



Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit von Jugendlichen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Projektnummer: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

Handbuch für unternehmerische Fähigkeiten Thema Film & Medien Theorie und Bewertung WP2/A5

Ausgabedatum: 15/10/2023

Verfasst von: die Berater

Zusammenfassung

Filme und Medien sind so viel mehr als nur Unterhaltung. Sie bieten uns Einblicke in verschiedene Welten und Ideen, spiegeln sowohl das Leben wider, das wir kennen und mit dem wir vertraut sind, als auch das, das wir uns nie hätten vorstellen können. Sie können uns weiterbilden und unsere Sicht der Dinge verändern. In diesem Handbuch erforschen wir die Geschichte von Film und Medien, die verschiedenen Arten der Geschichten, die sie erzählen, und wie sie unsere Gesellschaft beeinflussen.

Im Laufe der Jahre haben sich Film und Medien ständig verändert, vom alten Stummfilm bis hin zu der hochdigitalisierten Welt, in der wir heute leben. Zweifellos spielte die Technologie eine zentrale Rolle bei der Einleitung dieser Veränderungen.

Für dieses Handbuch und zur Vereinfachung werden die wichtigsten Aspekte des Filmemachens in drei verschiedene Teile unterteilt:

- Vorproduktion: alles, was in Vorbereitung auf die Herstellung eines Films geschieht
- Produktion: der eigentliche Prozess der Filmherstellung
- Postproduktion: alle Arbeiten, die nach dem Drehen des Films anfallen

Die Arbeit, die in allen drei Phasen geleistet wird, trägt zu dem bei, was das Herzstück der Filmproduktion ist: das Geschichtenerzählen. Dabei geht es um die Art und Weise, wie wir eine Geschichte erzählen, um die Figuren, die Bilder und Töne, die sie umgeben, und viele weitere Details. Es gibt so viele verschiedene Arten von Geschichten zu entdecken, von klassischen Dramen bis hin zu neuen, kreativen und sich ständig verändernden Formen des Erzählens in verschiedenen Medien.

Filme und Medien haben auch einen großen Einfluss auf unsere Gesellschaft. Sie können uns zeigen, was in der Welt passiert, und beeinflussen, wie wir über all jenes denken, was uns umgibt, sowie über Konzepte, die wir vielleicht nicht direkt sehen oder über die wir von selbst nicht nachdenken. Der massive Einfluss, den Film und Medien auf die Gesellschaft haben, ist unbestreitbar.

[The EPICURIOUS Entrepreneurship Skills Manual](#) © 2023 by [The Consortium of the EU Co-Funded Project "EPICURIOUS"](#) is licensed under [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](#).



Inhaltsübersicht

Zusammenfassung	1
1. Einführung in das Thema Film und Medien	3
2. Geschichte des Films und der Medien:	3
3. Produktionsprozess in Film und Medien	4
3.1 Vorproduktion	4
3.2 Produktion	5
3.3 Postproduktion	5
4. Techniken des Storytellings in Film und Medien:	6
4.1 Erzählerische Struktur	6
4.2 Charakterentwicklung	6
4.3 Themen und Botschaften	6
4.5 Visuelles und symbolisches Storytelling	6
4.6 Ton und Musik	7
4.7 Erzählerische Elemente	7
4.8 Film- und Mediengenres	7
5 Visuelle und akustische Elemente in Film und Medien:	8
5.1 Kinematographie	8
5.2 Sounddesign	9
5.3 Schnitt	9
6. Auswirkungen von Film und Medien auf die Gesellschaft	9
7. Bewertung:	11
Richtig oder Falsch	11
Multiple-Choice-Fragen	11
Offene Fragen	12
Referenzen	13

1. Einführung in das Thema Film und Medien

Willkommen in der fesselnden Welt von Film und Medien, in der die Grenzen zwischen Realität und Fantasie verschwimmen und die Kunst des Geschichtenerzählens im Mittelpunkt steht. In diesem Handbuch gehen wir auf viele Elemente der filmischen Welt ein, in der Erzählungen und Geschichten durch die Magie von bewegten Bildern und Ton zum Leben erweckt werden.

Film und Medien lassen sich nicht auf bloße Unterhaltungsformen reduzieren; sie sind Portale in andere Dimensionen, Fenster zu vielfältigen menschlichen Erfahrungen und Spiegel unserer Hoffnungen, Träume, Ängste und Fantasie. Von den frühesten Filmbildern bis zu den modernsten digitalen Meisterwerken von heute hat sich die Welt des Films und der Medien ständig weiterentwickelt – sie formt, reflektiert und bereichert das sich ständig verändernden Gewebe unseres Lebens.

Während wir uns in dieses faszinierende Gebiet vertiefen, werden wir die Geschichte erforschen, die diese fesselnde Kunstform hervorgebracht hat, die verschiedenen Genres, die eine Vielzahl von Erzählmöglichkeiten bieten, und die komplizierten Techniken, die diese Erzählungen lebendig werden lassen. Wir werden auch den tiefgreifenden Einfluss von Film und Medien auf unsere Kultur, Gesellschaft und die Art und Weise, wie wir die Welt um uns herum wahrnehmen und verstehen, untersuchen.

