sucht die Nähe zu einflussreichen Medienpartnern und Sendeformaten. Diese Bühne ist für YouTuber wie geschaffen.

2017 liefen knapp 4,74 Millionen Werbespots im deutschen Fernsehen, die den Sendern 4,59 Milliarden Euro Nettowerbeeinnahmen brachten.

→ Handreichung Film in der Schule

3.8.3 Genres und Subgenres des Werbespots

Im Unterricht kann es hilfreich sein, sich zunächst einen Überblick über verschiedene Erscheinungsformen des Werbefilms zu verschaffen:

A. Produkt und Imagebildung

Klassischer TV-Spot mit abgeschlossenen Handlungen in 20-30 Sekunden für eine nachhaltige Markenbildung

Demo: Demonstration des Produktvorteils, oft auch im direkten Vergleich mit dem Konkurrenzprodukt

Product as Hero: Allein das Produkt steht im Vordergrund, es soll die Markenbildung steigern.

Slice of Life: Das Produkt wird quasi nebenbei in Alltagsszenen eingebaut.

B. Filmtechnische Varianten:

Voice of God: Dialog zwischen Protagonist und Stimme aus dem Hintergrund

Life Action/Voice Over: Menschen agieren ohne Dialoge, nur das Produkt wird gezeigt, Emotionen werden durch Musik und Sprecher aus dem Hintergrund unterstützt.

Screen Pollution: Der Spot wird mit vielen Grafiken, Bildern, Sounds, schnellen Schnitten oder sonstigen Elementen überfüllt.

Split-Screen: Die Bildschirmfläche wird in das Werbefenster und in einen Bereich mit sonstigem Sendeinhalt eingeteilt.

Cut in: Werbeelemente oder –filme werden über das laufende Programm eingeblendet.

ID Spots: Oft auf den Sender bezogene kleine Clips leiten den Übergang vom Programm zum Werbeblock ein.

Animation: Animierte 2D- oder 3D-Figuren übernehmen die Rolle des Sympathieträgers.

C. Sonstige Formen

Testimonial: Der Interviewer befragt z.B. Menschen in der Fußgängerzone und bietet Produkttests an.

→ **Interview:** Eine inszenierte Befragung von Verbrauchern, die Interviewer bleiben unsichtbar.

Präsentor: Celebrities werben für das Produkt.

Direct-Response-TV mit sog. **Call-to-Action**-Elementen: Der Zuschauer wird ange-regt, anzurufen, die Produkt-Website zu be-suchen oder eine Online-Bestellung aufzu-geben.

Sponsoring: „Diese Sendung wird präsen-tiert von ...“

Product Placement: Das Produkt ist im Film gut erkennbar platziert.

3.8.4 Rezeption von Werbespots im Unterricht

In unserer modernen Konsumwelt muss es ein wichtiges Bildungsanliegen von Schulen sein, jungen Menschen die Zusammenhänge zwischen Werbeeinfluss und Konsumverhalten zu verdeutlichen und die Strategien dahinter in der Rezeption aufzuzeigen. Folgende Überlegungen können dabei hilfreich sein:

A. Gesellschaftlich

Wo begegnet uns Werbung im Alltag?

Wie funktioniert Werbung? Wie beeinflusst sie unser Konsumverhalten?

Welche Werte-Diskussionen provoziert Werbung heute?

Wofür sollte man ein Werbeverbot aussprechen? Macht Konsum frei? Kann man Liebe oder Freiheit kaufen?

Welche historischen und kulturellen Unterschiede sind zu erkennen (z. B. in Werbespots aus den 50er Jahren, aus der DDR, aus den heutigen USA)?

B. Formale Analysekriterien

Welche Dramaturgie lässt sich in der Erzähl- und Darstellungsweise eines Werbespots erkennen?

Wie deutlich werden Held und Antiheld dargestellt?

Welche Rollen spielen sprachliche Mittel, z. B. bei der Personifizierung?

Wann erscheinen Stimme/Ton/Geräusche/Musik im Clip und wann oder warum werden sie aus dem Hintergrund eingespielt?

Vergleiche TV-Spots mit Werbung von *YouTubern*: Was lässt sich hinsichtlich Aufbau, Gestaltungsformen und Sprache erkennen? Wo sind Unterschiede oder Gemeinsamkeiten zu entdecken?

Wie erfolgt der Filmschnitt? Welche Funktionen besitzen dabei z. B. Überblendungen, Titel, Geschwindigkeit, Vertonung oder die Reihenfolge der Szenen?

Welche Aufgabe besitzen weitere Darstellungsformen wie z. B. 2D, 3D, Bild- und Farbsprache, Schärfe/Unschärfe, Stil oder Tonalität für die Werbewirkung des Spots?

C. Inhaltliche Fragen

Ist das → **AIDA-Prinzip** erkennbar?

Wird der Produktvorteil, das unverwechselbare Verkaufsversprechen der Marke (USP – *Unique Selling Proposition*) klar herausgestellt?

Welches Kommunikationsziel verfolgt der Clip (z. B. Popularität, Wissensvermittlung, Image)?

Welche *Basic Desires* werden geweckt, z.B. heile Welt Familie, Erfolg im Beruf, Statussymbole, Beziehung, Ernährung, körperliche Fitness, Gesundheit, Freiheit, Macht, Anerkennung, Beziehungen, Attraktivität, Wellness, Ruhe, Erholung, Gesundheit, Urlaub, Natur, Umwelt, Menschenbilder, Rollenklischees?

Welche individuellen oder kulturellen Leitbilder werden eingesetzt? Wird ein Appell an Empathie, Mitleid oder Solidarität vermittelt?

In welcher Zeit/Epoche spielt der Clip? Welches Filmgenre zitiert er (Western, Krimi, Liebesfilm, Science Fiction, Stummfilm, Komödie...)?

Welcher Werbespruch/Slogan/Claim bleibt vor allem im Gedächtnis? Warum?

Wie klingt die Werbemelodie?

3.8.5 Produktion eines Werbespots im Unterricht

Von der Planung zum fertigen Spot:

Vorüberlegungen

Ein Werbevideo ist ein zeitlich knapp begrenztes Filmformat. Fernsehwerbespots dauern ca. 20 Sekunden. In dieser Zeit muss eine klare und überzeugende Werbebotschaft vermittelt werden. Die Schülerinnen und Schüler sollten sich daher zunächst sehr gewissenhaft mit dem USP (*Unique Selling Proposition*) des Produktes oder der Dienstleistung auseinandersetzen, um daraus ihre Werbestrategie des Clips zu entwickeln. Die Grundaussage eines Werbeclips muss sich in erster Linie an den Bedürfnissen und Interessen seiner Zielgruppe und der Zuschauer orientieren.

Zudem ist auch noch Folgendes zu berücksichtigen:

Der verwendete Werbetext, einschließlich der Dialoge oder Einzelaussagen, muss wohl überlegt sein und von den Akteuren klar und deutlich ausgesprochen werden.

