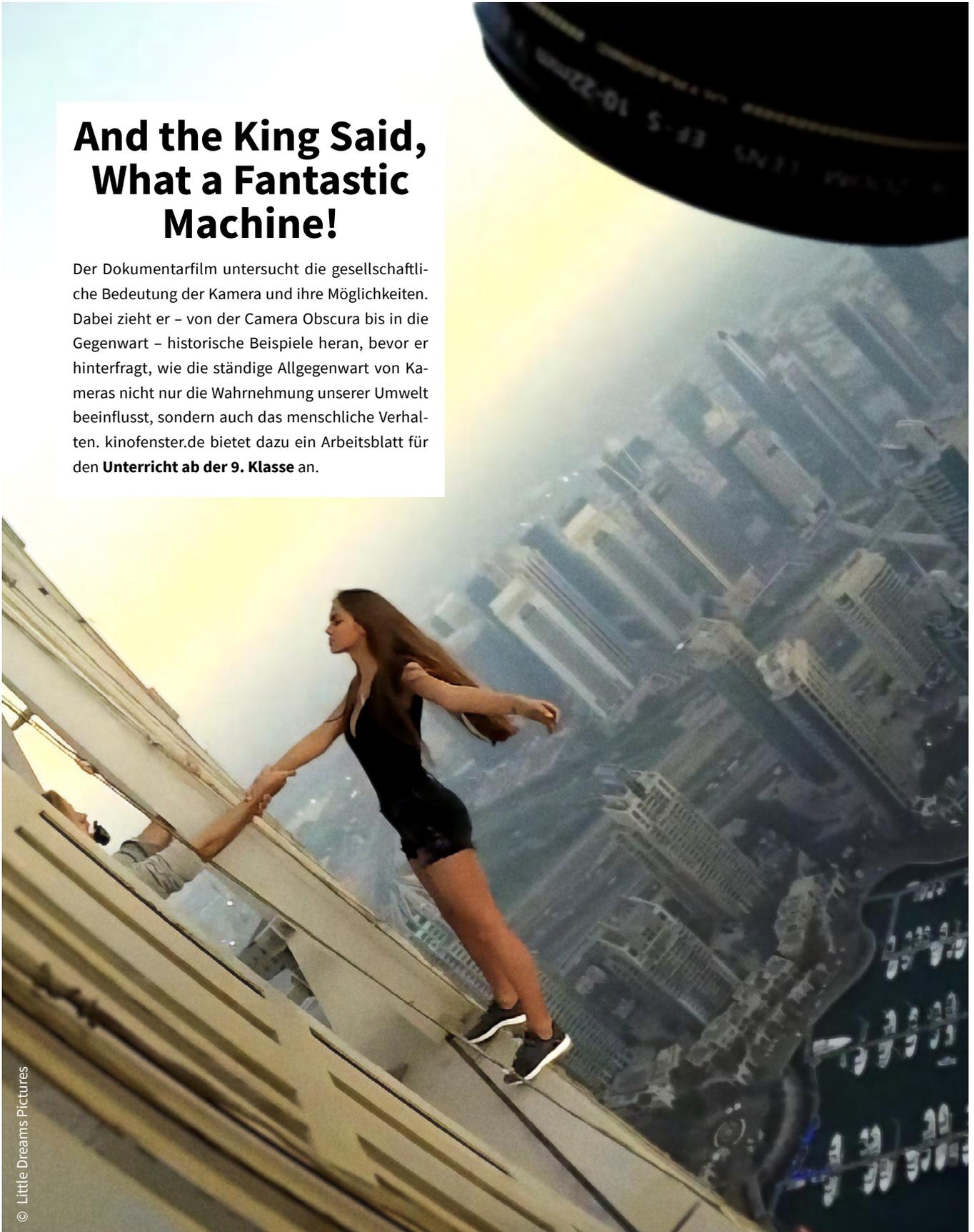


Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Februar 2024

And the King Said, What a Fantastic Machine!

Der Dokumentarfilm untersucht die gesellschaftliche Bedeutung der Kamera und ihre Möglichkeiten. Dabei zieht er – von der Camera Obscura bis in die Gegenwart – historische Beispiele heran, bevor er hinterfragt, wie die ständige Allgegenwart von Kameras nicht nur die Wahrnehmung unserer Umwelt beeinflusst, sondern auch das menschliche Verhalten. kinofenster.de bietet dazu ein Arbeitsblatt für den **Unterricht ab der 9. Klasse** an.



Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **And the King Said, What a Fantastic Machine!**

UNTERRICHTSMATERIAL

05 **Arbeitsblätter**

- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- ARBEITSBLATT ZUM FILM
AND THE KING SAID, WHAT A FANTASTIC MACHINE!

10 **Filmglossar**

15 **Links zum Film**

16 **Impressum**

Filmbesprechung: And the King Said, What a Fantastic Machine! (1/2)



© Little Dreams Pictures

And the King Said, What a Fantastic Machine!

