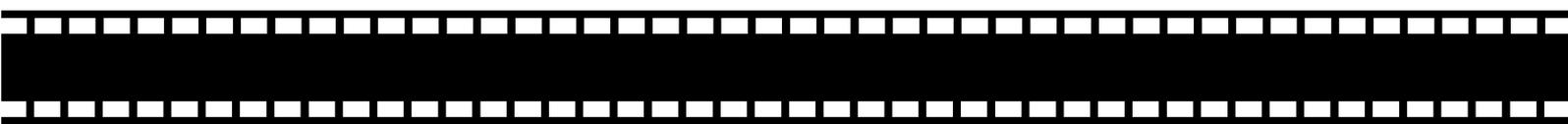




DIE SPRACHE DES FILMS





Erarbeitet vom Arbeitskreis Kunsterziehung 2010
Leitung Elisabeth Mehrl, ISB
Mitglieder des Arbeitskreises:
Jens Knaut, Renate Stieber, Otmar Wagner

Überarbeitet vom Arbeitskreis Kunstportal 2019
Leitung Cornelia Kolb-Knauer, ISB
Mitglieder des Arbeitskreises:
Ursula Bonner, Marlene Büttel, Claudia Weidmann
Beratung: Renate Stieber

Herausgeber:
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung

Anschrift:
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung
Abteilung Realschule
Schellingstr. 155
80797 München
Tel.: 089 2170-2375
Fax: 089 2170-2813
Internet: www.isb.bayern.de

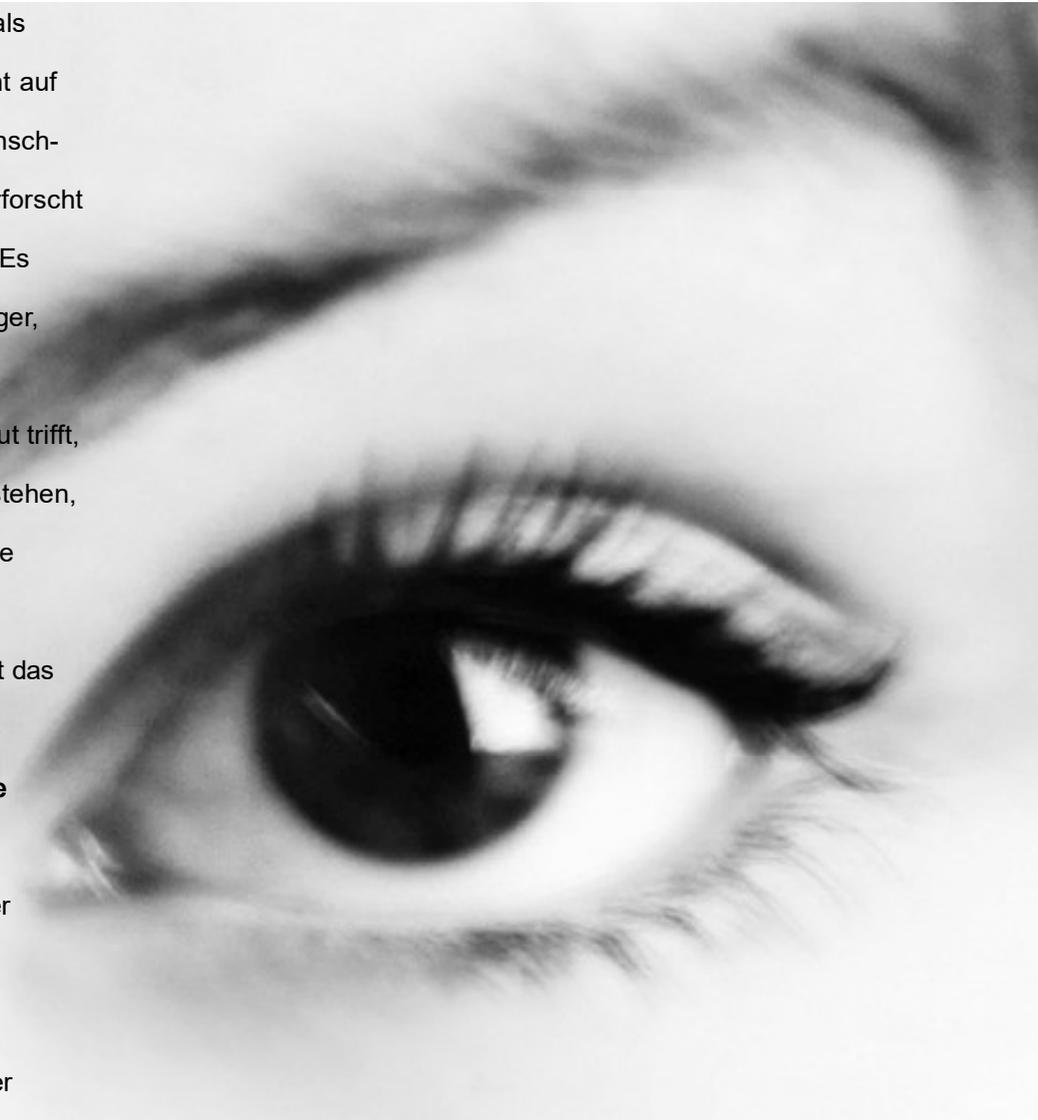
„Laufende Bilder“... Wie funktioniert das eigentlich, dass wir Bilder als einen Film wahrnehmen?

Die Wahrnehmung von Film als fortlaufende Bewegung beruht auf dem **Netzhauteffekt** des menschlichen Auges, der um 1830 erforscht wurde: Unser Auge ist träge. Es empfindet einen Lichtreiz länger, als er in Wirklichkeit ist.

Wenn ein Bild auf die Netzhaut trifft, bleibt es also für eine Weile stehen, auch wenn schon das nächste Bild ankommt.

Ein zweites Phänomen täuscht das Auge und ermöglicht das Film-erlebnis: der **stroboskopische Effekt**. Wenn in genügend schneller Folge Bilder einzelner Bewegungsmomente geboten werden, verschmelzen diese Einzelbilder zum Eindruck einer

Bewegung. Zerlegt man also eine Bewegung in Phasenbilder, d. h. in Einzelbilder einer Bewegung wie Fotografien, und schaut diese Einzelbilder dann in einem bestimmten Tempo an, dann nimmt man eine fließende Bewegung wahr. Das Auge erkennt nicht, dass es sich um einzelne Bilder handelt. Dies funktioniert perfekt, wenn 24 Bilder pro Sekunde auf das Auge treffen.



Schon Mitte des 19. Jh. wurden optische Spielzeuge entwickelt, die genau diesen Effekt nutzen:

Die **Wunderscheibe** besteht aus einer Pappscheibe, die an einer Kordel befestigt ist und schnell gedreht bzw. gewirbelt werden kann. Auf jeder Seite der Scheibe ist ein Teil eines Motivs zu sehen, durch das schnelle Drehen der Scheibe sieht man jedoch beide Teile.

Das **Lebensrad** oder Stroboskop wurde 1832 von Joseph Plateau und Simon Ritter entwickelt. Auf einer Scheibe sind einzelne Bilder, die eine Bewegungsfolge darstellen, abgebildet und durch 12 Schlitze getrennt. Wir schauen durch einen Schlitz und sehen auf Grund des stroboskopischen Effekts fortlaufende Bewegungen des abgebildeten Objekts, obwohl nur einzelne Bilder vorbei huschen.