Damit die Werbebotschaft in Erinnerung bleibt oder gar zum Element der Corporate Identity an der Schule wird, müssen viele Faktoren zusammenkommen, wie z. B. die Grundidee und das Konzept des Clips orientieren sich an der Zielgruppe des Films, die Bedeutung des filmischen Erzählens auch im Werbeclip und schließlich seine

→ **Handreichung Film in der Schule**

handwerklich gut gemachte Inszenierung und Anmutung.

Im Gegensatz zur Werbewirtschaft besitzen Schulen kein Budget für die Produktion von professionellen Werbefilmen. Die Spots müssen daher ressourcenschonend entwickelt werden. Aber die nötige Reduktion und Sparsamkeit können auch Anlass für die Investition in gute Ideen sein.

Da Schüler im Video zu sehen oder zu hören sind, müssen datenschutzrechtliche Bestimmungen beachtet werden.

Um das Zeitmanagement einzuhalten, müssen die Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit mit klaren Arbeitsaufträgen, Zeitvorgaben und Abgabeterminen verteilt werden.

Schließlich muss die Lehrkraft den Überblick über den Entstehungsprozess behalten und sich überlegen, in welcher Form der geschnittene Film am Ende der ganzen Klasse präsentiert wird.

Möglichkeiten der Themenfindung

Es ist davon auszugehen, dass vor der Produktion eines Werbespots das Thema „Werbung“ schon ausführlich im Unterricht behandelt wurde. Die Schülerinnen und Schüler sind dadurch nicht nur aus ihren eigenen bisherigen Erfahrungen für das Thema sensibel, sondern haben sich fachliches, filmisches und sprachliches Wissen angeeignet, um nun die eigene Erstellung eines Werbeclips anzugehen.

Für die eigentliche Themenfindung empfiehlt es sich mit verschiedensten Kreativitätstechniken zu arbeiten, um Schülerinnen und Schüler auf neue Ideen zu bringen. Aber auch die in diesem Abschnitt zusammengefassten Merkmale und Unterrichtsideen können als Anregung für den eigenen Werbespot dienen.

Vom Drehbuch bis zur Postproduktion

Da der Werbespot eine Form des Kurzfilms darstellt, können wir an dieser Stelle für die Phasen zwischen Drehbuch und Postproduktion auf die Ausführungen im Abschnitt „Spielfilm“ verweisen. Wichtig ist, dass man in keiner Phase die Bedeutung des Werbecharakters und den Einfluss auf die Zielgruppe aus dem Blick verlieren darf.

Präsentation und Reflexion

Ein verbindlicher Abgabetermin sollte gesetzt und einhalten werden.

Technische Bedingungen für die Präsentation sollten sichergestellt werden: Videoformat, Hardware: Tablet, PC, Beamer, Lautsprecher

Aspekte der Reflexion sollten behandelt und die Ergebnisse besprochen werden.

- Was sollte beim nächsten Mal anders gemacht werden?
- Wie war die Zusammenarbeit im Team?

Tipps für die Lehrkraft

Kriterien für die Bewertung des Werbespots transparent machen und den Schülern vor dem Projektstart an die Hand geben.

Die so erstellten Werbespots können mit Genehmigung der Produzenten künftig als Unterrichtsmedium genutzt werden.

Weitere Tipps entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Abschnitt im → **Kapitel „Spielfilm“**.

Tipps für die Schülergruppe

Ein Werbespot lebt von eindrucksvollen Bildern und Texten. Ihr müsst in der Darstellung vor der Kamera, im Dreh und durch die Postproduktion den Kunden ein überzeugendes Produkt liefern.

Das Werbeprodukt muss erst gründlich inhaltlich erschlossen und verstanden sein, bevor das Drehbuch und die dramaturgische Struktur des Videos erstellt werden.

Die Szenen müssen auf das Wesentliche verkürzt und in den kurzen Werbespot integriert werden. Vermeidet Ausschmückungen! Die Texte sollen klar, deutlich, verständlich und nicht zu schnell ausgesprochen werden.

Wenn ihr mit Smartphones Erklärvideos erstellt, dann müssen Aufnahmen im Hochformat vermieden werden.

Wie auch in anderen Filmproduktionen sollte man die jeweiligen Handlungen vorab erst einmal einüben, bevor man die Aufnahme startet.

TIPPS



Abb.: Filmstills aus einem Werbeclip für den Brotfen einer Schule

3.8.6 Ideen für die Produktion

1. Miniformat als eine kurze Sequenz/ Episode einer Stunde

Die Schülerinnen und Schüler sollen sich einen Werbeslogan ausdenken und als Mini-Video aufnehmen.

Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre Idee für einen Werbespot kurz aufnehmen und dann später als Kurzvideo präsentieren.

Die Schülerinnen und Schüler sollen Märchen daraufhin überprüfen, ob man sie als Plot für einen Werbeclip nutzen könnte.

2. Zeitformat ein bis zwei Stunden:

Produktvideos allgemein: Fiktive Produkte können beworben oder Themen aus dem jeweiligen Unterrichtsfach dargestellt werden. Gerade in MINT-Fächern können Schülerinnen und Schüler innovative Ideen und Produkte vorstellen.

3. Größeres Projekt

Schulbezogene Themen

- Ein Imagevideo für die eigene Schule drehen
- Eine Initiative oder ein Projekt bewerben, das von der Schule unterstützt wird
- Eine Kampagne starten mit dem Titel: „Unsere Schule als Influencer unserer Stadt“
- Die Kandidaten für das Amt des Schulsprechers in Werbespots vorstellen
- Einen Werbeclip für typische Angelegenheiten in einer Schule produzieren, die noch mehr Bedeutung oder Unterstützung benötigen: Begründung der Hausordnung, Notwendigkeit umweltfreundlichen Handelns, Werbung für bestimmte Schulveranstaltungen, Motivation für die Mitarbeit im Elternbeirat, Antirassismuskampagnen, Solibrot in der Fastenzeit, Sommerfest der Schule, Werbung für bestimmte klassen- und jahrgangsübergreifende SchulAGs, Teilnahme der Schüler an verschiedensten Projekten wie bspw. „Jugend forscht“ oder „Jugend musiziert“, Werbung für interessante Sportarten an der Schule etc.
- Ein einzelner Werbeclip kann ein wirksames Element einer umfangreicheren

Werbekampagne sein. Daraus ließe sich ein Konzept für ein fächer- und jahrgangsübergreifendes Schulprojekt entwickeln.

Produkt- und fächerbezogene Themen

Werbespots lassen sich in allen Unterrichtsfächern einsetzen. Man kann dabei entweder ein Fach, ein Thema oder ein Produkt bewerben oder die Zuschauer für ein Thema begeistern, so dass man nebenbei auch etwas lernt z. B. wenn ein Videoclip zu einem Musikstück im Musikunterricht gedreht wird.