2. Geschichte des Films und der Medien:

Die Geschichte des Films und der Medien ist eine fesselnde Erzählung von Innovation, Kunstfertigkeit und kulturellem Wandel. Dieses Handbuch dient als Leitfaden für eine Reise durch die Zeit, von den frühesten Kinofilmen bis zum modernen digitalen Zeitalter, und zeigt wichtige technologische Fortschritte, bedeutende Meilensteine und die tiefgreifenden Auswirkungen historischer Ereignisse auf die Filmindustrie selbst. Im Folgenden werden einige der wichtigsten Epochen der Filmindustrie kurz vorgestellt und diskutiert.

1. Die Geburt des bewegten Bildes:

Die Entstehung der Film- und Medienindustrie lässt sich bis ins späte 19. Jahrhundert zurückverfolgen, als sich Erfinder:innen und Visionär:innen auf die Suche nach der Aufzeichnung und Projektion bewegter Bilder machten. Zu den herausragenden Vertreter:innen dieser Ära gehören Eadweard Muybridge, dessen Bewegungsstudien zu den ersten bewegten Bildern überhaupt führten, und Thomas Edisons Kinetoskop, das eine Illusion von Bewegung erzeugte. Diese Pionierleistungen legten den Grundstein für alles, was noch kommen sollte.

2. Die Brüder Lumière und der Kinematograph:

Die Erfindung des Kinematograph durch Auguste und Louis Lumière im Jahr 1895 war einer der bedeutendsten Momente in der Geschichte der Branche. Dieses bemerkenswerte Gerät zeichnete nicht nur bewegte Bilder auf, sondern projizierte sie auch, was die Entwicklung des Kinos als Massenmedium einleitete. Die erste öffentliche Vorführung der Gebrüder Lumière in Paris läutete die Ära des bewegten Bildes ein.

3. Die Ära des Stummfilms:

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts erlebte der Stummfilm seinen Blütezeit, der sich durch verführerische Bilder, melodramatische Schauspielleistungen und Live-Musik auszeichnete. Visionäre wie Georges Méliès – der weithin als Vater des narrativen Films gilt – trieben die

Grenzen von Spezialeffekten und Erzählung voran und schufen die Voraussetzungen für die Bedeutung und das Potenzial von Erzählungen im zukünftigen Filmschaffen.

4. Der Übergang zum Ton:

Die Einführung des Synchrontons bzw. des Tonfilms („talkie“) in den späten 1920er Jahren markierte einen bedeutenden Wendepunkt gegenüber der Stummfilmzeit. Innovationen wie das Vitaphone-System ermöglichten die Verschmelzung von Bild und Ton. „The Jazz Singer“ (1927) gilt als der erste abendfüllende Film mit synchronisiertem Dialog. Sobald die Bedeutung des Tons für den Film erkannt wurde, gab es kein Zurück mehr.

5. Der Zweite Weltkrieg und die Propagandafilme:

So wie Filme uns alle beeinflussen, haben auch große historische Ereignisse einen tiefgreifenden Einfluss auf die Film- und Medienindustrie. Besonders deutlich wurde dies während des Zweiten Weltkriegs, als sowohl Hollywood als auch internationale Filmemacher eine Schlüsselrolle bei der Produktion von Propagandafilmen zur Unterstützung der jeweiligen Kriegsanstrengungen und -seiten spielten. Diese Ära hat die Macht der Medien bei der Gestaltung der öffentlichen Wahrnehmung geradezu gewaltsam demonstriert.

6. Technologischer Fortschritt und das digitale Zeitalter:

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts kam es zu bedeutenden technologischen Fortschritten, darunter die Einführung des Farbfilms, der Übergang zur digitalen Kinematografie und der Aufstieg der Computeranimation (Computer-Generated Imagery – CGI). Diese Innovationen haben die Möglichkeiten des visuellen Geschichtenerzählens massiv erweitert und die Bühne für das moderne digitale Zeitalter bereitet, in dem Streaming-Plattformen und Online-Inhalte die Art und Weise unseres Medienkonsums verändert haben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Geschichte des Films und der Medien eine Chronik der menschlichen Kreativität, des technischen Fortschritts und der kulturellen Reflexion ist. Von den frühen Experimenten der Gebrüder Lumière bis hin zum digitalen Zeitalter hat sich die Branche kontinuierlich weiterentwickelt, wobei sie sich auf Innovation und Technologie stützt und die wechselnden Gezeiten und Entwicklungen der Gesellschaft widerspiegelt. Das Verständnis dieser geschichtlichen Entwicklung bietet wertvolle Einblicke in die anhaltende Macht und den Einfluss von Film und Medien auf unser Leben, der wahrscheinlich nicht schwinden wird. Es ist anzumerken, dass die Fortschritte in der Technologie viel einfacher zu beschreiben sind als die wachsende Kreativität, die die Innovation in der Branche, die entscheidend von ihr abhängt, ständig prägt. Neue Formen, Stile und Herangehensweisen an das Filmemachen werden ständig weiterentwickelt.