Die **Wundertrommel** hat sogar auswechselbare Papierstreifen, die jeweils eine Geschichte in Bildern erzählen.

Bilder erzählen Geschichten: Die Animation einzelner Bilder ist die Vorform des Films.



Quelle: Privat

„Wenn zwei sich streiten, freut sich der dritte“: Die Figuren sind mit Knetmasse geformt. Aus über hundert Einzelaufnahmen - hier fünf Schlüsselbilder - entstand der Animationsfilm. (Beate Angerer, 2008, Seminar Kunst, Bayreuth)

Filme sind eine Folge von einzelnen Bildern, die in einer festen Zeitsequenz abgespielt werden. Wenn dem Auge 16 oder mehr Einzelbilder in der Sekunde dargeboten werden, kann es diese Bilder nicht mehr in einzelne feststehende Eindrücke aufschlüsseln, es wird stattdessen den Eindruck einer Bewegung erkennen.

Bei Trick- oder **Animationsfilmen** wird jedes Bild einzeln aufgenommen. Es werden 24 Bilder pro Sekunde abgespielt, so dass eine fließende Bewegung erscheint. Die Animation von Einzelbildern mit Hilfe eines Computerprogrammes oder einer App ist eine sehr einfache Methode. In der Regel werden die einzelnen Bilder dabei als verschiedene Ebenen gespeichert, die Verweildauer eines Einzelbildes kann sehr genau eingestellt werden.

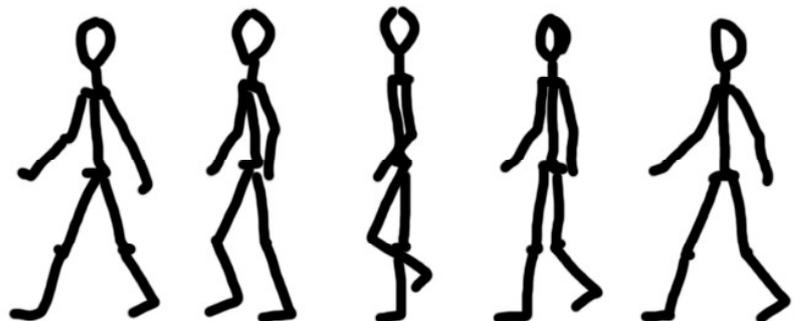
Vorlagen für Computer-Animationen können alle digitalisierten Darstellungen sein wie Zeichnungen, Grafiken oder Fotos.

Puppenanimation: Die Puppen, z. B. aus Knetgummi oder mit beweglichen Gelenken, werden minimal bewegt bzw. geformt, die einzelnen Phasen werden fotografiert.

Zeichentrickfilm: Jedes Einzelbild wird gezeichnet, aufgenommen und in eine Filmfolge eingefügt. Moderne Animationsfilme werden vollständig mit EDV am PC erstellt.

Auch das **Daumenkino** ist eine Form des animierten Films. Es enthält eine Anzahl von einzeln gezeichneten, fotografierten oder digital erstellten Bildern, die fortlaufend gezeigt werden. Der Name kommt daher, dass die Einzelbilder auf Papierblättern übereinandergestapelt und dann mit Hilfe des Daumens wie ein Kartenspiel schnell geblättert werden. So entsteht für das Auge der Eindruck der fortlaufenden Bewegung. Das Daumenkino gilt als Vorläufer des Films und hat einen eigenständigen Wert als künstlerisches Ausdrucksmittel.

Um die Bewegung des Gehens darzustellen, muss der Bewegungsablauf in einzelne Phasen zerlegt werden.



PRAKTISCHE AUFGABE

Gestalte ein Daumenkino aus einem quadratischen Notizblock (mit verleimten Blättern). Je mehr Blätter du stapelst, um so länger ist dein Trickfilm, das Blättern in der Hand ist Übungssache. Das Motiv muss einfach genug sein, dann kann es gut Seite für Seite mit wenig Variation weiter entwickelt werden.

Wie ein Film geplant wird: Storyboard und Drehbuch

Jeder Film erzählt eine Geschichte in aufeinanderfolgenden Bildern, jede Geschichte wird in einzelne Bilder zerlegt. Das fordert einen genauen Plan: In welcher Folge sollen die Bilder angeordnet werden? Was ist im Einzelnen zu sehen? Das **Storyboard** (wörtlich: Tafel, auf der eine Geschichte erzählt wird) hält in gezeichneter Form die Filmsequenzen als Folge von Einzelbildern fest. Jedes Bild zeigt eine Einstellung. Die Einstellung ist die kleinste Filmeinheit, der Abschnitt zwischen dem Ein- und Ausschalten der Kamera. Storyboards sind wesentliche Planungshilfen. Die ersten Story- oder Pictureboards sind eng verknüpft mit dem Animationsfilm (z. B. aus den Filmstudios von Walt Disney). Hier wird die Nähe der Zeichnung zum Comic (Comic strips = Bildstreifen) besonders auffällig. Die wesentlichen Elemente sind:

- 1 **Bildausschnitt** bzw. Einstellungsgröße Wie nah geht die Kamera an das Geschehen heran?
- 2 **Objekte/Figuren** ... Wer und was ist in diesem Moment zu sehen?
- 3 **Anordnung der Objekte bzw. Figuren** ... Wo befinden sich die Dinge bzw. Figuren räumlich?
- 4 **Lage des Horizonts** ... Wo steht eigentlich der Betrachter?
- 5 **Helligkeitsverteilung** ... Welche Teile der Szene sind hell erleuchtet, was wird herausgehoben?
- 6 **Bewegungen** ... Sie werden mit Richtungspfeilen markiert.
- 7 Bei **Schwenks** werden mindestens die Ausgangssituation und die Endsituation gezeichnet,



Ein Streit entwickelt sich. In der nächsten Aufnahme wird die Kamera nah an das Gesicht des Mädchens herangehen.



Quelle: Privat

Das **Drehbuch** ist ein Skript mit Text in Tabellenform. Es enthält neben gesprochenem Text, Dialogen bzw. Kommentaren sehr genaue Angaben zu Handlungsort, Figuren und Requisiten, Lichtverhältnissen und Kameraeinstellungen.

Während der Dreharbeiten werden häufig aktuell Veränderungen vorgenommen, die in diesem Skript festgehalten werden müssen. Das Drehbuch ist die Grundlage für die Herstellung des Films.

PRAKTISCHE AUFGABE

Stell dir vor, du hast dich verabredet...
Und nun wartest du schon eine Stunde.
Stelle in einem Storyboard eine Sequenz in
5 Einstellungen dar, die die Situation zeigt bis
zum Eintreffen der ersehnten Person.

Wo steht die Kamera? Weit weg oder ganz nah? Die Einstellungsgröße schafft Distanz und Nähe.

Weit oder Panorama	bezeichnet den größtmöglichen Bildausschnitt, Personen sind nur als Punkt wahrzunehmen. So wird eine Grundstimmung bzw. der geografische Ort gezeigt.
Totale	Der Betrachter gewinnt einen Überblick über den Ort der Handlung und das Handlungsgeschehen. Er braucht genügend Zeit, sich in diesem Überblick zu orientieren.
Halbtotale	Personen sind in voller Größe zu sehen, auch die Umgebung ist noch sichtbar.
Amerikanisch	Personen sind bis auf Kniehöhe zu sehen, die Gesten sind zu erkennen. Die Bezeichnung kommt aus den Wild-West-Filmen, der Griff nach dem Colt ist dabei gut sichtbar.
Halbnah	Die Person ist von der Hüfte aufwärts zu sehen, die Körpersprache wird deutlich, die Umgebung hat weniger Bedeutung. In dieser Darstellung werden z. B. Gespräche dargestellt.
Porträt/ Nah	Der Kopf einer Person ist ganz zu sehen, etwa Brusthöhe, die Mimik ist klar zu erkennen.
Groß	Der Kopf ist formatfüllend, so dass die Mimik besonders auffällt. Schon minimale Regungen im Gesicht sind zu beobachten.
Detail	Ein kleiner Ausschnitt wird sehr stark vergrößert, so dass er das gesamte Format einnimmt. So wird das Augenmerk des Betrachters auf eine Einzelheit gerichtet, der Zuschauer wird in Bann gezogen, weil er mit „bloßem Auge“ diese Nähe nicht erreichen kann.