3.8.7 Eine exemplarische Aufgabenstellung

Intention

In der kurzen Zeitspanne eines Werbespots muss eine klare und überzeugende Botschaft vermittelt werden. Schülerinnen und Schüler sollten sich daher zunächst sehr gewissenhaft mit dem USP (*Unique Selling Proposition*) des Produktes oder der Dienstleistung auseinandersetzen, um daraus ihre Werbestrategie des Clips zu entwickeln. Die Grundaussage eines Werbeclips muss sich in erster Linie an den Bedürfnissen und Interessen seiner Zielgruppe und der Zuschauer orientieren.

Aufgabe

In Teamarbeit einen Werbespot (max. 30 Sekunden) zu einem selbst gewählten Thema (oder zu einer vorgegebenen Auftragsarbeit eines fiktiven Kunden) produzieren

Hilfreiche Überlegungen:

Auftragsarbeit „Produktvideo“: Die technischen Leistungen des Produkts in den Vordergrund stellen

Auftragsarbeit „Werbung für ein Unterrichtsfach“: Den eigentlichen Bildungswert des Fachs und/oder die Leidenschaft einer Lehrkraft in den Mittelpunkt stellen (→ **Genre Imagefilm**)

Arbeitsauftrag: Einen bekannten Werbeslogan auf ein ganz anderes Produkt übertragen – Geht das? Was bewirkt die neue Kombination beim Zuschauer?

Einen Clip drehen, der ohne sprachliche Mittel auskommt

Die technischen Leistungen eines Produkts in den Vordergrund stellen

Schnipsel aus unterschiedlichen Spots zu einer stimmigen Werbespot-Handlung mixen – Was fällt dabei auf?

Einen klassischen Werbespot aus den 50er Jahren in Stil und Tonalität auf ein aktuelles Thema übertragen – Wann funktioniert es und wann wirkt es altbacken? Was gibt es dabei zu entdecken?.

Technik

Smartphone oder Tablet mit integriertem Schnittprogramm

Vorbereitung (Hausaufgabe, eine Std.)

Damit die Werbebotschaft in Erinnerung bleibt oder gar das Thema an der Schule wird, müssen viele Faktoren zusammenkommen, wie z. B. die Grundaussage des Spots, seine eindeutige Zielgruppe, die Bedeutung seines filmischen Erzählens und schließlich seine handwerklich gut gemachte Inszenierung und Anmutung.

Möglicher Ablauf

1. Ideenfindung (30 Min.): Muss in Hausarbeit vorbereitet werden, das Team entscheidet über die beste Idee.
2. Organisation (20 Min.): Planung und Verteilung der anfallenden Arbeiten: Einteilung Darstellerinnen und Darsteller, Drehort, Requisite, Filmset, Dreh- und Schneidephase, Zeitmanagement, Präsentation
3. Umsetzung des Konzepts (je nach Aufwand der gesamten Filmplanung)
4. Präsentation im Klassenzimmer oder Mehrzwecksaal der Schule (eine Std.).

Präsentation und Auswertung der Ergebnisse

Für die Reflexion der Ergebnisse ist darauf zu achten, dass die Werbebotschaft des Spots eindeutig und überzeugend bei den Zuschauerinnen und Zuschauern ankommt. Erst im zweiten Schritt wird man untersuchen, wie diese Wirkung durch filmische und dramaturgische Maßnahmen erreicht oder nicht erreicht wurde. Was sollte man beim nächsten Mal also genau so wieder bzw. anders machen?

Da Werbebotschaften gerne durch emotionale Mittel unterstützt werden, ist darauf in der Filmanalyse einzugehen bis hin zu einer grundsätzlichen Diskussion über Konsum und Werte in unserer Gesellschaft. Zentrale Frage: Würde ich dieses Produkt gerne kaufen wollen? Würde ich diese Schule gerne besuchen wollen? Würde ich bei dieser Aktion gerne mitmachen wollen? Warum brauche ich das eigentlich?

Quellen

Fleckenstein, H. (2007), S. 133-134 →

Stöckl, H. (2004) S. 233-254 →

Wyss, E. L. (2011) →

4. Möglichkeiten der Reflexion

4.1 Filme analysieren

Inhalt (Was?)

Daten	Titel, Jahr, Land, Länge, Regie, Drehbuch, Kamera, Schauspiel
Handlung	Ort, Zeit, Figuren, Erzählerin / Erzähler, Geschehen, Dramaturgie
Erster Eindruck	Wirkung, Assoziationen, Konnotationen

Formale Mittel (Wie?)

Einstellungsgrößen	Besonderheiten, Zusammenwirken , Nähe, Ferne, Überblick ...
Montage	Montageform: Schnitt, Überblendungen, Rhythmus, Match Cuts, Jump Cuts, Ellipsen, Tempo, Parallelmontage, Innere Montage
Raum	Kameraperspektive , Raumcharakter, Figuren im Raum
Bildkomposition	Flächenordnung, Linien, Farbe, Schärfentiefe, Balance, Aktionsraum, Muster
Bewegung	Kamerabewegung, Zoom, Fokussieren, Handkamera, Stativ, Kran, Drohneneinsatz, Bewegung vor der Kamera, Bewegungsunschärfe, Intensität
Licht	Naturlicht, Kunstlicht, Lichtstimmung, Ausleuchtung, Richtung, Farbe, Schatten, High Key, Low Key
Ton	Sprache, Geräusche, Soundeffekte, Atmosphäre, Musik
Zeit	Erzählzeit und erzählte Zeit, Dehnung, Raffung, Sprünge, Richtung
Schauspiel	Gestik, Mimik, Körpersprache, Naturnähe, Überspitzung, Pathos, Method Acting
Technik	Format, analog, digital, Found Footage , CGI, Green Screen , Matte Painting, Spezialeffekte
Text	Intro, Abspann , Zwischentitel, gefilmter Text, Typografie, Anordnung, Text-Bild-Bezug

Interpretation (Warum?)

Absicht	Deutung des Inhalts und der formalen Mittel, Filmaussage, Konzept, Beweggründe, Symbole, Psychologie, männlicher / weiblicher Blick
Kommunikation	Priming, Framing, Sender, Botschaft, Empfänger, Beziehungsebene, Selbstoffenbarung, Appell, Erwartung
Funktion	Narration, Dokumentation, Präsentation, Selbstreferenz im (Film-) Kunstsystem, Kult ...
Stilistische Einordnung	Genre, Subgenre, begründete filmhistorische Zuordnung, stilistische Einflüsse und Zitate ...
Kontext	Historische, gesellschaftliche oder biografische Aspekte, Einflüsse aus Zeitgeist, Forschung oder Philosophie, Kritik, Gegenbewegung, Propaganda ...
Rezeption	Historische oder aktuelle Rezeption, Wirkungsgeschichte, persönliche Stellungnahme

4.2 Über Filme sprechen

Der ungebrochene Reiz des Films lebt von seiner immersiven, oftmals emotional vereinnahmenden, nicht selten überwältigenden Wirkung. Erst im Sprechen über das Gesehene gelingt es die vielfältigen Eindrücke und Empfindungen zu hinterfragen, einzuordnen und zu relativieren. Im vertiefenden Sprechen über Film können Gestaltung und Konstruktion eines Films mit seiner dramaturgischen Struktur, seinen Aussagen und Botschaften verglichen werden.