3. Produktionsprozess in Film und Medien

Der Produktionsprozess ist das Herzstück der Film- und Medienbranche. Es ist die Phase, in der die Ideen, kreativen Konzepte und Drehbücher in greifbare audiovisuelle Inhalte umgewandelt werden, d. h. in das, was das Publikum am Ende als fertiges Produkt zu sehen bekommt. Dieser komplexe Prozess erfordert eine koordinierte Anstrengung verschiedener Abteilungen, Fachleute und kreativer Köpfe. In diesem Handbuch werden zur Vereinfachung und Verdeutlichung drei Phasen des Prozesses unterschieden. Es wird unterschieden zwischen 1) Vorproduktion, 2) Produktion und 3) Postproduktion. Alle Filme sind unterschiedlich und können nach eigenem Ermessen entwickelt werden, aber einige technische Bestandteile sind fast immer vorhanden und Teil des Prozesses. Diese Schlüsselprozesse werden in drei verschiedene Gruppen eingeteilt und im Folgenden aufgeführt.

3.1 Vorproduktion

- **Konzeptentwicklung:** Hier entsteht zunächst die Hauptidee. Schöpfer:innen brainstormen, recherchieren und konzipieren ihre Inhalte. Egal, ob es sich um einen Film, eine Fernsehserie oder eine Dokumentation handelt, in dieser Phase geht es darum, die ursprüngliche Vision, Idee und/oder Hauptbotschaft zu gestalten.
- **Drehbuchs schreiben:** Sobald die Idee ihre volle Form angenommen hat, wird sie in ein Drehbuch umgesetzt. Drehbuchautor:innen arbeiten die Handlung einschließlich der Dialoge, der Struktur und anderer Elemente aus, um einen Entwurf für das Projekt zu erstellen.
- **Budgetierung:** Die Finanzplanung ist für die Verwirklichung eines jeden Projekts entscheidend. Produzent:innen und Finanzexpert:innen kalkulieren die Kosten, die entstehen könnten, einschließlich der Gehälter der Schauspieler:innen und der Crew, der Ausrüstung, des Drehorts, der Postproduktion usw.
- **Casting und Auswahl der Crew:** Talent ist nicht nur für eine erfolgreiche Produktion, sondern für den gesamten Erfolg des Films entscheidend. Castingverantwortliche wählen die Schauspieler:innen sorgfältig aus, während Abteilungsleiter:innen wie Kameraleute, Produktionsexpert:innen und Kostümbildner:innen an Bord geholt werden, um die Arbeit und das Fachwissen der anderen bei der Schaffung des Gesamtbildes zu ergänzen.
- **Drehortsuche:** Der richtige Drehort ist entscheidend für eine glaubwürdige Erzählung und die Schaffung der gewünschten Atmosphäre und des visuellen Stils. Locationscouts ermitteln geeignete Orte für die Dreharbeiten auf der Grundlage der spezifischen Anforderungen des Films.
- **Produktionsdesign:** Dazu gehört die Gestaltung von Bühnenbildern, Kostümen und Requisiten. Die künstlerischen und visuellen Elemente werden sorgfältig geplant, um den Anforderungen des Projekts zu entsprechen und alles zusammenzustellen, was für die Erzählung der Geschichte notwendig ist.
- **Rechtliches und Genehmigungen:** In dieser Phase werden die erforderlichen Genehmigungen für den Zugang zu den Drehorten, die Drehgenehmigungen und die Verträge eingeholt, um einen reibungslosen Produktionsablauf zu gewährleisten. Dazu gehören auch rechtliche Verfahren wie die Unterzeichnung von Rechten an Geschichten und die Festlegung, was im Film gemacht werden darf und was nicht.

3.2 Produktion

- **Hauptaufnahmen:** Hier wird das Projekt zum Leben erweckt. Regisseur:innen, Kameraleute und das gesamte Team arbeiten zusammen, um die Szenen wie im Drehbuch vorgesehen aufzunehmen. Es ist eine anspruchsvolle und oft zeitkritische Phase, in der die kreative Vision auf die praktische Umsetzung trifft, was keineswegs eine leichte Aufgabe ist.
- **Regie:** Die Regisseur:innen leitet die Schauspieler:innen und das Team an, um das Drehbuch zum Leben zu erwecken. Sie treffen kreative Entscheidungen darüber, welche Kamerawinkel bei den Dreharbeiten verwendet werden sollen, über das Tempo und die Geschwindigkeit von Dialogen oder Szenen sowie über die Gesamtleistung bis hin zu den kleinsten Details.

- Kinematographie: Die Kameralleute sind dafür verantwortlich, Bilder einzufangen, visuelle Stimmungen zu erzeugen und dafür zu sorgen, dass der visuelle Stil des Projekts genau definiert und im gesamten Film konsistent ist.
- Tonaufnahmen: Toningenieur:innen und -techniker:innen sorgen dafür, dass Dialoge, Umgebungsgeräusche und andere Audioelemente klar und präzise aufgenommen werden.