Von der Camera Obscura zur Handy-Kamera – eine dokumentarische Reflexion über die Macht der Bilder

Ein dunkler Kasten mit einem kleinen Loch in der Vorderwand, mehr nicht. Die Ur-Kamera, Camera Obscura (lat. „dunkle Kammer“) genannt, ist so simpel wie genial. In eindrucksvollem Kontrast zu diesem Grundprinzip der Kameratechnik steht die Komplexität ihrer Möglichkeiten, wie Axel Danielson und Maximilien van Aertryck in ihrem Film AND THE KING SAID, WHAT A FANTASTIC MACHINE! aufzeigen. Nach einem kurzen Abriss über die Evolution der Kameratechnik fokussiert sich ihr Dokumentarfilm auf die gesellschaftliche Bedeutung des Mediums. Anhand zweier historischer Beispiele verdeutlichen sie das Ausmaß und auch die ideologische Bandbreite seiner Instrumentalisierung: So erklärt Leni Riefenstahl, die unter anderem 1935 den Film Triumph des Willens über den Reichsparteitag der NSDAP realisiert hat, in einer Szene inwieweit die fatale Breitenwirkung

der NS-Propaganda (siehe dazu: Glossar Propagandafilm) auch auf akribisch kalkulierter Kameraarbeit beruhte. Dem gegenübergestellt werden Aufnahmen, mit denen die Alliierten das Grauen von Auschwitz dokumentierten. Der darauffolgende Abschnitt widmet sich dem Siegeszug des Fernsehers in der Nachkriegszeit. Der letzte Teil des Films wirft schließlich die Frage auf, wie die heutige Allgegenwart von (Handy-)Kameras menschliches Verhalten beeinflusst und zeigt skurrile Beispiele aus dem Bilderfundus des Internets und der sozialen Medien.

Um das gigantische Spektrum (möglicher) Inhalte und Wirkungen von Kamerabildern abzubilden, kompilieren (siehe dazu: Glossar Kompilationsfilm) die Filmemacher unzählige analoge und digitale Fotos und Videoclips – fast ausschließlich Archivmaterial (siehe dazu: Glossar >

Schweden, Dänemark 2023
 Dokumentarfilm

Kinostart: 22.02.2024

Verleih: Little Dream Pictures

Regie und Drehbuch: Axel Danielson, Maximilien van Aertryck

Laufzeit: 85 min, Deutsche Fassung (teilweise unterteilt), OmU

Format: digital, Farbe

Filmpreise: Sundance Festival: Special Jury Prize – Documentary (World Cinema) (Creative Vision)

FSK: ab 12 J.

Altersempfehlung: ab 14 J.

Klassenstufen: ab 9. Klasse

Themen: Medien, Technik/Neue Technologien, Gesellschaft, Manipulation, Ideologie

Unterrichtsfächer: Kunst, Geschichte, Politik, Sozialkunde/Gemeinschaftskunde, Ethik, Medienkunde

Filmbesprechung: And the King Said, What a Fantastic Machine! (2/2)

Found Footage). Ausschnitte aus historischen Filmdokumenten, TV-Shows und Livestreams mischen sich beispielsweise mit Polizeikamera-Footage, IS-Rekrutierungsvideos und Aufnahmen aus dem All. Die mitunter kontrastierende Montage unterstreicht das Wechselspiel von Perspektiven, das hier zugleich Thema und Herangehensweise ist. Der Film behandelt das Erleben von Bildern, indem er Bilder erleben lässt. So macht etwa die Vielzahl der in schneller Taktung zusammengeschnittenen Fotografien und Clips die genannte Schwierigkeit, einzelnen Elementen Aufmerksamkeit zu widmen, unmittelbar erfahrbar. Der Einsatz von Voiceover-Erklärungen wird dabei minimal gehalten. Nicht immer müssen die Bilder allerdings zu sehen sein, um ihre Wirkung vor Augen zu führen: So werden etwa gefilmte Reaktionen auf die berühmte Sterbeszene aus Disneys Animationsfilm DER KÖNIG DER LÖWEN (THE LION KING, Roger Allers, Rob Minkoff, USA 1994) gezeigt, von der Szene selbst ist aber nur der dramatische Score zu hören.

