

<p>Begriffsklärung</p>	<p>Die Wahrnehmung laufender Bilder beruht auf dem Netzhauteffekt des menschlichen Auges: Treffen 24 Bilder pro Sekunde auf das Auge, nimmt man eine fließende Bewegung wahr. Im Film übernimmt die Kamera die Funktion des Betrachters: Von wo aus wird was wie lange betrachtet?</p>
<p>Vorläufer</p>	<p>Ein Film folgt einem Plot (der Struktur einer Geschichte) und besteht aus Sequenzen (inhaltlich aufeinanderfolgenden Szenen). Unter Szene versteht man eine Folge von Einstellungen, die durch die Einheit von Ort und Zeit gekennzeichnet sind. Die Einstellung, auch Take genannt, ist die kleinste Einheit im Film - zwischen Ein- und Ausschalten des Aufnahmeknopfs.</p>
<p>Elemente der Planung</p>	<p>Vorläufer sind zunächst optische Spielzeuge wie Wunderscheibe und -trommel oder das sog. Lebensrad, die den stroboskopischen Effekt nutzen. Auch Daumenkino und Trickfilm nutzen die Unfähigkeit des Auges, einzelne Bilder getrennt wahrzunehmen, eine entsprechende Zahl von Einzelbildern zerlegt Bewegung in Phasen. Eine frühe Form des Films ist der Stummfilm. Das Fehlen von Musik und Sprache wird durch eine überdeutliche Körpersprache und das Einblenden von kurzen Texten ausgeglichen, typisch ist die Begleitung der Filmvorführung durch einen Klavierspieler oder ein ganzes Orchester.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Planung des Films mit Hilfe von Storyboard und Drehbuch o Planung der handelnden/beobachteten Objekte und Figuren, ggf. des gesprochenen Textes o Frage der Bildausschnitte bzw. Einstellungsgrößen o Festlegung der Kamerastandorte (Perspektive) und der Kamerabewegungen (Fahrt, Schwenk, Drehung) o Planung der Lichtverhältnisse/Beleuchtung o Schnitt/Montage o Untermalung mit Geräuschen/Musik
<p>Gestaltungselemente der Filmsprache</p>	<p>vgl. Comic (v. a. Perspektive, Einstellungsgröße und Montage) und allgemein gestalterische Mittel (Farbe und Licht, Komposition, Raum)</p>
<p>Bildeinstellungen</p>	<p>Panorama, Totale, Halbtotale, Amerikanisch, Nah, Groß, Detail</p>
<p>Perspektive</p>	<p>Standort des Betrachters (Vogel-, Normal- bzw. Froschperspektive), Perspektivenwechsel müssen für den Betrachter stets schlüssig sein, Tempo und Rhythmus schaffen Dynamik.</p>
<p>Kameraführung</p>	<p>Die Kamerabewegung (z. B. Schwenk, Fahrt) entspricht der Blickbewegung und muss klar nachvollziehbar sein, also der Logik der Situation folgen (Handlungsachse, kein Achsensprung). Sie kann starr befestigt sein, auf einem Stativ ruhig geführt oder als „entfesselte Kamera“ mit der Hand geführt werden. Der Zoom als simulierte Kamerabewegung wird meist abgelehnt.</p>
<p>Licht</p>	<p>Die Grundaussteuerung, die Lichtführung sowie besondere Lichteffekte beeinflussen wesentlich die Stimmung.</p>
<p>Montage</p>	<p>Die Art des Zusammenfügens von Einstellungen bestimmt die Erzählweise und den gesamten Rhythmus bzw. das Tempo. Die Montage erfolgt beim Schnitt. Hier wird die Erzählweise festgelegt. Der Übergang kann als sog. harter oder weicher Schnitt erfolgen.</p>

Erzähltechnik	<p>Selten wird eine Geschichte in Echtzeit erzählt, meist ist der Film wesentlich kürzer als die erzählte Handlung durch Ellipsen (mit Zeitsprüngen), Rück- und Vorausbildenden oder Parallelmontagen.</p>	
Genre	<p>Filme werden nach Grundtypen der Handlung unterschieden. Unabhängig davon gibt es die Einteilung nach Gattungen (z. B. Spielfilm, Dokumentarfilm, Werbefilm) oder Herstellungsweise (z. B. Stummfilm oder Trickfilm).</p>	
Filmbeispiele:	<p>Die folgende Liste von Filmen erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und führt Klassiker für die wichtigsten Genres auf.</p>	
Vampirfilm	<p>Friedrich W. Murnau, 1921, D Roman Polanski, 1967, GB</p>	<p>Nosferatu Tanz der Vampire</p>
Abenteuer/Western	<p>Charles Chaplin, 1925, USA Fred Zinnemann, 1952, USA</p>	<p>Goldrausch 12 Uhr mittags</p>
Erwachsen werden/ Gesellschaftsfilm	<p>Nicholas Ray, 1955, USA Gerhard Klein, 1957, DDR</p>	<p>Denn sie wissen nicht, was sie tun Berlin - Ecke Schönhauser</p>
Science Fiction	<p>Fritz Lang, 1927, D George Lucas, 1977, USA Ridley Scott, 1982, USA</p>	<p>Metropolis Krieg der Sterne Blade Runner</p>
Krimi	<p>Orson Welles, 1941, USA Alfred Hitchcock, 1945, USA Alfred Hitchcock, 1958, USA Tom Tykwer, 1998, D</p>	<p>Citizen Kane Ich kämpfe um dich Vertigo Lola rennt</p>
Märchenfilm	<p>Lotte Reiniger, 1926, D R. Clements, J. Musker, 1992, USA Walt Disney Studios, 1994, USA Wolfgang Reitherman, 1967, USA</p>	<p>Die Abenteuer des Prinzen Ahmed Aladdin Der König der Löwen Das Dschungelbuch</p>
Fantasyfilm/ Abenteuerfilm	<p>Cooper/Schoedsack, 1933, USA Steven Spielberg, 1982, USA James Cameron, 2009, USA</p>	<p>King Kong und die weiße Frau ET Der Außerirdische Avatar</p>
Videokunst	<p>Videokunst als eine Form der Medienkunst entstand in den frühen 1960er-Jahren in Deutschland und Amerika (z. B. Bill Viola).</p>	
Film im Unterricht	<p>Die Analyse der Filmsprache schärft die Wahrnehmung für die charakteristischen Gestaltungselemente. Interessant ist z. B. der Vergleich von Filmen gleicher Thematik aus verschiedenen Epochen oder die vergleichende Betrachtung mit Werken der Bildenden Kunst. Die aktive Auseinandersetzung mit dem Medium Film wird durch die Verwendung mobiler Endgeräte und entsprechender Apps erleichtert. Die Schülerinnen und Schüler verfügen meist bereits über Grundkenntnisse, auf denen man aufbauen kann. Die Mittel der Filmsprache können so auch in selbst erstellten Kurzfilmen/Clips erprobt werden. Auch für die Herstellung von Erklär- und Stopmotion-Videos sind Kompetenzen aus dem Bereich der Filmsprache wichtig. Neben filmischen Schlüsselwerken bieten sich auch Videoclips oder Werbefilme aus dem Erfahrungsbereich der Jugendlichen zur Analyse der Gestaltungsmittel und der damit erzielten bzw. beabsichtigten Aussage an.</p>	