3.3 Postproduktion

- Schnitt: Das Rohmaterial wird sorgfältig sortiert und bearbeitet, um eine kohärente Geschichte zu schaffen, die besten Aufnahmen hervorzuheben und die unnötigen zu entfernen. Die Cutter:innen arbeiten eng mit den Regisseur:innen zusammen, um das Projekt in seine endgültige Form zu bringen.
- Sounddesign: Sounddesigner:innen und Tontechniker:innen verbessern das Hörerlebnis durch sorgfältig ausgewählte Musik, Soundeffekte und Dialoganpassungen.
- Visuelle Effekte (VFX): Wenn das Projekt visuelle Effekte beinhaltet, werden in dieser Phase Computeranimationen (CGI) in die Aufnahmen integriert, um beeindruckende visuelle Sequenzen zu schaffen und Szenen jenseits der Realität zu ermöglichen.
- Farbkorrektur: Kolorist:innen sorgen dafür, dass das Projekt eine einheitliche und visuell ansprechende Farbpalette hat, die zum Film und seiner Handlung passt.
- Screening und Feedback: Das Projekt wird gescreent, um Feedback einzuholen, und es werden notwendige Anpassungen auf Grundlage der Empfehlungen von Expert:innen und der Wahrnehmung einer kleinen Gruppe der Öffentlichkeit vorgenommen.

4. Techniken des Storytellings in Film und Medien:

Das Geschichtenerzählen bzw. Storytelling ist das Herzstück der Film- und Medienbranche. Es ist die treibende Kraft, die das Publikum mit dem Inhalt verbindet, Emotionen weckt und wichtige Botschaften vermittelt. Erzähltechniken in der Film- und Medienbranche sind Tools, die Filmemacher:innen und Kreative einsetzen, um fesselnde Geschichten zu erzählen und das Publikum in den Bann zu ziehen. Das Verständnis und die korrekte Anwendung dieser Techniken sind unerlässlich, um faszinierende Geschichten zu entwickeln, mit denen sich das Publikum identifizieren kann, die aussagekräftige Botschaften vermitteln und die in dieser wettbewerbsintensiven Branche und darüber hinaus einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Effektives Storytelling umfasst eine Vielzahl von Techniken, von denen jede einen bestimmten Zweck erfüllt, um eine Geschichte ins Leben zu rufen. Einfach ausgedrückt: Es kommt nicht immer darauf an, was in der Geschichte passiert, sondern wie sie erzählt wird.

4.1 Erzählerische Struktur

Die Struktur einer Geschichte ist das Grundgerüst einer effektiven Erzählung. Sie bestimmt, wie sich die Handlung entfaltet, wie sich die Figuren entwickeln und in welchem Tempo. In der Branche werden verschiedene Erzählstrukturen verwendet, wobei die klassische dreiaktige Struktur eine der gebräuchlichsten ist. Sie ähnelt der Struktur von Romanen und besteht aus einer Einleitung, einer sich steigernden Handlung/einem Höhepunkt und einer Auflösung. Diese Struktur bietet einen Rahmen für den Aufbau von Spannung, die Lösung von Konflikten und einen zufriedenstellenden Abschluss. Darüber hinaus werden nicht-lineare Erzähltechniken wie Rückblenden und mehrere Zeitebenen verwendet, um das Interesse des Publikums auf unterschiedliche Weise zu wecken.

4.2 Charakterentwicklung

Einprägsame Charaktere sind das emotionale Zentrum einer jeden Geschichte, und viele erfolgreiche Filme sind gerade wegen ihrer Hauptfiguren bekannt und in Erinnerung geblieben. Die Entwicklung von Charakteren ist eine entscheidende Erzähltechnik. Es geht darum, abgerundete, glaubwürdige und mehrdimensionale Charaktere zu schaffen, die sich im Laufe der Erzählung weiterentwickeln und verändern. Das Publikum fühlt sich mit diesen Figuren verbunden und nimmt emotional Anteil an ihrer Reise. Zu einer effektiven Charakterentwicklung gehört es, ihre Motivationen, Schwächen, Eigenheiten, ihre Vergangenheit und alles, was sie menschlich macht, zu erforschen.

4.3 Themen und Botschaften

Geschichten enthalten oft unterschwellige Themen und Botschaften, die persönlich, gesellschaftlich oder politisch sein können. Diese Themen verleihen der Erzählung und dem Film selbst Tiefe und Bedeutung. Effektives Storytelling bedeutet, diese Themen und Botschaften auf eine Weise zu vermitteln, die beim Publikum ankommt. Subtext und Symbolik sind einige der Techniken, die es ermöglichen, diese Themen auf subtile, aber wirkungsvolle Weise zu erkunden und die Zuschauer:innen zum Nachdenken über die tieferen Ebenen der Geschichte anzuregen.

4.5 Visuelles und symbolisches Storytelling

Neben Worten und Dialogen ist das visuelle Geschichtenerzählen eine wirksame Technik. Dabei werden Bilder, Filmaufnahmen und Symbolik eingesetzt, um erzählerische Elemente zu vermitteln und Emotionen hervorzurufen. Visuelles Storytelling setzt auf die Kraft von Bildern und nonverbalen Hinweisen, um Informationen zu vermitteln und verschiedene Stimmungen zu erzeugen. Die Wahl des Kamerawinkels, der Beleuchtung, des Farbschemas und der Komposition kann die Wahrnehmung einer Szene oder eines Charakters durch das Publikum stark beeinflussen.

4.6 Ton und Musik

Sounddesign und Musik sind in der Film- und Medienbranche ein wesentlicher Bestandteil des Geschichtenerzählens. Klanglandschaften, Dialoge, Musik und Soundeffekte wirken zusammen, um die emotionale Anteilnahme des Publikums zu steigern. Vor allem Musik kann die emotionale Reaktion des Publikums stark beeinflussen. Die Wahl der Musik und der Zeitpunkt ihres Einsatzes in einer Szene können die Wahrnehmung der Erzählung durch die Zuschauer:innen stark beeinflussen.