 **Trailer:** <https://youtu.be/tMzPUy-7WeMk>

Über eine Analyse des Filmtitels lässt sich im Politik- oder Geschichtsunterricht zu der Frage überleiten, wie (herrschende) Ideologie („the king“) mithilfe des Mediums Kamera („fantastic machine“) transportiert wurde und wird. Wie generieren und stützen Kamerabilder heute Macht und Einfluss, zum Beispiel von Regierungen oder auch von sogenannten Influencer/-innen? Und wie können Bilder demgegenüber dazu eingesetzt werden, um Machtverhältnisse zu hinterfragen? Wie haben sich diese Möglichkeiten mit der Digitalisierung verändert? In diesem Zusammenhang ist auch die Frage interessant, welche Beispiele – insbesondere auch für historische Ereignisse – die Filmemacher heranziehen und welche Perspektive mit dieser Auswahl wiedergespiegelt

wird. Gerade für Jugendliche ist der Film zudem eine Einladung, die eigene Medienutzung kritisch zu betrachten. So kann diskutiert werden, was die „Macht der Bilder“ für das eigene Verständnis von Realität und Identität bedeutet. Worauf müssen wir achten, wenn wir im Internet Bilder teilen und konsumieren? Das bewusste Gestalten des eigenen Social-Media-Auftritts könnte etwa im Sozialkundeunterricht angeknüpft werden. Auch die Diskussion über Themen wie Fake News, Deep Fake und Künstliche Intelligenz lässt sich in diesem Kontext anstoßen.

Autor/in:

Karin Jirsak

Unterrichtsmaterial: And the King Said, What a Fantastic Machine! / Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUM FILM AND THE KING SAID, WHAT A FANTASTIC MACHINE! Für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:

Ethik, Politik, Kunst, Geschichte,
Projektunterricht, ab 9. Klasse,
ab 14 Jahren

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Produktion eines Tutorials zum Thema Medien und Social Media und/oder Produktion eines Videos über Lieblingsorte an der Schule unter Verwendung filmischer Tricks. Fächerübergreifend erfolgt die Auseinandersetzung mit der Wirkung filmästhetischer Mittel.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Als Vorbereitung auf den Filmbesuch können Erwartungen an den Film auf Grundlage des Titels formuliert werden, die nach der Filmsichtung noch einmal aufgegriffen werden.

Auch das Filmplakat kann in dieser Phase der Vorbereitung mit einbezogen werden. Der Titel des Films geht auf die Krönung des englischen Königs Edward VII. zurück, die 1902 von dem Filmpionier Georges Méliès in einem Studio mit Schauspieler/-innen inszeniert wurde. „Was für eine fantastische Maschine die Kamera doch ist“, soll der englische König gesagt haben, als ihm der Film der Krönung gezeigt wurde. „Sie hat sogar eine Möglichkeit gefunden, die Teile der Zeremonie aufzunehmen, die gar nicht stattgefunden haben.“ Der Titel des Films ist ein Beispiel dafür, dass Fotos und Filme keineswegs ausschließlich authentisch ein Geschehen wiedergeben, sondern schon

bald nach ihrer Entwicklung als Massenmedien für Inszenierungen von Macht genutzt wurden.

Der Film AND THE KING SAID, WHAT A FANTASTIC MACHINE! beginnt mit Reaktionen von Besuchern einer begehbaren Camera obscura. Ein gutes Tutorial zur Funktionsweise einer Camera obscura bietet das Filmmuseum Düsseldorf (Erklärvideo Wie funktioniert eigentlich eine Camera Obscura? https://www.youtube.com/watch?v=V0_CMrfZsD0&feature=youtu.be)

Ein Überblick über die Geschichte des Fotos ist auf der Webseite vom Geo-Magazin zu finden (<https://www.geo.de/wissen/forschung-und-technik/das-erste-foto-der-welt---die-geschichte-der-fotografie-34286542.html>) und zur Geschichte des Films informiert die Seite kinofenster.de unter dem Themendossier 125 Jahr Kino (<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themen-dossiers/dossier-125-jahre-kino/>).

Video-Tutorial zum Thema Medien und „Social Media“

Für den Dreh eines Video-Tutorial eignet sich die zwei-Lege-Technik. Dabei werden aussagekräftige Symbole, Pfeile oder kurze Texte mit der Hand auf das Filmset geschoben, eventuell miteinander in Verbindung gesetzt und wieder hinausgeschoben. >

Unterrichtsmaterial: And the King Said, What a Fantastic Machine! (2/2)

Vorab kann man den Schüler/-innen ein Beispielvideo zeigen, um die Technik zu demonstrieren. Eine Erklärung für Schüler/-innen, wie man ein Explainity-Video macht gibt es beispielsweise hier (<https://www.youtube.com/watch?v=nIA5Fy2R1jU>)

Zum Drehen können die Schüler/-innen ihr Smartphone oder ein iPad benutzen und mit den kostenlosen Apps CapCut oder iMovie (nur für Apple-Geräte verfügbar) ihren Film anschließend bearbeiten und vertonen. Wenn es möglich ist, sollten die Schüler/-innen zum Drehen des Tutorials eine Box benutzen, die als Filmset dient. Die Box sorgt für ein gleichmäßiges Licht, da ansonsten der Film beim Abspielen „flackert“. Wichtig ist auch, dass das Smartphone auf der Box fest installiert ist, damit die Aufnahmen nicht verrutschen. Hat man keine Box, kann ein Stativ benutzt werden. Es können aber auch zwei Stühle auf einen Tisch gestellt und ein langes festes Stück Pappe an beiden Stühlen befestigt werden. Die Stühle sollten so weit auseinander stehen, dass sie nicht mehr im Bild zu sehen sind. In die Pappe wird ein kleines Loch geschnitten für die Kamera des Smartphones.

