

Die zwölf Geschworenen

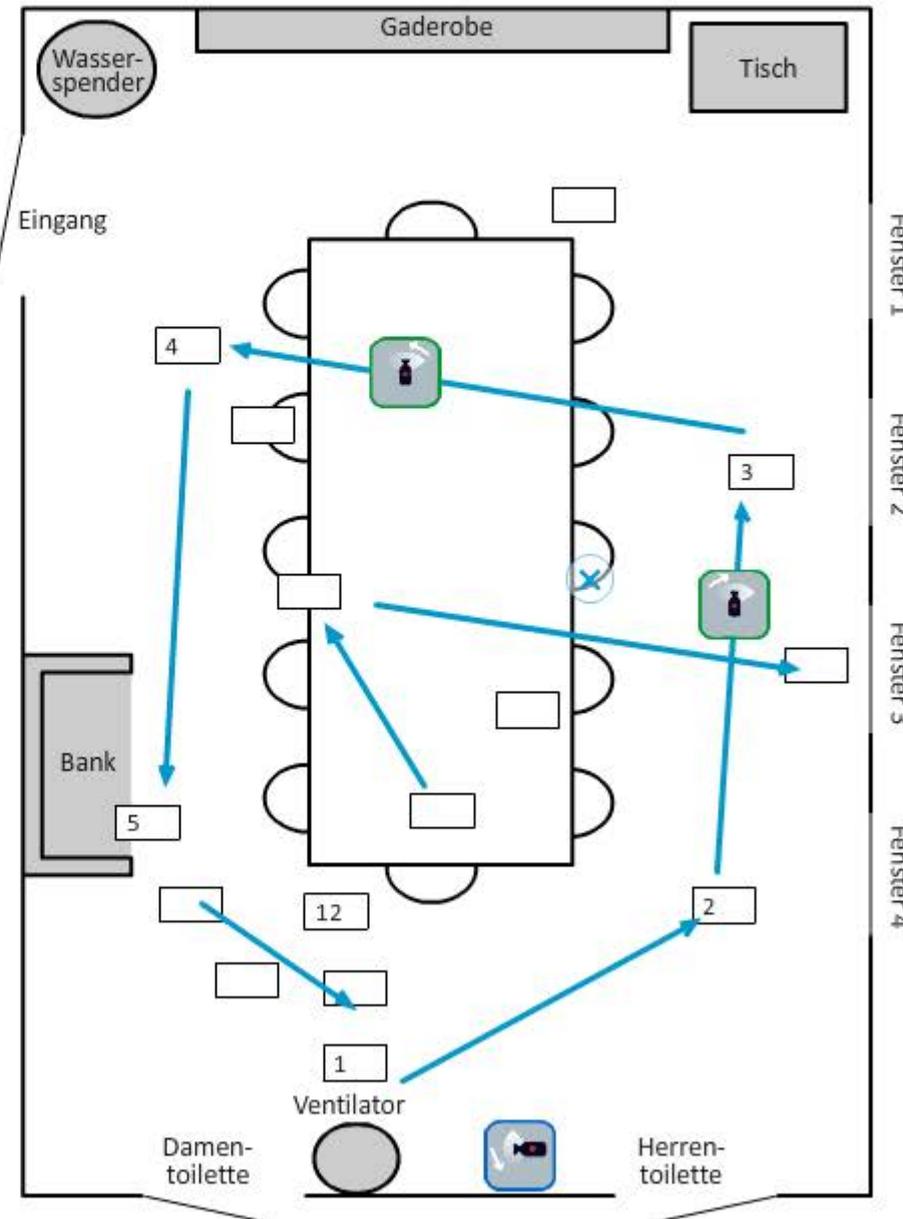
Die Exposition



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABENTEIL B



E 02



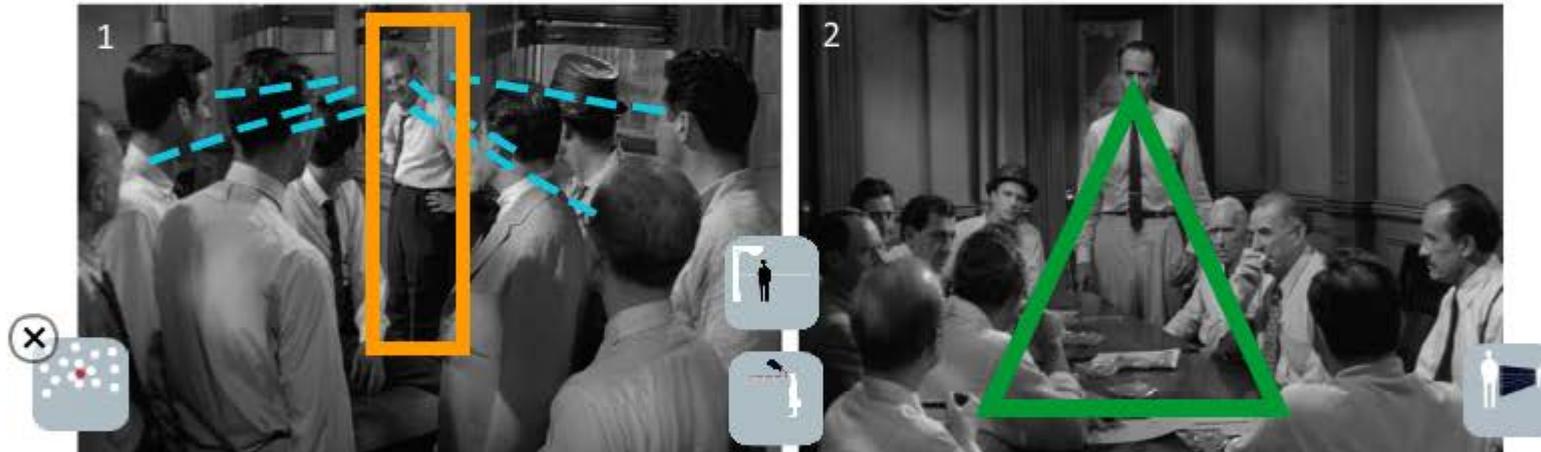
Die zwölf Geschworenen

Die Konfrontation



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 3

Einstellungsgröße Kameraperspektive räumliche Tiefe **Kadrage**



Die zwölf Geschworenen

Die Auflösung



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 3



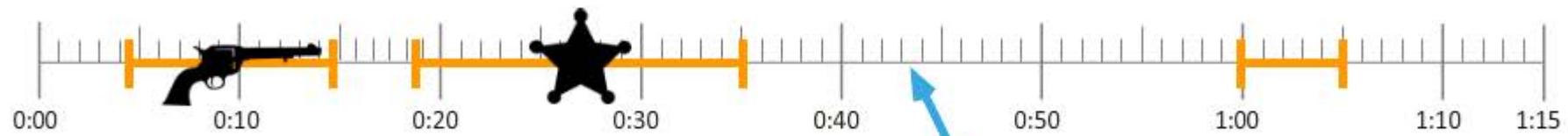
12 Uhr mittags

Filmmusik



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1

Filmausschnitt 1: Ankunft der Banditen



Banditen-Thema
wird bedrohlicher

12 Uhr mittags

Filmmusik

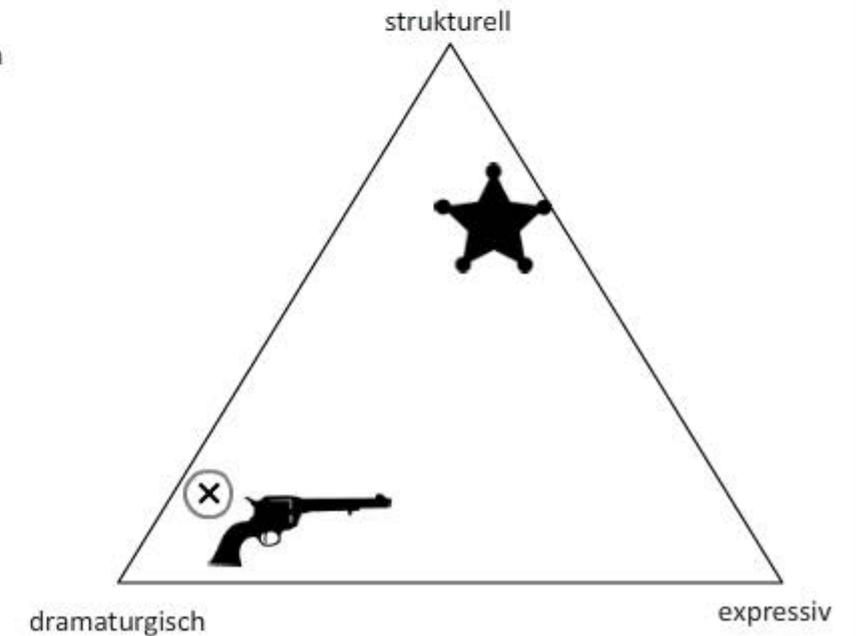
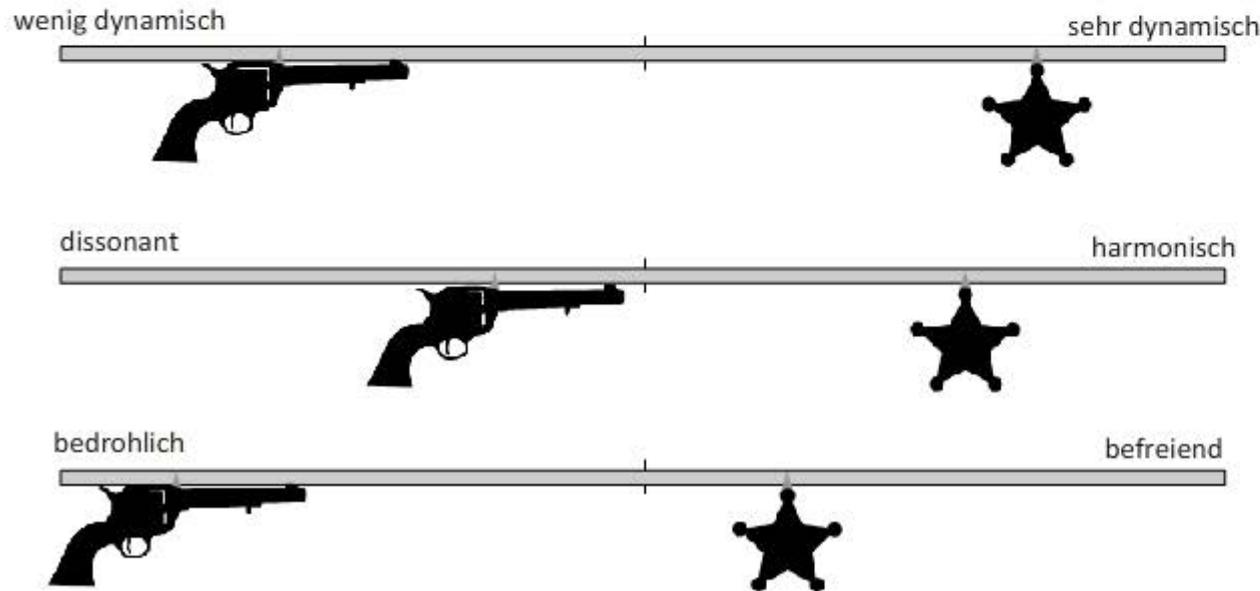


INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 2

Filmausschnitt 2: Kutschfahrt aus der Stadt



Filmausschnitt 3: Kutschfahrt zurück in die Stadt



12 Uhr mittags

Bildkomposition



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU DEN AUFGABEN 1.1 – 1.8

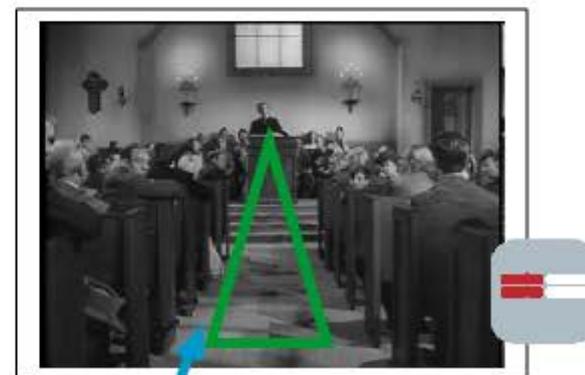
Im Saloon



In der Kirche



Standbild „Im Saloon“

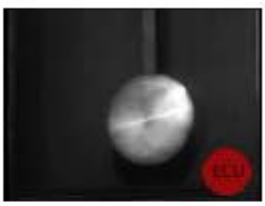


Standbild „In der Kirche“





- + *p*
- + *mp*
- + *mf*
- + *f*
- + *ff*
- + *fff*



mp



ff



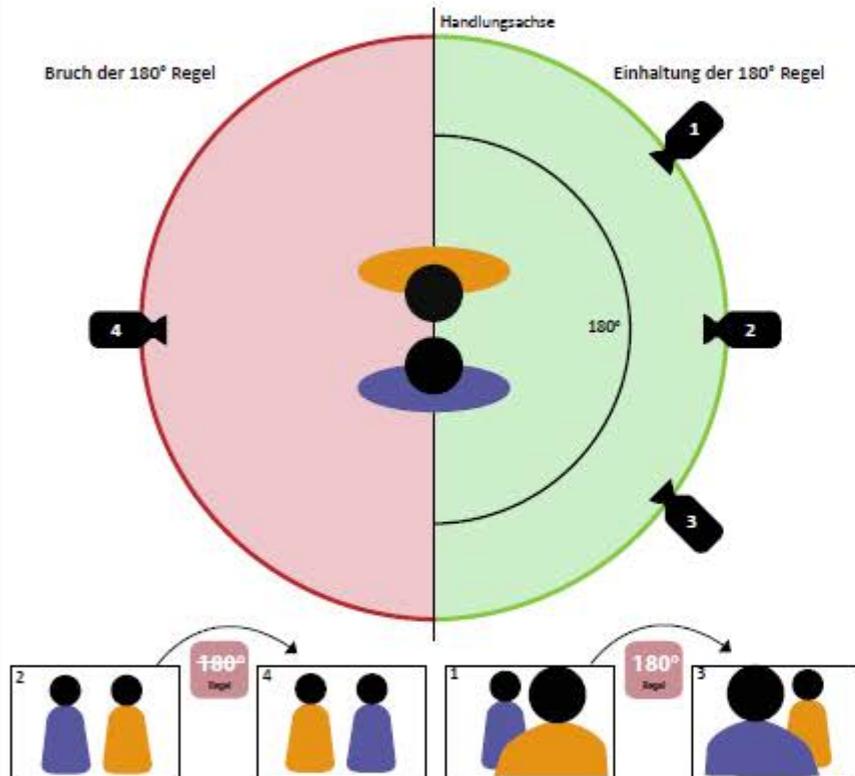


2001: Odyssee im Weltraum

Bildgestaltung



Abbildung: Die 180° Regel



Schematische Darstellung wichtiger Begriffe



2001: Odyssee im Weltraum

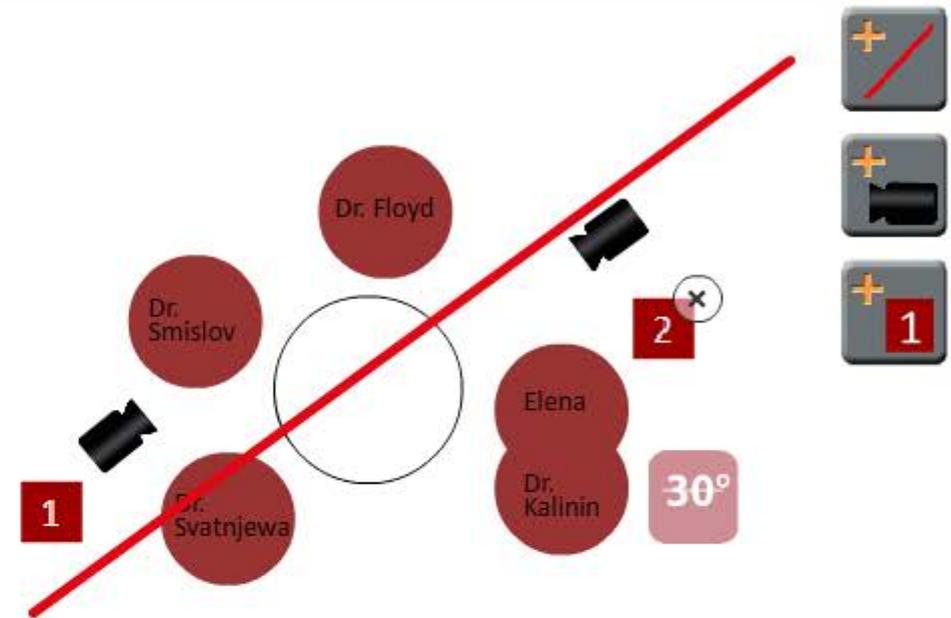
Bildgestaltung



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 2



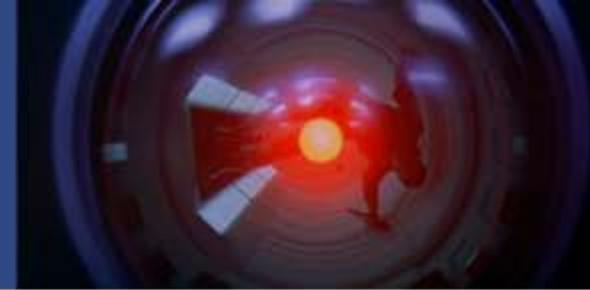
180° Regel
30° Regel
A B Jump Cut



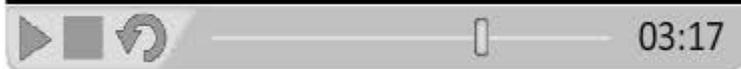
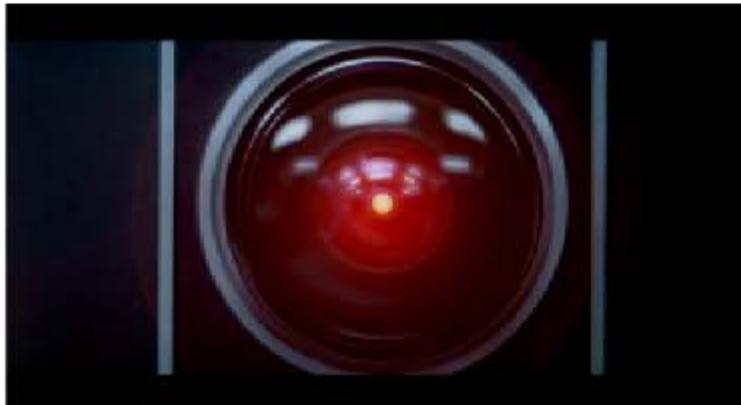


2001: Odyssee im Weltraum

Bild-Ton-Montage



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1



Aufgabe 1.2



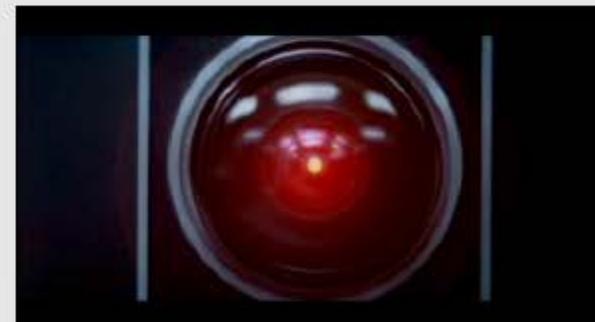
Subjektive Sicht
HAL

Aufgabe 1.4



"Unser nächster Gesprächspartner ist also der HAL 9000 Computer. Und wie man uns sagte, hört er auf den Namen HAL.. Schönen Guten Tag, HAL.. Wie läuft alles bei ihnen?"