4.7 Erzählerische Elemente

Protagonist:in: Die Hauptfigur der Geschichte, oft der:die Held:in oder der Hauptfokus, dem:der die Geschichte des Films folgt. Das Publikum verbindet sich mit dem:der Protagonist:in und verfolgt seine Reise.

Antagonist:in: Die Figur oder die Kraft, die im Gegensatz zu dem:der Protagonist:in steht und zumindest einen Konflikt oder eine Differenz erzeugt, zeigt mehrere Seiten und treibt die Erzählung voran. Der:die Antagonist:in kann eine Person, eine Idee oder eine Situation sein.

Konflikt: Der Konflikt ist die zentrale Spannung oder das Problem, dem der:die Protagonist:in gegenübersteht. Er treibt die Geschichte voran und hält das Publikum bei der Stange. Es gibt verschiedene Arten von Konflikten, darunter vor allem interne (innerhalb der Hauptfigur) und externe (zwischen Figuren oder mit der Umgebung).

Setting: Die Zeit und der Ort, zu der und an dem die Geschichte spielt. Eine anschaulich dargestellte Umgebung hilft dem Publikum, sich in die Welt der Geschichte hineinzusetzen, und eine glaubwürdige Umgebung versetzt das Publikum in diese Welt.

Plot: Die Abfolge der Ereignisse, aus denen sich die Geschichte zusammensetzt. Er umfasst die Einleitung, die sich steigernde Handlung, den Höhepunkt, die fallende Handlung und die Auflösung, die je nach Entscheidung des:der Regisseur:in innerhalb des Films unterschiedlich gestaltet werden können. Der Plot ist die Struktur, die die Ereignisse der Geschichte organisiert, und die Linie, der die Geschichte folgt.

Thema: Die zentrale Idee oder Botschaft, die die Geschichte vermittelt. Die Themen können universell sein und sich mit Aspekten wie Liebe, Freundschaft, Gerechtigkeit oder persönlicher Entwicklung befassen.

Charakterentwicklung: Dies bezieht sich darauf, wie sich die Charaktere im Laufe der Geschichte entwickeln und verändern, während sich die Erzählung entfaltet. Es geht darum, die verschiedenen Seiten der Figuren kennenzulernen, die durch die verschiedenen Entwicklungen in der Geschichte zum Vorschein kommen.

Blickwinkel (Point of View – POV): Hier geht es um die Perspektive, aus der die Geschichte erzählt wird. Gängige Sichtweisen sind die Ich-Perspektive (erzählt von einer Figur innerhalb der Geschichte), die eingeschränkte Erzählperspektive (Erzähler:in kennt die Gedanken und Gefühle einer Figur) und die allwissende Perspektive (Erzähler:in kennt die Gedanken und Gefühle mehrerer Figuren).

4.8 Film- und Mediengenres

Film und Medien sind äußerst vielfältige Kunstformen, die eine breite Palette von Genres umfassen, die verschiedene Geschmäcker, Stimmungen und Erzählziele bedienen. Auch wenn die Zahl der Genres ständig wächst und wächst, gibt es einige grundlegende Genres, die in der Branche als Klassiker gelten. Dazu zählen die folgenden:

- **Drama:** Das Drama ist eines der beständigsten und grundlegendsten Genres in Film und Medien. Es dreht sich um fesselnde, charakterorientierte Geschichten, die sich mit menschlichen Gefühlen, Konflikten und Beziehungen befassen. Dieses Genre ist in der Regel ernster, obwohl es je nach Geschichte auch mit komödiantischen oder anderen Elementen kombiniert werden kann. Dementsprechend hat das Genre natürlich mehrere Subgenres, darunter Polizei-, Teenager-, Historien- und andere Arten von Dramen.
- **Komödie:** Die Komödie ist eine universelle Quelle des Lachens und der Belustigung. Sie reicht von einfachem Humor bis hin zu raffiniertem Witz und satirischen Kommentaren. Sie gilt aufgrund ihrer langen Tradition als klassisches Genre. Als Beispiel aus der Vergangenheit sei hier Charlie Chaplins komödiantisches Schaffen genannt.
- **Science-Fiction:** Die Science-Fiction erforscht futuristische Konzepte und geht über die Realität hinaus, wobei die Grenzen der Vorstellungskraft oft erweitert werden. Dieses Genre ermöglicht die Untersuchung wissenschaftlicher, sozialer und philosophischer

Fragen und erlaubt eine stärkere Verwendung „unrealistischer“ Elemente und Handlungsstränge.

Aufgrund des begrenzten Umfangs dieses Handbuchs können nicht alle Genres aufgeführt und erörtert werden, aber es lohnt sich, einige andere Kerngenres wie Thriller, Romantik und Dokumentation zu nennen. Außerdem sollte bedacht werden, dass sich die Genres heutzutage ständig erweitern und die klaren Grenzen zwischen den Genres oft verschwimmen, da immer wieder Filme entstehen, die mehreren Genres zugeordnet werden können.