Dabei hilft: Wissen über ...

- **filmästhetische Mittel**
- **genrespezifische Merkmale**
- **filmsprachliche** und **technische Mittel**
- fachwissenschaftliche Begriffe (Sprechen über Film als Bestandteil von Filmbildung)

Nicht zuletzt fördert das Sprechen über Film die Reflexion und das Verständnis der eigenen filmischen Produktion wie auch des eigenen Rezeptionsverhaltens beim Konsumieren von Filmen.

4.2.1 Kognitiv-analytische Verfahren der Rezeption und Auseinandersetzung

Magic Moments

In Form eines Blitzlichts (z. B. im Sitzkreis) benennen und begründen die Schülerinnen und Schüler knapp ihre „*Magic Moments*“, Momente im Film, die sie besonders beeindruckt haben oder ihnen nachhaltig im Gedächtnis geblieben sind.

Weiterführend: Lohnende Aspekte für die Besprechung werden gesammelt, an der Tafel festgehalten und dann im Plenum besprochen (die Reihenfolge der Aspekte bestimmt die Gruppe), Variante: Ein Experte kann an geeigneter Stelle Fachwissen einfließen lassen, um die Diskussion zu vertiefen.

Partnerinterview

Partnerdialog zu ausgewählten Fragestellungen der Filmanalyse (lohnende Fragen können auch durch die Schülerinnen und Schüler entwickelt werden)

Arbeitsteilige Gruppenarbeit

Mit zuvor ausgegebenen Beobachtungsaufgaben (je einer pro Schülerin bzw. Schüler) zum Film, Vorstellung der Ergebnisse vor der Klasse

Fishbowl mit Moderator

In der Mitte eines Raumes stehen vier bis fünf Stühle, um die sich alle gruppieren. Ein Moderator leitet das Gespräch und wählt interessante Analyseaspekte zum Film aus. Jeder, der will, kann sich in den Innenkreis begeben (*Fishbowl*) und sich an der Diskussion beteiligen, diese aber auch wieder verlassen.

Geh-Spräch zu zweit

Zwei Partner unterhalten sich über den Film, während sie gehen (auch außerhalb des Klassenzimmers möglich). Jeder darf drei Minuten über den Film sprechen, ohne unterbrochen zu werden, dann Wechsel. (Vorgabe von filmästhetischen Kriterien wie z. B. Figur, Atmosphäre, Ton usw. möglich). Der Partner, der nicht spricht, gibt Richtung und Tempo vor, der andere folgt und versucht Tempo und Schritt an den des Partners anzupassen.

Speed-Dating oder Kugellager

Immer eine Minute stehen oder sitzen sich zwei Partner gegenüber und tauschen sich über den Film aus. Die Lehrkraft gibt das genauere Thema / die genauere Fragestellung vor, dann erfolgt das Weiterwandern zum nächsten Partner.

4.2.2 Produktive Verfahren der Rezeption und Auseinandersetzung

- In Kleingruppen eine Szene aus dem Film im Standbild darstellen, Figuren und Konflikte daraus ableiten, verschiedene Standbilder vergleichend beschreiben und interpretieren
- Ein Filmplakat erstellen (in Kleingruppen)
- Eine Filmkritik schreiben (s. unten)
- Die Kernszene nachspielen (über die Entscheidung für die Szene sowie über die Umsetzung in Kleingruppen diskutieren), Präsentation der Szenen vor der Klasse
- Ein fiktives → **Interview** mit der Regisseurin oder dem Regisseur führen (zu zweit, einer fragt, der andere antwortet, ggf. Podcast dazu erstellen)
- Einen anderen Schluss für den Film ausdenken und filmisch umsetzen
- Sich als Gruppe für Kernszenen aus dem Film entscheiden (z. B. fünf) und einen Comic dazu zeichnen

- Filmische Debatte: Vorbereitung in zwei Gruppen: eine Gruppe sammelt mindestens fünf Gründe, warum man den Film unbedingt anschauen sollte, und die andere Gruppe fünf Gründe, warum man den Film auf keinen Fall anschauen darf. Danach findet der Talk mit Moderator (Filmisches Quartett) statt und jeweils zwei Vertreter der Gruppen versuchen, ihre Meinung durchzusetzen.
- *Gallerywalk* an großen Plakaten in Kleingruppen (Plakatthemen zu verschiedenen Aspekten der Filmanalyse). Die Kleingruppen bearbeiten einen Aspekt und gestalten dazu ein Plakat.

Die Filmkritik wendet zum einen analytische Verfahren an, ist aber auf der anderen Seite eine subjektive Stellungnahme zu einem Film mit dem Ziel, für den Film zu werben oder ein Urteil über einen Film abzugeben. Dabei steht der Leser als Adressat im Fokus. Dementsprechend sollte die Filmkritik einerseits das Interesse des Lesers wecken, andererseits aber auch fundierte Informationen über den Film geben und am Ende in ein aussagekräftiges Urteil münden.

Eine Filmkritik

... kann so aufgebaut werden:

Im ersten Teil werden der Titel des Films, ein werbender Spruch zum Film und eine Überschrift genannt sowie der Inhalt des Films kurz zusammengefasst.

Z. B.: „*Parasite*“, *gesellschaftskritische Tragikomödie über zwei südkoreanische Familien, die unterschiedlicher nicht sein können – Der Erfolgsfilm des Jahres 2019!*

Der Inhalt wird kurz und überblicksartig skizziert, indem erläutert wird, worum es geht und welche Hauptfiguren es gibt. Das Ende sollte nicht verraten werden, um die Spannung nicht zu nehmen.

Im zweiten Teil folgt die eigentliche Kritik zum Film, in der einerseits eine sachlich-analytische Beschreibung zu den filmästhetischen Mitteln erfolgen sollte (wie z. B. dramaturgische Aspekte, Erzählstruktur, Bildsprache, Einstellungsgrößen, Farbgebung, Atmosphäre/Licht/Musik, Schnitt (vgl. → **Filmwissen kompakt**)) und andererseits diese Beschreibung aber mit dem subjektiven und persönlichen Eindruck des Kritikers / der Kritikerin stimmig verwoben wird. Dies gelingt dann gut, wenn nach der Beschreibung auf die Wirkung eingegan-

4.2.3 Feedback geben

gen wird, die ein bestimmtes filmästhetisches Mittel ausgelöst hat (z. B. schnelle Schnitte: Unruhe, Hast, mögliches Getriebensein der Figuren ...). Bei der persönlichen Einschätzung kann auch thematisiert werden, ob der Film als unterhaltsam, langweilig, informativ, spannend, interessant etc. wahrgenommen wurde, ob der Inhalt nachvollziehbar ist, ob man sich gut in die Figuren hineinversetzen kann und wie das personale Spiel der Schauspieler ist.