Die Totale zeigt den Pausenhof während der großen Pause, verschiedene Gruppen haben sich gebildet.



Quelle: Privat



PRAKTISCHE AUFGABE

Verwende die Pausenhofsituation deiner Schule, um die oben genannten Einstellungen nachzustellen. Du kannst deinen Standort dabei verändern, verwende also keinen Zoom, sondern gehe entsprechend nah an Gruppen und Personen heran. Bring die Fotos so in eine Reihenfolge, dass sie eine Geschichte erzählen.

Wie ich die Sache sehe ... Der Blickwinkel entspricht der Kamera-Perspektive.

Der **Blickwinkel** zeigt den Standort des Betrachters (Perspektive). Unser eigener Blick wird durch die Kamera ersetzt bzw. diktiert. Die Perspektive drückt eine Erzählhaltung aus, d.h. sie macht klar, wie wir die gesamte Situation verstehen sollen und welche Position bzw. Haltung der Betrachter einnimmt. Der Horizont gibt uns dabei immer Auskunft darüber, wie hoch die Kamera positioniert ist, von welcher Höhe sie auf die Situation „schaut“.



Als **Normalansicht** empfinden wir es, wenn sich die Kamera etwa auf Augenhöhe der Personen befindet.

Extreme Blickwinkel sind Perspektiven, die von diesem normalen Blickwinkel mehr oder weniger stark abweichen:



Bei der **Vogelperspektive** liegt der Horizont hoch. Der Blick geht nach unten, als ob man das Geschehen von einem Turm aus betrachtet. In der Wirkung entsteht dabei eine Auf- oder Übersicht und damit psychologisch auch das Gefühl von Überlegenheit (Blick „von oben herab“). Dieser Blickwinkel ermöglicht einen guten Überblick. Die weniger extreme Form ist die **Aufsicht**, als ob man im Stehen auf einen Tisch schaut. Die extreme Form der Vogelperspektive dagegen ist der **Top shot**, der Blick senkrecht von oben, vergleichbar mit der Sicht aus einem Flugzeug bzw. einem Luftbild, Drohnen bieten hier neue Möglichkeiten.



Die **Froschperspektive** setzt den Horizont weit nach unten, so als würde man aus der Höhe eines Frosches das Geschehen beobachten oder zumindest in die Knie gehen und nach oben schauen. Diese Sicht vermittelt psychologisch das Gefühl von Unterlegenheit, drückt aber je nach Situation auch Belauern aus. Eine gemilderte Form ist die **Untersicht**, z. B. die Sicht einer sitzenden Person hinauf zu einer stehenden, die allerdings immer auch ein Gefühl der Rangordnung vermittelt.

Quelle: Privat

Durch Tempo und Rhythmus bei der Veränderung des Blickwinkels entwickelt eine Geschichte Dynamik. Wenn sich allerdings gleichzeitig der Standort der Kamera ändert, wird es für den Betrachter sehr leicht unübersichtlich. Standortwechsel der Kamera sollen für den Betrachter immer verständlich sein.



PRAKTISCHE AUFGABE

In einer Gesprächssituation spielt der Blickwinkel eine sehr wichtige Rolle. Erstelle eine Serie von Fotos in einer Situation zum Thema „Schwieriges Gespräch“. Verwende dazu die oben genannten Perspektiven.

Wie ich die Sache sehe..... die Kamera bewegt sich stellvertretend für meinen Blick.

Die **Kamerabewegung** ist eine Folge von Blickbewegungen. Sie greift also unsere Sehgewohnheiten auf: Wir schwenken den Blick, stellen auf ein bestimmtes Objekt scharf, gehen näher heran. Was wir allerdings nicht tun können, das ist, mit unserem Auge eine Situation näher heranzuholen, also zu zoomen. Die Kamera ermöglicht es, eine Szene aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten, die Sache „mit anderen Augen“ zu sehen, die Kamera bzw. der Betrachter wechselt dabei die Perspektive.

Allgemein gilt, dass jede Art von Bewegung - also auch die Kamerabewegung - die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Dies ist ein Effekt, den Werbung sich zu Nutze macht. Kamerabewegungen sollen wie alle filmischen Mittel durch das Geschehen begründet und damit für den Betrachter nachvollziehbar und logisch sein.

Unser Auge steuert - im Gegensatz zur Kamera - die **Schärfe** automatisch. Die Schärfe lenkt den Blick; wir schauen unbewusst sofort auf die Bildteile, die scharf sind. Schärfe wird deshalb als Gestaltungsmittel bewusst eingesetzt. Auch die Scharfstellung selbst, das Fokussieren, wird vom Auge als Bewegung empfunden und aufmerksam wahrgenommen.

Eine nur simulierte Kamerabewegung ist der **Zoom**: Das Auge hat den Eindruck einer Bewegung durch den fließenden Wechsel der Brennweite des Objektivs) von Tele (entfernte Objekte werden nahe gerückt) zu Weitwinkel (umgekehrt). Das kann unser Auge in der Realität nicht leisten. Deshalb ist das Zoomen bei vielen Regisseuren verpönt.

In der nächsten Einstellung könnte die Kamera die Szene aus der Sicht des Jungen zeigen.



Quelle: Privat



PRAKTISCHE AUFGABE

Analysiere eine Filmsequenz im Blick auf die Bewegung der Kamera. Notiere mit Hilfe des Filmprotokolls in Tabellenform:

Zeit/Dauer

Einstellung

Kamerabewegung

Die Kamera zeigt meine Blickbewegungen.

Eine **starre Kamera** vermittelt ein theatrales Bild: Der Zuschauer hat seinen eigenen Standpunkt, von dem er alles überblickt. Durch die Kopfbewegung wird der Fokus auf eine bestimmte Sache gelenkt. Die Kamerabewegung entspricht der Kopfbewegung eines Betrachters. Die Kamera kann aber auch „den Platz verlassen“ und ständig neue Standorte einnehmen.

Wenn die Kamera sich während der Aufnahme bewegt, wird sie in der Regel auf einem Stativ befestigt bzw. kann samt Stativ auf einem Wagen (Dolly) oder anderen Vorrichtungen (z. B. Kran) bewegt werden. Tragstative, die an den Körper angegurtet sind, ermöglichen es, die Kamera leicht zu führen und relativ spontan zu agieren (Steadycam).

Aus der Hand, also ohne Stativ gedrehte Aufnahmen („**entfesselte Kamera**“) wirken wie Schnappschüsse, das Verwackeln und bei der Bewegung entstehende Unschärfen werden dabei bewusst in Kauf genommen. Die technische Entwicklung hat die Kameraführung erheblich verbessert und die Möglichkeiten erweitert (z. B. durch die automatische Nachstellung der Schärfe).