Aufgabe 1.5





2001: Odyssee im Weltraum

Montage



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1

Funktionen

-  Spur an/aus
-  Ton an/aus
-  Reihenfolge ändern



2001: Odyssee im Weltraum

Montage



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 3

3. DER ANSCHLUSSSCHNITT IN 2001: DIE RÄUMLICHE DIMENSION

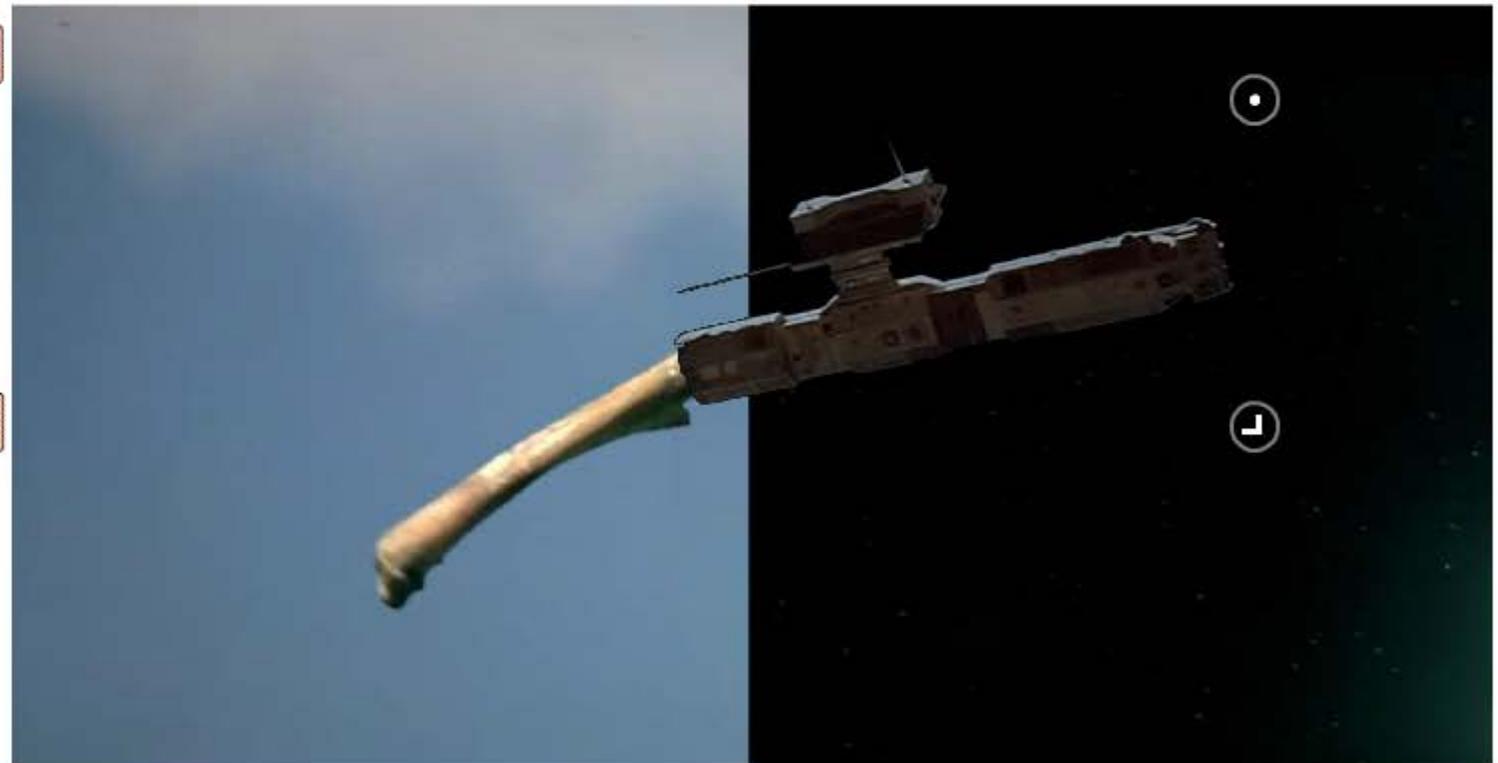
Der Anschlusschnitt in *2001: Odyssee im Weltraum* wird allgemein vor allen Dingen auf Grund seiner zeitlichen Dimension besprochen. Die Montage an dieser Stelle ist aber auch im Hinblick auf ihre räumlichen Dimensionen interessant.

Schauen Sie sich den Ausschnitt noch einmal an.

3.1 Nennen und beschreiben Sie die räumlichen Aspekte des Anschlusschnittes. Sichern Sie Ihr Ergebnis im nebenstehenden Notizfeld.

3.2 Auf der rechten Seite finden Sie die beiden Hauptbildelemente des Anschlusschnittes für eine produktive Gestaltungsaufgabe: Arrangieren Sie die beiden Elemente. Ergeben sich aus der Verbindung von Knochen und Satellit neue Assoziationen? Setzen Sie Ihre Assoziationen in Beziehung zu den Hauptthemen des Films. Sichern Sie Ihr Ergebnis im nebenstehenden Notizfeld.

► **Tipp**



Aguirre – Der Zorn Gottes

Erzählinstanz und Erzählhaltung



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 2

2. EBENE DER FIGUREN („WER NIMMT WAHR?“)

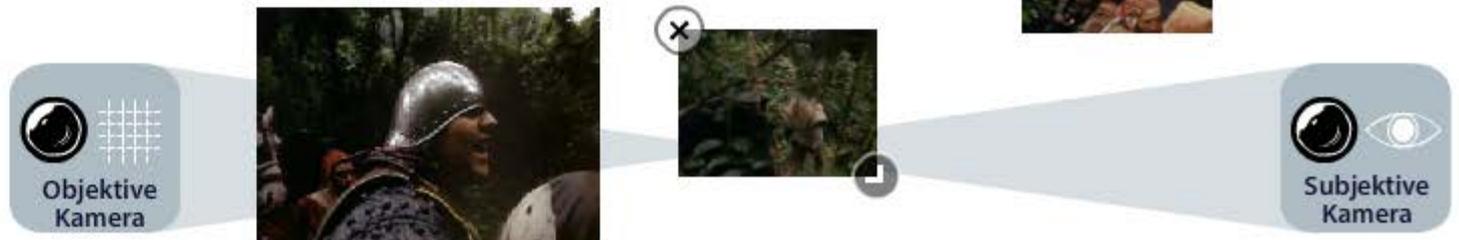
Bei der zweiten Frage „Wer nimmt wahr?“ geht es um den Reflektor-Modus, d.h. um die Vermittlung des Geschehens durch das Bewusstsein einer Figur, deren sich der Regisseur bedient (Figurenperspektive). Im Mainstreamfilm wird die Figurenperspektive möglichst früh in einem Film eingenommen und durchgehalten, damit dem Zuschauer klar ist, wessen Geschichte er verfolgt. Dies erleichtert die Identifikation.

In diesem Zusammenhang spricht man auch von einer **subjektiven Kamera**, die den Platz einer der auftretenden Figuren übernimmt. Im Idealfall gibt die Kamera den Blick dieser Figur wieder, sie nimmt deren Standort ein. Im Gegensatz dazu vermittelt die objektive Kamera den Eindruck, das Geschehen distanzierter zu betrachten. Der Eindruck der Objektivität kann entstehen, wenn die Kamera den Betrachter nicht zwingt, die Perspektive einer bestimmten Figur einzunehmen und eher passiv das Geschehen aufzuzeichnen scheint.

Typisch für die **objektive Kamera** sind lange Einstellungen, die eine Voraussetzung für ein gelassenes und geduldiges Sehen sind. Eine solche beobachtende Position findet sich auch in Dokumentationen. Oft werden Totale und Halbtotale Einstellungen verwendet, die dem Zuschauer eine größere Freiheit des Schauens ermöglichen. Manchmal löst sich die Kamera vom Geschehen und macht dabei auf ihre eigene Tätigkeit aufmerksam oder übernimmt die Funktion eines Kommentators auf der Erzählebene. Vergleichbar ist diese Haltung mit einer auktorialen Erzählweise.

(vgl. Stefan Munaretto, Wie analysiere ich einen Film?, Bange Verlag)

- 2.1 Betrachten Sie die folgende Szene und überlegen Sie, welche Aspekte für eine subjektive bzw. objektive Kamera sprechen. Entnehmen Sie dazu aussagekräftige Filmbilder und ordnen Sie diese auf der Skala zwischen objektiver und subjektiver Kamera an. Erläutern Sie die Gründe für Ihre Zuordnung.



Die fabelhafte Welt der Amélie

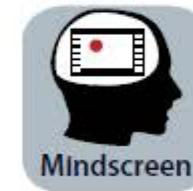
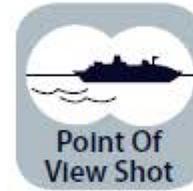
Erzählperspektive



Eine Einstellung, die eine mentale oder emotionale Subjektivität ausdrückt und dabei kein POV-Shot ist, kann als **Perception Shot** bezeichnet werden. *Perception* ist hier also sowohl auf äußere Wahrnehmungen wie auch auf innere Selbstwahrnehmungen der Figur zu beziehen. Berühmte Beispiele finden sich in den Filmen Antonionis, Bergmans, Godards oder Tarkowskij's. Ein Sonderfall der subjektiven Erzählweise ist die Traumszene oder Traumsequenz. Diese ist oft durch deutlich wahrnehmbare stilistische Elemente gekennzeichnet, wie beispielsweise Ab- und Aufblenden, Doppelbelichtungen, Benutzung verschiedener Farbschemata oder von Schwarz-Weiß-Einschüben, ungewöhnlichem Musikeinsatz oder Soundeffekten.

- 1.1 Charakterisieren Sie anhand folgender Stellen aus dem Film auf den nächsten Seiten den filmischen Erzähler und dessen Erzählweise. Belegen Sie Ihre Aussagen mit geeigneten Filmbildern.

Schematische Darstellung wichtiger Begriffe



Die fabelhafte Welt der Amélie

Erzählperspektive



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1



Filmausschnitt 5



10:51

Filmausschnitt 4 (9:03–9:22)



Frühling



Winter



Tage, Monate und Jahre vergehen ...



Sommer

Filmausschnitt 5 (9:33–10:54)



In 48 Stunden ...

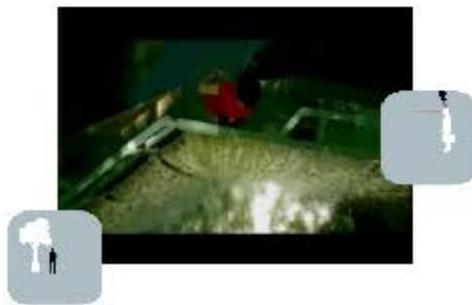


Die fabelhafte Welt der Amélie

Kameraperspektiven

INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1

Einstellungsgröße Kameraperspektive



Die fabelhafte Welt der Amélie

Erzählformen



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1.1

Aguirre, der Zorn Gottes



intradiegetisch	heterodiegetisch
extradiegetisch	autodiegetisch

Der Untertan



intradiegetisch	heterodiegetisch
extradiegetisch	autodiegetisch

American Beauty



intradiegetisch	heterodiegetisch
extradiegetisch	autodiegetisch

Salami Aleikum



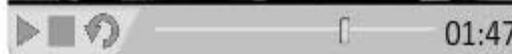
intradiegetisch	heterodiegetisch
extradiegetisch	autodiegetisch

Die fabelhafte Welt der Amélie



intradiegetisch	heterodiegetisch
extradiegetisch	autodiegetisch

Das weiße Band



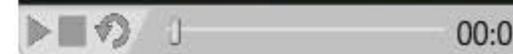
intradiegetisch	heterodiegetisch
extradiegetisch	autodiegetisch