Den Abschluss einer Filmkritik bildet ein Fazit, in dem zusammenfassend beschrieben wird, ob die Geschichte überzeugen konnte, wie der Einsatz der Musik, die Länge des Films, die Altersempfehlung und das Ende beurteilt werden und ob der Film insgesamt als sehenswert und lohnend empfohlen werden kann. Zu guter Letzt sollten noch einige Fakten gelistet werden: Land, Jahr, Genre, FSK, Regie, Darsteller.

Grundsätzlich nimmt *Feedback* leider in schulischen Prozessen nach wie vor eine eher dürftige Rolle ein, dabei ist der Wert von *Feedback* enorm hoch, wenn es an Stärken orientiert sowie wertschätzend und nach bestimmten Regeln abläuft. Es erfordert sowohl Training, den Fokus auf Gelingen zu richten und dieses zu benennen, als auch die Fähigkeit, positives *Feedback* anzunehmen. Daher ist es wichtig, *Feedback*-Formate nach Einführung zu ritualisieren und immer wieder mit den Schülerinnen und Schülern anzuwenden. Dies kann sowohl nach Zwischenpräsentationen der Filme im Unterricht erfolgen als auch nach Abschluss des Filmprojekts.

Man sollte sich selbst als Lehrkraft und den Schülerinnen und Schülern bewusst machen: Feedback gibt wichtige Informationen und ist eine große Chance im Lernprozess und keine persönliche Kritik.

TIPP

Folgende **Grundregeln** sind hilfreich:

- Die Lehrerin bzw. der Lehrer fungiert als Moderatorin bzw. Moderator und erst, wenn eine hohe Sicherheit mit den Feedback-Regeln vorherrscht, zieht sie/er sich stärker zurück.
- Feedback wird am besten zunächst in Kleingruppen gegeben und etabliert.
- Feedback sollte grundsätzlich wertschätzend und an Stärken orientiert erfolgen.
- Dabei gilt: Zunächst Stärken benennen, dann subjektive Beobachtungen und Wirkungen beschreiben.
- Kritik kann genannt werden, sollte aber mit Humor und im Sinne eines „liebevollen Korrektivs“ erfolgen und als subjektive Wahrnehmung formuliert sein, so dass klar wird, dass es sich nicht um alleingültige Wahrheiten handelt.
- Das Feedback sollte mit etwas Positivem abschließen.

Feedback-Formate (nach Plath, 2017)

1. **Lieblingsmomente** im Film finden, benennen und begründen. Es empfiehlt sich, jeweils einen Lieblingsmoment auf eine Karteikarte zu schreiben, die Karten zu mischen und wieder auszuteilen, dann erst vorlesen und auf den Boden vor die Gruppe legen zu lassen.

2. **Lieblingsmomente mit Impulsen:** Die Lehrkraft bereitet vor, indem sie **filmästhetische** Impulse auf Karten notiert und auslegt (z. B. Spannungsaufbau, Dramaturgie, Schauspiel, Einsatz von Musik, Licht, besondere Einstellungsperspektiven, Rhythmus, Schnitt usw.). Die Schülerinnen und Schüler notieren zu diesen Aspekten ihre Lieblingsmomente im Film und legen sie entsprechend zu der jeweiligen Kategorie.

Oder die Impulse erfolgen thematisch anhand von Fragestellungen wie:

- Was war inhaltlich besonders interessant für dich? Warum?
- Was fandest du überraschend oder neu? Warum?

- Was war dein Lieblingsmoment in Bezug auf Wichtigkeit gerade jetzt in unserer Zeit, bzw. auf „meine persönliche Situation, meine Gedanken zur Welt“?
- In welchen Phasen des Films warst du extrem gut unterhalten und überrascht oder erschrocken oder neugierig und warum?

3. **Gespräch unter Freunden:** Die Filmgruppe erhält Beobachtungen und Wahrnehmungen zum Film von einer anderen Kleingruppe und kann dann im Gespräch unter Freunden die eigenen Highlights ihres eigenen Films nennen und erläutern (hier kann auch gut auf Prozessbeobachtungen beim Filmemachen eingegangen werden, u. a. wie lief die Zusammenarbeit in der Gruppe oder der Produktionsprozess). Beide Gruppen lernen dadurch achtsam die Wahrnehmung von anderen aufzunehmen.

4. **Wahrheit oder Pflicht:** In einem spielerischen Rahmen wird der Filmgruppe Feedback gegeben. Die Filmgruppe darf entweder von den anderen Schülerinnen und Schülern „Wahrheit“ oder

„Pflicht“ einfordern. Bei Wahrheit erhält die Gruppe eine subjektive Rückmeldung, bei Pflicht einen konkreten Handlungsvorschlag (nach einer Zwischenpräsentation im Produktionsprozess kann dies z. B. sinnvoll sein). Als Regel kann festgelegt werden, dass die Gruppe auch zwei Mal einen „Korb“ erteilen darf und die Anweisung dann nicht umsetzen muss.

5. **Pressekonferenz – *Behind the scenes*:** In Form einer inszenierten Pressekonferenz (Rollenspiel) werden der Filmgruppe Fragen gestellt zu Entscheidungen im Produktionsprozess, zur Gruppe, zu Aufgabenverteilungen etc. Wichtig ist, dass die Filmemacher entscheiden dürfen, ob sie die Fragen beantworten wollen oder nicht.

6. **Oval-Office:** Die Filmgruppe holt sich gezielten Rat bei den anderen Schülerinnen und Schülern, wobei sie frei wählen können, von wem genau und zu welchem Aspekt sie gerne Rat einholen wollen. Grundsätzlich gilt dabei immer, dass sie zwar das Feedback hören, aber nicht annehmen müssen.