Es gibt eine Reihe von Fachbegriffen für **Kamerabewegungen**:



Schwenk

Die Drehbewegung um eine horizontale Achse (Drehen der Kamera) oder eine vertikale Achse (Neigen der Kamera) ermöglicht eine langsame Veränderung des Blickwinkels. Die Bewegung entspricht dem Drehen oder Neigen des Kopfes, eine unnatürlich schnelle Bewegung („Reißen“) wirkt spontan und hektisch und wird in aktionsreichen Szenen verwendet.



Fahrt

Durch die Bewegung entlang einer Achse (vorwärts, rückwärts, auch senkrecht) kann die Kamera der Bewegung eines Objekts folgen oder ihr entgegensteuern. Besonderheiten sind die **360°-Umkreisung** (hier kreist die Kamera um die Szene, meist auf einem Wagen positioniert) und die **Parallelfahrt** (dabei begleitet die Kamera parallel das sich bewegende Objekt). Die Verwendung von Drohnen bietet auch hier ganz neue Möglichkeiten.

Eine besondere Rolle spielt die Blickführung für die Umsetzung von Gesprächen oder Handlungen: Wenn zwei Personen einen Dialog führen, sind in der Regel zwei Kameras positioniert, die jeweils die Perspektive einer Person aufnehmen. Durch „**Schuss und Gegenschuss**“ kann der Dialog direkt in Bilder übersetzt werden. Die Kameras sind dabei in einem 180°-Feld positioniert, damit der Zuschauer nicht verwirrt wird. Die Kameraführung folgt also der inneren Logik der Situation, der **Handlungsachse**, die dem Zuschauer als Orientierung dient. Deshalb gilt der **Achsensprung** (Plötzlich ist Person A nicht mehr links im Bild?!) grundsätzlich als filmischer Fehler. Beim Einspielen der Stimme kann variiert werden: Man beobachtet eine Person, während man die andere hört. So ist die Reaktion auf den Gesprächspartner unmittelbar abzulesen.

Quelle: Privat



In der Gesprächssituation nimmt je eine Kamera als Overshoulder die Perspektive eines Sprechers ein.

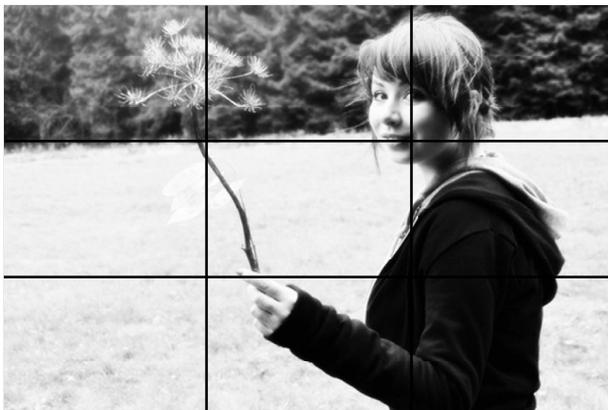
Filmbilder sind auch Bilder: die Bildkomposition

Ein Film zeigt zwar Bilder in Bewegung, doch die einzelnen Einstellungen, manchmal sogar längere Sequenzen, sind für den Betrachter in ihrer Komposition klar erkennbar. Die Bildkomposition folgt deshalb den gleichen Gesetzmäßigkeiten wie der Bildaufbau bei „stehenden“ Bildern wie Gemälden, Grafiken oder Fotografien. In typischen Standbildaufnahmen („film still“) wird der Bildaufbau deutlich.

Die Komposition wird bestimmt durch die Anordnung von Figuren und Objekten, durch Licht und Schatten sowie durch fiktive Linien, die sozusagen im Kopf des Betrachters entstehen. Dazu gehören Blickrichtungen und Blickwechsel, etwa von einem Gesicht zu einem anderen, sowie Bewegungsrichtungen.

Filmbilder (ebenso wie Projektionsbilder) können nach dem Kriterium der Dreiteilung beurteilt werden. Dabei wird ein Raster über die Bildfläche gelegt.

Positionierung in der Mitte bzw. Symmetrie in der Anordnung der Objekte schaffen Ruhe.



Randpositionen und eine starke **Asymmetrie** vermitteln Unruhe und Beunruhigung.



Waagrechte Linien und **klare geometrische Formen** wie Kreis, Quadrat oder Dreieck haben eine beruhigende Wirkung.



Schräge, diagonale, gekrümmte Linien oder **unregelmäßige bzw. offene geometrische Formen** wirken lebhaft und unruhig.



Quelle: Privat



PRAKTISCHE AUFGABEN

Analysiere Standbilder aus einem Film deiner Wahl. Suche dabei nach den genannten Kompositionsschemata und nutze die Drittelregelung. Fertige von einem Motiv mehrere Fotos mit unterschiedlichem Bildaufbau an und vergleiche die Wirkung.

Wenn das Ganze ins rechte Licht gerückt wird, entsteht Stimmung.

Licht erzeugt immer eine Stimmung. Warmes oder kaltes, klares oder diffuses Licht, harte oder weiche Schatten wirken unterschiedlich auf den Betrachter.

Die **Grundauleuchtung** geschieht durch das sog. Hauptlicht. Zusätzlich kann durch die **Aufhellung der Schattenbereiche** eine gleichmäßigere Beleuchtung erreicht werden, die Helligkeitskontraste werden damit zurückgenommen. Dazu werden weitere Scheinwerfer verwendet oder helle Schirme, die das Licht reflektieren.

Besondere **Lichteffekte** können eine Figur aus der Umgebung deutlich herauslösen. Ein theatrales Licht lenkt den Blick auf das Gesicht und damit die Mimik, auch die Hände bzw. die Gestik können durch die Beleuchtung betont werden. Das Schattenbild kann als dramatischer Effekt bewusst durchgespielt werden. Gegenlichtaufnahmen stellen wegen des starken Hell-Dunkel-Kontrasts einen außergewöhnlichen Effekt dar.

Die **Lichtquelle**, z. B. ein Fenster, eine Leuchte, eine Kerze, kann im Bild sichtbar sein (On Screen) oder außerhalb liegen (Off Screen). Bei Lichtquellen on screen wird unterschieden zwischen indirektem und direktem Licht. Indirekte Beleuchtung wird z. B. genutzt, wenn der Schein der Taschenlampe auf dem Gesicht zu sehen sein soll, nicht jedoch der Reflektor selbst.

Beim Wechsel von Einstellungen wird die **Lichtstimmung** berücksichtigt, sie bleibt in der Regel innerhalb einer Sequenz gleich, um zu starke oder schnelle Sprünge zu vermeiden. Die Lichtstimmung kann den gesamten Film charakterisieren.

Auch die **Lichtführung** spielt eine wichtige Rolle: Licht von unten macht jedes Gesicht dämonisch, starkes Seitenlicht erreicht entsprechend scharfe Kontraste. Hier muss bewusst auf das Entstehen von Schatten durch die Haare oder die Nase geachtet werden. Licht von hinten betont die Haarspitzen und kann benutzt werden, um einen Schattenriss zu erhalten.

Insgesamt kann die **Grundeinstellung** der Beleuchtung eher hell sein (High Key) oder eher dunkel (Low Key). Hell überstrahlte Szenen mit viel Weißanteil haben eine zarte, aber auch unwirkliche Stimmung. Dunkle, düstere Filmsequenzen wirken bedrohlich und ängstigend. So weist der „film noir“ (Typ franz. und amerik. Filme der 1940er Jahre) mit seinen bedrückend-realistischen Inhalten einen sehr hohen Anteil an Schwarz auf.



