

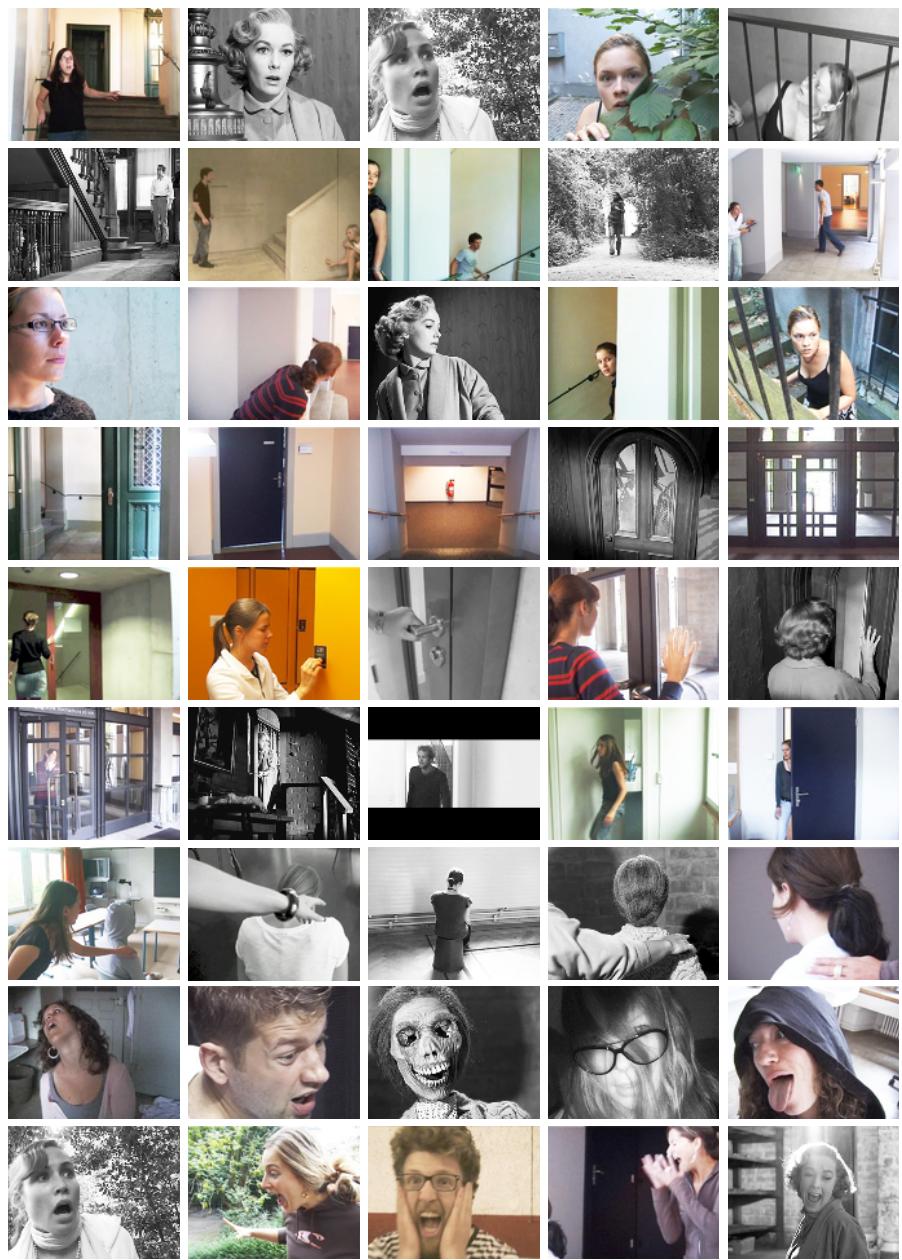
Dossiers

Medien im Kontext



Filme erzählen Geschichten

Dominik Roost



Impressum

Pädagogische Hochschule Zürich
Digital Learning Center
Lagerstrasse 2
8090 Zürich
www.phzh.ch/digitallearning

Autor

Dominik Roost

Dominik Roost arbeitet im Digital Learning Center an der Pädagogischen Hochschule Zürich. Er realisiert didaktische Medien und unterrichtet Medienbildung. Daneben erteilt er Film-Workshops an Schulen und ist tätig als Filmsachverständiger des Kantons Zürich.

Profil: www.phzh.ch/personen/dominik.roost

Produktion: Digital Learning Center | PH Zürich
Lektorat: Daniel Ammann, Jürg Fraefel
Layout: Tom Györfy, Urs Stauber, Rea Tschappu
1. Fassung Januar 2015
© 2015 Pädagogische Hochschule Zürich

Das «Dossier Filmbildung» steht unter folgender Adresse zum kostenlosen Download bereit:

www.medienbildung.ch/dossiers

Inhaltsverzeichnis

Einführung	4
Kurz und bündig	5
Film gehört in den Unterricht	
Nutzung – Wissen – Reflexion	6
Förderung von Filmkompetenz im Unterricht	
Bild und Montage	8
Filmische Gestaltungsmittel	
Unterrichtsszenarien	10
Geschichten entwickeln und planen	
1. Bildergeschichte aus vorgefundenen Bildern gestalten	11
2. Bildergeschichte umstellen	12
3. Geräusch-Geschichten erzählen	13
Sensibilisierung für filmgestalterische Elemente	
4. Von der Tonspur zur Geschichte	14
5. Schnitte schätzen und zählen	15
6. Situationsplan einer Szene zeichnen	16
7. Eine Szene im Schulhaus in Standbildern	17
Filmsequenzen drehen, schneiden und vertonen	
8. Filmanfang drehen	18
9. Remake einer Filmszene	19
10. Dialog in drei Einstellungen	20
11. Filmische Standardsituationen	21
12. Parallelmontage, Verfolgungsjagd	22
13. Montagesequenz	23
Glossar	24
Technische Umsetzung	27
Rechtliche Aspekte	30
Literatur und Quellen	32
Angebote und Materialien zu Filmbildung für Schulen	34
Weiterführende Literatur und Links zu Filmbildung	36
Anhang	
Kopiervorlage Papa Moll	
Storyboard Psycho	
Storyboard-Vorlage	
Schablone für Kartonsucher	

Einführung



Kino der Attraktionen. In der Anfangsphase des Kinos steht das Zeigen (gegenüber dem Erzählen) im Vordergrund: *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1896). Gebrüder Lumière.

Filme faszinieren und verzaubern uns seit mehr als 100 Jahren. In der Anfangszeit lösten die «laufenden Bilder» Bewunderung aus, doch schon bald fesselten uns Geschichten vor der Leinwand, brachten uns zum Lachen oder liessen uns den Atem stocken. Über die Jahrzehnte haben sich Themen, Erzählweise und Technik stark entwickelt, deshalb ist der Film stets ein junges Medium geblieben, das quer durch Bevölkerungsschichten und Generationen auf ungebrochene Popularität stösst.

In der Schule dient der Film hauptsächlich zur Stoffvermittlung im Sachunterricht oder als Lückenfüller vor den Ferien, was seinem pädagogischen Potenzial kaum gerecht wird. Seltener werden Gestaltungsmittel, Erzählweise oder gar die Herstellung von Filmen zum Unterrichtsgegenstand.

Das vorliegende Dossier setzt hier einen Schwerpunkt. Zahlreiche konkrete Unterrichtsszenarien sollen die Schülerinnen und Schüler für die Funktionsweisen filmischen Erzählens sensibilisieren und zum «Filme machen» anregen. Die eigene gestalterische Auseinandersetzung mit dem Medium wiederum soll das Handlungswissen, die Reflexions- und Kritikfähigkeit der jungen Produzenten und Rezipienten erweitern. Darüber hinaus liefert das Dossier filmgestalterisches Basiswissen, Techniktipps für die Arbeit mit Kamera, Computer, Tablet und Smartphone, rechtliche Hinweise, ein Glossar zu den im Dossier verwendeten Filmbegriffen sowie Informationen zu Angeboten und Materialien zur Filmbildung.

Das Dossier richtet sich primär an filminteressierte Lehrpersonen, die mit Schülerinnen und Schülern Filme machen wollen. Die Unterrichtsideen können im Rahmen des fächerübergreifenden Themas «Medien und Informatik» oder als Vorbereitung für ein grösseres Filmprojekt erarbeitet werden.

Kurz und bündig

Film gehört in den Unterricht

- Filme sind im Unterricht präsenter denn je und kommen in unterschiedlichen Lehr-Lern-Arrangements zum Einsatz, etwa in Mensch & Umwelt, als Spiel- und Dokumentarfilm mit Bezügen zum Stoff, als (selbst produzierte) Animationsfilme in der Projektwoche oder einfach zur Unterhaltung und zur Förderungen medialer und literaler Kompetenzen (vgl. Warum Filmbildung?» 2010).
- Schülerinnen und Schüler zeigen grosse Begeisterung für Filme und verfügen zum Teil über beachtliches Vorwissen. Daran lässt sich anknüpfen. Das Interesse beschränkt sich jedoch oft auf Blockbuster und Serien sowie auf technische Fertigkeiten im Umgang mit Computer und Smartphone. Das Ziel der Filmbildung muss die Vertiefung des filmsprachlichen Repertoires sein, einerseits durch Rezeption einer breiten Palette von Filmgattungen (Spiel-, Dokumentar-, Animations- oder Erklärfilme), andererseits durch die Produktion eigener Filme.
- Dank Smartphones, Tablets und Videoportalen wie YouTube und Vimeo eröffnen sich neue Formen der Filmproduktion und -rezeption. Kinder und Jugendliche eignen sich diese veränderten Nutzungsmöglichkeiten schnell an. Gesellschaft und Schule reagieren mit Skepsis und sehen vor allem die Gefahren der «neuen Medien». Die Filmbildung soll neben den Risiken aber auch die Chancen der neuen technischen Möglichkeiten ausloten, insbesondere für die Realisation von Filmprojekten.
- Klassenfilmprojekte geben Schülerinnen und Schülern Raum, ihre eigenen Themen und Wahrnehmungen in filmische Bilder und Geschichten umzusetzen. Dabei erschliessen sie sich handelnd eigene und fremde Weltsichten, reflektieren Rollenmuster, lernen Medienwelten näher kennen und erweitern ihre gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten.
- Die Realisierung eines Filmprojekts ist Teamarbeit und löst zahlreiche soziale Aushandlungsprozesse aus. Es müssen Kompromisse eingegangen, Erfolgsergebnisse und Enttäuschungen verarbeitet werden. Doch letztlich erhalten Schülerinnen, Schüler und Lehrpersonen die Chance, gemeinsam ein unvergessliches Erlebnis zu schaffen. Das ist grosses Kino!