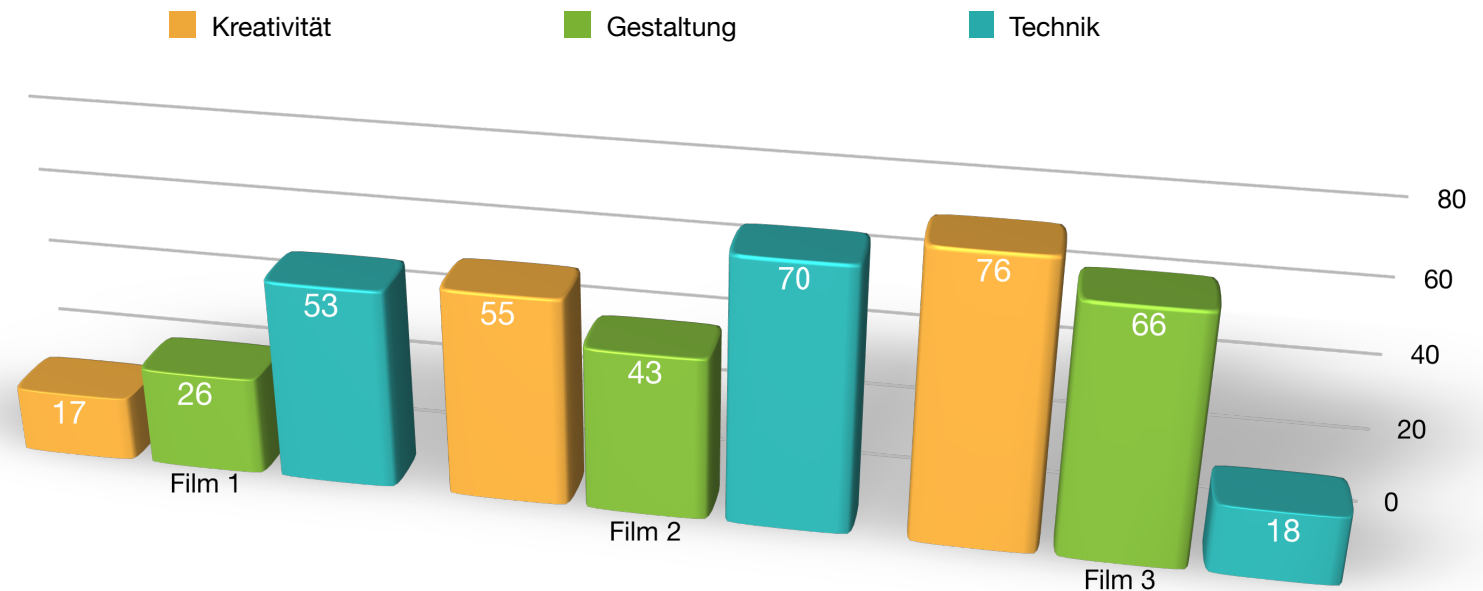
4.3 Filme bewerten

Hier werden einige Möglichkeiten zur Bewertung von Filmprojekten aufgezeigt. Da unterschiedliche Filmarten, Arbeitsformen (Einzelarbeit/Gruppenarbeit) und Lernzielgewichtungen zu einer hohen Diversität von Bewertungsoptionen führen, wurde versucht möglichst universal einsetzbare Bewertungsschemas bereitzustellen. Die Schülerinnen und Schüler erhalten jeweils in drei Teilbereichen eine Note, die dann zum Endergebnis verrechnet wird. Die Teilbereiche werden in Schulnoten statt in Bewertungseinheiten beurteilt, da dies weniger abstrakt ist und von den Schülerinnen/Schülern gut nachvollzogen werden kann. Den Kernbereichen sind verschiedene Leistungsaspekte untergeordnet.

Die Lehrkraft kann hier durch Markierungen Stärken und Schwächen hervorheben. Zudem können Anmerkungen gemacht werden. Nicht relevante Gesichtspunkte können ignoriert, fehlende gegebenenfalls ergänzt werden.

Die produktorientierten Modelle betrachten das Endergebnis und sind vor allem für einzelne Schülerinnen und Schüler oder eng zusammenarbeitende Gruppen geeignet. Ein detaillierteres, in Fragen ausformuliertes, Schema zielt auf gute Verständlichkeit und kann überdies als Kriterienkatalog dienen.

Die sequentielle und die kompetenzorientierte Matrix funktionieren auch dann, wenn die Projektbeteiligten in sehr unterschiedlichen Rollen agieren (Regie, Schauspiel, Maske, etc.). Empfehlenswert ist hier vor der Bewertung einen Tätigkeitsbericht einzuholen, um Individualleistungen innerhalb einer Gruppe differenziert erfassen zu können.



Bewertungsmatrix Film (produktorientiert)

* mit positiver Tendenz

Teilbereich	Bewertung (Schulnote mit Tendenz)	Schnitt	Note	Punkte
Kreativität Ist die Grundidee gut umgesetzt? Ist ein Konzept erkennbar? Ist das Ergebnis überraschend, neu, innovativ? Ist es unterhaltsam, fesselnd, interessant? Wurden gute Lösungen gefunden? Welcher Eindruck, welche Wirkung wird erzeugt? Stimmt das Erzähltempo? Funktioniert die Hinführung? Funktioniert der Höhepunkt? Funktioniert der Schluss? Sind die Akteurinnen / Akteure überzeugend? Passen alle Ideen gut zusammen? Ist immer verständlich, worum es geht?		1,00*	+ 1	15
Gestaltung Unterstützt die Machart die Grundidee? Sind die Bilder durchdacht? Wirken die Bilder intensiv? Entfaltet sich eine passende Atmosphäre? Ist die Farbgestaltung gelungen? Tragen Schärfe und Unschärfe zur Bildwirkung bei? Sind die Einstellungen abwechslungsreich? Trägt die Bewegung der Kamera zur Wirkung bei? Trägt die Bewegung vor der Kamera zur Wirkung bei? Werden verschiedene Perspektiven eingesetzt? Ist das Licht immer passend? Unterstützen Atmo, Geräusche und Musik die Stimmung? Sind die Szenen ansprechend aneinandergereiht? Wurde der Drehort gut gestaltet? Sind Maske, Kostüme und Requisiten überzeugend? Wurden die Animationsfiguren gut gestaltet?		1,00	1	14
Technik (je nach Art des Films halbe bis ganze Wertung) Ist die Kamera gut geführt? Ist die Schärfe gut? Ist die Bildqualität frei von Störungen? Ist der Ton frei von Störungen? Ist die Lautstärke stimmig? Passt die Qualität von Nachvertonung und Musik? Sind die Animationen überzeugend? Ist der Schnitt technisch einwandfrei? Ist die Nachbearbeitung angemessen? Wurden aufwendige Effekte hinzugefügt? Sind das Intro und der Abspann gut? Stimmt die Qualität der Bildauflösung des fertigen Films?		1,33	1 -	13
Schnitt: Note: Notenpunkte:		1,66	+ 2	12
		2,00	2	11
		2,33	2 -	10
		2,66	+ 3	9
		3,00	3	8
		3,33	3 -	7
		3,66	+ 4	6
		4,00	4	5
		4,33	4 -	4
		4,66	+ 5	3
		5,00	5	2
		5,33	5 -	1
		5,66 / 6,00	6	0

Bewertungsmatrix Film (produktorientiert, detailliert)