Quelle: Privat

Der Wechsel von der Leseleuchte zur Taschenlampe verändert die Lichtstimmung und macht gleichzeitig den hier wichtigen Unterschied von „erlaubt“ und „verboten“ deutlich.



AUFGABE

Analysiere die Lichtstimmung in einem Film deiner Wahl.
Beschreibe die Absicht bzw. Wirkung des Lichts.
Versuche die Beleuchtungstechnik in einem Filmausschnitt nachzuvollziehen und zu beschreiben.

Erst bei der Montage bekommt die Geschichte ihren Rhythmus.

Filme bestehen aus **Sequenzen**, also aus vielen einzelnen **Szenen** mit jeweils einer Reihe von **Einstellungen**. Wenn zwei Einstellungen verbunden werden, erfolgt dies durch einen **Schnitt**. Die Art des Zusammenfügens bezeichnet man als **Montage**. Sie bestimmt die Filmzeit, den Ablauf und Rhythmus und damit wesentlich die Wirkung des Films. Die Dramaturgie setzt eine Erzählform für die Folge der einzelnen Einstellungen um. So leitet die Montage der Einstellungen den Zuschauer auf eine bestimmte, vom Regisseur erdachte Art durch die Geschichte. Eine gute Bildregie berücksichtigt dabei die Komposition der einzelnen Bilder - Richtungen, Achsen, Helligkeiten - und schafft damit einen passenden Wechsel der Einstellungen. Durch die Dauer der einzelnen Einstellungen wird ein bestimmter Rhythmus erreicht. Videoclips bzw. Musikfilme passen sich dem Rhythmus der Musik an, Actionfilme zeichnen sich durch besonders schnelle Schnitte bzw. kurze Einstellungen aus.

Viele Filmszenen beginnen mit einer Totalen als Einführungsbild (Establishing Shot), damit der Zuschauer sich orientieren kann. Ein Abweichen von dieser Regel kann allerdings Spannung und Überraschung erzielen. Eine andere Regel besagt, dass der Schnitt den logischen Zusammenhang beachten soll, ein Achsenprung muss also vermieden werden, die Blickanschlussachse ist grundsätzlich zu beachten.

Der Schnitt als Übergang von Bildern bzw. Einstellungen kann unterschiedlich angelegt werden: Der **harte Schnitt** stellt einen scharfen, übergangslosen Übergang zu einem neuen Bild dar. Ein sog. **weicher Schnitt** erfolgt durch Ein- oder Ausblenden bzw. durch Überblenden. Die Technik der Überblendung ist heute problemlos durch die Schnittsoftware möglich, das hat zu einem inflationären Gebrauch der Technik geführt. Die ursprüngliche Absicht, einen Orts- und Zeitwechsel durch die Blende deutlich zu machen, ist dadurch nahezu verloren gegangen. Als weicher Schnitt wird aber auch bezeichnet, wenn die nächste Einstellung inhaltlich an die vorhergehende anschließt, z.B. indem ein ähnliches Motiv gezeigt wird: Am Ende einer Einstellung wird etwa eine Tür geschlossen, die nächste Einstellung beginnt mit einer sich öffnenden Tür, wobei dies an einem ganz anderen Ort erfolgen kann.

In welcher Reihenfolge sollen die Einstellungen im Film gezeigt werden? Welche unterschiedlichen Geschichten werden dadurch erzählt? Mit diesen Fragen befasst sich die Montage. Die Entscheidung trifft der Regisseur, seine Planungshilfe ist das im Vorfeld entstandene Storyboard.



Quelle: Privat



Quelle: Privat

Einstellung 1 zeigt den Vater, der durchs Schlüsselloch schaut, Einstellung 2 zeigt die Tochter, die im Zimmer verbotenerweise liest. Die Einstellungen werden im Wechsel gezeigt, also ineinandergeschnitten. (Filmgruppe Sebastian Wanninger, Johannes-Kepler-Realschule Bayreuth, 2008)

Eine Geschichte kann im Film unterschiedlich erzählt werden. Selten geschieht dies in Echtzeit, denn in der Regel ist ein Film wesentlich kürzer als die dargestellte Geschichte. Eine Ausnahme stellt der klassische Western „High Noon“ dar: Hier dauert der Film tatsächlich ebenso lang wie die darin erzählte Handlung. Um die Geschichte in der gewünschten Zeitspanne erzählen zu können, gibt es unterschiedliche Möglichkeiten der Montage. Der Zuschauer hat meist schon viele Filme gesehen und im Lauf dieser Zeit gelernt, dass Filme auf diese Art Geschichten erzählen; er akzeptiert also Sprünge durch Raum und Zeit auf Grund seiner Film- und Fernseherfahrung.

- Ellipse** Wie bei einem Konzertmitschnitt wird eine Geschichte fortlaufend, aber mit Auslassungen erzählt. So können auch sehr große Zeiträume übersprungen werden.

- Rück- bzw. Vorausblende** Hier verlässt der Regisseur den chronologischen Ablauf einer Geschichte, um in die Vergangenheit zurückzuspringen bzw. einen Blick in die Zukunft voranzunehmen.

- Parallelmontage** Parallel verlaufende Handlungen werden im Wechsel gezeigt, d. h. eine Sache geschieht, während gleichzeitig an einem anderen Ort etwas anderes passiert. Die einzelnen Geschichten, in diesem Fall die Einstellungen oder Szenen, werden ineinander geschoben. Da wir so etwas im „richtigen Leben“ nicht erleben bzw. nicht wissen, was gleichzeitig an einem anderen Ort geschieht, ist diese Art der Montage sehr interessant und spannend.

Eine Geschichte wird meist chronologisch erzählt, der Zuschauer kann durch die Montage aber auch einen Informationsvorsprung haben. So kann ein Krimi schon in der ersten Szene das Verbrechen und den Mörder zeigen, diese Vorgabe an Information schafft einen besonderen Reiz (Suspense). Diesen Trick beschreibt Alfred Hitchcock in einem Interview:

„... Wir reden miteinander, vielleicht ist eine Bombe unterm Tisch, und wir haben eine ganz gewöhnliche Unterhaltung, nichts Besonderes passiert, und plötzlich, bumm, eine Explosion. Das Publikum ist überrascht...“ So könnte eine Folge von Einstellungen geschnitten werden. Hitchcock stellte sich das anders vor und meint dazu: „Die Bombe ist unterm Tisch, und das Publikum weiß es. Nehmen wir an, weil es gesehen hat, wie der Anarchist sie da hingelegt hat. Das Publikum weiß, daß die Bombe um ein Uhr explodieren wird, und jetzt ist es 12 Uhr 55. Man sieht die Uhr. Dieselbe unverfängliche Unterhaltung wird plötzlich interessant, weil das Publikum an der Szene teilnimmt. Es möchte den Leuten auf der Leinwand zurufen: Reden Sie nicht über so banale Dinge, unter Ihrem Tisch ist eine Bombe, und gleich wird sie explodieren! Im ersten Fall hat das Publikum 15 Sekunden Überraschung beim Explodieren der Bombe. Im zweiten Fall bieten wir ihm 5 Minuten Suspense.“
 („Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?“ von Francois Truffaut, München, 1973, S. 64)

Filmnachbearbeitung geschieht am Computer, Handy oder Tablet.