Nutzung – Wissen – Reflexion

Förderung von Filmkompetenz im Unterricht

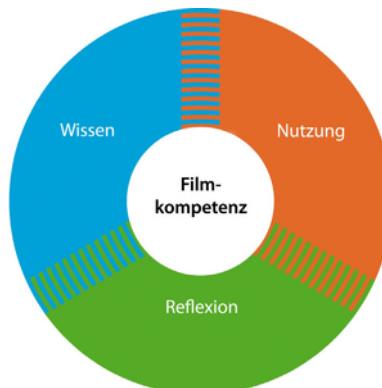


Abb. 1: Triadisches Kompetenzmodell für die Filmbildung (Ammann u. Roost 2012, 5).

In der schulischen Medienbildung lassen sich drei Dimensionen von Medienkompetenz unterscheiden: Wissen – Nutzung – Reflexion (vgl. Ammann 2009). Diese können auf die Filmbildung übertragen werden. Im triadischen Kompetenzmodell sind sie als ineinander verzahnte Segmente dargestellt: Jede Kompetenz steht in Verbindung zu den beiden benachbarten Dimensionen.

- **Wissen:** Grundlage für den Umgang mit Spiel-, Dokumentarfilmen und Angeboten im Fernsehen, Web oder Kino bildet ein filmkundliches Orientierungswissen. Für eine kritische Auseinandersetzung mit Gestaltung, Funktionen und Wirkungen von Filmen braucht es eine gemeinsame Sprache mit klaren Begriffen sowie ein Verständnis grundlegender Konzepte und Gattungen.
- **Nutzung:** Mit Computer, Smartphone und sozialen Medien sind Filmangebote heute durchgängig verfügbar. Die Nutzung ist flexibler und individueller geworden und schliesst das Empfehlen, Kommentieren und Herstellen von Filmen mit ein.
Filmspezifische Mediennutzung im Unterricht bezeichnet in erster Linie den didaktischen Einsatz von Filmen und deren Anschlussaktivitäten sowie die Herstellung und Verbreitung eigener Filme.
- **Reflexion:** Filme sollen als Teil der Wirklichkeit erkannt und als kulturelle Erzeugnisse wahrgenommen, geschätzt und kritisch diskutiert werden. Neben der Auseinandersetzung mit dem einzelnen Werk stellen sich auch Fragen nach der Verortung des Mediums im Leben des Einzelnen und in der Gesellschaft sowie der Bedeutung und Wirkung von Filmen als künstlerische und kommerzielle Produkte. Im Weiteren kann es darum gehen, gesellschaftliche Normen, persönliche Gewohnheiten, Motive der Medienzuwendung zu hinterfragen oder Filmerlebnisse kritisch und kreativ aufzuarbeiten.

Im Unterricht sollen möglichst alle drei Kompetenzbereiche gefördert werden. Abhängig vom Szenario erhalten sie unterschiedlich viel Gewicht. Das folgende Anwendungsbeispiel veranschaulicht dies.

Remake einer Filmszene



Abb. 2: Ausgewählte Kompetenzen am Beispiel «Remake einer Filmszene».

Schülerinnen und Schüler drehen und schneiden ein Remake der Treppenhäus-
szene aus *Psycho* (Hitchcock [1960] 2010, ab Minute 100). Im Unterrichtsverlauf
werden alle drei Kompetenzbereiche gefördert.

- **Nutzung:** Die Originalszene wird angeschaut und analysiert. Anschliessend wird das Storyboard des geplanten Remakes gezeichnet, die Aufnahmen gedreht und geschnitten.
- **Reflexion:** Um die Originalszene und ihre Machart verstehen zu können, muss sie als Konstruktion einzelner (separat gedrehter) Einstellungen erkannt werden. Die subjektiv empfundene Spannung soll im Filmmaterial verortet und benannt werden.
- **Wissen:** Das Verständnis für die Gestaltung einer Action- oder Handlungsszene bedingt ein Wissen über Kontinuitätsschnitt, Einstellungsgrößen und deren Funktionen.

Das vollständige Unterrichtsszenario wird auf Seite 19 vorgestellt. Die oben verwendeten Fachbegriffe werden im Glossar erklärt.

Bild und Montage

Filmische Gestaltungsmittel

Durch den Einsatz filmischer Gestaltungsmittel erhalten Geschichten ihre Form auf der Leinwand oder dem Bildschirm. Während die geschriebene Sprache über ein definiertes Zeichensystem und verbindliche Regeln verfügt, weist die Filmsprache keine solchen exakten grammatischen Strukturen auf. Sie basiert eher auf Darstellungskonventionen, die sich im Laufe der Filmgeschichte herausgebildet und verfestigt haben. Darstellungskonventionen werden vom Zuschauer als «plausibel» wahrgenommen und tragen dem Bedürfnis Rechnung, der Filmhandlung folgen zu können und gleichzeitig steigende und abnehmende Spannung zu spüren.

Die wichtigsten Darstellungskonventionen zur Bild- und Montageebene (Schnitt) lassen sich wie folgt zusammenfassen:

Bildebene (Einstellungsgrössen)

Im Film wird das Geschehen in unterschiedlich weiten und nahen Einstellungen gezeigt, mit dem Ziel, dem Publikum die bestmögliche Sicht auf die Protagonisten und die Handlung zu verschaffen. Als Bezugsgröße dient die menschliche Figur, die entweder ganz oder angeschnitten zu sehen ist. Zahlreiche Publikationen zur Filmsprache operieren mit einem ganzen Katalog an unterschiedlichen Einstellungsgrössen (Totale, Halbtotale, Amerikanische ...). In der Schule bewährt sich die Beschränkung auf drei Einstellungsgrössen, denen ganz bestimmte Funktionen zugeschrieben werden können:

- **Orientierung schaffen:** Der ganze Mensch oder Menschengruppen werden in ihrem Handlungsfeld verortet. Überblicks-Einstellungen stehen oft am Anfang und Ende einer Szene.
- **Handlung begleiten:** Die Kamera fokussiert Menschen und ihre Tätigkeiten. Das Bild zeigt die Figuren angeschnitten, vom Kopf bis zur Brust oder bis zur Hüfte.
- **Emotionen und Details zeigen:** Das Bild isoliert Gesichter oder handlungsrelevante Details, wie Hände, Uhren oder eine Pistole. Der Kontext wird dabei nahezu auskadiert oder verschwindet in der Unschärfe.



Einstellungsgrössen erfüllen bestimmte Funktionen innerhalb der Filmhandlung: *North by Northwest* (1959). Alfred Hitchcock.



Verdichtete Handlung: Harry Caul sucht eine Abhörwanze und zerstört dabei seine Wohnung: *The Conversation* (1973). Francis Ford Coppola.



Gesprächsszenen am Telefon aus berühmten Hollywood-Filmen werden zu einem neuen, scheinbaren Handlungsablauf montiert: *Telephones* (1995). Christian Marclay.

Montage und Schnitt

Die Montage gilt als ureigene Gestaltungsform des Films, etwa im Unterschied zur Fotografie oder Schauspielerei. In der filmischen Montage werden einzelne Einstellungen zu einer Szene verbunden. An den Verbindungsstellen (Schnitte genannt) ändert das Bild abrupt. Obwohl dieses Phänomen in unserer Wahrnehmung keine Entsprechung hat, akzeptieren wir diese filmische Darstellung der Wirklichkeit als adäquate Wiedergabe eigener Erfahrungen (vgl. Reisz und Miller 1988, 147). In der Praxis werden die Begriffe «Montage» und «Schnitt» oft als Synonyme verwendet. Sie repräsentieren aber unterschiedliche Stadien des Prozesses:

- Aufgabe des **Schnitts** ist es, (lange) gefilmte Handlungen oder Dialoge auf eine Filmsequenz von wenigen Sekunden oder Minuten zu kürzen. Die Kunst besteht darin, die Schnitte unsichtbar zu machen und dadurch dem Zuschauer das Gefühl zu geben, trotz der Verdichtung an der gesamten Handlung teilhaben zu können. Beispiel: Ein Mann steigt aus dem Auto und betritt im nächsten Augenblick die Wohnung. Der Weg vom Parkplatz zur Haustür wird ausgespart.
- **Montage** bedeutet aufbauen und zusammensetzen: Eine Filmszene wird aus einzelnen Einstellungen konstruiert, die zu unterschiedlichen Zeiten (und eventuell an verschiedenen Orten) aufgenommen wurden. Dabei entsteht eine neue filmische Wirklichkeit, die mit realen Raum- und Zeitstrukturen nichts zu tun haben muss. Beispielsweise können zwei Personen scheinbar einen Dialog führen, obwohl sie sich nie begegnet sind.

Unterrichtsszenarien

Die folgenden Unterrichtsszenarien sollen Schülerinnen und Schüler zur Wahrnehmung filmischer Elemente sensibilisieren und zum Erfinden und Gestalten eigener Filmszenen anregen. Die Szenarien können frei kombiniert werden. Sie bieten sich als Einstieg für ein grösseres Filmprojekt oder als einzelne Bausteine im Rahmen des fächerübergreifenden Themas «Medien und Informatik» an.

Für die Umsetzung eignen sich einfache und zeitgemässse technische Mittel (Fotoapparate, Computer mit Gratis-Schnittprogramm, Tablets, Smartphones). Grundsätzlich empfiehlt es sich, mit Geräten und Tools zu arbeiten, die im Schulhaus vorhanden sind bzw. die Schülerinnen und Schüler selber mitbringen können. Mehr zum Thema ist auf Seite 27 unter «Technische Umsetzung» beschrieben.