* mit positiver Tendenz

Teilbereich	Anmerkungen	Bewertung (Schulnote mit Tendenz)
Planung/Vorbereitung z. B.: Recherche, Zeitplan, Selbstständigkeit, Ide- enfindung, Mindmaps, Exposé, Drehbuch, Story- board, Genehmigungen, Kontakte, Materialbe- schaffung, Texte lernen, Entwerfen und Anfertigen von Animationsfiguren, ...		
Dreharbeiten z. B.: Regie, Kamera, Licht, Ton, Assistenz, Schau- spielerei, Maske, Live-Effekte, Umbau, Interviews, Moderation, Catering, Animieren von Figuren oder Zeichnungen, ...		
Postproduktion/Präsentation z. B.: Sichtung, Importieren, Schnitt, Bildbearbei- tung, Nachvertonung, Musik, Spezialeffekte, Ex- portieren, Speichermedium, Cover, Plakat, An- moderation bei Vorstellungen, ...		
	Schnitt:	
	Note:	
	Notenpunkte:	

Schnitt	Note	Punkte
1,00*	+ 1	15
1,00	1	14
1,33	1 -	13
1,66	+ 2	12
2,00	2	11
2,33	2 -	10
2,66	+ 3	9
3,00	3	8
3,33	3 -	7
3,66	+ 4	6
4,00	4	5
4,33	4 -	4
4,66	+ 5	3
5,00	5	2
5,33	5 -	1
5,66 / 6,00	6	0

Bewertungsmatrix Film (sequentiell, phasenorientiert)

* mit positiver Tendenz

Teilbereich	Anmerkungen	Bewertung (Schulnote mit Tendenz)	Schnitt	Note	Punkte
			1,00*	+ 1	15
Selbstkompetenz Kreativität, Ausdrucksfähigkeit, Eigenständigkeit, Initiative, Motivation, Selbstvertrauen, Flexibilität, Selbstdisziplin, Geduld, Zeitmanagement, Urteilsfähigkeit			1,00	1	14
			1,33	1 -	13
			1,66	+ 2	12
			2,00	2	11
Sachkompetenz Filmkenntnisse, Analysefähigkeit, Kamera, Ton, Licht, Schnitt, Nachbearbeitung, Animation, Gestaltung, Dramaturgie, Schauspielerei			2,33	2 -	10
			2,66	+ 3	9
			3,00	3	8
			3,33	3 -	7
Sozialkompetenz Kommunikation, Kontaktfähigkeit, Organisationstalent, Umgangsformen, Teamfähigkeit, Zuverlässigkeit, Argumentationsfähigkeit, Führungskompetenz, Konfliktmanagement, Kritikfähigkeit, Empathie			3,66	+ 4	6
			4,00	4	5
			4,33	4 -	4
			4,66	+ 5	3
	Schnitt:		5,00	5	2
	Note:		5,33	5 -	1
	Notenpunkte:		5,66 / 6,00	6	0

Bewertungsmatrix Film (kompetenzorientiert)

* mit positiver Tendenz

Teilbereich	Anmerkungen	Bewertung (Schulnote mit Tendenz)	Schnitt	Note	Punkte
Selbstkompetenz Kreativität, Ausdrucksfähigkeit, Eigenständigkeit, Initiative, Motivation, Selbstvertrauen, Flexibilität, Selbstdisziplin, Geduld, Zeitmanagement, Urteilsfähigkeit			1,00*	+ 1	15
Sachkompetenz Filmkenntnisse, Analysefähigkeit, Kamera, Ton, Licht, Schnitt, Nachbearbeitung, Animation, Gestaltung, Dramaturgie, Schauspielerei			1,00	1	14
Sozialkompetenz Kommunikation, Kontaktfähigkeit, Organisationstalent, Umgangsformen, Teamfähigkeit, Zuverlässigkeit, Argumentationsfähigkeit, Führungskompetenz, Konfliktmanagement, Kritikfähigkeit, Empathie			1,33	1 -	13
			1,66	+ 2	12
			2,00	2	11
			2,33	2 -	10
			2,66	+ 3	9
			3,00	3	8
			3,33	3 -	7
			3,66	+ 4	6
			4,00	4	5
			4,33	4 -	4
			4,66	+ 5	3
	Schnitt:		5,00	5	2
	Note:		5,33	5 -	1
	Notenpunkte:		5,66 / 6,00	6	0

5. Literatur & Abbildungen

Monographien

- Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, Insel-Verlag, Frankfurt am Main 1999
- Dichanz, Horst: Wo steht die Medienpädagogik in der Schule heute?, Seite 3, in: Spielmann, Raphael: Filmbildung! Traditionen, Modelle, Perspektiven, kopaed, München 2011
- Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse, Wilhelm Fink, Paderborn 2002
- Fleckenstein, H. (2007). Der französische Werbefilm. Entwicklung ästhetischer und narrativer Verfahren im 20. Jahrhundert. Tübingen
- Furniss, Maureen: Art in Motion: Animation Aesthetics, Eastleigh 2007
- Hippe, Lorenz: Und was kommt jetzt? Dt. Theaterverlag, Weinheim, 2019
- Holzheimer, Sabrina/Sollner, Daniel: Werbewirkung im Intermediavergleich, Diplomica, 2006, S. 21 ff
- Klant, Michael; Spielmann, Raphael: Grundkurs Film 1, Schroedel, Braunschweig 2008
- Keazor, Henry / Wübbena, Thorsten: Video thrills the radio star, transcript Verlag, 2005
- Klaßen, Robert: Grundkurs Digitales Video: Schritt für Schritt zum perfekten Film, Galileo Press, 2011
- Krützen, Michaela: Dramaturgie des Films: wie Hollywood erzählt, Fischer, Frankfurt 2004
- Lilkendey, Martin: 100 Jahre Musikvideo, transcript Verlag, 2017
- Lissa, Zofia: Ästhetik der Filmmusik, Henschel, Berlin 1965
- Maier, Manfred (Hrsg.): Komm.de, Lehrerband, Ernst Klett, Stuttgart 2017
- Pape, Winfried/Thomson, Kai: Zur Problematik der Analyse von Videoclips, in Münch, Thomas (Hrsg.): Step across the border, Coda Verlag, 1996
- Plath, Maike: Befreit euch! Anleitung zur kleinen Bildrevolution. Theorie und Praxis, BoD-books on demand, Norderstedt, 2017
- Rambeck Johann: Trickfilm im Unterricht – am iPad. Ottobrunn 2014
- Richter, Agnes: „Rückblick auf die Entwicklung des Industriefilms“, in Hamburger Flimmern – Heft 13, Hamburger Film- und Fernseh museums e.V., 2006, S.28-33
- Rogge, Axel: Die Videoschnitt-Schule: Für spannende und überzeugende Filme, Bonn 2013
- Ruf, Urs/Gallin, Peter: Dialogisches Lernen in Sprache und Mathematik (2 Bände), Kallmeyer, 1998
- Schaller, Hans: 1885-1995 – 100 Jahre Industrie- und Wirtschaftsfilm, Eigenverlag PR Trend Agentur, 1997
- Schmidt, Axel/Neumann-Braun Klaus/Autenrieth, Ulla: Viva MTV! Reloaded, Nomos, 2009, S. 27-37
- Schorr, Christine/Tzafir, Yuval: Homemade Editing: Eine Einführung in den digitalen Filmschnitt, ebook 2020
- Thomas, Frank / Johnston, Ollie: The Illusion of Life. Disney Animation, Disney Editions Deluxe, New York 1995
- Williams, Richard: The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, New York 2009