Das sogenannte Schneiden erfolgt tatsächlich mit der Schere, aus dieser Zeit stammt die Berufsbezeichnung Cutter/-in. Heute erledigt dies der Computer bzw. Handy, Tablet und Apps. Wie bei Bildbearbeitung, Präsentationstechnik oder Layout gibt es Programme für den privaten wie den professionellen Gebrauch.



Quelle: Privat

Die Abbildung entspricht im Aufbau den üblichen Videoschnittprogrammen: Bild-, Video-, Tondateien oder Text kann in der entsprechenden Spur abgelegt werden. Die Abfolge wird auf einer Zeitleiste festgelegt.

In der Feinabstimmung kann jeder einzelne Frame betrachtet werden. Übergänge sind durch unterschiedliche Effekte und Blenden möglich. Die Vielzahl möglicher und nötiger Entscheidungen bedingt eine genaue Planung. Wie bei jedem Präsentationsprogramm werden Gestaltungsangebote gemacht, deren Wirkung genau überdacht werden muss. Nicht alles, was technisch machbar ist, ist auch stimmig und sinnvoll. Was einen guten Film ausmacht, ist auf der einen Seite das technische Wissen beim Filmen selbst und vor allem bei der Nachbearbeitung. Nicht zu unterschätzen ist aber die dramaturgische und ästhetische Komponente. Hier kann ein fundiertes Grundwissen über die Filmsprache nützlich sein.

In jedem Fall erfordert die Nachbearbeitung einen erheblich höheren Zeitaufwand als der Dreh selbst. Wie bei allen künstlerischen Techniken muss eben auch die handwerkliche Seite realistisch gesehen werden.

Im Wechsel von Frust und Faszination wird das Filmmaterial nachbearbeitet. Das Sichten des gedrehten Materials ist ein aufwändiger, aber nur kleiner Teil der Arbeit. Gut, wenn vorher ein Drehbuch die wichtigen Überlegungen geklärt hat!



Quelle: Privat

Alles, was das Ohr erreicht, wirkt sofort und unmittelbar auf das Unterbewusstsein, der Zuschauer bzw. der Hörer kann sich dem nicht entziehen.



Der Ton macht den Film.

Ton ist dabei sehr allgemein zu fassen: Sprache als Dialog oder Kommentar, alle Arten von Geräuschen oder Untermalung und jede Art von Musik können die Begleitkulisse für einen Film darstellen. Das kreative Arbeiten mit Klängen und Geräuschen bei der filmischen Nachbearbeitung nennt man Sound Design oder Tongestaltung; Musik zählt als eigene Kategorie nicht zum Sound Design. Reale Elemente geben wieder - oder täuschen zumindest vor - wie ein Bach plätschert, ein Auto startet oder ein Glas zerbricht. Andere Geräuschelemente sprechen direkt die Gefühlsebene an oder rufen Erinnerungen wach wie tiefes Rumpeln, hohes Zirpen u. a. Durch den Ton wird die Wahrnehmung der Bilder gesteuert bzw. verändert, persönliche Assoziationen z. B. Erinnerungen wirken dabei mit. Der Ton nimmt häufig das vorweg, was im Bild gerade zu sehen ist, oder bereitet den Betrachter darauf vor.

Es wird entweder **Direktton** = **Originalton** verwendet (in der Regel mit einem externen Mikrophon aufgezeichnet) oder Ton im Studio als **Synchronon** dazugefügt. Hochwertige Kameras erlauben heute, den Direktton in seiner authentischen Wirkung zu verwenden.

Der Ton kann von einem im Bild sichtbaren Objekt kommen (**On Screen**) oder von einer außerhalb des Sichtfeldes liegenden Quelle (**Off Screen**). Musik kann ebenso wie Sprache oder Geräusche mit ihrem Rhythmus, der Lautstärke und deren Entwicklung (Decrescendo = leiser werden bzw. Crescendo = lauter werden) den Rhythmus des Films verdeutlichen und bewusst machen. Die Wirkung des Films wird durch den Ton bzw. alles, was hörbar ist, entscheidend beeinflusst.

Filmmusik und Sounddesign bilden eine eigene Kategorie bei Preisverleihungen. Die musikalische Komponente ist ein wichtiger Aufgabenbereich für Musiker, die teilweise große symphonische Kompositionen entwerfen. Soundtracks werden oft getrennt vom Film selbst vermarktet.

Die **Vertonung** geschieht am Computer, die Arbeitsweise gleicht dabei der seit den Zeiten des Stummfilms in den zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts: Während der Komponist oder Sound Designer den Film betrachtet, entwickelt er die perfekte Geräusch- und Musikkulisse. Er hat allerdings als zusätzliche Komponente noch die menschliche Sprache zur Verfügung.



AUFGABE

Analysiere die Vertonung bzw. das Sounddesign in einem Film deiner Wahl. Verfolge den Film dazu mit und ohne Ton. Beschreibe die Absicht bzw. Wirkung der Tonkulisse. Notiere, wie Sprache, Geräusche oder Musik eingesetzt werden.

Alle Elemente gemeinsam machen die Wirkung eines Films aus.

Die **Filmanalyse** versucht einen Film zu deuten, zu interpretieren oder zu erklären. Dabei können unterschiedliche Aspekte im Mittelpunkt stehen.

Wenn der Blick auf die **formalen** Mittel gelenkt wird, geht es um folgende Fragen:

Welche Kameraperspektiven und Kamerabewegungen werden gewählt?
 Wieviele Sequenzen werden benutzt, um die Geschichte zu erzählen?
 Wie lange dauern die einzelnen Sequenzen? Welche Einstellungen innerhalb der Sequenzen sind sehr kurz oder auch sehr lang?
 Ist der Bildwechsel gleichmäßig langsam und ruhig oder vermittelt er Hektik?
 Gibt es Besonderheiten in der Licht- und Farbgestaltung?
 Welche Rolle spielen Musik, Ton und/oder Geräusche?

Wenn es um **inhaltliche** Aspekte geht, wird man folgende Fragen stellen:

Was wird ins Bild gerückt, worauf soll der Blick sich konzentrieren?
 Welche Figuren spielen eine Rolle, kann ich mich hineinversetzen?
 Worum geht es inhaltlich? Kann ich eine Aussage damit verbinden?
 Welche Wirkung will der Regisseur erreichen, welche „Botschaft“ hat er?
 Gibt es Zitate (Aufgreifen von Motiven aus anderen Filmen oder aus der Literatur)? Welche Bedeutung wird ihnen zugemessen?
 Spielt der soziale, politische oder historische Kontext eine Rolle?

Auch die **Dramaturgie** kann analysiert werden.

Wie wird die Geschichte erzählt?
 Welcher Rhythmus bestimmt den Film?
 Wie hängen Inhalt und Erzählweise zusammen?