5 Visuelle und akustische Elemente in Film und Medien:

Visuelle und akustische Elemente sind die Bausteine aller Medieninhalte, denen die Aufgabe zugeschrieben wird, Emotionen hervorzurufen, Atmosphäre zu schaffen und das Gesamterlebnis der Zuschauer:innen zu verbessern.

5.1 Kinematographie

Die Kinematografie ist die visuelle Sprache des Geschichtenerzählens in Film und Medien. Kameraleute sind visuelle Architekt:innen, die Entscheidungen über die visuellen Elemente in Filmen treffen und verschiedene Techniken einsetzen, um überzeugende Bilder einzufangen und die Essenz der Erzählung überzeugend zu vermitteln. Zu den wichtigsten Aufgaben von Kameraleuten gehören die folgenden:

- **Kameraführung:** Kameraleute entscheiden, welche Kamerawinkel, -bewegungen und -perspektiven verwendet werden sollen, um verschiedene Aufnahmen effektiv zu gestalten. Nahaufnahmen, Weitwinkelaufnahmen und Kamerafahrten werden u. a. verwendet, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu lenken und zur Erzählung des Films beizutragen. So kann beispielsweise eine Nahaufnahme des Gesichts einer Figur ihren emotionalen Zustand unterstreichen, während eine weitläufige Luftaufnahme die Erhabenheit eines Ortes verdeutlichen kann.
- **Beleuchtung:** Die Beleuchtung ist ein entscheidendes Element der Kinematographie. Sie kann Stimmungen erzeugen und verändern, Charaktereigenschaften offenbaren und den Fokus des Publikums lenken. Kameraleute verwenden Techniken wie Drei-Punkt-Beleuchtung, High-Key- und Low-Key-Beleuchtung sowie Hell-Dunkel, um ihre visuellen Erzählungen zu gestalten. Zum Beispiel kann eine weiche, diffuse Beleuchtung ein Gefühl von Romantik vermitteln, während eine harte, dramatische Beleuchtung Spannung oder Nervosität suggerieren kann.
- **Komposition:** Dies bezieht sich auf die Anordnung der Elemente innerhalb des Bildes und ist für das visuelle Erzählen von Geschichten entscheidend. Konzepte wie die Drittel-Regel, Leitlinien sowie Symmetrie werden verwendet, um Aufnahmen effektiv zu komponieren. Diese Prinzipien helfen dabei, den Blick des Publikums zu lenken, ein Gleichgewicht zu schaffen und die Themen der Erzählung zu verstärken. Ein gut komponierter Rahmen kann ein Gefühl von Harmonie oder Disharmonie vermitteln, je nach den Anforderungen der Geschichte.

5.2 Sounddesign

Sounddesign in Film und Medien umfasst die auditiven Elemente, die das Erlebnis der Zuschauer:innen ergänzen und verbessern. Es ist ein multidimensionaler Aspekt des Geschichtenerzählens, der im Allgemeinen aus mehreren Elementen besteht:

- **Dialoge:** Klare und aussagekräftige Dialoge sind wichtig, um die Handlung, die Interaktionen der Figuren und die emotionale Tiefe der Geschichte zu vermitteln. Ein gut gemischter und verständlicher Dialog sorgt dafür, dass das Publikum der Erzählung folgen und sich mit den Figuren identifizieren kann.
- **Musik:** Die Auswahl und Komposition von Musik ist entscheidend für die emotionale Stimmung einer Szene oder eines ganzen Projekts. Die Musik kann von einer subtilen Hintergrundmusik bis hin zum Leitmotiv einer Figur reichen und trägt jeweils zur emotionalen Beteiligung der Zuschauer:innen bei. Je nach Kontext kann sie Spannung erzeugen, Nostalgie hervorrufen oder ein Gefühl der Freude hervorrufen.
- **Umgebungsgeräusche:** Umgebungsgeräusche wie Straßenlärm, Vogelgezwitscher oder raschelndes Laub verleihen der Erzählung mehr Tiefe. Diese Klänge sorgen nicht nur für Kontext und Atmosphäre, sondern erhöhen auch die Glaubwürdigkeit, indem sie die Welt innerhalb der Erzählung eindringlicher und glaubwürdiger machen.
- **Soundeffekte:** Soundeffekte (SFX) dienen dazu, Geschichten realistisch und eindrucksvoll zu gestalten. Sie verstärken die visuellen Elemente und schaffen ein sensorisches Erlebnis für das Publikum. Denken Sie zum Beispiel an eine beängstigende Szene und wie sehr die Geräusche zu ihrer Atmosphäre beitragen.

5.3 Schnitt

Der Schnitt ist die letzte Phase des Produktionsprozesses und umfasst die Auswahl und Anordnung von Aufnahmen, um eine zusammenhängende Erzählung zu erstellen. Während der Dreharbeiten werden in der Regel mehrere Aufnahmen derselben Szenen gemacht, um Nuancen zwischen ihnen zu vergleichen. Die Cutter:innen wählen die besten aus und nehmen weitere Anpassungen vor, um den Verlauf der Geschichte bestmöglich abzurunden.