Die Unterrichtsszenarien im Überblick:

Geschichten entwickeln und planen

1. Bildergeschichte aus vorgefundenen Bildern gestalten
2. Bildergeschichte umstellen
3. Geräusch-Geschichten erzählen

Sensibilisierung für filmgestalterische Elemente

4. Von der Tonspur zur Geschichte
5. Schnitte schätzen und zählen
6. Situationsplan einer Szene zeichnen
7. Eine Szene im Schulhaus in Standbildern

Filmsequenzen drehen, schneiden und vertonen

8. Filmanfang drehen
9. Remake einer Filmszene
10. Dialog in drei Einstellungen
11. Filmische Standardsituationen
12. Parallelmontage, Verfolgungsjagd
13. Montagesequenz

1. Bildergeschichte umstellen



Schülerinnen und Schüler (er)finden anhand einer vorgegebenen Bildszenen neue Geschichten, indem sie die Erzählung durch spielerisches oder zufälliges Umstellen der Bildtafeln variieren. Diesem Verfahren liegt das filmische Prinzip der Montage zugrunde.

Sie erleben das Erzählen mit Bildern als interaktiven Prozess und lernen, dass für das Verständnis der Geschichte vor allem bedeutsam ist, was sich zwischen den dargestellten Szenen ereignet.

Stufe

Unterstufe / Mittelstufe

Materialien / Technik

- Bildergeschichte auf einzelne, vergrösserte Karten kopiert. Idealerweise besteht die Geschichte aus 3–8 Bildtafeln. Ein Kopiervorlage der Papa-Moll-Geschichte befindet sich im Anhang dieses Dossiers.

Vorgehen

Die vergrösserten Bildtafeln werden ausgelegt.

Die Geschichte wird aus den einzelnen Abbildungen erschlossen und entwickelt. Im Gespräch wird die Aufmerksamkeit insbesondere auf die Bildübergänge gelenkt.

Im zweiten Teil erfinden und erzählen die Schülerinnen und Schülern andere Bildabfolgen.

Varianten

- Bilder als Folien einer PowerPoint-Präsentation. Die Erzählung kann mittels Audioaufnahme gleich in PowerPoint integriert werden.
- Standbilder aus Spielfilm-Trailern generieren. Anschliessend Geschichte in veränderter Reihenfolge erzählen.

Idee: Daniel Ammann, PH Zürich

Durch umstellen der Bildtafeln entstehen neue Varianten der Bildergeschichte: *Papa Moll 60 lustige Geschichten und Abenteuer, Band 4* (2009). Edith Oppenheim-Jonas.

© Globi Verlag, Imprint Orell Füssli Verlag AG, Zürich, Abbildung aus *Papa Moll 60 lustige Geschichten und Abenteuer, Band 4*.

2. Bildergeschichte aus vorgefundenen Bildern gestalten



Angela und George: Szenen einer Ehe.

Schülerinnen und Schüler fügen aus vorgefundenen Bildern eine eigene Geschichte zusammen.

Sie erleben, wie mit Bildern aus sehr unterschiedlichen Kontexten einfache Bildergeschichten konstruiert werden.

Stufe

Unterstufe / Mittelstufe / Sekundarstufe

Materialien / Technik

- Zeitungen, Zeitschriften, Ferienprospekte, Modekataloge etc.
- Kartonsucher Format A5 (vgl. Schablone im Anhang)
- Schneidunterlage, Cutter, Leim

Vorgehen

Zeitschriften und Zeitungen werden nach Bildern durchsucht.

Im Gespräch wird die Aufmerksamkeit auf die «Geschichtentauglichkeit» der Bilder gelenkt:

- Welche Bilder lassen eine Handlung erahnen?
- Lassen sich Bilder zu Bildfolgen verknüpfen?
- Was passiert zwischen den Bildern?

Mit Hilfe eines Kartonsuchers werden nun die genauen Bildausschnitte festgelegt, so dass alle Bilder das gleiche Format erhalten.

Anschliessend werden 3–8 Bilder zur Geschichte zusammengestellt und aufgeklebt.

Die Bildfolge kann zusätzlich mit Sprechblasen oder Bildlegenden ergänzt werden.

Variante

- Bildersuche im Internet. Gestaltung der Bildergeschichte in einem Textverarbeitungs- oder Präsentationsprogramm (z.B. Word, Powerpoint).

3. Geräusch-Geschichten erzählen



Joo Fürst erzeugt mit alltäglichen Gegenständen Geräusche für Kino- und Fernsehfilme: *Der Geräuschemacher* (2010). Veronika Neuber & Julia Schweinberger.

Schülerinnen und Schüler sammeln Geräusche und lassen sich davon zu eigenen Geschichten inspirieren.

Sie erfahren, dass Geräusche wichtige Träger von handlungsleitenden Informationen in einem Film oder Hörspiel sein können.

Stufe

Mittelstufe / Oberstufe

Materialien / Technik

- Audiorekorder (Alternativen: Smartphone, Foto- oder Videokamera)
- Computer oder Tablet

Vorgehen

Die Schülerinnen und Schüler nehmen einzeln oder in Gruppen eine Reihe von Alltagsgeräuschen auf und übertragen sie anschliessend auf den Computer.

Alternative: Geräusche aus dem Internet herunterladen.

Jemand beginnt und spielt der Klasse seine Geräusche vor (3–5 Geräusche).

Bei den Zuhörern soll ein «Film im Kopf» entstehen. Diese erfinden zu den Geräuschen anschliessend eine passende Geschichte und schreiben sie auf.

Folgende Fragen unterstützen die Geschichtenfindung:

- Was hört ihr konkret? (z.B. Hupe, Schritte, quietschende Tür)
- Wer macht hier Geräusche? Frage nach den handelnden Figuren.
- Wo sind diese Geräusche? Ort der Handlung.

Die Geschichte inklusive Geräuscheinspielungen wird vor der ganzen Klasse vorgetragen.

Weiterführende Arbeit

- Die Arbeit eines Geräuschemachers im Internet recherchieren. Auf YouTube und Vimeo gibt es gute Beispieldfilme.
- Eine Stummfilmszene mit selbst erfundenen Klängen und Geräuschen vertonen.

4. Von der Tonspur zur Geschichte

Die Schülerinnen und Schüler hören sich die Tonspur eines ihnen unbekannten Filmausschnitts an und tauschen sich über die möglichen Bildinhalte aus. Sie erkennen, dass die Tonebene eine vielspurige Konstruktion aus Geräuschen, Sprache und Musik ist, die einerseits Trägerin von Informationen ist und andererseits einen wichtigen Beitrag zur emotionalen Gestaltung eines Films leistet.

Stufe

Unterstufe / Mittelstufe / Sekundarstufe

Materialien / Technik

- Filmsequenz mit möglichst wenig Dialoganteil ab DVD oder YouTube. Gute Beispiele sind die Episoden der tschechischen Trickfilmserie «*Kleiner Maulwurf*».
- Beamer mit ausgeblendetem Bild (Picture Mute).

Vorgehen

Zu Beginn werden Höraufträge an zwei Gruppen verteilt:

1. Welche konkreten Geräusche werden erkannt (z.B. Schritte, quietschende Reifen, eine Stimme)? Frage nach Informationen im Ton.
2. Welche Stimmung geht von der Tonspur aus? Gibt es Entwicklungen oder Veränderungen im Laufe der Zeit? Frage nach Emotionen und Dramaturgie im Ton.

Die Schülerinnen und Schüler schliessen die Augen und hören sich die Sequenz an. Anschliessend notiert jede Gruppe ihre Eindrücke und präsentiert die Ergebnisse. Im nächsten Schritt diskutiert die Klasse, wie die Filmsequenz ganz konkret aussehen könnte (Figuren, Schauplätze, Handlung, Genre). Stichworte werden festgehalten. Zum Abschluss wird die Filmsequenz gezeigt.



Die Tonspur ist Trägerin von Informationen und leistet einen Beitrag zur emotionalen Gestaltung des Films: *Der Maulwurf und der Fernseher* (1970). Zdeněk Miler.

5. Schnitte schätzen und zählen



Unsichtbarer Schnitt. Die Aufmerksamkeit des Zuschauers ist bei der Handlung. Die Schnitte zwischen den filmischen Einstellungen bleiben weitgehend unbemerkt: *Terminator 2. Judgment Day* (1991). James Cameron.

Die Schülerinnen und Schüler visionieren eine Filmszene, schätzen die Anzahl Schnitte und zählen anschliessend nach.

Dadurch werden sie für das Prinzip der Filmmontage sensibilisiert, also für jenes Verfahren, wonach durch Zusammenfügen einzelner Einstellungen eine kontinuierliche Filmhandlung entsteht.

Stufe

Mittelstufe / Sekundarstufe

Materialien / Technik

- Eine kurze Filmsequenz von max. 2 Minuten Länge ab DVD oder YouTube. Es eignen sich actionreiche Szenen aus Spiel- oder Trickfilmen.
- Beamer (Ton ausschaltbar)

Vorgehen

Die Filmsequenz wird mit Ton abgespielt, dabei wissen die Schülerinnen und Schüler noch nicht, um was es gehen wird.

Die Schülerinnen und Schüler werden aufgefordert, die Anzahl Schnitte zu schätzen und die Zahl aufzuschreiben. Die Zahlen werden verglichen.

Bei der zweiten Visionierung werden die Schnitte gezählt.

Anschliessend wird diskutiert, weshalb Schätz- und Zählzahlen teilweise weit auseinander liegen (was sie meistens tun):

- Konzentration des Zuschauers auf die Handlung und nicht auf den Schnitt
- Durchgehende Tonspur
- «Unsichtbare Schnitte» zwischen den Einstellungen. (Siehe Glossar: Kontinuitätsschnitt)

Die Gesetze des Kontinuitätsschnitts werden anhand der Filmsequenz weiter ausgeführt. Zu diesem Zweck werden einige Schnitte in Zeitlupe oder Einzelbildschaltung überfahren und so «sichtbar» gemacht.

Zum Abschluss wird die Filmsequenz noch einmal ohne Ton und mit dem besonderen Fokus auf die Montage visioniert.

6. Situationsplan einer Szene zeichnen



Die filmischen Einstellungen zeigen immer nur Ausschnitte, das Gesamtbild entsteht im Kopf des Zuschauers: *Mad Men* (2007). Tim Hunter und Alan Taylor.