Forrest Gump



intradiegetisch	heterodiegetisch
extradiegetisch	autodiegetisch

Zug des Lebens



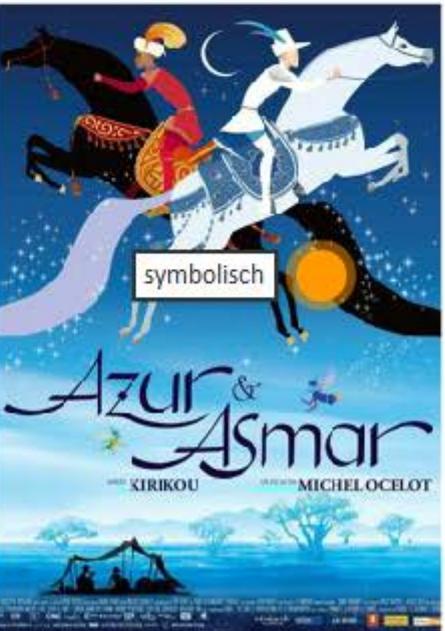
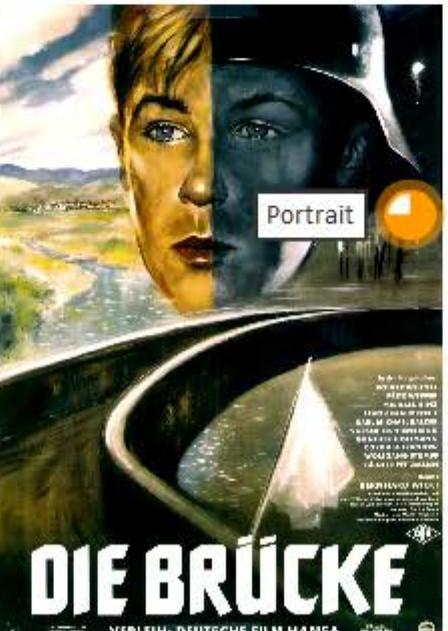
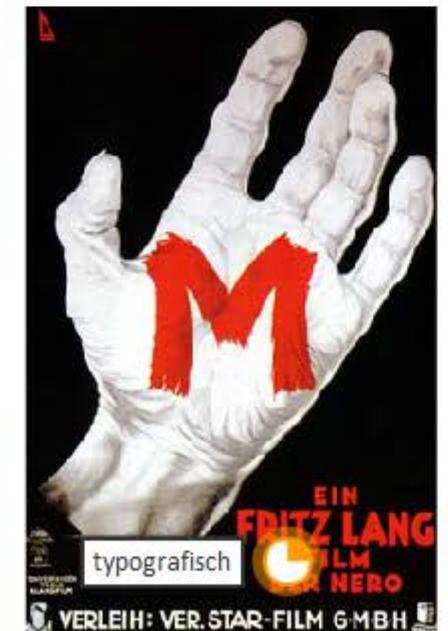
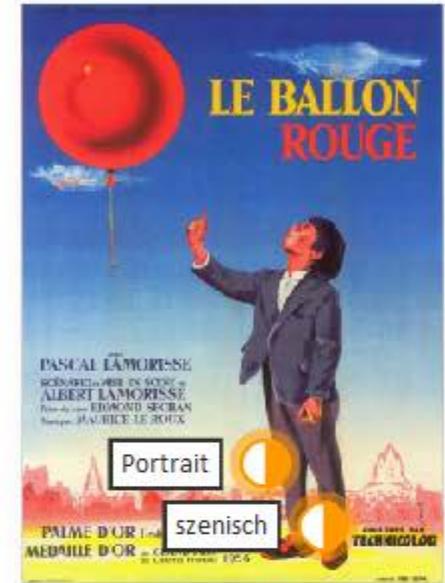
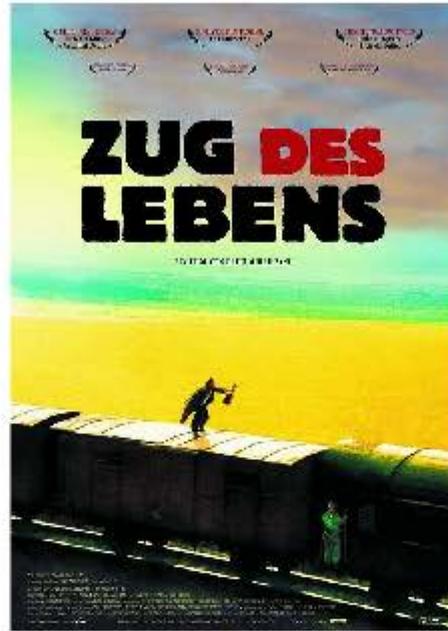
intradiegetisch	heterodiegetisch
extradiegetisch	autodiegetisch

+ Portrait-Plakat

+ szenisches Plakat

+ symbolisches Plakat

+ typografisches Plakat



Azur und Asmar

Äußeres, Farben, Ausstattung



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1

1. WAS DIE KLEIDUNG VERRÄT

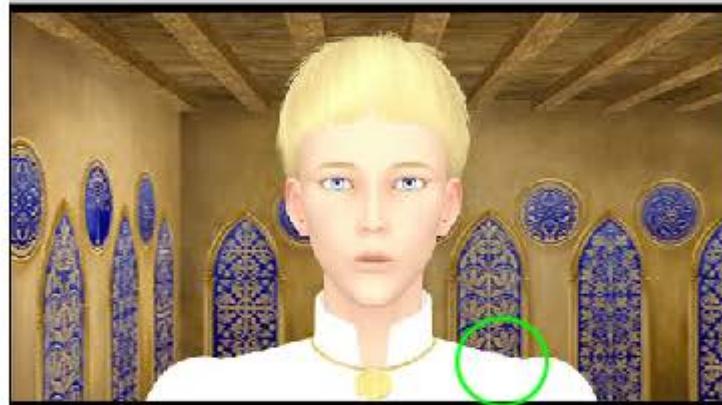
Das Äußere von Personen in einem Film sagt viel über sie aus, zum Beispiel woher sie kommen, ob sie arm oder reich sind, manchmal sogar, ob sie schlau oder dumm sind, gut oder böse. Oft macht ein Charakter im Laufe der Handlung eine Entwicklung durch, die man auch an seinem Äußeren erkennen kann. Die Standbilder unten auf der Seite zeigen Azur und Asmar zu unterschiedlichen Zeitpunkten in der Geschichte.

1.1 Schau dir die Standbilder an. Kannst du sagen, an welchem Punkt der Geschichte sie aufgenommen wurden?

1.2 Schau dir nun einzeln erst die beiden Bilder von Azur und dann die beiden Bilder von Asmar an. Finde nun die Unterschiede in den Bildern. Nutze den Kreis, um Bildelemente zu markieren, die du für wichtig hältst, um zu zeigen, wie sich Azur und Asmar von einem zum anderen Bild verändern. Achte dabei auf die Kleidung, die Frisuren und die Gesichter.

1.3 Beschreibe wie sich Azur und Asmar im Laufe der Handlung verändert haben und wie sich ihre Geschichte in ihrer äußeren Erscheinung spiegelt.

vorher



Azur

nachher



Notiz eingeben



Asmar



Azur und Asmar

Äußeres, Farben, Ausstattung



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 2

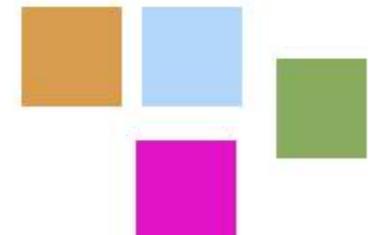
2. VERSCHIEDENE ORTE – VERSCHIEDENE GEFÜHLE

Farben und Ausstattung (also alle Gegenstände, die im Bild zu sehen sind) geben sehr viele Informationen über den Ort, an dem eine Geschichte spielt. Unten siehst du zwei Standbilder aus dem Land jenseits des Meeres, in das Azur reist. Du hast nun die Möglichkeit, verschiedene Farben und Bildelemente aus den Standbildern zu entnehmen oder zu markieren. So kannst du deutlich machen, worin die Unterschiede der beiden Orte bestehen und auf welche Weise sich die jeweilige Lebenssituation der Menschen in den Bildern widerspiegelt.

2.1 Beschreibe zunächst, welche Gefühle die beiden verschiedenen Standbilder in dir hervorrufen.

2.2 Zeige nun, wie die Farben deine Gefühle beeinflussen. Nutze dazu die Pipette, um Farben aus den Standbildern zu entnehmen. Welche Farben herrschen vor? Sind diese Farben eher kalt oder eher warm?

2.3 Nutze nun den Kreis, um Bildelemente (z.B. Pflanzen) im Bild zu markieren, die die Orte deutlich unterscheiden. Wie beeinflussen diese Elemente die Stimmung der beiden Standbilder?



Der rote Ballon

Kameraperspektiven



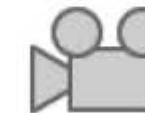
KAMERAPERSPEKTIVE – WAS IST DAS?

Wie zeigt die Kamera die Personen und Dinge in einem Film, die für die Geschichte besonders wichtig sind? Welche Haltung nimmt sie zu diesen Personen und Dingen ein? Befindet sich die Kamera mit einer Person auf Augenhöhe, dann nennt man das **Normalsicht**. Schaut die Kamera von unten zu einer Person auf, so bezeichnet man dies als **Froschperspektive**. Häufig wirkt die Person dann groß und mächtig. Schaut sie von oben auf eine Person, so spricht man von der **Vogelperspektive**. Aus der Vogelperspektive können Personen klein und verloren aussehen. Mit den verschiedenen Kameraperspektiven kann ein Film besonders gut bestimmte Gefühle hervorrufen und Spannung erzeugen.

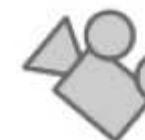
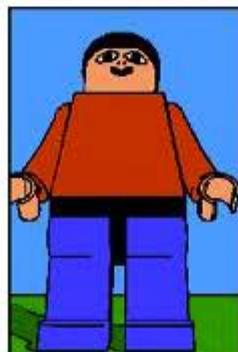
VOGELPERSPEKTIVE



NORMALSICHT



FROSCPERSPEKTIVE



DIE KAMERAPERSPEKTIVMASCHINE

Hier kannst du mit einer echten Person ausprobieren, wie die verschiedenen Kameraperspektiven auf dich wirken.



AUFGABEN

1. Beschreibe kurz, wie die verschiedenen Kameraperspektiven in der beweglichen Darstellung auf dich wirken.
2. Ordne auf der nächsten Seite jedem Bild die richtige Kameraperspektive zu. Dafür kannst du jeweils die Kameraperspektive auf das entsprechende Bild ziehen. Klicke, wenn du fertig bist, auf den „Auswerten-Knopf“ und schau, ob deine Lösung richtig ist.

Der rote Ballon

Kameraperspektiven



ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1



Vogel-
perspektive



Frosch-
perspektive



Augenhöhe



Frosch-
perspektive



Augenhöhe

Auswerten!

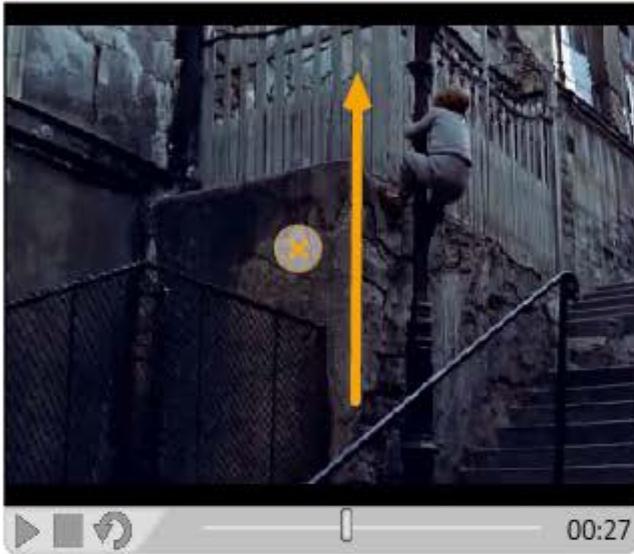
Der rote Ballon

Wie erzählt die Kamera die Geschichte?



ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABEN 1 UND 2

Filmausschnitt 1



Filmausschnitt 3



Filmausschnitt 2

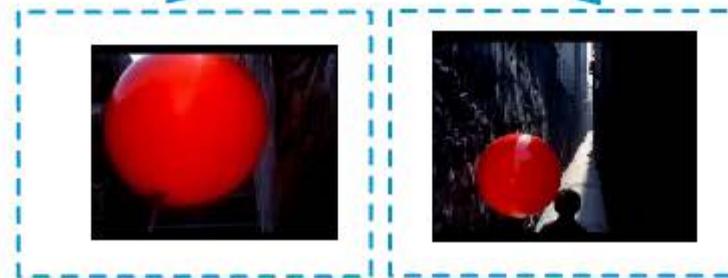


Bild Ballon 1

Bild Ballon 2

Filme erzählen Geschichten. Der Film „Der rote Ballon“ ist an einigen Stellen ganz schön spannend. Und zwar besonders dann, wenn wir eine Person oder ein Ereignis zunächst nicht sehen können. Dann wollen wir wissen, wie die Geschichte weitergeht. Auf dieser Seite hast du die Möglichkeit drei verschiedene Tricks kennenzulernen, mit denen die Kamera Geschichten erzählen und Spannung erzeugen kann.

AUFGABEN

1. Versuche bei jedem Filmausschnitt, den Trick zu erkennen, mit dem die Geschichte erzählt wird. Achte jeweils darauf, was die Kamera und der Junge machen.

Filmausschnitt 1:

Was sieht der Junge dort oben? Wie erfahren wir was dort oben ist? Mit dem Pfeil kannst du Richtungen und Bewegungen einzeichnen.

Filmausschnitt 2:

Was passiert in dem Hauseingang? Was macht die Kamera in diesem Filmausschnitt?

Filmausschnitt 3:

Der Junge ändert die Richtung. Wie kommt das zustande? Schau dir den Übergang genau an. Mit dem Fotoapparat kannst du Filmbilder aus dem Film nehmen und darunter ablegen. Findest du den Übergang? Warum ist es nicht ganz so leicht, den Übergang zu erkennen?

Der rote Ballon

Farbgestaltung



ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 2

BILD 3



BILD 4



AUFGABE

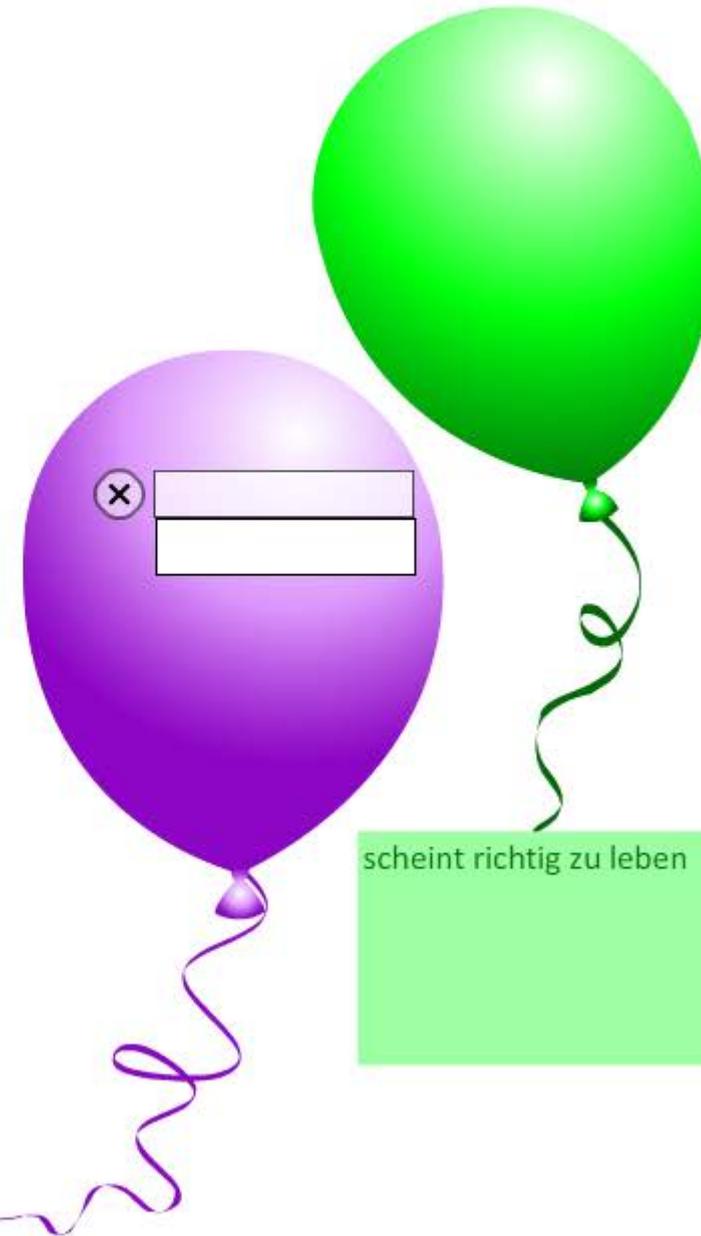
2. Vergleiche nun zusammen mit deinem Nachbarn diese beiden Bilder. Achte dabei auf die Farben und das Licht. Mit der Pipette kannst du wichtige Farben aus beiden Bildern sammeln und darunter ablegen.

Der rote Ballon

Das Besondere des Ballons



kann seine Richtung bestimmen, geht seinen Weg



AUFGABEN

1. Die Videos auf der linken Seite zeigen Besonderheiten des roten Ballons. Schau sie dir an und schreibe jede Besonderheit in ein Notizfeld unten links. Lege sie auf das Video, zu dem sie passt.
2. Vergleiche die Lösungen miteinander. Gibt es Besonderheiten, die einander ähnlich sind? Ordne alle Besonderheiten, die zueinander passen zusammen in einen Ballon. Schreibe das Thema oder die gemeinsame Idee der Besonderheiten in den Zettel an der Schnur.

Der rote Ballon

Der Schluss



ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1

grenzenlose Freiheit

Je höher desto besser

Wie komme ich hier wieder runter?

Jetzt habe ich viele Freunde!

Ende gut- alles gut!

Über den Dächern von Paris

Gedanke

AUFGABE

1. Versetze dich in die Lage des Jungen. Halte seine Gedanken mit Hilfe des Noitzfeldes auf dem Bild fest.

Die Brücke

Mise-en-Scène



EINFÜHRUNG: DIE MISE-EN-SCÈNE

Der Begriff Mise-en-Scène (franz. für „in Szene setzen“) stammt ursprünglich aus der Theatersprache, wo er die Anordnung aller auf der Bühne sichtbaren Elemente meint. Übertragen auf den Film, bezeichnet der Begriff Mise-en-Scène die Gesamtheit dessen, was vor der Kamera zu sehen ist, d. h. alle im Bildraum sichtbaren Objekte und Personen sowie deren räumliche Anordnung. Der Begriff Mise-en-Scène umfasst dabei auch die Auswahl des Drehortes und dessen Gestaltung inklusive Design und Requisite. Er bezieht sich aber ebenso auf gestalterische Aspekte der Inszenierung, wie beispielsweise Farbauswahl und Beleuchtung sowie die wechselnde Positionierung beweglicher Objekte oder Schauspieler im Bildraum. Die Mise-en-Scène als Anordnung aller innerhalb des Bildes befindlichen Objekte ist vor allen Dingen für die Analyse und Interpretation von langen Einstellungen interessant. Denn gerade in **langen Einstellungen** kann das Zusammenspiel von **Farbgestaltung, Lichtkonzept, Kulisse, Dekoration, Requisiten, Kostümen** sowie Inszenierung und Bewegung der Schauspieler „genug Raum einnehmen“, um für die Interpretation des Films bedeutsame Elemente und Motive sichtbar werden zu lassen. Oft jedoch sind auch einzelne kurze Einstellungen so komponiert, dass die Mise-en-Scène dem Zuschauer interpretatorische Ebenen anbietet, die einzelne Figuren charakterisieren, ihre Situation visuell beschreiben oder sogar kommentieren. Dies kann durch Gegenstände wie Requisiten, Dekoration, Kostüme oder

die Kulisse ganz allgemein ebenso erreicht werden wie durch Farben, Licht oder der Position der Figuren zueinander im Raum. In der Regel weist eine Einstellung Bezüge zu anderen Einstellungen oder Szenen des Films auf. Im Zusammenhang mit der **Montage** kann die Mise-en-Scène beispielsweise auf Grund einer visuell ähnlichen Anordnung von Gegenständen oder Figuren in zwei aufeinander folgenden Einstellungen bedeutsam sein. Ein Match Cut verbindet z. B. oftmals Ähnlichkeiten in der Mise-en-Scène. Bei der Mise-en-Scène kann aber auch eine einzelne Einstellung, ein Einzelbild für sich genommen eine Vielzahl an interpretatorischen Ansätzen bieten. Sowohl die Bezüge und Verweise zwischen einzelnen Einstellungen als auch die vielfältigen Elemente in einer Einzelszene, die durch die Mise-en-Scène gestaltet werden, sind also für die Interpretation eines Films von großer Bedeutung.

Kameratechnische Aspekte wie Objektivwahl, Kameraperspektive, Einstellungsgröße oder Kamerabewegung werden normalerweise nicht zum Bereich der Mise-en-Scène gezählt. Dennoch sind diese Aspekte der Kameratechnik kaum losgelöst von denen der Mise-en-Scène zu betrachten. Grundsätzlich gilt, dass jeder sichtbare Aspekt in einem Bildausschnitt ebenso wie die Eigenschaften des Bildausschnittes selber (Kameraperspektive Einstellungsgröße etc.) in die filmanalytischen und interpretatorischen Überlegungen mit einbezogen werden können.