Quelle: Privat

Der von Schülerinnen gedrehte Werbe-Spot zeigt, wie ein Getränk gegen Langeweile wirkt: Die anfängliche Skepsis weicht schnell der absoluten Begeisterung.
 (Film zum Thema Werbung, Klasse 9f, Sebastian Wanninger, Realschule Bayreuth, 2007)

Fachbegriffe

Einstellung	Kleinste Einheit im Film; in der Regel ist dies der Abschnitt zwischen Ein- und Ausschalten der Kamera, daher auch die Bezeichnung „Take“, bzw. zwischen zwei Schnitten.	
Einstellungsgröße	Der Bildausschnitt (von einem gedachten Ganzen) wird dadurch bestimmt, was von einem Ort oder einer Person im Bild zu sehen ist (Totale, Halbtotale, Halbnah, Nah, Groß, Detail). Das Umfeld gibt uns Orientierung. Je näher wir an die Person heranrücken, um so mehr ist ihre Emotion zu sehen. Die Einstellungsgröße bestimmt die Wirkung für den Betrachter, sie hat auch zu tun mit der Nähe bzw. Distanz der Kamera zum Geschehen.	
Filmisches Tempo	wird bestimmt durch die Zahl der Einstellungen pro Zeiteinheit und pro Schnitt	
Film still	Standbild	
Frame	einzelnes Bild; key frame bezeichnet ein besonders aussagekräftiges Bild für eine Szene, es wird von einem Standfotografen extra angefertigt, meist im Auftrag der Produktionsgesellschaft.	
Kamerabewegungen	Horizontalschwenk	Kamera dreht sich horizontal um einen festen Punkt.
	Vertikalschwenk	Kamera wird gekippt.
	Kamerafahrt	die Kamera bewegt sich parallel zum Objekt, auf ein Objekt zu oder von einem Objekt weg, der Bildwinkel bleibt gleich.
	360° Umkreisung	Kamera fährt auf einer Kreisbahn um das Objekt.
	Parallelfahrt	Kamera begleitet das sich bewegende Objekt.
Kameraperspektive	Aufsicht = Vogelperspektive	Sicht von oben auf das Objekt
	Normalsicht	Sicht auf das Objekt in seiner Höhe
	Untersicht = Froschperspektive	Sicht von unten auf das Objekt
Montage	Zusammenfügen von Einstellungen, bestimmt die Erzählweise und den gesamten Rhythmus bzw. das Tempo. Die Montage erfolgt beim Schnitt.	
Plot	Struktur einer Geschichte, die dem Film zu Grunde liegt: „Wovon handelt der Film eigentlich?“ Der Plot gliedert sich in Anfang, Hauptteil und Schluss.	
Schnitt	Verbindungsstelle zweier Einstellungen. Der Begriff stammt aus der Anfangszeit des Films, als tatsächlich der Zelluloid-Streifen mit der Schere zerschnitten und neu zusammengesetzt werden musste. Dies erledigt heute der Computer.	
Sequenz	Baustein der Geschichte aus inhaltlich zusammengehörigen und aufeinander folgenden Szenen	
Sound Design	Tongestaltung bei der Nachbearbeitung, umfasst alle Klänge außer der Musik	
Subjektive Kamera	nimmt eine Szene aus dem Blickwinkel bzw. der Sicht einer Person auf.	
Story	die Geschichte, die im Film erzählt wird, in einzelne Schrittfolgen gegliedert (ablesbar als Reihe von Skizzen im Storyboard)	
Szene	Folge von mehreren Einstellungen, die an einem einheitlichen Ort spielt = Einheit von Ort und Zeit	
Zoom	Die Brennweitenverstellung ändert den Bildwinkel und damit den Bildausschnitt.	

Bildlinien unterstützen die Gesamtwirkung: Im Gemälde wie bei der Fotografie und im Film.

Ein Vergleich von film stills und „richtigen“ Bildern wie Fotografien oder Gemälden bietet sich in unterschiedlichen Bereichen an, denn der Einsatz der Gestaltungsmittel und die damit erreichte Wirkung folgt den gleichen Gesetzmäßigkeiten.

Dies gilt u.a. für Kompositionslinien und -formen: Waagrechte und senkrechte Linien, insbesondere die Mittelachse, Diagonale und Gegendiagonale, geschwungene Linien, geometrische Formen wie Kreis, Dreieck und Pyramide. Die beabsichtigte bzw. erzielte Wirkung ist direkt vergleichbar, dabei sollte auch das Modell der Drittel-Teilung Beachtung finden.

Filmbilder bleiben in der Regel lange genug „stehen“, um den Aufbau wahrzunehmen, aber sogar im bewegten Bild sind die Gestaltungsprinzipien der Komposition nachvollziehbar. So spielt es z. B. eine wichtige Rolle, ob eine rennende Person parallel zum Bildrand aufgenommen wird oder ob sie perspektivisch schräg vom Betrachter wegführend abgebildet ist.



Peter Paul Rubens, Geißblattlaube, 1609

Das Hochzeitsbild des Malers zeigt eine andere Körpersprache: Die Nähe der Figuren drückt auch eine enge Verbundenheit aus, obwohl der Blick nicht zueinander, sondern zum Betrachter geht. Geschwungene Linien und Kreisformen unterstreichen diese Wirkung.



Quelle: Privat

Hier betonen Wand und Sitzfläche die Waagrechte und bewirken so eine Ruhe im Sinn von Langeweile. Die Körpersprache bestätigt das, v. a. durch die Gestik und Mimik.



Rembrandt, Opferungs Isaaks, 1636

Die Komposition bringt mit Diagonale und Gegendiagonale hier die Aktion, die Bewegung zum Ausdruck. Es entsteht fast eine Zickzacklinie, die die ganze Geschichte erzählt. Absicht und Inszenierung sind verständlich und nachvollziehbar, die Beleuchtung unterstreicht die dramatische Wirkung. Der Vergleich mit dem Höhepunkt einer Filmszene bietet sich an.

Quelle: Bayerische Staatsgemäldesammlunggalle Bilder lizenziert unter CC BY-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

AUFGABE

Suche Gemälde als vergleichbare Bildvorlagen zu Standbildern aus Filmen. Skizziere den Bildaufbau und beschreibe Absicht und Wirkung.

Licht versetzt die Szene in die passende Stimmung.

Licht als Gestaltungsmittel spielt in der Malerei eine sehr große Rolle. Jede Epoche hat dieses Mittel in einer für sie typischen Weise eingesetzt: Der Barock setzt theatrale, dramatische Effekte, in der Romantik werden die gefühlsbetonten Elemente bevorzugt wie Sonnenuntergang oder Mondlicht. Der Impressionismus gibt das Licht des Augenblicks und die vielfältigen Reflexe wieder, während im Surrealismus häufig ein klares kaltes und scharfes Licht die Traumszenen ausleuchtet.

Lichtquelle - Lichteinsatz - Lichtstimmung

Für eine vergleichende Betrachtung bieten sich Werke der Barockmalerei an mit dem stark theatralischen Lichteinsatz und dem Chiaroscuro-Effekt, der z. B. in den Porträts von Rembrandt deutlich ist. Auch die prinzipielle Frage der Ausleuchtung (High Key bzw. Low Key) kann besprochen werden in der Gegenüberstellung von Werken bestimmter Künstler oder Epochen. Die Lichtstimmung ist abhängig vom Inhalt, so bietet sich auch ein Vergleich an von harmonisch-ruhigen Bildmotiven und dramatischen Szenerien mit entsprechenden Filmen.



Quelle: Bayerische Staatsgemäldesammlung Lizenz: CC BY-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Gerard van Honthorst, Der liederliche Student, 1625

Das Gesicht des lesenden Mädchens wird von einer zu erahnenen Taschenlampe angestrahlt, während die Lautenspielerin von einer verdeckten Kerzenflamme beleuchtet wird. Im Vergleich wird die Wirkung des Hell-Dunkel-Kontrastes deutlich: In beiden Fällen liegen nur die wichtigen Bildteile im Licht.



Quelle: Privat

Was das Gemälde nicht leisten kann....