Die Schülerinnen und Schüler visionieren eine kurze Filmsequenz, zeichnen anschliessend einen Situationsplan als Grundriss und protokollieren die Setzung der Figuren im Raum und die Kamerapositionen.

Sie erleben dabei, dass filmische Darstellung wie bei Puzzleteilen nur immer Ausschnitte (der Wirklichkeit) präsentiert und der Zuschauer bei der Konstruktion des Gesamtbildes eine aktive Rolle einnimmt.

Stufe

Sekundarstufe

Materialien / Technik

- Eine kurze Filmsequenz von max. 2 Minuten Länge ab DVD oder YouTube. Es eignen sich Handlungs- und Dialogszenen aus Spiel- oder Trickfilmen, die sich auf einen Ort beschränken (z.B. Unterhaltung an einer Bar, im Büro).
- Beamer

Vorgehen

Die Filmsequenz wird mindestens ein Mal visioniert.

Aus der Erinnerung skizzieren die Schülerinnen und Schüler die beobachtete Sequenz als Plan (Grundriss): Zuerst wird die räumliche Situation zeichnerisch festgehalten (Wände, Treppen, Türen, Fenster, Möblierung). In einem zweiten Schritt werden die Figuren positioniert. Mit Hilfe von Pfeilen werden ihre Bewegungen nachempfunden. Drittens werden die Kamerapositionen eingezeichnet.

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen ihre Zeichnungen miteinander. Im gemeinsamen Gespräch werden Unterschiede und Unklarheiten verifiziert und allenfalls bereinigt.

Die Filmsequenz wird ein weiteres Mal ohne Ton gezeigt, dabei wird das Video nach jedem Schnitt mit der Pausetaste kurz angehalten. Die Schülerinnen und Schüler überprüfen ihre Skizzen.

Im anschliessenden Gespräch wird diskutiert, welche Teile der Skizze tatsächlich in der Filmsequenz dargestellt sind und was ausserhalb der Wahrnehmungsgrenze im Kopf des Betrachters dazugedacht wurde. Dabei soll auch die (aktive) Rolle des Zuschauers beim Betrachten eines Films erörtert werden.

7. Eine Szene im Schulhaus in Standbildern

Die Schülerinnen und Schüler spielen im Schulhaus eine kurze Szene in 5 Standbildern und werden dabei mit Hilfe eines Kartonsuchers aus unterschiedlichen Blickwinkeln «gefilmt».

Sie entwickeln dabei eine Sensibilität für den Prozess der Bildfindung.

Stufe

Mittelstufe / Sekundarstufe

Materialien / Technik

- Kartonsucher A5 (vgl. Schablone im Anhang)
- Fotokamera, Smartphone, Tablet

Vorgehen

Die Schülerinnen und Schüler begeben sich gruppenweise an einen Ort im Schulhaus und erfinden eine kurze Szene (z.B. ein Streit, eine Begegnung mit dem Abwart, zwei Verliebte in der Pause).

Die Szene wird ohne Worte geprobt.

Eine am Spiel nicht beteiligte Person übernimmt die «Kamera» in Form eines Kartonsuchers. Sie arrangiert die Szene in 5 Standbildern vor der «Kamera». Die Akteure bleiben auf Kommando regungslos stehen (Freeze).

Um die Bilddramatik zu steigern, sollen möglichst unterschiedliche und gegensätzliche Kameraeinstellungen gewählt werden: Nahaufnahmen und weite Totalen, Vogel- und Froschperspektiven usw.

Variante

- Die Szenen werden fotografiert und zu einer Fotostory zusammengestellt.

8. Filmanfang drehen



Filmanfang. Charles Tatum kommt in Albuquerque an: *Ace in the Hole* (1951). Billy Wilder.

Die Schülerinnen und Schüler analysieren Filmanfänge. Anschliessend erfinden und drehen sie einen eigenen Anfang eines Films.

Sie lernen dabei die Merkmale sowie die besondere Bedeutung des Filmanfangs kennen. (Siehe Glossar: Filmanfang)

Stufe

Mittelstufe / Sekundarstufe

Materialien / Technik

- 1–2 kurze Filmanfänge (max. 2 Min.) ab DVD oder YouTube. Es eignen sich Anfänge aus Dokumentar-, Spiel- oder Trickfilmen.
- Foto-/Videokamera, Computer, Videoschnittprogramm
- Alternativen: Smartphone, Tablet mit Videoschnitt-App

Vorgehen

Die Filmanfänge werden visioniert.

Anhand der Beispiele werden einige zentrale Elemente von Filmanfängen herausgeschält. Folgende Fragen bieten sich an:

- Was zeigt das allererste Bild?
- Wie tritt die Hauptfigur in Erscheinung?
- Beschreibe die Hauptfigur! Was macht sie?
- Was erfahre ich über das Thema und das Genre des Films?
- Welche Geschichte nimmt hier ihren Anfang?
- Beschreibe die Stimmung des Filmanfangs!
- Wie könnte der Film weitergehen?
- Was motiviert mich, weiterzuschauen?

Die Schülerinnen und Schüler erfinden einen eigenen, attraktiven Filmanfang, wobei die obigen Fragen bei der Planung helfen. Die Handlung wird in wenigen, einfachen Sätzen beschrieben (der Text soll auf einer Postkarte Platz haben).

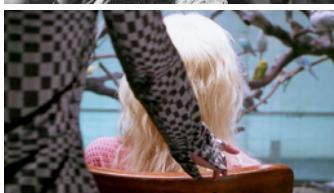
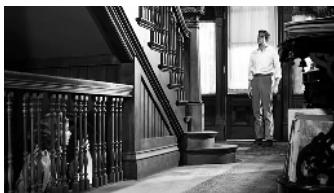
Die Kameraeinstellungen werden zeichnerisch auf einem Storyboard festgehalten. Auf Dialog wird verzichtet.

Um die Schnittarbeit zu minimieren, werden die einzelnen Einstellungen in der richtigen Reihenfolge und Länge gedreht.

Die Clips werden auf dem Computer oder Tablet geschnitten und allenfalls vertont. Der Filmanfang soll höchstens 1 Minute dauern.

Alle Filmanfänge werden gemeinsam visioniert und anhand der obigen Fragen diskutiert

9. Remake einer Filmszene drehen



Original und Remake: *Psycho* (1960, Alfred Hitchcock) und (1998, Gus Van Sant).

Die Schülerinnen und Schüler analysieren eine kurze, bekannte Filmszene und realisieren ein Remake.

Dadurch erweitern sie ihr Handlungswissen in den Bereichen der Mise en Scène und Montage und schärfen ihr Bewusstsein für das Medium Film als Konstruktion. (Siehe Glossar: Remake, Mise-en-scène)

Stufe

Mittelstufe / Sekundarstufe

Materialien / Technik

- Eine kurze Filmsequenz von höchstens 2 Minuten Länge ab DVD oder YouTube. Es eignen sich möglichst bekannte Szenen aus Spielfilmen, dies steigert den Wiedererkennungswert. Als gutes Beispiel für die Oberstufe eignet sich die Treppenhausszene aus *Psycho* (Hitchcock [1960] 2010, ab Minute 100) (vgl. Storyboard im Anhang).
- Foto-/Videokamera, Computer, Videoschnittprogramm
- Alternativen: Smartphone, Tablet mit Videoschnitt-App

Vorgehen

Die Originalsequenz wird mit der Klasse visioniert. Im Gespräch wird der Fokus auf die einzelnen Einstellungen und den Aufbau der Sequenz gelegt. Folgende Fragen bieten sich an:

- Wie viele Figuren sind beteiligt?
- Wer ist die Hauptfigur?
- Wie viele Figuren sind maximal in einer Einstellung sichtbar?
- In welchen Räumen spielt die Sequenz?
- Wie viele Einstellungen (Schnitte) zählt die Sequenz?

Vor der Planung des Remakes soll das Original noch einmal in Zeitlupe oder mittels Pausetaste von Schnitt zu Schnitt angeschaut werden.

Die Schülerinnen und Schüler erkunden anschliessend geeignete Schauplätze für das Remake der Sequenz.

Die Kameraeinstellungen werden zeichnerisch auf einem Storyboard festgehalten. Auf Dialog wird verzichtet.

Um die Schnittarbeit zu minimieren, werden die einzelnen Einstellungen in der richtigen Reihenfolge und Länge gedreht.

Die Clips werden auf dem Computer oder Tablet geschnitten und allenfalls vertont.

10. Dialog in drei Einstellungen



Schuss-Gegenschuss-Prinzip. Dialog zwischen Charles Tatum und dem Chefredakteur des Sun-Bulletin von Albuquerque: *Ace in the Hole* (1951). Billy Wilder.

Die Schülerinnen und Schüler drehen eine kurze Dialogszene und lernen dabei das sogenannte Schuss-Gegenschuss-Prinzip kennen. (Siehe Glossar: Dialogszene)

Stufe

Mittelstufe / Sekundarstufe

Materialien / Technik

- Foto- / Videokamera, Computer, Videoschnittprogramm
- Alternativen: Smartphone, Tablet mit Videoschnitt-App
- Beamer

Vorgehen

Die Schülerinnen und Schüler erfinden eine Dialogszene nach folgendem Muster und schreiben sie auf:

- A ist im Bild. B kommt dazu (Establishing Shot)
- A fragt B etwas (Schuss)
- B antwortet (Gegenschuss)
- A reagiert (Schuss)

Die Kameraeinstellungen werden entsprechend dem Drehort und den Akteuren zeichnerisch auf einem Storyboard festgehalten.

Um die Schnittarbeit zu minimieren, werden die einzelnen Einstellungen in der richtigen Reihenfolge und Länge gedreht.

Die Clips werden auf dem Computer oder Tablet geschnitten.

11. Filmische Standardsituationen



Häufige Standardsituation: Rettung in letzter Sekunde: *North by Northwest* (1959). Alfred Hitchcock.

Die Schülerinnen und Schüler erfinden, drehen und schneiden eine sogenannte filmische Standardsituation und lernen dabei, dass Spielfilme aus einer Vielzahl stereotypisierten Szenarien aufgebaut sind.

Einige Beispiele: Junge trifft Mädchen. Heiratsantrag, Frau schminkt sich vor dem Spiegel, Mann versucht jemanden anzurufen, Rettung in letzter Sekunde, das finale Duell.