Die Schüler/-innen können den Text schon während des Drehs sprechen, um die Geschwindigkeit von Ton und Legen der Symbole und Texte anzupassen. Sinnvoll ist es aber, den Ton zu dem Film nach dem Dreh noch einmal in Ruhe aufzunehmen. Anschließend kann der Film ausgespielt und als Datei gespeichert werden.

Filmische Tricks

Wie Perspektiv-Tricks funktionieren, erklärt Filmemacherin Gitte auf der Plattform [filmspielplatz.de](https://filmspielplatz.de/selber-machen/magische-illusionen-tricks-mit-freunden/) sehr anschaulich (<https://filmspielplatz.de/selber-machen/magische-illusionen-tricks-mit-freunden/>). Nötig dafür sind ein Stativ und die kostenlose App StopMotion. Auch für den Stopptrick, ein Effekt, bei dem die

Filmaufnahme unterbrochen wird, um die Szenerie zu verändern, so dass bei der Vorführung Menschen oder Gegenstände unvermittelt auftauchen oder verschwinden, ist die Verwendung eines Stativs wichtig. Für das Smartphone gibt es spezielle Handy-Halterungen, die man auf dem Stativ befestigen kann.

Autor/in:

Daniela Niklisch

Unterrichtsmaterial: And the King Said, What a Fantastic Machine! (1/3)

Aufgabe

**ARBEITSBLATT ZUM FILM
AND THE KING SAID,
WHAT A FANTASTIC MACHINE!
Für Schülerinnen und Schüler**

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a) Welche Assoziationen habt ihr zu dem Filmtitel AND THE KING SAID, WHAT A FANTASTIC MACHINE! ? Worum könnte es in dem Dokumentarfilm gehen? Sammelt erste Annahmen im Plenum.
- b) Schaut euch das Filmplakat an. Setzt das Filmplakat und den Filmtitel miteinander in Verbindung. Analysiert, welcher Zusammenhang zwischen Titel und Plakat besteht. Ändert das Filmplakat noch einmal eure Hypothesen zum möglichen Thema des Films?



© Little Dreams Pictures

Vorwissen aktivieren

- c) Was wisst ihr über die Entstehung des Films und über die Filmgeschichte? Sammelt eure Erfahrungen zur Filmgeschichte in einem Zeitstrahl. Dabei geht es nicht um ganz exakte Jahresangaben, eher um eine ungefähre zeitliche Einordnung. Geht beispielsweise auf die Ausstrahlung des ersten Films, die Entwicklung von Ton- und Farbfilmen sowie die Verwendung digitaler Technik ein.

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- d) Achtet bei der Filmsichtung besonders darauf, welche Themen in AND THE KING SAID, WHAT A FANTASTIC MACHINE! behandelt werden und wie diese Themen miteinander in Verbindung stehen.

NACH DER FILMSICHTUNG:

- e) Tauscht euch im Plenum darüber aus, was euch an dem Film besonders aufgefallen ist/was euch besonders in Erinnerung geblieben ist.
- f) Überprüft eure Hypothesen zum Filmtitel, die ihr vor der Filmsichtung aufgestellt habt. Waren eure Vorschläge

zutreffend? Wie würdet ihr das Thema des Films in einem Satz zusammenfassen?

- g) In dem Dokumentarfilm wird das Geschehen nur selten über ein Voiceover kommentiert. Mit welchen filmtechnischen Mitteln erfolgt in dem Film dennoch eine Wertung? Welche Positionen zum Thema „Medien“ vermittelt der Film? Könnt ihr euch dieser Position anschließen?

Tragt die Themen, die im Film behandelt werden in einer Mindmap <https://www.kinofenster.de/lehrrmaterial/methoden/eine-mind-map-zu-einem-filmthema-erstellen/> zusammen.

**Vertiefung
(Entscheidet euch für 1 oder 2)**

- 1. **Ein Erklärvideo zum Thema Film, Medien und Social Media drehen**
- 1h) Reflektiert euren eigenen Medienkonsum: Überlegt, wie hoch euer Medienkonsum durchschnittlich pro Tag und pro Woche ist. Diskutiert, ob das viel oder wenig ist. Welche Position zum Thema Medienkonsum wird in AND THE KING SAID, WHAT A FANTASTIC MACHINE! deutlich?