Schematische Darstellung wichtiger Begriffe



Die Brücke

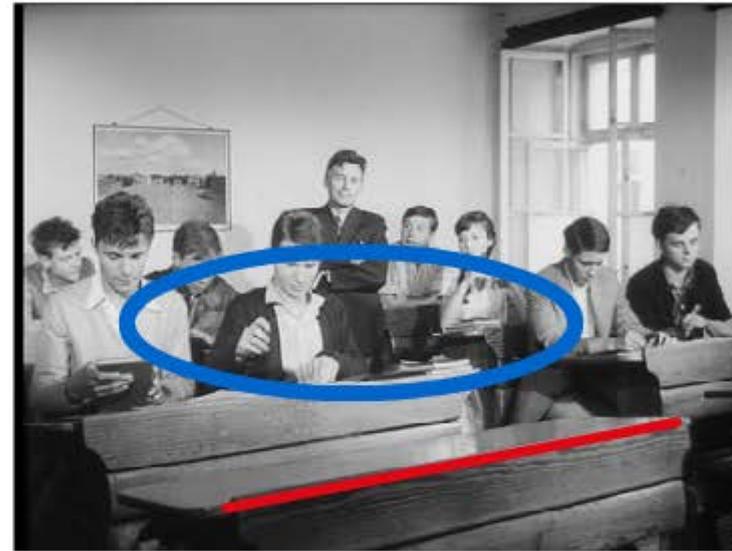
Mise-en-Scène



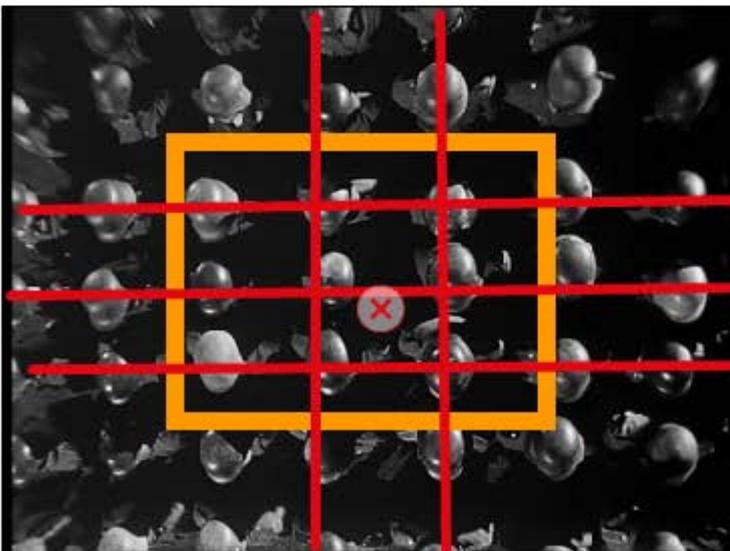
INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1



Standbild 1a



Standbild 1b



Standbild 2a



Standbild 2b



Die Brücke

Montage



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1

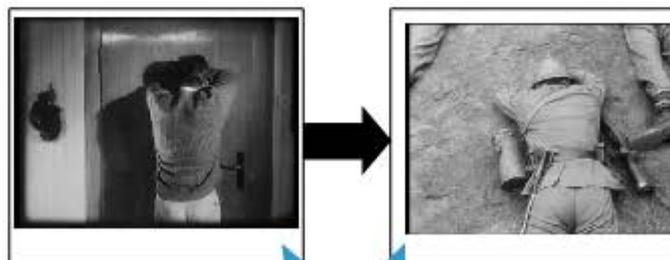


Match Cut 1



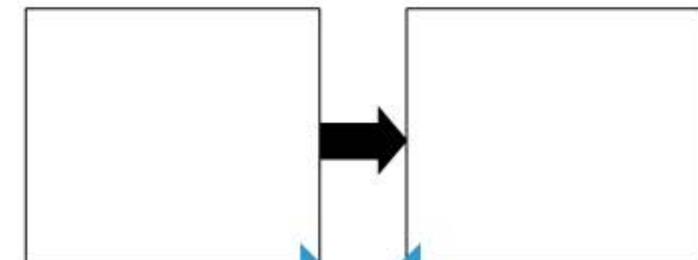
Dampf

Match Cut 2



Haltung

Match Cut 3



Verbindendes Element:



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 2

2. LICHTDRAMATURGIE UND FIGURENCHARAKTERISIERUNG

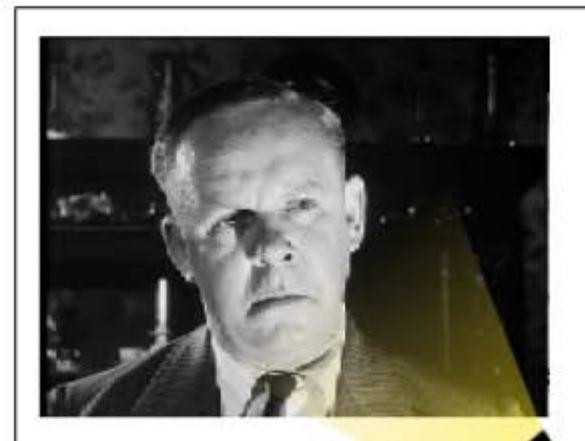
Die Beleuchtung in „Die Brücke“ wirkt überwiegend sehr authentisch und ergibt sich aus der Tageszeit, in der die Handlung stattfindet. Eine Ausnahme bildet die folgende Szene, die eine Auseinandersetzung zwischen Walter Forst und seinem Vater enthält.

2.1 Schauen Sie sich den Ausschnitt aufmerksam an und achten Sie auf die Lichtgestaltung. Nutzen Sie das Ausschneidewerkzeug, um Standbilder der Frontalansichten von Walter und seinem Vater zu machen.

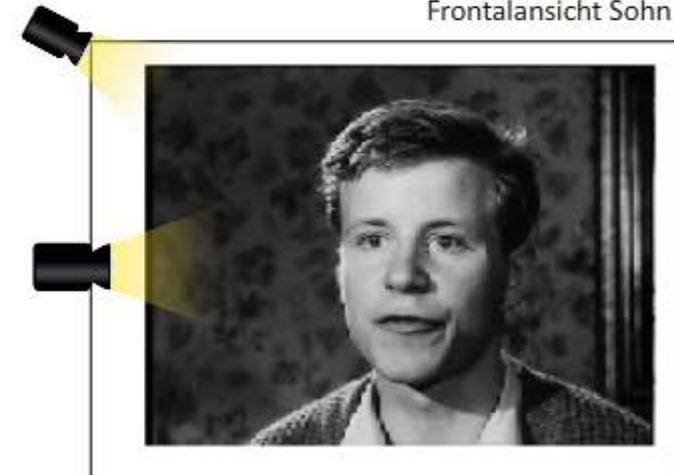
2.2 Zeichnen Sie auf den Standbildern zunächst mit Hilfe der Scheinwerfer die Richtung ein, aus der das Licht auf die Gesichter fällt. Gewichten Sie anschließend die unterschiedliche Lichtintensitäten durch die Größe der Scheinwerfer. Beschreiben Sie die Wirkung und interpretieren Sie damit das Lichtkonzept. Sichern Sie Ihre Ergebnisse als Bildschirmfoto.



Frontalansicht Vater



Frontalansicht Sohn

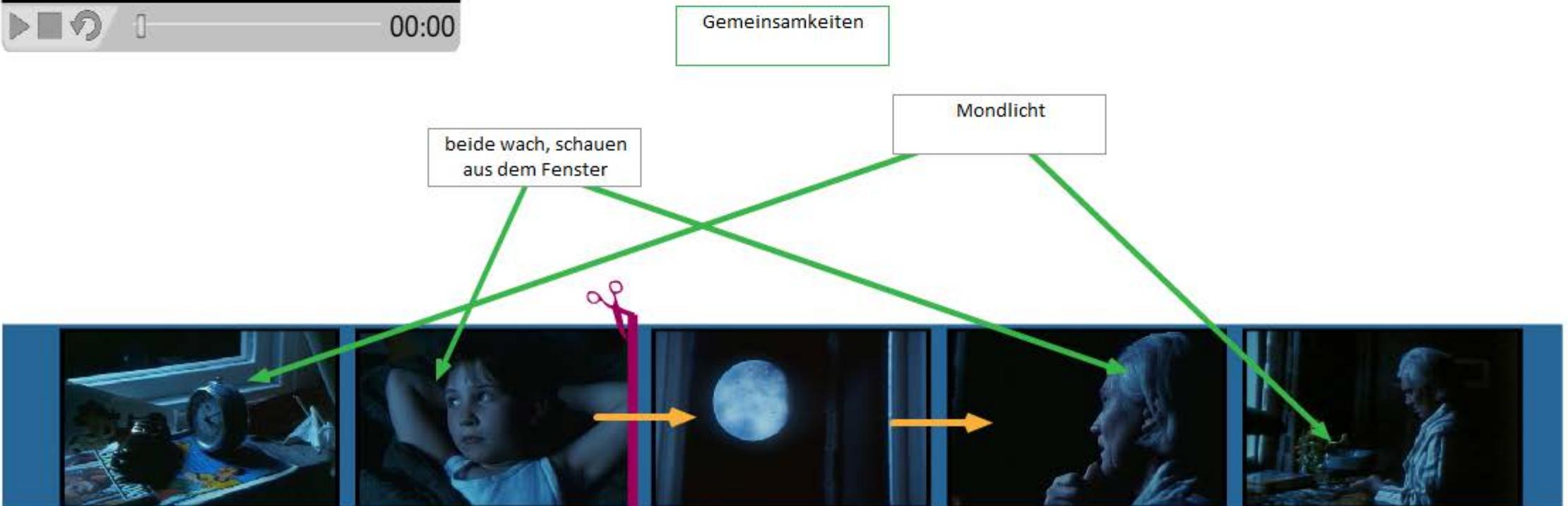


Kannst du pfeifen, Johanna?

Ein besonderer Schnitt



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1, 2 UND 3





Kannst du pfeifen, Johanna?