Stufe

Mittelstufe / Sekundarstufe

Materialien / Technik

- Filmsequenz einer Standardsituationen von höchstens 1 Minute Länge ab DVD oder YouTube. Die mit Abstand häufigste Standardsituation ist die Begegnung von zwei Menschen.
- Foto-/Videokamera, Computer, Videoschnittprogramm
- Alternativen: Smartphone, Tablet mit Videoschnitt-App

Vorgehen

Das Filmbeispiel wird visioniert. Im Klassengespräch werden weitere Begegnungen und andere «typische» Filmsituationen gesammelt und notiert. Eine Recherche auf YouTube kann die Sammlung ergänzen.

Anschliessend erfinden die Schülerinnen und Schüler eine eigene filmische Standardsituation.

Die Kameraeinstellungen werden zeichnerisch auf einem Storyboard festgehalten. Auf Dialog wird weitgehend verzichtet.

Um die Schnittarbeit zu minimieren, werden die einzelnen Einstellungen in der richtigen Reihenfolge und Länge gedreht.

Die Clips werden auf dem Computer oder Tablet geschnitten und allenfalls vertont.

12. Parallelmontage – Verfolgungsjagd

Die Schülerinnen und Schüler realisieren eine filmische Parallelmontage und erkennen dabei die Struktur und das dramaturgische Potenzial dieser Erzählform. (Siehe Glossar: Parallelmontage)

Stufe

Mittelstufe / Sekundarstufe

Materialien / Technik

- Foto-/Videokamera, Computer, Videoschnittprogramm
- Alternativen: Smartphone, Tablet mit Videoschnitt-App
- Beamer

Vorgehen

Die Schülerinnen und Schüler erfinden eine Szene aus zwei parallelen Handlungen, die sich auf einen Höhepunkt zubewegen (z.B. eine Konfrontation). Die Kameraeinstellungen werden zeichnerisch auf einem Storyboard festgehalten. Für eine Parallelmontage sind insbesondere die Bewegungsrichtungen von Bedeutung: Aufeinander zu oder voneinander weg. Auf Dialoge wird verzichtet. Die einzelnen Handlungsstränge werden separat gedreht. Die Clips werden auf dem Computer oder Tablet geschnitten und allenfalls vertont.

13. Montagesequenz



Montagesequenz: Der Sheriff wird anhand von Knochenfunden identifiziert: *Lone Star* (1996). John Sayles:

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten die wichtigsten gestalterischen Elemente von Montagesequenzen und erkennen deren Bedeutung als verdichtete filmische Erzählung. Im Anschluss werden eigene Montagesequenzen gedreht. (Siehe Glossar: Montagesequenz)

Stufe

Mittelstufe / Sekundarstufe

Materialien / Technik

- Montagesequenzen aus Spielfilmen ab DVD oder YouTube
- Foto-/Videokamera, Computer, Videoschnittprogramm
- Alternativen: Smartphone, Tablet mit Videoschnitt-App
- Beamer

Vorgehen

Die Klasse visioniert 1–2 Montagesequenzen und erarbeitet im Gespräch die formalen Elemente und die Bedeutung dieses Sequenztyps. Folgende Fragen können hilfreich sein:

- Was wird erzählt?
- Wie sind Bild- und Tonebene gestaltet?
- Wie lange dauert die Sequenz? (Erzählzeit)
- Wie lange würde die Handlung effektiv dauern? (erzählte Zeit)
- Wie werden die einzelnen Einstellungen verbunden?

Im Anschluss erfinden die Schülerinnen und Schüler eine Montagesequenz zu einem bestimmten Thema, z.B. Reise, Traum.

Die Kameraeinstellungen werden zeichnerisch auf einem Storyboard festgehalten. Auf Dialoge wird verzichtet.

Die einzelnen Einstellungen werden gedreht.

Die Clips werden auf dem Computer oder Tablet geschnitten und allenfalls vertont.

Glossar

Dialogszene

Dialogszenen mit zwei Personen werden häufig mit einem kurzen Überblick (Establishing Shot) eröffnet: Beide Akteure sind im Bild, der eine links, der andere rechts. Anschliessend wird das Schuss-Gegenschuss-Prinzip angewendet: Die Kamera zeigt abwechselnd die eine, dann die andere Person. Die Orientierung und Blickrichtungen der Figuren bleiben erhalten.

Filmanfang

Der Filmanfang verschafft der Hauptfigur den ersten Auftritt, liefert erste Informationen für das Verständnis der weiteren Handlung und etabliert die Grundstimmung des Films. Er soll beim Zuschauer Aufmerksamkeit und Interesse wecken.

«Der Anfang als Beginn des Films enthält eine Eröffnung, ein ‹Opening›, das den Zuschauer zunächst erst einmal beeindrucken, faszinieren und sein Interesse auf das, was dann kommt, wecken soll. Und er enthält auch die Vorgeschichte (‹set-up›), hier wird das Wissen vermittelt, das notwendig ist, um die Figuren in ihrer Situation zu verstehen, um die Konstellation zwischen ihnen zu begreifen, all das, was der Zuschauer wissen muss, um dem Geschehen, das dann stattfindet, folgen zu können» (Hickethier 2001, 123).

«Der Filmanfang hat eine stark erklärende Funktion: Es geht darum, dem Zuschauer eine ihm unbekannte Situation so schnell wie möglich darzustellen, ihm den früheren Status der Figuren, ihre Beziehungen zueinander zu bezeichnen [...]» (Roland Barthes, zit. nach Kessler 2003, 88).

Filmischer Raum

Film ist ein räumliches Medium. Der (reale) Raum wird darin nicht nur abgebildet, sondern er wird geschaffen. Drei räumliche Ebenen lassen sich unterscheiden. Der *Architekturraum* bezeichnet die vorfilmische Realität, welche Gegenstände und Objekte (Dekor), Bauten und Architektur sowie menschlichen Figuren enthält. Sie sind vor der Kamera positioniert, um abgebildet zu werden. Der *Bildraum* bezeichnet die filmische Repräsentation des Architekturraums, also die Abbildung, welche auf dem Filmstreifen oder Datenträger gespeichert ist und projiziert wird. Die dritte räumliche Ebene des Filmes ist der *Erzähraum*. Darunter soll jener Raum begriffen werden, den der Zuschauer «mit Hilfe der fragmentarischen Einzelteile, die der Film ihm liefert, in seiner Vorstellung zusammensetzt (vgl. Reinisch 2008, www.filmraum.uni-jena.de/index.php/Filmischer_Raum_nach_Eric_Rohmer).

Kontinuitätsschnitt

«Der klassische Hollywoodfilm ist nach den Gesetzen der Kontinuität geschnitten: Eine Szene soll ohne spürbare Brüche als Einheit wahrgenommen werden, obwohl sie aus vielen separaten Einstellungen besteht. Die Montage folgt der Logik des Geschehens – begleitet die Bewegungen der Personen, beachtet Handlungssachsen und Blickrichtungen. Gleichzeitig erspürt sie Aufmerksamkeitsverlagerungen und Verifizierungsbedürfnisse der Zuschauer, reagiert auf steigende oder abnehmende Intensität. Jeder Schnitt erbringt Anpassung an die sich wandelnde Lage oder Antizipation neuer Momente; jede Einstellung präsentiert das Geschehen vom ‹optimalen› Standpunkt aus.

Schon durch diese grundsätzliche Funktionalität werden Schnitte im Hollywoodfilm ‹transparent›, d.h. unsichtbar. Da sie weder willkürlich sind noch Selbstzweck, sondern ihr Sinn unmittelbar ersichtlich ist, verschwinden sie aus dem Bewusstsein wie Punkte und Kommas zwischen den Worten eines Textes» (Noll-Brinckmann. 1993, 204).

Mise-en-scène

«Mise-en-scène umfasst alles, was auf der Szene für das Bild arrangiert wird – die Bildkomposition, die Bildgestaltung im sichtbaren Bildausschnitt, die Farbkomposition, Lichtgestaltung, Anordnung der Figuren und Dinge im Bild, Umgang mit Raum und Tiefe, Ausstattung, Kostüm, Maske, Schauspielerführung etc» (*Das Lexikon der Filmbegriffe*. 2014, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4741).

Montagesequenz

Schnell geschnittener Sequenztypus, um Zeit und Raum zu kondensieren und in kürzester Zeit viele Informationen zu vermitteln. Erzählerisch sind Montagesequenzen entweder motiviert als Träume, Erinnerungen oder als überleitende Szenen, wie Reisen oder der Gang der Jahreszeiten. Die Einstellungen sind verbunden mit Überblendungen, Doppelbelichtungen und jump cuts. Fliegende Kalenderblätter, Aufnahmen von Uhren, Zeitungsschlagzeilen, sich drehende Räder und dergleichen bilden ein Standardrepertoire für Montagesequenzen. Der Originalton ist ganz oder teilweise ausgeblendet zugunsten von Musik (vgl. *Das Lexikon der Filmbegriffe*. 2012, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=259).

Parallelmontage

«Die Möglichkeit des Films, Bewegungen wiederzugeben, die Handlung unmittelbar von einem Ort zu einem anderen wechseln zu lassen, macht nach wie vor die Faszination des Kinos aus. [...]»

Die Parallelmontage liefert dem Regisseur ein einzigartiges Mittel, physische Konflikte auf der Leinwand darzustellen. Indem er abwechselnd vom Jäger auf

den Gejagten schneidet, macht er dem Publikum die Auseinandersetzung bewusst und erhält zugleich die Illusion einer durchgehenden Handlung» (Reisz und Miller 1988, 53).

Remake

«Neue Version eines bereits verfilmten Stoffs, die sich mehr oder weniger detailgetreu auf den Vorgänger bezieht und oft sogar denselben Titel trägt» (*Das Lexikon der Film begiffe*. 2012, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5455).

Standardsituationen

Als filmische Standardsituationen werden stereotypisierte Szenen und Sequenzen bezeichnet, welche in nahezu allen Genrefilmen in variierten Formen auftauchen: Das Duell für den Western, die Verfolgungsjagd im Actionfilm, die erste Begegnung oder der Heiratsantrag im Liebesfilm. Standardsituationen haben den Vorteil, dass ihr Schema dem Publikum bekannt ist, man kann also den Erzählfluss beschleunigen, und das weglassen, was der Zuschauer, die Zuschauerin im Kopf ergänzen kann.