Unterrichtsmaterial: And the King Said, What a Fantastic Machine! (2/3)

1i) Dreht ein Erklärvideo zum Thema „Medien“. Bildet Kleingruppen. Verteilt die folgenden Themenbereiche auf die Gruppen:

1. Die Geschichte des (Kino-)Films
2. Das Videoportal youtube.com
🔗 <https://www.youtube.com/>
3. Die Social-Media-Plattform tiktok.com
🔗 <https://www.tiktok.com/explore>
4. Die Social-Media-Plattform instagram.com
🔗 <https://www.instagram.com/>

Informiert in eurem Video-Tutorial über folgende Punkte:

- Geschichte des Mediums
- Chancen und Gefahren
- persönliche Bewertung

ARBEITSHINWEISE

1. Ein Erklärvideo (Video-Tutorial) ist ein multimedialer kurzer Film zu einem Thema. Die Videos können über komplexe Themen aufklären, Wissen vermitteln oder eine Frage beantworten. Dabei bleiben die Inhalte besonders gut beim Empfänger im Gedächtnis.
2. Das Video sollte ungefähr zwei Minuten lang sein. Bei einer längeren Laufzeit sinkt die Aufmerksamkeit. Dann zeigt das Video nicht mehr die gewünschte Wirkung. Deshalb ist es wichtig, sich vorher genau zu überlegen, welche Informationen in dem Video vermittelt werden sollen. Recherchiert Informationen zu euren Themen und erstellt anschließend eine Gliederung für die Informationen, die ihr in dem Video vermitteln wollt.

3. Überlegt, welche Hilfsmittel in Form von Figuren, Bildern, Pfeilen und Symbolen benötigt werden, um eure Erklärungen zu visualisieren. Malt die benötigten Symbole und Bilder auf weißes Papier oder Karton auf und schneidet sie anschließend aus. Ihr könnt auch auf vorbereiteten Schablonen zurückgreifen, die es im Internet gibt, z.B. bei Adobe Stock 🔗 <https://stock.adobe.com/de>.

4. Entwerft gemeinsam ein Storyboard samt Drehbuch mit den notwendigen Sprechtexten. Haltet dabei den groben Ablauf eures Videos in Bildern fest, schreibt als Gedächtnisstütze ein paar Stichworte und formuliert einen passenden Text, der dazu gesprochen wird.

5. Einigt euch innerhalb der Gruppe, wer welche Rolle übernimmt. Jede Rolle ist mit bestimmten Aufgaben verbunden, für die der- oder diejenige die Verantwortung übernimmt! (Kamera, Sprecher/-in, „Hand“-Animation). Einige Aufgaben könnt ihr natürlich gemeinsam erledigen.

6. Übt ausgehend von eurem Storyboard den Ablauf eures Erklärvideos ein. Es empfiehlt sich ein paar Probeaufnahmen zu machen. Für die finale Aufnahme des Tons solltet ihr in einen ruhigen Raum gehen. Kostenlose Geräusche und Töne bietet z.B. die Internetseiten www.salamisound.com oder in der BBC Sound Bibliothek 🔗 <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>.

2. Ein Handyvideo drehen – Material für eine neue Raumsonde Voyager

2h) Am Ende des Films geht es um die Raumsonde Voyager, die 1977 ins All startete, um unser Sonnensystem und das Universum zu erkunden. Sie hat Bilder, Videos und Sounds gespeichert, um eventuelles Leben im Weltall zu grüßen und Informationen über das Leben auf unserem Planeten zu geben.

Stellt euch vor, ihr werdet gefragt, Material für eine neue Raumsonde Voyager beizusteuern. Erstellt in eurer Gruppe zehn Fotos und zwei kurze Videos von 30 Sekunden Länge und zwei Sounddateien von 30 Sekunden Länge von euch, mit denen ihr eventuell existierende Außerirdische über euch informieren möchtet.

Magische Illusionen – Eigene Video-Clips mit filmischen Tricks drehen

Medien können manipulieren oder Illusionen erzeugen. Schon sehr früh hat Georges Méliès Stop-Tricks in seinen Filmen 🔗 <https://filmspielplatz.de/kurzfilme/magischer-melies/> angewandt. Videos, die Tricks zeigen, sind sehr erfolgreich, wie z.B. die Clips von Zach King 🔗 https://www.youtube.com/watch?v=a1Vd0Rss5_c oder auch die Videos vom deutschen Regisseur Erik Schmitt 🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=G080yTviGVY>.

2i) Dreht und schneidet mit eurer Handykamera unter dem Einsatz von filmischen Tricks ein Video, in dem ihr euch selbst und eure Lieblingsorte an eurer Schule vorstellt – sodass sich Außerirdische ein Bild von euch und eurer Schule machen können.



Unterrichtsmaterial: And the King Said, What a Fantastic Machine! (3/3)

Geht folgendermaßen vor:

1. Wie macht man filmische Tricks?
Schaut euch auf youtube.com und filmspielplatz.de Tutorials an, wie man filmische Tricks erzeugen kann.