Krawatten



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 2



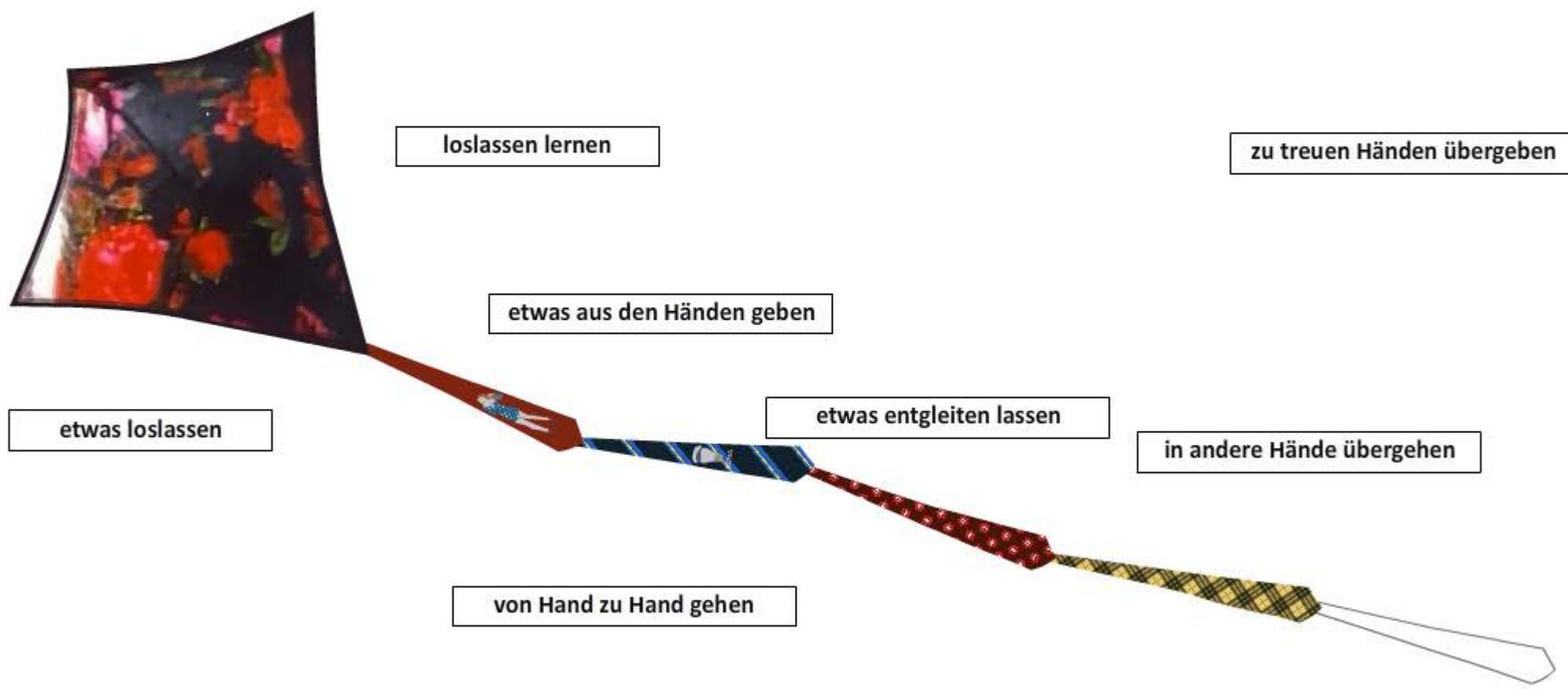


Kannst du pfeifen, Johanna?

Krawatten



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 3



loslassen lernen

zu treuen Händen übergeben

etwas aus den Händen geben

etwas loslassen

etwas entgleiten lassen

in andere Hände übergehen

von Hand zu Hand gehen

mit vollen Händen

durch die Finger rinnen

etwas gehen lassen

etwas aufgeben

Paris je t'aime

FAUBOURG SAINT-DENIS von Tom Tykwer



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 4



1

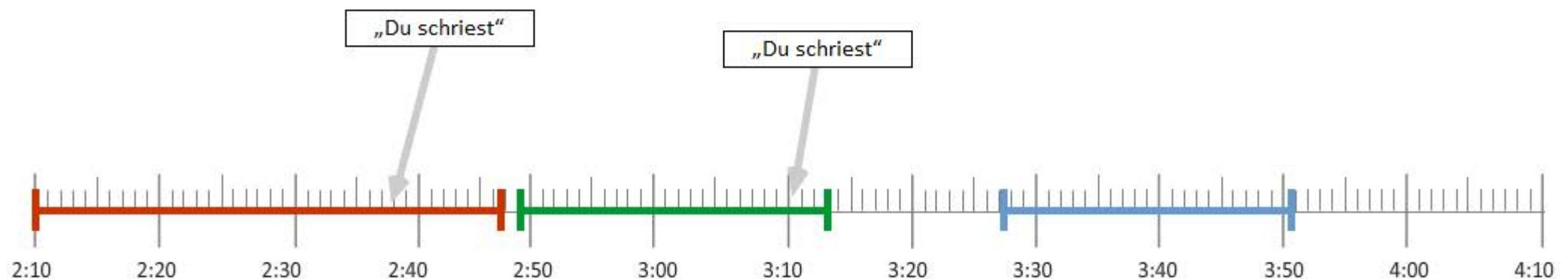
Und natürlich wurdest du angenommen.
Du zogst von Boston nach Paris. In eine kleine Wohnung in der Rue du Faubourg Saint Denis.
Ich zeigte dir unser Viertel, meine Kneipen, meine Schule.
Ich stellte dich meinen Freunden vor, meinen Eltern.
Ich hörte deine Texte, deinen Gesang, deine Wünsche, deine Sehnsüchte, deine Musik.
Du hörtest meine. Mein Italienisch, mein Deutsch, mein bisschen Russisch.
Ich schenkte dir einen Walkman, du schenktest mir ein Kopfkissen.
Und irgendwann hast du mich geküsst.
Die Zeit verging, sie floss dahin.
Alles schien leicht, so unkompliziert, so frei, so neu und so einzigartig.
Wir gingen ins Kino, wir tanzten, wir gingen einkaufen.
Wir lachten, du weintest, wir schwammen, wir rauchten, wir rasierten uns.
Du schriest ab und zu ohne Grund. Manchmal auch mit Grund.
Ja, manchmal auch mit Grund.

2

Ich brachte dich zur Akademie, ich arbeitete fürs Examen.
Ich hörte deinen Gesang, deine Wünsche, deine Sehnsüchte, deine Musik.
Du hörtest meine. Wir waren uns so nah, so nah, immer so nah.
Wir gingen ins Kino, wir schwammen, wir lachten, du schriest.
Manchmal mit Grund, manchmal ohne Grund.
Die Zeit verging. Sie floss dahin.

3

Ich brachte dich zur Akademie, ich arbeitete fürs Examen.
Wir hörten mein Italienisch, mein Deutsch, mein Russisch, mein Französisch.
Ich arbeitete fürs Examen.
Du schriest, manchmal mit Grund.
Die Zeit verging, ohne Grund.
Du schriest, ohne Grund.
Ich arbeitete fürs Examen, mein Examen, mein Examen, mein Examen.
Die Zeit verging.
Du schriest.
Du schriest.
Du schriest.



Paris je t'aime

LOIN DU 16E von Walter Salles und Daniela Thomas

LOIN DU 16E
Walter Salles, Daniela Thomas

INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 2

2. GERÄUSCHE UND DIALOGE

Loin du 16e enthält kaum Dialoge. Umso interessanter sind die Momente, in denen tatsächlich gesprochen wird. Auch Geräusche bekommen hier eine besondere Akzentuierung.

2.1 Schauen Sie sich zunächst den Ausschnitt an und beschreiben Sie knapp den Inhalt. Sichern Sie Ihr Ergebnis im nebenstehenden Notizfeld.



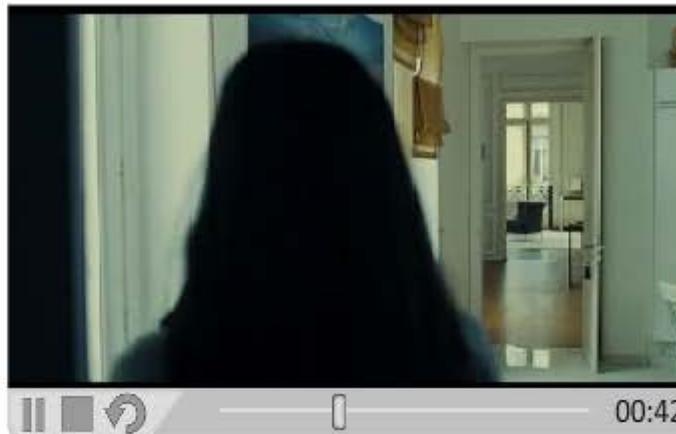
2.2 Verschaffen Sie sich einen Überblick über die Tonmontage dieser Szene. Nutzen Sie dazu die farbigen Marker um folgende Tonelemente auf der Zeitleiste zu markieren: Dialog (roten Marker), Schreien des Babys (grüner Marker), Singen des Liedes (blauer Marker).

2.3 Definieren Sie nun besondere Klangeigenschaften der vorhandenen Geräusche. Achten Sie dabei beispielsweise auf Unterschiede im Klang der Stimme der beiden Frauen. Nutzen Sie dazu das Notizwerkzeug.

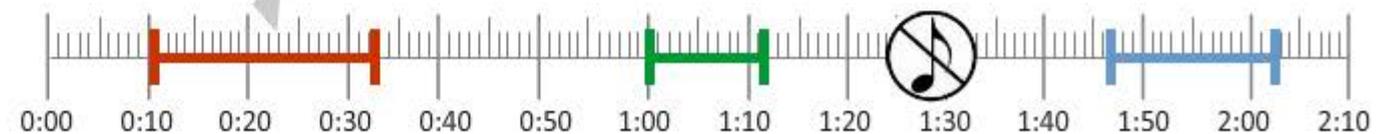


2.4 Positionieren Sie nun noch das Symbol für das Fehlen von Geräuschen an die Stellen auf der Zeitleiste, an denen Sie im Ausschnitt auffällige Einsätze von Stille finden.

2.5 Erläutern Sie den Einsatz und die Wirkung von Geräuschen in dem vorliegenden Ausschnitt. Sichern Sie Ihre Ergebnisse im nebenstehenden Notizfeld.



Stimme entfernt,
hallig



Paris je t'aime

LOIN DU 16E von Walter Salles und Daniela Thomas

LOIN DU 16E
Walter Salles, Daniela Thomas

INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 3

Anfang



Ende



Anfang		Mutter u. Kind im gleichen Schärferraum	Kind im Bereich der Unschärfe = Distanz	
Ende				