- **Auswahl der Aufnahmen:** Die Cutter:innen wählen aus dem während der Produktion aufgenommenen Material die effektivsten Aufnahmen aus. Die Entscheidung, welche Blickwinkel verwendet werden und wann zwischen ihnen geschnitten wird, hat erheblichen Einfluss auf die Entwicklung der Geschichte. Auf diese Weise lässt sich eine Sequenz zusammenstellen, die die beabsichtigte Botschaft, Stimmung oder Idee am besten vermittelt.
- **Tempo:** Der Schnitt steuert das Tempo oder die Geschwindigkeit der Geschichte. Der Rhythmus von Schnitten, Übergängen und das Timing von visuellen und auditiven Elementen diktieren, wie schnell oder langsam sich die Erzählung entfaltet. Um das Tempo der Geschichte zu steuern und das Interesse des Publikums aufrechtzuerhalten, greifen Cutter:innen auf verschiedene Techniken wie Querschnitte, Montagen und Sprungschnitte zurück.
- **Integration visueller Effekte:** Sind visuelle Effekte enthalten, spielt der Schnitt eine Rolle bei der nahtlosen Integration dieser Elemente in die vorhandenen Aufnahmen. Die Cutter:innen arbeiten eng mit den Künstler:innen der visuellen Effekte zusammen, um sicherzustellen, dass CGI oder andere visuelle Verbesserungen nicht als künstlich wahrgenommen werden und dass sie sich unbemerkt in die realen Elemente einfügen.

6. Auswirkungen von Film und Medien auf die Gesellschaft

Film und Medien nehmen in unserer Gesellschaft eine einzigartige und sehr einflussreiche Stellung ein. Sie spiegeln unser Leben, unsere Erfahrungen und unsere kulturellen Werte wider

und sind gleichzeitig eine starke Kraft, die unsere Wahrnehmungen und Einstellungen prägt. In diesem Handbuch wird kurz untersucht, wie Film und Medien soziale, kulturelle und politische Trends tiefgreifend beeinflusst und widergespiegelt haben. Der Einfluss von Film und Medien auf die Gesellschaft ist ein komplexes und dynamisches Zusammenspiel. Sie spiegeln und formen unsere soziale, kulturelle und politische Landschaft. Ob sie nun verschiedene Stimmen zeigen, Stereotypen in Frage stellen oder als Plattform für den politischen Diskurs dienen, Film und Medien sind ein wesentlicher Bestandteil der Art und Weise, wie wir die Welt um uns herum verstehen, uns mit ihr auseinandersetzen und auf sie reagieren. Sie sind ein Spiegelbild unserer Vergangenheit, ein Kommentar zu unserer Gegenwart und ein mächtiges Mittel für Veränderungen in unserer Zukunft.

Reflexion sozialer und kultureller Trends:

Filme und Medien dienen als Spiegel, in dem sich die Werte und Anliegen der Gesellschaft widerspiegeln, aus der sie hervorgegangen sind. Sie spiegeln oft das kollektive Bewusstsein einer bestimmten Epoche wider und fangen die vorherrschenden Ideologien, Normen und Ängste ein. Denken Sie dabei an die Filme Ihrer Zeit und daran, wie sich die Themen und Handlungen in die allgemeine Weltlage dieser Zeit einfügen.

Repräsentation und Diversität:

Die Darstellung vielfältiger und inklusiver Erzählungen ist ein ständiges Thema der Diskussion und des Wandels in der Branche. In den letzten Jahren wurde immer mehr Wert auf eine genauere und facettenreichere Darstellung in Film und Medien gelegt, einschließlich verschiedener Perspektiven auf *Race* und Geschlecht. Immer mehr Menschen schätzen die Einbeziehung vielfältiger Hauptfiguren, bisher nicht erzählter Geschichten und oft nicht berücksichtigter Perspektiven. Dieser Wandel spiegelt nicht nur die wachsende Nachfrage nach vielfältigen Geschichten wider, sondern beeinflusst auch aktiv die Art und Weise, wie die Gesellschaft diese Stimmen wahrnimmt und schätzt. Wenn wir auf dem Bildschirm Personen sehen, die uns körperlich, geistig, wirtschaftlich oder sozial ähneln, sind wir eher geneigt, uns mit ihnen zu identifizieren sowie uns inspirieren und motivieren zu lassen.

Geschlechterrollen und Empowerment:

Die Darstellung von Geschlechterrollen („gender roles“) in Film und Medien hat sich im Laufe der Zeit stark verändert. Im klassischen Hollywood wurden Frauen oft in traditionellen Rollen dargestellt, während im modernen Kino starke weibliche Protagonistinnen auftauchen und Stereotype in Frage stellen. Es ist beinahe eine Untertreibung, zu sagen, dass dies Auswirkungen auf die Gesellschaft hat. Die Menschen neigen dazu, zu fiktiven Charakteren oder der Darstellung realer Menschen in Filmen und Medien aufzuschauen, und eine breitere und vielfältigere Auswahl an Charakteren und deren Tätigkeiten dient der Inspiration, Bestätigung und Anerkennung.