Eine Anleitung für Perspektiv-Tricks, Stop-Motion-Tricks <https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1503/kf1503-shaun-das-schaf-hg1-konrad-tutorial-art/>, Umkehrtrick oder Cut-Out-Tricks gibt es auf der Seite von filmspielplatz.de <https://filmspielplatz.de/selbermachen/magische-illusionen-tricks-mit-freunden/> oder auf youtube.com <https://www.youtube.com/watch?v=EDaAAeQ6BRs>.

2. Überlegt euch in Kleingruppen, welches eure Lieblingsorte an der Schule sind, wo ihr euch und eure Schule in einem Clip vorstellen möchtet.
4. Entscheidet euch für zwei filmischen Tricks, die geeignet sind, um eure Lieblingsorte in der Schule zu präsentieren.
5. Verteilt die Aufgaben in eurem Filmteam. Wer übernimmt das Schauspiel, die Kamera, die Tricks, die Regie, die Regieassistenten? Ihr braucht dafür ein iPad oder ein Smartphone und eine App zum Schneiden, wie z.B. CapCut oder iMovie für das iPad.
6. Sind alle Vorbereitungen getroffen, könnt ihr loslegen, drehen und anschließend eure Videos schneiden.

Filmglossar

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man „Einzelbildschaltung“ (engl.: Stop-Motion). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (z.B. Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

Dokumentarfilm

Im weitesten Sinne bezeichnet der Begriff **Dokumentarfilm** non-fiktionale Filme, die mit Material, das sie in der Realität vorfinden, einen Aspekt der Wirklichkeit abbilden. John Grierson, der den Begriff prägte, verstand darunter den Versuch, mit der Kamera eine wahre, aber dennoch dramatisierte Version des Lebens zu erstellen; er verlangte von Dokumentarfilmer/-innen einen schöpferischen Umgang mit der Realität.

Im Allgemeinen verbindet sich mit dem Dokumentarfilm ein Anspruch an Authentizität, Wahrheit und einen sozialkritischen Impetus, oft und fälschlicherweise auch an Objektivität. In den letzten Jahren ist der Trend zu beobachten, dass in Mischformen (Doku-Drama, Fake-Doku) dokumentarische und fiktionale Elemente ineinander fließen und sich Genregrenzen auflösen.

Drehbuch

Ein **Drehbuch** ist die Vorlage für einen Film und dient als Grundgerüst für die Vorbereitung einer Filmproduktion sowie die Dreharbeiten. Drehbücher zu fiktionalen Filmen gliedern die Handlung in Szenen und erzählen sie durch Dialoge. In Deutschland enthalten Drehbücher üblicherweise keine Regieanweisungen.

Der Aufbau folgt folgendem Muster:

- Jede Szene wird nummeriert. In der Praxis wird dabei auch von einem „Bild“ gesprochen.
- Eine Szenenüberschrift enthält die Angabe, ob es sich um eine Innenaufnahme („Innen“) oder eine Außenaufnahme („Außen“) handelt, benennt den Schauplatz der Szene und die Handlungszeit „Tag“ oder „Nacht“. Exakte Tageszeiten werden nicht unterschieden.

>

- Handlungsanweisungen beschreiben, welche Handlungen zu sehen sind und was zu hören ist.
- Dialoge geben den Sprechtext wieder. Auf Schauspielanweisungen wird dabei in der Regel verzichtet.

Die Drehbuchentwicklung vollzieht sich in mehreren Phasen: Auf ein Exposé, das die Idee des Films sowie die Handlung in Prosaform auf zwei bis vier Seiten zusammenfasst, folgt ein umfangreicheres Treatment, in dem – noch immer prosaisch – bereits Details ausgearbeitet werden. An dieses schließt sich eine erste Rohfassung des Drehbuchs an, die bis zur Endfassung noch mehrere Male überarbeitet wird.

Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der **Filmmusik** beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- Realmusik, On-Musik oder Source-Musik: Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (**diegetische Musik**). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören.
- Off-Musik oder Score-Musik: Dabei handelt es sich um eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (**nicht-diegetische Musik**).

Found Footage

In seiner ursprünglichen Bedeutung als „Archivmaterial“ ist **Found Footage** (dt.: gefundenes Filmmaterial) seit jeher Bestandteil von Experimental-, Dokumentar- und Essayfilmen. Vor allem in letzteren kann dieses fremde, aber authentische Material aus Homevideos, Amateurfilmen, Spiel- oder anderen Dokumentarfilmen etc. auch in andere Sinnzusammenhänge gebracht werden.