Kein Gemälde, keine Fotografie enthält Klänge, Geräusche, Stimmen oder Musik. Trotzdem „hören“ wir dies alles durchaus - in unserer Phantasie. Anders als beim Standbild aus einem Film, dessen Soundtrack oder Dialoge wir kennen, sind wir dabei in unseren Gedanken völlig frei. Jedes Bild kann zudem durch unterschiedliche Musik oder Geräusche unterlegt werden, was die Wirkung entscheidend beeinflusst.

Durchdringend laut, übersprudelnd fröhlich sehen wir das Szenenfoto - und hören beinahe zu. Es gibt viele vergleichbare Gemälde von singenden und Gitarre spielenden Mädchen, z. B. im Barock oder im Expressionismus.



Quelle: privat

Quelle: Bayerische Staatsgemäldesammlung Lizenz: CC BY-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Peter Paul Rubens, Jagd auf Nilpferd und Krokodil, 1616
Wäre dies ein Film, würde gut dramatische Musik passen.

Das Environment „Alice, ihre Gedichte und Musik hörend“ von Georges Segal, 1970, zeigt ein junges Mädchen auf einem Stuhl sitzend, vor sich auf dem Tisch ein tragbares Radiogerät, ein Fenster an der schwarz gestrichenen Wand. Im Museum kann der Betrachter nahe herantreten. Vielleicht stellt man sich das kleine Radio stumm vor, gibt es dann Geräusche von der nicht sichtbaren Straße außerhalb des Fensters? Aber der Titel sagt, das Radio ist eingeschaltet. Welche Art von Musik könnte Alice hier gerade hören?

Auch bei Umberto Boccioni geht es um Geräusche. „Der Lärm der Straße dringt ins Haus“ heißt sein Gemälde von 1911. Der Betrachter steht hinter einer Frau auf dem Balkon. Was sind es für Geräusche, die von unten zu hören sind?

AUFGABE

Suche die genannten Gemälde und erstelle einen Kurzfilm, z. B. mit dem Handy, der mit passenden Geräuschen oder Musik vertont wird.

Analysiere eine Filmsequenz deiner Wahl unter dem Aspekt Bild und Ton.

PRAKTISCHE UMSETZUNG IM UNTERRICHT

Es gibt keine Möglichkeit zu filmen?

Dieser Einwand fällt eigentlich weg, da die meisten Schüler mit dem Handy angemessen gut umgehen können. Damit können alle praktischen Aufgaben bearbeitet werden. Die Aufgaben beziehen sich dabei im allgemeinen auf Bilder (Einstellungsgrößen, Kameraperspektive).

Viele der praktischen Aufgaben sind aber auch mit dem Mittel der Fotografie mit Hilfe von Zeichenstift und Papier zu lösen. Ein Storyboard ist ohnehin gezeichnet, hier kann die Technik des Skizzierens geübt werden: Wie zeichne ich einen Menschen in verschiedenen Haltungen? Wie stelle ich einen Raum, ein Objekt zeichnerisch dar?

Filmen... und wie geht es weiter?

Für die praktische Erprobung des Filmschnitts genügen einfache Programme, wie sie viele Schüler ohnehin kennen.

Wie kann das in einer Klasse umgesetzt werden?

Als Sozialform hat sich Einzelarbeit ebenso bewährt wie Partner- oder Gruppenarbeit. In der Gruppe können unterschiedliche Fähigkeiten eingesetzt und genutzt werden (ein Gefühl für Dramaturgie, schauspielerisches Talent, Kenntnisse im Umgang mit dem Computer oder auch die Fähigkeit, die Ideen in Skizzen aufzuzeichnen).

Wir haben doch viel zu wenig Zeit...!

Die Umsetzung kann innerhalb des Unterrichts erfolgen in einer Praxisphase, sollte dann aber mit einem klaren und zeitlich begrenzten Arbeitsauftrag verbunden sein. Im Rahmen des Profulfachs Kunst geht dies evtl. zu Lasten der für die Abschlussprüfung erforderlichen Zeit. Deshalb ist eine Bearbeitung als Hausaufgabe ebenso denkbar, da Schülern Filme aller Art zur Verfügung stehen (Fernsehprogramm, DVD, Musikvideoclips, Werbesendungen). Die enge Verknüpfung mit dem Bereich Bildanalyse ermöglicht es zudem, die prüfungsrelevanten Inhalte (Licht, Farbe, Raum, Komposition) an Hand von Filmausschnitten und Standbildern zu besprechen.

Lauter schöne Referate ...

Hausaufgaben können als Kurzreferate präsentiert werden. Auch die Darbietung im Rahmen der Projektarbeit bzw. Projektpräsentation ist denkbar. Die Schüler sollten allerdings mit den Grundlagen der Präsentationstechnik vertraut sein. Filmsequenzen oder Tonbeispiele können in Präsentationen eingebunden werden.

Die technische Seite kann von einem anderen Fach geleistet werden, oder von den Schülern selbst.

Eine Zusammenarbeit mit dem Fach IT ist sehr gut möglich und wünschenswert. Im Zweig IIIb sind dort unter dem Stichwort Multimedia entsprechende Module wählbar. Immer mehr Schüler bringen Fachwissen in diesem Bereich mit und bringen es auch gerne ein.

Szenisches Spiel als Unterrichtsmethode

Die Methode des Szenischen Spiels kann bei Bildinterpretationen sehr gut angewendet werden: Das Bild wird als Vorlage benutzt; im Nachstellen (Variante: Bilddiktat zum Aufbau der Spieler; dabei wird das Vokabular zu Körpersprache und Anordnung im Raum geübt) und Improvisieren fühlt sich der Schüler in die Situation ein und spielt, was vielleicht vorher passiert ist, was in der Folge geschehen könnte oder auch, wie die Situation in einem anderen Zusammenhang sein könnte. Eine Hilfe für sprachlich eher zurückhaltende Schüler ist es, die Zuschauer als Sprecher aus dem Off einzubeziehen. Damit sind wir schon mitten in einer filmischen Umsetzung.

Lernen beim Filmen - Lernen durch Filme

Aus Filmen zu lernen ist heute ein üblicher Weg. Solche Lehr- und Lernvideos selbst zu erstellen, ermöglicht eine vertiefte Auseinandersetzung. So kann der Aspekt Filmsprache/Mittel des Film trainiert und gleichzeitig ein thematischer Aspekt durchleuchtet werden, z. B. eine Künstlerbiografie, das Bild einer Epoche oder auch eine Gestaltungstechnik.



LITERATUR ZUM THEMA

Grundkurs Film	1 Kino, Fernsehen, Videokunst 2 Filmkanon, Filmklassiker, Filmgeschichte 3 Die besten Kurzfilme Schroedel Verlag, jeweils DVD und Buch mit reichhaltigem Material
Filme sehen lernen	Rüdiger Steinmetz, DVD mit sehr gut aufbereitetem Material Verlag Zweitausendeins, 4. Auflage 2005

Die vorgestellten DVDs und Filme sind für speziell für Unterrichtszwecke zusammengestellt und hervorragend geeignet. Die Filmsequenzen auf den DVDs „Filme sehen lernen“ und „Grundkurs Film“ sind ausgezeichnet ausgewählt und präzise auf die Lernziele zugeschnitten.

Die **Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung Dillingen** bietet neben Lehrgängen zum Thema Kunst, Theater und Medien auch einen mehrwöchigen, praxisorientierten Lehrgang zur Qualifizierung als Filmlehrer an. Dabei geht es um die Vermittlung der erforderlichen technischen Kenntnisse (Film, Filmschnitt) ebenso wie um Inhalte (Idee, Dramaturgie, Schauspiel) und Gestaltungsfragen.