Storyboard

«Die in der Art eines Comics gezeichnete Version des Drehbuchs dient als wichtiges visuelles Planungsinstrument. Im Storyboard können Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen, Schnitte sowie Position und Bewegung der Akteure vor den Dreharbeiten festgelegt werden» (Ammann und Fröhlich 2008, 95).

Technische Umsetzung

Bei der Filmbildung soll die Gestaltung und nicht die Technik im Vordergrund stehen. Umso wichtiger ist, dass Letztere einfach zu bedienen ist und zuverlässig funktioniert. Nichts ist ärgerlicher als ein Datenverlust oder Computerabsturz kurz vor der Fertigstellung eines Films.

Im Vorfeld eines Filmprojektes in der Klasse gilt es einen einfachen und erprobten Produktionsverlauf bereitzustellen, der den Schülerinnen und Schülern viel kreative Zeit am Projekt ermöglicht. Zu beachten sind insbesondere diese Punkte:

- **Produktionsverlauf testen:** Die Lehrperson testet den gesamten Produktionsverlauf (Aufnahme – Überspielen – Schnitt – Export – Präsentation) an einem kurzen Beispielfilm.
- **Unkreative Zeiten vermeiden:** Längere Importier- und Konvertierarbeiten ohne gestalterischen Anspruch führt die Lehrperson vor oder nach der Lektion aus.
- **Backup:** Die Lehrperson sichert alle Filmdaten auf zwei unabhängigen Datenträgern. Auf der einen Festplatte wird geschnitten, die andere dient als Backup. Während des Schnitts muss die Projektdatei ebenfalls regelmäßig gesichert werden.

Der folgende Abschnitt beschreibt einige typische Fragen und ihre Antworten im Zusammenhang mit der technischen Umsetzung von Videoprojekten.

Welche Kamera soll eingesetzt werden?

Heute verfügt jedes Smartphone und jede digitale Fotokamera über eine Videofunktion in ausreichender Bildqualität. Diese Geräte eignen sich hervorragend, um kleinere Filmprojekte zu realisieren. Beim Handling (Zoom, Belichtungssteuerung) und bei der Tonqualität muss man allerdings Einschränkungen in Kauf nehmen.

Der Einsatz einer klassischen Videokamera empfiehlt sich dann, wenn eine gute Tonaufnahme mit einem zusätzlichen externen Mikrofon angestrebt wird. Zeitgemäße Kameras speichern auf (Flash-) Speicherkarten.

Welche Programme eignen sich zur Nachbearbeitung der Videoaufnahmen?

- **iMovie** ist ein einfach bedienbares Videoschnittprogramm für den Mac. Beim Kauf eines neuen Macs ist die Software kostenlos.
- **Windows Movie Maker** ist eine kostenlose Videoschnittsoftware von Microsoft für Windows PCs.

Beide Programme eignen sich hervorragend zum Einsatz im Unterricht, sie lassen sich mit wenigen Erklärungen erlernen und ermöglichen es Schülerinnen und Schülern nach kurzer Zeit, selbstständig damit zu arbeiten. Aktuelle Anleitungen für beide Programme finden sie unter:

www.phzh.ch/de/Dienstleistungen/digital-learning-center/Anleitungen.

Welche Probleme treten beim Überspielen von Videoaufnahmen auf den Computer auf?

Probleme an der Schnittstelle zwischen Videokamera und Computer gehören (leider) zum Alltag bei Videoprojekten, speziell wenn mit unterschiedlichen Kameratypen und Software-Versionen gearbeitet wird. In der folgenden Tabelle sind einige typische Probleme und ihre Lösungen beschrieben.

Problem	Lösung
Falsches oder fehlendes Verbindungskabel zum Übertragen der Aufnahmen	Richtiges Kabel mit den richtigen Steckern verwenden. Diverse USB-Kabel mit allen Steckervarianten gehören in jedes Video-Erste-Hilfe-Set.
Kamera wird vom Schnittprogramm nicht erkannt.	Kabel auswechseln und erneut probieren. Speichermedium aus der Kamera nehmen und über einen Cardreader oder direkt im Slot des Computers anschliessen. Daten so übertragen. Computer und Kamera auswechseln.
Das Aufnahmeformat wird vom Schnittprogramm nicht unterstützt.	Schnittsoftware aktualisieren. Aufnahmen mit spezieller Software (z.B. HandBrake) umformatieren. Achtung: zeitaufwändig!
Beim Anschliessen der Kamera am Computer öffnet sich das Fotoverwaltungsprogramm statt der Schnittsoftware.	In den Einstellungen des Fotoverwaltungsprogramms festlegen, dass beim Anschluss einer Kamera «Kein Programm» gestartet werden soll.
Das Videoprojekt ist «offline», das heisst, das Schnittprogramm findet die Aufnahmen nicht mehr.	iMovie und Movie Maker speichern die Projektdatei und die dazugehörigen Aufnahmen in verschiedenen Ordnern. Ist das Projekt einmal angelegt, dürfen diese deshalb nicht mehr bewegt oder umbenannt werden.

In welchem Format sollen die fertigen Videos gespeichert werden?

Für die Präsentation von Filmen am Computer und über den Beamer eignen sich mp4-Dateien (Stand: Januar 2015). Das Format mit der Endung .mp4 (manchmal auch .m4v) bietet eine sehr gute Bildqualität bei kleiner Dateigröße. Sowohl iMovie als auch Movie-Maker-Projekte lassen sich als mp4-Datei speichern.

DVDs zur Speicherung eigener Videos gelten mittlerweile als veraltet. Zudem sind sie anfällig für Beschädigungen. Filme sollten deshalb immer auf einem Computer oder «in der Cloud» archiviert werden.

Sind Tablets wie das iPad eine Alternative zu Kamera und Schnittprogramm?

Ja, auf jeden Fall! Ein Tablet integriert den gesamten Produktionsverlauf in ein Gerät. Das Überspielen der Aufnahmen (siehe oben) entfällt. Beispielsweise kann in der iMovie-App fürs iPad direkt aufgenommen, geschnitten, vertont und veröffentlicht werden. Um den gesamten Funktionsumfang eines Tablets nutzen zu können, ist WLAN nötig.

Rechtliche Aspekte

Die Gestaltung von Filmprojekten im Unterricht tangiert verschiedene Rechtsbereiche. Es gilt zum einen den Schutz der Privatsphäre von Schülerinnen und Schüler zu wahren, zum anderen die Urheberrechte von geschützten Werken zu respektieren.

- **Schutz der Privatsphäre:** Bei der Planung eines Klassenfilmprojekts empfiehlt es sich, die Eltern oder Erziehungsberechtigten im Voraus zu informieren und eine Einverständniserklärung einzuholen, schriftlich und projektbezogen. Der folgende Textvorschlag kann je nach Vorhaben und Art der Veröffentlichung individuell angepasst werden:

	Ort, Datum
Erlaubnis der Eltern für die Veröffentlichung eines Films auf YouTube	
<p>Sehr geehrte Eltern</p> <p>Ich führe in den nächsten Wochen mit der Klasse ein Filmprojekt zum Thema «XYXY» durch. Das Ziel ist, einen Film von der ersten Idee bis zum fertigen Endprodukt selber herzustellen. Ihre Tochter/Ihr Sohn wird dabei neben vielen anderen Aufgaben auch als Schauspielerin/Schauspieler vor der Kamera stehen, falls Sie als Eltern dazu Ihr Einverständnis geben.</p> <p>Wir möchten den entstandenen Film gerne im Schulhaus vor Publikum präsentieren und ihn anschliessend auf einem eigens dafür eingerichteten YouTube-Kanal veröffentlichen, damit er einem grösseren Nutzerkreis gezeigt werden kann. Der Film wird ohne Namensangabe Ihres Kindes veröffentlicht, lediglich die Schule wird genannt.</p> <p>Aus Gründen des Persönlichkeits- und Datenschutzes benötigen wir dafür Ihre Zustimmung. Wir bitten Sie, uns mit Ihrer Unterschrift die entsprechende Bewilligung zu erteilen. Besten Dank.</p> <p>Freundliche Grüsse</p> <p>Die Klassenlehrerin / Der Klassenlehrer</p> <p>Bitte ausfüllen:</p> <p><input type="checkbox"/> JA, mein Kind darf gefilmt und der Film darf auf YouTube veröffentlicht werden.</p> <p><input type="checkbox"/> NEIN, mein Kind darf nicht gefilmt werden.</p> <p>Vorname und Nachname des Kindes:</p> <p>Datum und Ort:</p> <p>Unterschrift der Eltern (bzw. Erziehungsberechtigten):</p> <p>Besten Dank für die Retournierung dieses unterzeichneten Briefs.</p>	

- **Urheberrecht:** Sollte der Film im Web veröffentlicht werden, ist jede Verwendung von geschützten Werken (Musik, Bilder, Videos) eine Verletzung des Urheberrechts. Es empfiehlt sich, ganz auf urheberrechtlich geschützte Medien zu verzichten.
Eine Alternative sind lizenfreie Musik und Geräusche (siehe Links weiter unten). Zudem kann es eine reizvolle (Zusatz-) Aufgabe sein, selber Geräusche oder gar Musik aufzunehmen und im Film zu integrieren.