Eine radikale Bedeutungsverschiebung erfuhr der Begriff durch den Horrorfilm BLAIR WITCH PROJECT (USA 1999) und zahlreiche Nachahmer: Angeblich von den Charakteren selbst gedrehte und später gefundene, in Wirklichkeit von den Filmemachern „gefakete“ Aufnahmen erwecken den Anschein besonderer Authentizität. >

zität. Im Horror- und Science-Fiction-Genre dient dieses bewusst amateurhaft inszenierte Material gerne als vermeintliches „letztes Lebenszeichen“ vermisster Personen oder einer untergegangenen Zivilisation. Auch die komische Anwendung der Methode in Mockumentarys und Pseudo-Dokumentationen machte diese so populär, dass man bald von einem „Found-Footage-Genre“ sprechen konnte.

Als Reaktion auf die sprunghafte Verbreitung digitaler Aufnahme- und Speichermedien (Handykamera, Überwachungskamera etc.) findet sich inszeniertes Found Footage jedoch längst auch in dramatischen Formaten, etwa zur Aufklärung von Verbrechen im Kriminalfilm. In der Filmwissenschaft stößt die Ausdehnung des ursprünglichen Begriffs auf solche „Fake-Formate“ auf Ablehnung.

Kompilationsfilm

Kompilationsfilme (auch: Found Footage-Filme, Archivfilme) sind Filmwerke, die ganz oder zumindest hauptsächlich aus Archivmaterial bestehen. Die Kompilation von zuvor bereits produzierten Szenen findet sich in unterschiedlichen Gattungen, vom Dokumentar-, Essay- und Propagandafilm über fiktionale Formen bis hin zum Animationsfilm.

Dabei stellen die Filme die ursprünglichen Bilder stets in einen neuen Bedeutungszusammenhang, durch die Montage und oftmals auch durch einen Voice-over-Kommentar. Bei dokumentarischen Kompilationsfilmen werden oftmals historische Bildquellen (Amateurfilme, Wochenschauen, Fotografien etc.) aus Archiven zusammengetragen. Das Material kann aber auch aus Spielfilmen stammen, etwa bei Essayfilmen über die Filmgeschichte. Darüber hinaus ist der Ansatz in Musical- oder Konzertfilmen verbreitet, dort ähnelt die Kompilation meist dem Medley, also einer Best-Of-Collage von Musikstücken. Im japanischen Anime ist derweil die Praxis verbreitet, Serienerzählungen in einer kürzeren Filmerzählung zu kompilieren.

12
(16)

Montage

Mit **Schnitt** oder **Montage** bezeichnet man die nach narrativen Gesichtspunkten und filmdramaturgischen Wirkungen ausgerichtete Anordnung und Zusammenstellung der einzelnen Bildelemente eines Filmes von der einzelnen Einstellung bis zur Anordnung der verschiedenen Sequenzen. Die Montage entscheidet maßgeblich über die Wirkung eines Films und bietet theoretisch unendlich viele Möglichkeiten.

Mit Hilfe der Montage lassen sich verschiedene Orte und Räume, Zeit- und Handlungsebenen so miteinander verbinden, dass ein kohärenter Gesamteindruck entsteht. Während das klassische Erzählkino (als Continuity-System oder Hollywood-Grammatik bezeichnet) die Übergänge zwischen den Einstellungen sowie den Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen, den synthetischen Charakter des Films zu betonen. >

Als „innere Montage“ wird dagegen ein filmisches Darstellungsmittel bezeichnet, in dem Objekte oder Figuren in einer einzigen durchgehenden Einstellung, ohne Schnitt, zueinander in Beziehung gesetzt werden.

Propagandafilm

Stehen Spiel- und Dokumentarfilme im Dienste einer offen oder verborgen dargebotenen ideologischen Botschaft von Parteien oder Interessengruppen, wird von **Propagandafilmen** gesprochen. Vor allem zu Kriegszeiten sollen diese Filme gezielt dazu dienen, durch vermeintliche Argumente, suggestive Bildgestaltung oder Montageformen Feindbilder auch emotional zu untermauern oder zu schüren, für ausgewählte politische Ziele zu werben und damit die öffentliche Meinung zu manipulieren.

Mehrere zur Zeit des Nationalsozialismus im Dritten Reich entstandene Propagandafilme zählen gegenwärtig in Deutschland zu den so genannten Vorbehaltsfilmen und dürfen aufgrund ihrer menschenverachtenden und hetzerischen Botschaften nur mit wissenschaftlicher oder pädagogischer Begleitung aufgeführt werden.

Auch moderne Hollywoodfilme greifen gelegentlich auf die Ästhetik der Propagandafilme zurück, wie etwa Ridley Scott, der in **GLADIATOR** (USA, Großbritannien 2000) eine Szene aus Leni Riefenstahls **TRIUMPH DES WILLENS** (Deutschland 1935) fast einstellungsgenau imitiert.

13
(16)

Storyboard/ Szenenbuch

Die zeichnerische Version des Drehbuchs dient zur Vorbereitung der Dreharbeiten und gibt Hinweise zur Mise-en-scène. Im **Storyboard** werden die Einstellungen eines Films komplett oder teilweise skizziert, unter Angabe der Kameraperspektiven und Kamerabewegungen, Hinweise zum Production Design sowie zur Positionierung von Schauspielern und Requisiten.