Öffentliche Meinungsbildung:

Die Medien sind ein wirksames Instrument zur Formung der öffentlichen Meinung. Die Art und Weise, wie Geschichten aufbereitet werden, die Themen, die hervorgehoben werden, und die Narrative, die gefördert werden, können die Wahrnehmung der Welt durch das Publikum erheblich beeinflussen. Vor allem Nachrichtenmedien spielen eine zentrale Rolle bei der Gestaltung des öffentlichen Diskurses über politische und soziale Themen. Der Aufstieg der sozialen Medien hat die Geschwindigkeit und Reichweite des Einflusses der Medien auf die öffentliche Meinung noch verstärkt. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Filme gesellschaftlich kontroverse Themen aufgreifen oder sich mit komplexen gesellschaftlichen Fragen befassen

und auf diese Weise zur allgemeinen öffentlichen Wahrnehmung verschiedener Themen beitragen.

7. Bewertung:

Richtig oder Falsch

Die Erfindung des Kinematographen durch die Brüder Lumière war die Geburtsstunde des Kinos als Massenmedium. (R)

Science-Fiction befasst sich mit futuristischen Konzepten, die oft wissenschaftliche und soziale Fragen untersuchen und die Grenzen der Realität überschreiten. (R)

Medien spiegeln oft die Werte und Anliegen der Gesellschaft wider, aus der sie hervorgehen. (R)

Die Darstellung von Geschlechterrollen in Film und Medien ist im Laufe der Jahre unverändert geblieben. (F)

Film und Medien haben wenig oder keinen Einfluss auf die öffentliche Meinung oder gesellschaftliche Werte. (F)

Multiple-Choice-Fragen

Worauf liegt der primäre Fokus der Postproduktionsphase beim Filmemachen?

- a) Schreiben des Drehbuchs
- b) Aufnahme von Bildmaterial im Rahmen der Dreharbeiten
- c) Schneiden und Nachbearbeiten des Filmmaterials (R)
- d) Casting von Schauspieler:innen

Welches Genre beschäftigt sich typischerweise mit futuristischen Konzepten und überschreitet oft die Grenzen der Vorstellungskraft?

- a) Drama
- b) Science-Fiction (R)
- c) Romantische Komödie
- d) Mystery

Welches Filmgenre ist bekannt für seine humorvolle und übertriebene physische Komik, die oft durch Slapstick-Elemente gekennzeichnet ist?

- a) Schrecken
- b) Komödie (R)
- c) Science-Fiction

d) Action/Abenteuer

Welche der folgenden Techniken wird in der Kinematografie verwendet, um verschiedene Stimmungen zu erzeugen, Charaktereigenschaften zu zeigen und den Fokus des Publikums zu lenken?

- a) Dialog
- b) Kamerawinkel und -bewegungen (R)
- c) Musikkomposition
- d) Beleuchtungstechniken

Offene Fragen

1. Was sind die drei Schritte des Produktionsprozesses bei Film und Medien?
 - Vorproduktion
 - Produktion
 - Postproduktion

2. Inwiefern hat sich Ihrer Meinung nach die Repräsentation von Geschlecht, *Race* und Diversität in Film und Medien weiterentwickelt, und welche Auswirkungen hat dies auf gesellschaftliche Einstellungen und Werte?

Beispiel: Meiner Meinung nach hat sich die Darstellung von Geschlecht, *Race* und Diversität in Film und Medien im Laufe der Zeit erheblich weiterentwickelt und spiegelt gesellschaftliche Einstellungen und Werte auf verschiedene Weise wider.

z. B. Repräsentation der Geschlechter, Veränderungen in der Repräsentation von Menschen unterschiedlicher *Race* und ethnischer Zugehörigkeit, Diversität hinter der Kamera, Herausforderungen und aktuelle Themen

3. Können Sie Beispiele für Filme oder Medieninhalte nennen, die Ihrer Meinung nach bedeutenden Einfluss auf die öffentliche Meinung oder den politischen Diskurs gehabt haben? Wie konnte dieser Einfluss erreicht werden?

Referenzen

- Andersen, T. & Weber, M. (2017). *Slow Writing: Thom Andersen on Cinema*. The Visible Press, London, Vereinigtes Königreich. Ursprünglich veröffentlicht in *Film Culture*, Sommer 1966.
- Filmmaker (September 2023). The Stages of Film Production: How Movies are Made. Filmmaker. Verfügbar unter: <https://www.filmmaker.tools/stages-film-production-how-movies-are-made> . Abgerufen im November 2023.
- Heckmann, C. (January 2023). The History of Film Timeline - All Eras of Film History Explained. Studio Binder. Verfügbar unter: <https://www.studiobinder.com/blog/the-history-of-film-timeline/> . Abgerufen im November 2023.
- Johnson, A. (o. D.). The Art of Great Storytelling for Film: Tips for Filmmakers. Audiosocket. Verfügbar unter: <https://blog.audiosocket.com/filmmaking/the-art-of-great-storytelling-for-film-tips-for-filmmakers/> . Abgerufen im November 2023.
- Landy, M. (2001). *The Historical Film: History and Memory in Media*. Rutgers University Press, New Jersey, USA. ISBN: 0-8135-2855-0.
- MasterClass (June 2021). Understanding Filmmaking: The 5 Stages of Film Production. MasterClass. Verfügbar unter: <https://www.masterclass.com/articles/understanding-the-stages-of-film-production> . Abgerufen im November 2023.
- McClean, S.T. (2007). *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts. ISBN: 978-0-262-13465-1.
- Schach, A. (2017). *Storytelling: Geschichten in Text, Bild und Film*. Springer Gabler, Germany. ISBN: 3658152311.