Lizenzfreie Geräusche und Musik zum Download

- www.auditorix.de
Geräusche-Sammlung mit vielen Alltagsgeräuschen
- www.hoerspielbox.de
Freies Soundarchiv im MP3-Format
- www.freesfx.co.uk
download free sound effects
- www.findsounds.com
Freies Soundarchiv in verschiedenen Audioformaten
- www.salamisound.de
Geräusche und Sounds kostenlos downloaden (mp3)
- www.archive.org
Web-Archiv mit Audioinhalten, (historischen) Filmen, Websites ...
- www.classiccat.net
Portal für freie klassische Musik mit differenzierten Suchkriterien

Literatur und Quellen

- Ammann, Daniel. 2009. «Mit Medien unterwegs – Medienkompetenz als Unterrichtsziel.» In *Dossier Medienkompetenz: Aktiver Unterricht rund um die Medien*, hrsg. v. der Stadt Zürich, 8–9. Zürich: Schulamt der Stadt Zürich, Abt. Lehren und Lernen. Zugriff 20.6.2014. www.stadt-zuerich.ch/dossier-medienkompetenz.
- Ammann, Daniel und Katharina Ernst, Hrsg. 2000. *Film erleben: Kino und Video in der Schule*. Mit Beiträgen von Daniel Ammann, Georges Ammann, Katharina Ernst, Thomas Hermann und Daniel Süss. Zürich: Verlag Pestalozzianum.
- Ammann, Daniel und Arnold Fröhlich, Hrsg. 2008. *Trickfilm entdecken: Animationstechniken im Unterricht*. Zürich: Verlag Pestalozzianum.
- Ammann, Daniel und Dominik Roost. 2012. «Das triadische Kompetenzmodell: Wissen, Nutzung, Reflexion.» In *Dossier cineducation.ch 2 - Qualitätsentwicklung*, hrsg. v. cineducation.ch, 5–7. Solothurn: cineducation – Verein zur Förderung der Filmbildung. www.cineducation.ch/files/cineducation_2_de.pdf.
- Cameron, James, Regie. (1991) 2004. *Terminator 2. Judgment Day*. Ultimate Edition. Berlin: Studiocanal. DVD.
- Coppola, Francis Ford, Regie. (1973) 2011. *The Conversation*. Collector's Edition. Berlin: Studiocanal. DVD.
- Hickethier, Knut. 2001. *Film- und Fernsehanalyse*. 3., überarbeitete Auflage. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Hitchcock, Alfred, Regie. (1959) 2012. *North by Northwest*. 50th Anniversary Collection. Hamburg: Warner Home Video. Blu-ray.
- Hitchcock, Alfred, Regie. (1960) 2010. *Psycho*. 50th Anniversary Collection. Hamburg: Universal Pictures Germany. Blu-ray.
- Hunter, Tim und Alan Taylor, Regie. (2007) 2009. *Mad Men – Season 1*. Hamburg: Universal Pictures Germany. DVD.
- Kessler, Frank. 2003. «Was kommt zuerst? Strategien des Anfangs im frühen non-fiction-Film.» *montage/av: Zeitschrift für Theorie & Geschichte visueller Kommunikation* 12 (2): 88–102. www.montage-av.de/pdf/122_2003/12_2_Frank_Kessler_Was_kommt_zuerst.pdf.
- Lumière, Auguste und Louis Lumière, Regie. (1896). *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*. In *Die Grundlagen der Filmästhetik. Filme sehen lernen 1*, hrsg. v. Rüdiger Steinmetz (2005). Leipzig: Verlag Zweitausendeins. DVD.
- Marclay, Christian, Regie. (1995) 2011. *Telephones*. Courtesy of the artist and Paula Cooper Gallery, New York. www.youtube.com/watch?v=yH5HTPjPvE.
- Miler, Zdeněk, Regie. (1970) 2000. *Der Maulwurf und seine Abenteuer mit dem Igel*. Prateln: Highlight. DVD.
- Noll-Brinckmann, Christine. 1993. «Busby Berkeleys Montageprinzipien.» In *Handbuch der Filmmontage*, hrsg. v. Hans Beller, 204–220. München: TR-Verlagsunion.

- Oppenheim-Jonas, Edith. 2009. *Papa Moll. 60 lustige Geschichten und Abenteuer*, Band 4. 12. Auflage. Zürich: Globi Verlag.
- Reinisch, Bettina. 2008. «Filmischer Raum nach Eric Rohmer.» In *FilmRaum-Glossar*, hrsg. v. Friedrich-Schiller-Universität Jena. Zuletzt geändert am 10.11.2008. www.filmraum.uni-jena.de/index.php/Filmischer_Raum_nach_Eric_Rohmer.
- Reisz, Karel und Gavin Millar. 1988. *Geschichte und Technik der Filmmontage*. München: Filmlandpresse.
- Sayles, John, Regie. (1996) 2000. *Lone Star*. Hamburg: Warner Home Video. DVD.
- Schweinberger, Julia und Veronika Neuber, Regie. (2010) 2011. *Der Geräuschemacher*. Salzburg: Fachhochschule Salzburg. www.vimeo.com/13364591.
- Van Sant, Gus, Regie. (1998) 2004. *Psycho*. Hamburg: Universal Pictures Germany. DVD.
- Welles, Orson, Regie. (1941) 1999. *Citizen Kane*. Leipzig: Kinowelt. DVD.
- Wilder, Billy, Regie. (1951) 2014. *Ace in the Hole*. Masters of Cinema. London: Eureka Entertainment. Blu-ray.
- Das Lexikon der Filmbegriffe*. 2014. Hrsg. v. Hans Jürgen Wulff. Kiel: Christian-Albrechts-Universität, Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien. filmlexikon.uni-kiel.de.
- Storyboard-Vorlage (Anhang). www.andrewandoru.com/labs/storyboard-templates/.
- «Warum Filmbildung?» 2010. Hrsg. v. d. Universität Zürich, Seminar für Filmwissenschaft. www.film.uzh.ch/services/filmbildung/courses/Filmbildung.pdf.

Angebote und Materialien zu Filmbildung für Schulen

cineducation.ch

Verein zur Förderung der Filmbildung |
Association pour la promotion de l'éducation à l'image |
Associazione per la promozione dell'educazione all'immagine |

Filme für eine Welt Films pour un seul monde

FILMLESER.CH

filmpodium



Schweizer Jugendfilmtage
Festival Ciné Jeunesse Suisse

0000 KINOKULTUR IN DER SCHULE

Der Verband **cineducation.ch** vereinigt Institutionen, die im Bereich der Filmbildung und Filmvermittlung tätig sind und die kreative Nutzung sowie der analytischer Umgang mit dem Medium Film bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen fördern.

www.cineducation.ch

Die Fachstelle **Filme für eine Welt** vertreibt Filme (auf DVD und Video on Demand) im Bereich Entwicklung und Kulturbegegnung aus und über den Welt-Süden und den Osten. Sie berät bei der Suche nach geeigneten Medien und unterstützt die Planung von Filmveranstaltungen. Informationen zu den Filmen werden auf der Website kostenlos zum Download angeboten.

www.filme-eine-welt.ch

Warum bevölkern Vampire so häufig die Kinoleinwand? – Was haben antike Heldensagen mit Batman und Spiderman zu tun? – Weshalb lachen wir im Kino? – Und wann wird es spannend? – Aufschlussreich, eindrücklich und unterhaltsam beantwortet **Filmleser** Thomas Binotto spannende Fragen der Filmgeschichte und Filmkunst, verrät Regietricks, erzählt verblüffende Anekdoten und erklärt das Ganze mit zahlreichen Filmausschnitten.

www.filmleser.ch

Das **Filmpodium** der Stadt Zürich will mit seinen Vorführungen das Verständnis für den Film als Kunstform fördern, indem es die Vielfalt dieses Mediums im aktuellen Schaffen und in der Filmgeschichte aufzeigt.

www.filmpodium.ch

Die **Schweizer Jugendfilmtage** in Zürich sind das grösste nationale Filmfestival an dem hauptsächlich Filme von Jungfilmern / innen gezeigt werden. Das Festival hat sich im Laufe der Jahre aus bescheidenen Anfängen zur wichtigsten Plattform für junge Schweizer Filmschaffende entwickelt.

www.jugendfilmtage.ch

Kinokultur in der Schule stellt kostenlose Unterrichtsmaterialien zu aktuellen Kinofilmen zur Verfügung, organisiert Schulvorstellungen und Begegnungen mit Filmschaffenden in der ganzen Deutschschweiz sowie Weiterbildungen im Bereich «Film».

www.kinokultur.ch



Die Internationalen **Kurzfilmtage Winterthur** sind das bedeutendste Kurzfilmfestival der Schweiz. Nebst den beiden Wettbewerben (International und National) bietet das Festival ein umfangreiches Rahmenprogramm und engagiert sich für die Vermittlung des Kurzfilms an Jugendliche und bietet Weiterbildungskurse für Lehrpersonen und Jugendarbeitende.

www.kurzfilmtage.ch



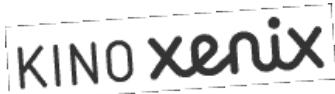
Roadmovie ist ein mobiles Kinoprojekt zur Förderung der Schweizer Filmkultur. Es macht Kino, wo es keines gibt, und ermöglicht Begegnungen zwischen Filmschaffenden und dem Publikum. Ausserdem bietet Roadmovie ein spezielles Schulprogramm zur Sensibilisierung von Kindern für das bewegte Bild.

www.roadmovie.ch



Die Fachstelle **schule&kultur** bietet Schülerinnen und Schülern des Kantons Zürich ein reichhaltiges kulturelles Angebot, unter anderem zum Thema Film.

www.schuleundkultur.zh.ch



Das **Kino Xenix** ist eine unabhängige kulturelle Institution, die in ihren Aktivitäten und Filmprogrammen kritisch zu politischen, gesellschaftlichen und kulturellen Themen Stellung bezieht.

www.xenix.ch



Die **Zauberlaterne** ist ein Filmklub für Kinder im Alter von 6–12 Jahren. Zusätzlich zu ihren Aktivitäten im Kinosaal entwickelt die Zauberlaterne diverse pädagogische Projekte. Ihrer Zielsetzung der Medienerziehung folgend ist sie ebenso im Internet, im Fernsehen, auf Filmfestivals, kulturellen Veranstaltungen sowie in Schulen aktiv.

www.zauberlaterne.ch



Das **Zurich Film Festival** bietet eine Plattform für die vielversprechendsten neuen Filmemacher aus der ganzen Welt. Es hat sich zum Ziel gesetzt, den Austausch zwischen aufstrebenden Regisseuren, arrivierten Filmschaffenden, der Filmindustrie und dem Publikum zu fördern. Das Rahmenprogramm enthält unter anderem Angebote für Schülerinnen und Schüler.