Die heutige Computertechnik ermöglicht sogar die sogenannte Pre-Visualisierung einzelner Filmszenen, sprich einer animierten Vor- oder Grobfassung.

Eine andere verwandte Methode, Stil und Atmosphäre des Films vor auszuplanen, ist die Erstellung eines Moodboard. Man versteht darunter eine Stimmungscollage aus Bildern, die versuchen die Stimmung des geplanten Filmes visuell zu erfassen.

Szene

Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht. >

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

Voiceover

Auf der Tonspur vermittelt eine Erzählerstimme Informationen, die die Zuschauenden zum besseren Verständnis der Geschichte benötigen. Auf diese Weise werden mitunter auch Ereignisse zusammengefasst, die nicht im Bild zu sehen sind, oder zwei narrativ voneinander unabhängige Szenen miteinander in Verbindung gesetzt. Häufig tritt der **Off-Erzähler** in Spielfilmen als retrospektiver Ich-Erzähler oder auktorialer Erzähler auf.

Als Off-Kommentar spielt **Voiceover** auch in Dokumentarfilmen eine wichtige Rolle, um die gezeigten Dokumente um Zusatzinformationen zu ergänzen, ihren Kontext zu erläutern, ihre Beziehung zueinander aufzuzeigen (beispielsweise NIGHT MAIL, Harry Watt, Basil Wright, Großbritannien 1936; SERENGETI DARF NICHT STERBEN, Bernhard Grzimek, Deutschland 1959) oder auch eine poetische Dimension zu ergänzen (zum Beispiel NACHT UND NEBEL, Nuit et brouillard, Alain Resnais, Frankreich 1955; DIE REISE DER PINGUINE, La Marche de l'empereur, Luc Jacquet, Frankreich 2004).

Links und Literatur

Links zum Film

➔ Film-Website des Verleihs

<https://www.littledream-pictures.com/fantastic-machine/>

➔ Geo: Von der Camera Obscura zum ersten Foto der Welt: Eine kleine Geschichte der Fotografie

<https://www.geo.de/wissen/forschung-und-technik/das-erste-foto-der-welt--die-geschichte-der-fotografie-34286542.html>

➔ FilmwissenOnline: Der Teufel an der Wand – Die Laterna Magica

<https://filmwissen.online/laterna-magica/es-werde-licht/>

➔ Vision Kino: FilmTipp

<https://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/and-the-king-said-what-a-fantastic-machine/>

➔ Vision Kino: FilmTipp ZOOM

https://www.visionkino.de/fileadmin/user_upload/Unterrichtsmaterial/FilmTipp_ZOOM/Viki-Filmtipp-ZOOM-And_the_King_Said_What_a_Fantastic_Machine.pdf

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➔ Der Kompilationsfilm als dokumentarische Form (Hintergrundartikel vom 27.06.2019)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1907/kf1907-they-shall-not-grow-old-hg2-kompilationsfilm/>

➔ Filmbildung mit TikTok

(Hintergrundartikel vom 28.08.2023)

<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-filmbildung-digital/dossier-filmbildung-digital-tiktok/>

➔ YouTube & Co – Videoportale und ihre gesellschaftliche Bedeutung

(Hintergrund vom 23.05.2011)

https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1106/youtube_und_co_videoportale-und-ihre-gesellschaftliche-bedeutung/

➔ Wie wirklich ist Wirklichkeit? Eine kurze Geschichte des Dokumentarfilms

(Hintergrund vom 28.10.2007)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0711/wie-wirklich-ist-die-wirklichkeit/>

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für
politische Bildung/bpb
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)
Adenauerallee 86, 53115 Bonn
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0
info@bpb.de

Redaktionelle Umsetzung:

Redaktion kinofenster.de
Raufeld Medien GmbH
Paul-Lincke-Ufer 42-43, 10999 Berlin
Tel. 030-695 665 0
info@raufeld.de

Projektleitung: Dr. Sabine Schouten

Geschäftsführer: Thorsten Hamacher, Simone Kasik,
Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,
Dr. Sabine Schouten

Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für
politische Bildung), Kirsten Taylor (Raufeld Medien
GmbH)

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Charlotte Castillon (Werkstudentin,
Raufeld Medien), Ronald Ehlert-Klein,
Jörn Hetebrügge, Susanne Mohr (Volontärin,
Bundeszentrale für politische Bildung),
Severin Schwalb (Volontär, Bundeszentrale für
politische Bildung)

info@kinofenster.de

Autor/-innen: Karin Jirsak (Filmbesprechung),
Daniela Niklisch (Arbeitsblatt)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © Little Dreams Pictures

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische
Bildung 2024