Zeitschriftenaufsätze

- Clevenger, Ralph: Der Blick der Kamera, c't, Fotografie Spezial 2016, Heise Medien GmbH, 2016
- Color Foto 6/2016, Weka Verlag, 2016
- Röhl, Franz Josef: Gesellungsformen von Jugendlichen, in: Merz 1/18 (Zeitschrift für Medien und Erziehung), kopaed verlagsgmbh, München 2018
- Stöckl, H. (2004). Werbekommunikation – Linguistische Analyse und Textoptimierung. In: Knapp et al. (Hrsg.), Angewandte Linguistik. Ein Lehrbuch. Tübingen, Basel
- Weinzierl, Maximilian: Bildgestaltung, Color Foto 6/2016, Weka Verlag, 2016
- Wyss, E. L. (2011). Erzählen in bewegten Werbebildern. Narrative Muster und Logiken des Werbens zwischen Story und Produkt. In: H. Diekmannshenke, M. Klemm & H. Stöckl (Hrsg.): Bildlinguistik. Theorien – Methoden – Fallbeispiele. Berlin

Internetquellen

- Bundeszentrum für Ernährung: Selber drehen, mehr verstehen. Erklärvideos im Unterricht, <https://www.ble-medien-service.de>, zuletzt aufgerufen am 2. Mai 2022
- <https://fliptheclassroom.de/konzept/>, zuletzt aufgerufen am 2. Mai 2022
- <https://lkm.lernnetz.de/index.php/filmbildung.html>, zuletzt aufgerufen am 2. Mai 2022
- www.kinofenster.de, zuletzt aufgerufen am 2. Mai 2022
- Kompetenzrahmen für Medienbildung: <https://www.mebis.bayern.de/infoportal/basics/strategienrahmenkonzepte/kompetenzrahmen/>
- Rat für kulturelle Bildung: Alles immer smart, https://www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user_upload/Alles_immer_smart/RFKB_AllesImmerSmart_Web_ES.pdf, zuletzt aufgerufen am 2. Mai 2022
- Rat für kulturelle Bildung: Jugend / YouTube / Kulturelle Bildung, https://www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user_upload/pdf/Studie_YouTube_Webversion_final.pdf zuletzt aufgerufen am 2. Mai 2022
- Schuster, Uli: Kriterien zur Filmanalyse: <http://www.lpg.musin.de/kusem/konz/su3/fisetup.htm>, zuletzt aufgerufen am 2. Mai 2022
- <https://www.drehbuchwerkstatt.de/Fachtexte/Wie-Drehbuchaussieht.htm>, zuletzt aufgerufen am 2. Mai 2022
- <https://www.Visionkino.de>, zuletzt aufgerufen am 2. Mai 2022
- <https://de.creativecommons.net/was-ist-cc>, zuletzt aufgerufen am 2. Mai 2022
- <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1597> aufgerufen am 11. Mai 2022
- Medienkonzepte an bayerischen Schulen: https://www.mebis.bayern.de/wp-content/uploads/sites/3/2017/10/ISB_-Medienkonzepte-an-bayerischen-Schulen.pdf

Abbildungen

Titelbilder	Ulrich Baier, Werner Bloß, Elisabeth Ehm & Johanna Distel, Nils Huscke, Luis Pitterlein, Valentin Reif, Alisa Ruckriegl, Moritz Schulze, Greta Wenzel, Anna Zehetmeier	Seite 54 - 58	Werner Bloß
Seite 2	Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus	Seite 60	Werner Bloß
Seite 4	Dr. Udo Kegelmann	Seite 62 - 64	Creative Commons, Public Domain
Seite 7	Werner Bloß	Seite 65	Dr. Udo Kegelmann & Werner Bloß
Seite 11	Dr. Udo Kegelmann & Werner Bloß	Seite 72	Werner Bloß
Seite 13 - 15	Dr. Udo Kegelmann & Werner Bloß	Seite 74	Werner Bloß
Seite 18	Werner Bloß	Seite 78	Werner Bloß
Seite 22	Werner Bloß	Seite 79	Dr. Udo Kegelmann
Seite 24 - 26	Dr. Udo Kegelmann & Werner Bloß	Seite 81	Dr. Udo Kegelmann
Seite 28	Werner Bloß	Seite 82	Dr. Udo Kegelmann & Werner Bloß
Seite 30 - 31	Ulrich Baier, Valentin Reif, Moritz Schulze	Seite 84 - 85	Werner Bloß
Seite 32	Ulrich Baier	Seite 89	Werner Bloß
Seite 33 - 37	Werner Bloß, Ulrich Baier, Luis Pitterlein	Seite 92	Werner Bloß
Seite 39 - 40	Werner Bloß	Seite 98 - 99	Markus Ramershoven
Seite 41	Alisa Ruckriegl, Klaus Meiser	Seite 107	Ulrich Baier
Seite 42 - 45	Hanna Wadehn, Michelle Kött, Paul Pitterlein, Nils Huscke, Werner Bloß, Anna Zehetmeier, Klaus Meiser, Nils Huscke, Anna Frey, Werner Bloß, Klaus Meiser, Alisa Ruckriegl, Max Mayr, Simon Kähler	Seite 110	Ulrich Baier
Seite 46 - 52	Werner Bloß	Seite 115	Werner Bloß
		Seite 117	Emil Fischer & Greta Wenzel
		Seite 124	Werner Bloß
		Seite 131	Werner Bloß
		Seite 140	Werner Bloß

6. Impressum

Herausgeber

Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus
Salvatorstraße 2, 80333 München

Diese Publikation wurde im Auftrag des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus im Arbeitskreis „Filmbildung“ am Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB) erarbeitet.

→ www.km.bayern.de/kulturelle-bildung

Mitglieder des Arbeitskreises und der Redaktion

Ulrich Baier	Christoph-Jacob-Treu-Gymnasium Lauf a. d. Pegnitz
Werner Bloß	ISB, München
Simon Dax	ISB, München
Alexandra Eberhardt	ISB, München
Arthur Hain	Staatliche Realschule Viechtach
Dr. Udo Kegelmann	Staatliche Berufsschule II Bamberg
Markus Ramershoven	BO Straubing, FOS AR Gestaltung
Ingund Schwarz	Albert-Einstein-Gymnasium München, Landesbeauftragte Theater und Film

Anschrift

Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung
Referat Deutsch und Referat Kunst Theater und Film
Schellingstraße 155, 80797 München

Tel.: 089 2170-2121

Fax: 089 2170-2125

E-Mail: → kontakt@isb.bayern.de

Internet: → www.isb.bayern.de

Stand Dezember 2021