www.zff.com

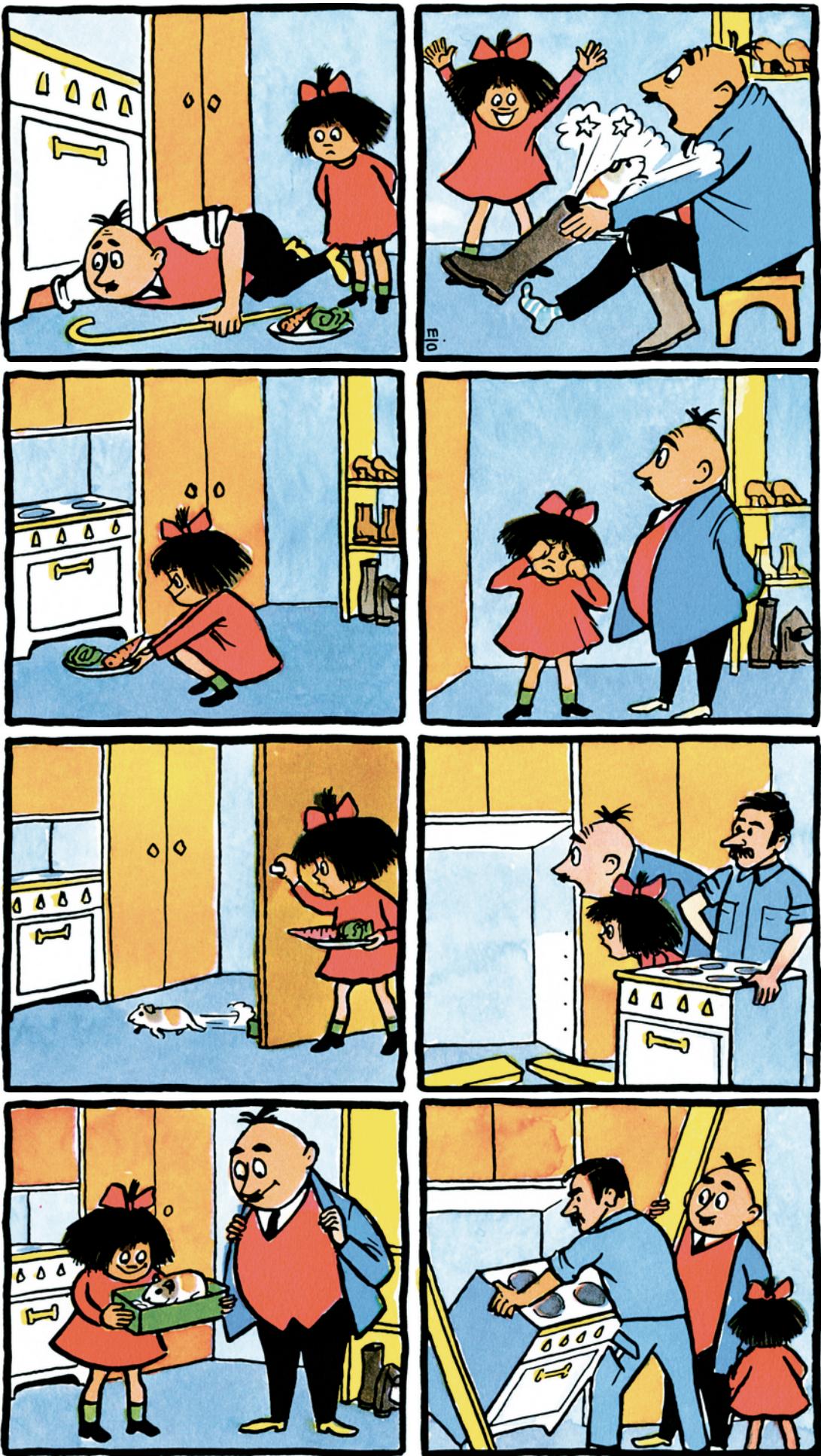
Weiterführende Literatur und Links zu Filmbildung

Unter folgendem Link befindet sich eine repräsentative und aktuelle Auswahl an Angeboten, Literatur und Links zu Filmbildung:

www.phzh.ch/filmbildung



Papa-Moll-Geschichte zum Ausschneiden



	FRAME	AspectRatio = 1.77:1	ACTION / DIALOGUE
SHOT		Int Ext Day Night	Lila schreitet die Treppe hinab.
PANEL		Int Ext Day Night	Durch das Fenster in der Eingangstür erblickt sie Norman, der von draussen herangerahnt kommt.
PANEL		Int Ext Day Night	Lila versteckt sich auf der Kellertreppe. Norman schaut sich um nach ihr, geht aber die Treppe hoch.
PANEL		Int Ext Day Night	Lilas Aufmerksamkeit wird auf das Licht im Keller gelenkt.
PANEL		Int Ext Day Night	

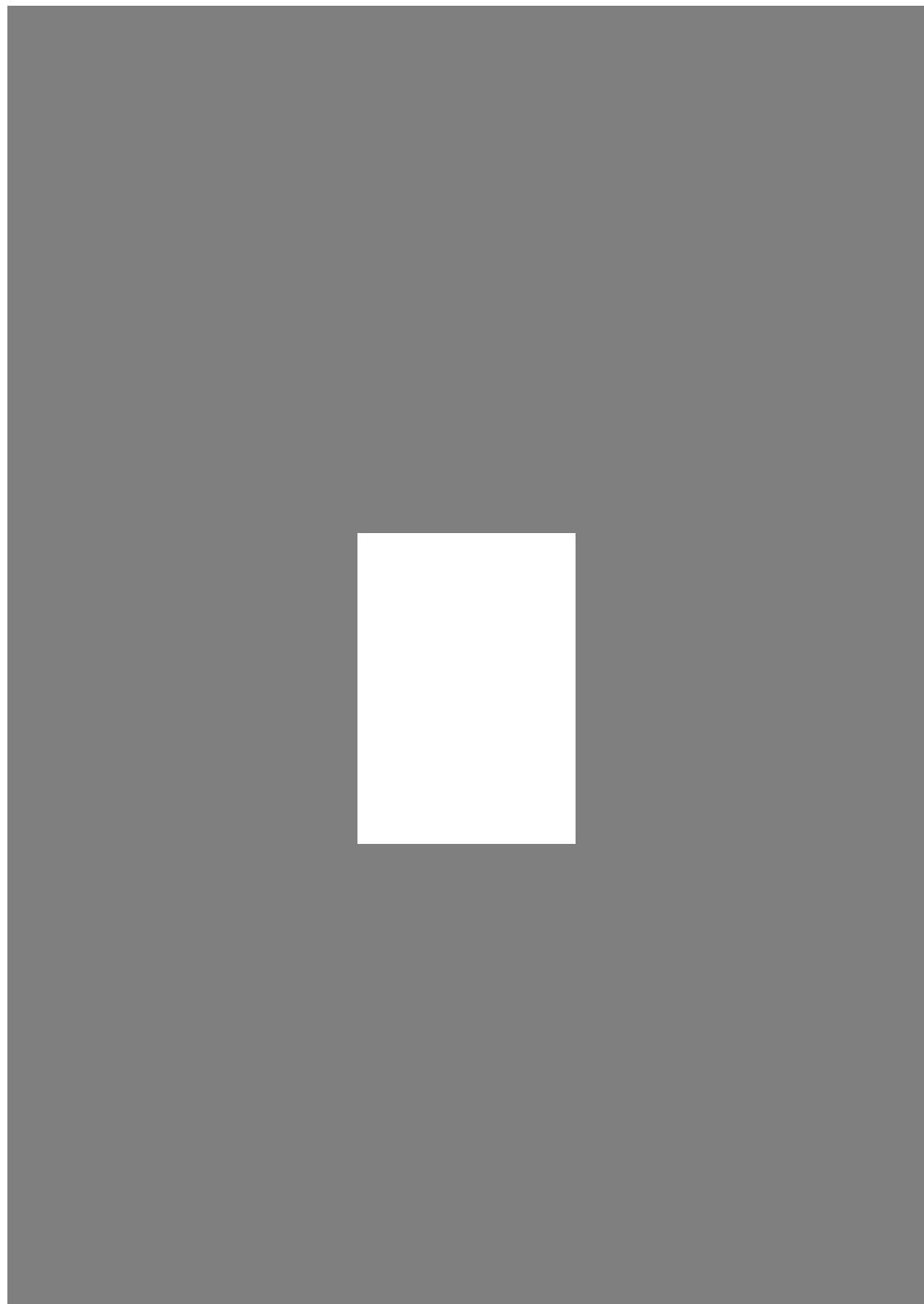
	FRAME	AspectRatio = 1.77:1	ACTION / DIALOGUE
SHOT		Int Ext Day Night	Lila betritt den Keller.
PANEL			
		Int Ext Day Night	
PANEL			
		Int Ext Day Night	Lila erblickt Normans Mutter.
PANEL			
		Int Ext Day Night	Lila tippt Normans Mutter auf die Schulter.
PANEL			
		Int Ext Day Night	Die mumifizierte Leiche dreht sich auf dem Stuhl.
PANEL			

	FRAME	AspectRatio = 1.77:1	ACTION / DIALOGUE
SHOT		Int Ext Day Night	Lila stösst einen Schrei aus.
PANEL		Int Ext Day Night	Norman betritt als Mutter verkleidet und mit einem Messer bewaffnet den Keller.
PANEL		Int Ext Day Night	
PANEL		Int Ext Day Night	Sam betritt den Keller. Es kommt zum Kampf.
PANEL		Int Ext Day Night	Norman kann überwältigt werden.

	FRAME	AspectRatio = 1.77:1	ACTION / DIALOGUE			
SHOT			Int	Ext	Day	Night
PANEL						
PANEL			Int	Ext	Day	Night
PANEL			Int	Ext	Day	Night
PANEL			Int	Ext	Day	Night
PANEL			Int	Ext	Day	Night
PANEL			Int	Ext	Day	Night
PANEL						

	FRAME	AspectRatio = 1.77:1	ACTION / DIALOGUE			
SHOT			Int	Ext	Day	Night
PANEL						
PANEL			Int	Ext	Day	Night
PANEL			Int	Ext	Day	Night
PANEL			Int	Ext	Day	Night
PANEL			Int	Ext	Day	Night
PANEL			Int	Ext	Day	Night
PANEL						

Schalblone für Kartonsucher



Schneiden Sie aus einem Stück Graukarton (A5) mittig ein Rechteck von ca. 50mm x 35mm aus.



www.medienbildung.ch/dossiers
www.phzh.ch/digitallearning