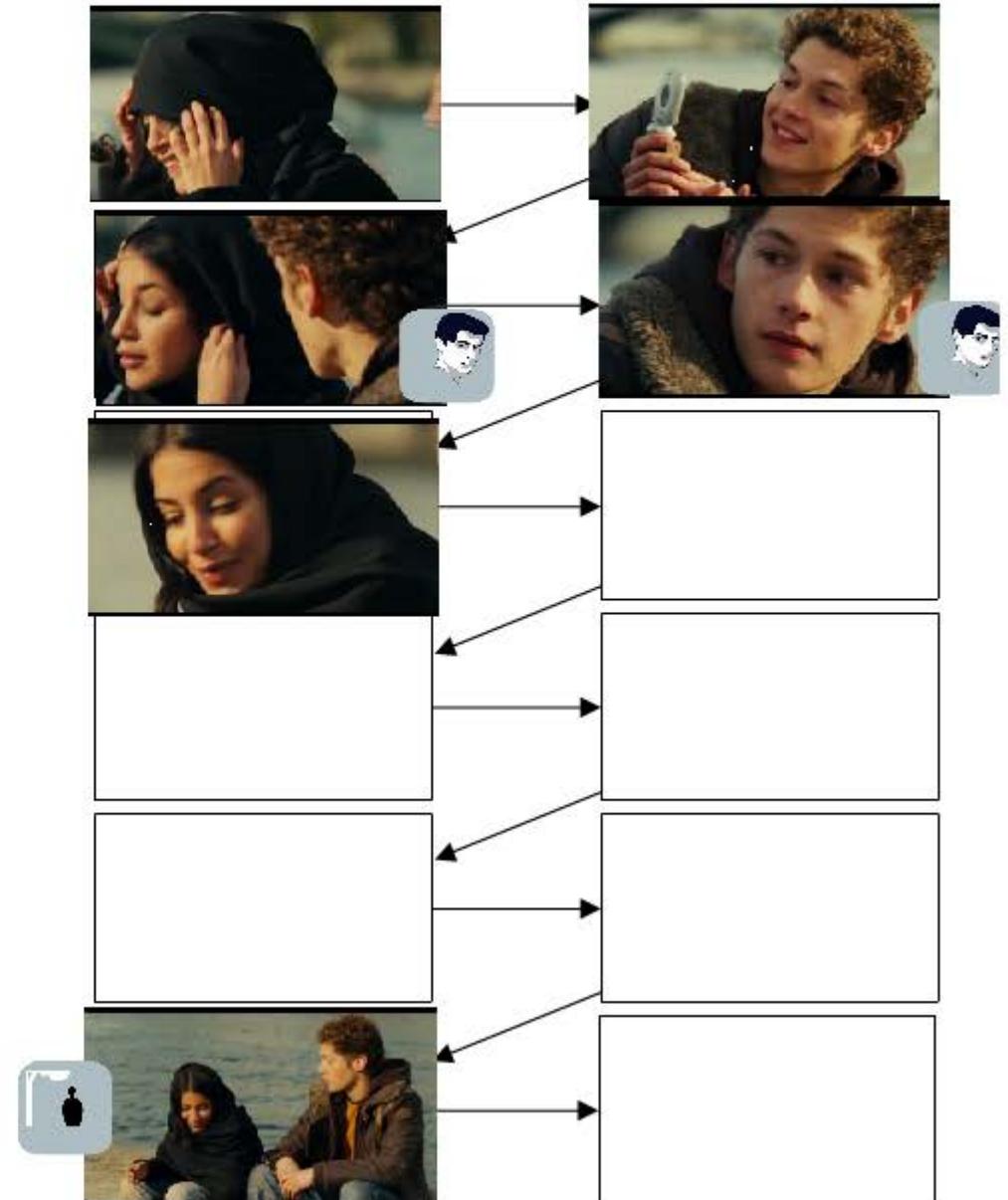
Paris je t'aime

QUAIS DE SEINE von Gurinder Chadha



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 3

Einstellungsgröße Kameraperspektive

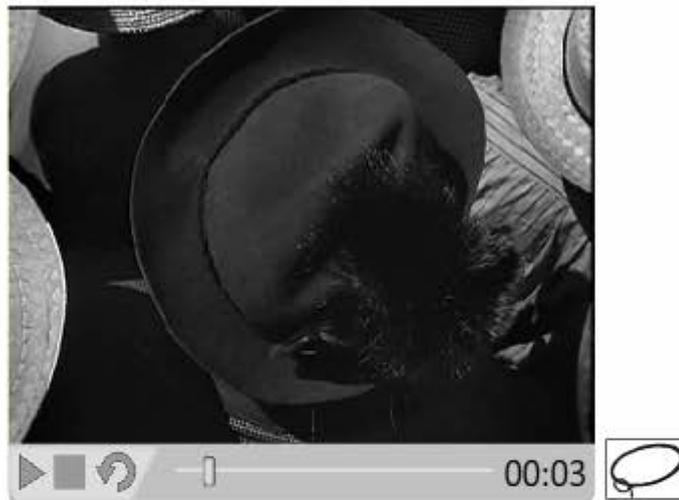


Der Untertan

Pars pro Toto



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 1



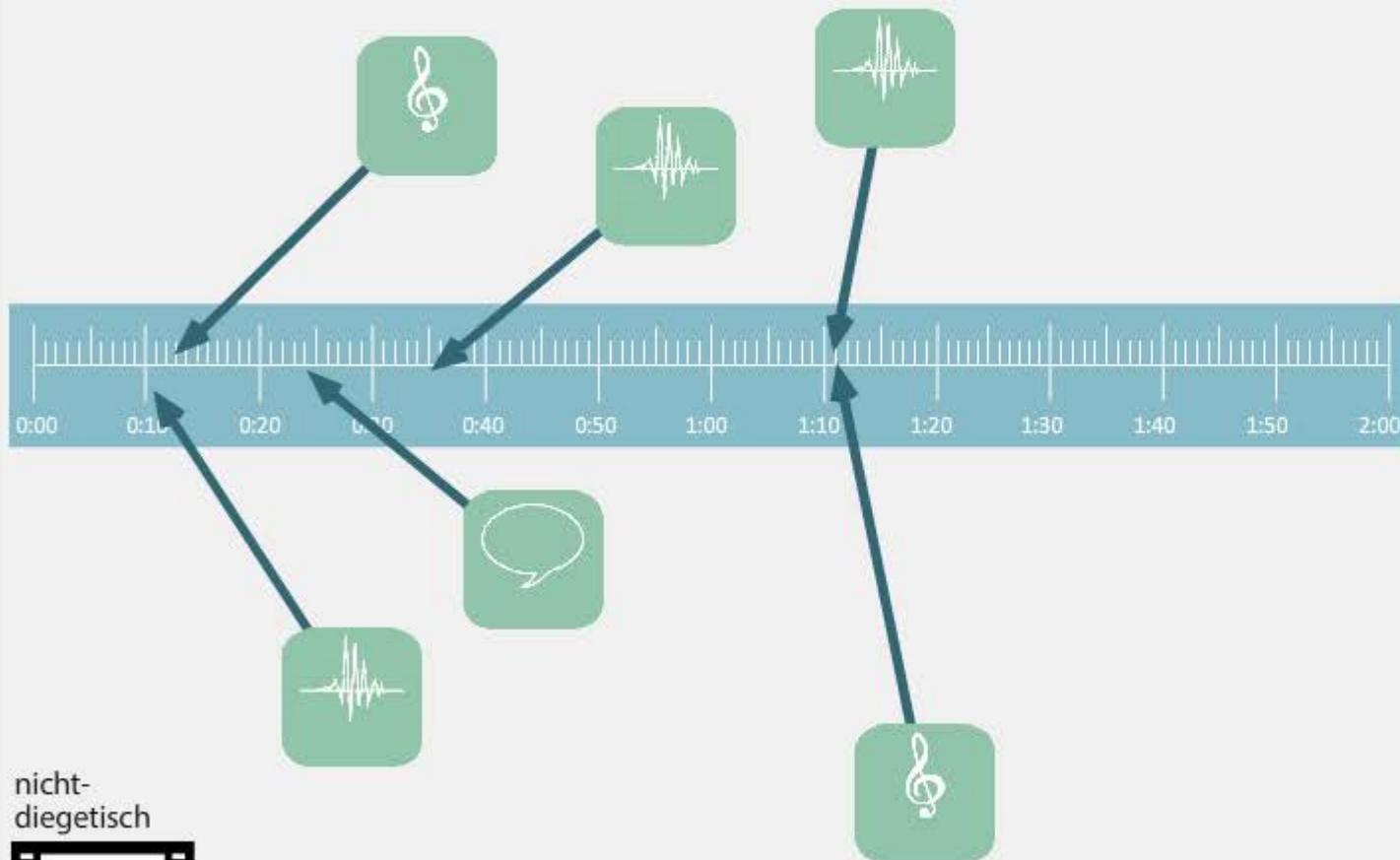
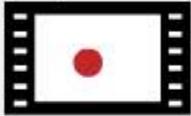
Der Untertan

Satire

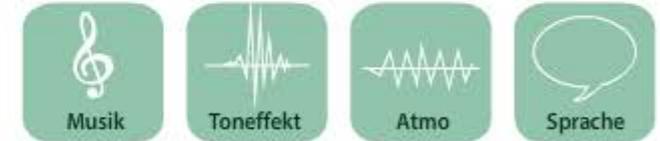
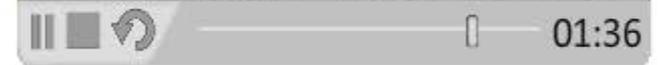
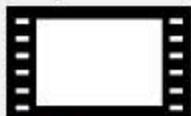


INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 2

diegetisch



nicht-diegetisch



Der Untertan

Satire



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 3



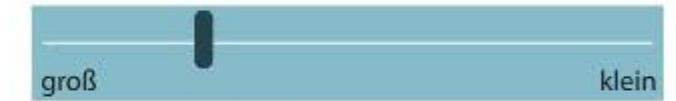
Bildwinkel



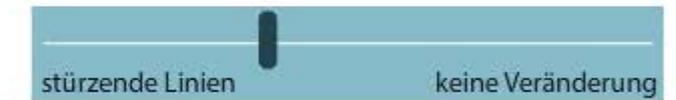
Entfernte Objekte



Raumtiefe



Perspektivverzerrungen



Tiefenschärfe



Bewegungsgeschwindigkeit
(auf die Kamera zu oder von
ihr weg)



Tod in Venedig

Die Esmeralda-Episode



3. VORAUSGEHENDE SZENEN

- 3.1 Ordnen Sie die folgenden Szenen durch Zuweisung der Zahlen chronologisch in den Ablauf der Handlung ein und vergleichen Sie diese mit der Abfolge im Film.
- 3.2 Benennen Sie die Erzählebenen der Esmeralda-Episode und der beiden vorausgehenden Szenen durch Klicken auf die Textfelder unterhalb der Videos.
- 3.3 Arbeiten Sie den Zusammenhang heraus, der zwischen der Esmeralda-Episode und den beiden vorangehenden Szenen besteht. 

INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 3



3

Tagtraum
Erinnerung/Rückblende
Filmische Gegenwart



1

Tagtraum
Erinnerung/Rückblende
Filmische Gegenwart



2

Tagtraum
Erinnerung/Rückblende
Filmische Gegenwart



INTERAKTIVE ARBEITSFLÄCHE ZU AUFGABE 2

2. TONGESTALTUNG

- 2.1 Nennen Sie die unterschiedlichen Geräuschquellen, die wahrzunehmen sind.
- 2.2 Beobachten Sie Auffälligkeiten und beschreiben Sie, in welcher Beziehung das Bild zum Ton (Musik und Geräusche) steht. Nutzen Sie dazu die interaktive Arbeitsfläche: Mit dem Ausschneidewerkzeug können Sie Filmbilder entnehmen und mit den Icons wichtige Geräusche sowie den Einsatz von Musik mit Hilfe der Zeitleiste zuordnen. Mit Textkärtchen können sie diese Stellen kommentieren. Sichern Sie Ihre Arbeitsergebnisse als Bildschirmfoto.
- 2.3 Überlegen Sie, wie die Aussage des Textes zur Bild- und Tongestaltung passt.
- 2.4 Stellen Sie Vermutungen über die weitere Filmhandlung an.

