

# Leitfaden für das Durchführen von Filmprojekten

entstanden im Rahmen des Studiums der Kultur- und Medienpädagogik / HS Merseburg

## 1. Zielgruppe

Wenn man mit einer Gruppe ein Medienprojekt durchführen will, muß man genau wissen, welche Menschen man ansprechen möchte (z.B. Senioren). Das Projekt muß auf diese Zielgruppe zugeschnitten sein. Im Voraus muß überlegt werden, welche Art von Ideen mit der Gruppe umsetzbar sind, wie man sie an die Technik heran führt usw.

## 2. Idee

Die Idee wird entweder von den Projektleitern im Voraus festgelegt oder sie entsteht gemeinsam mit der Gruppe. Sie kann einen einzigen Gedanken umfassen, aber auch bereits konkrete Vorstellungen angenommen haben. Folgende Fragestellungen sind hilfreich:

- „Was wollen wir berichten/beschreiben? (...)
- Wer sind die angestrebten Zuschauer (Rezipienten) ?
- Ist die Umsetzung der Idee (...) realistisch?“

(Günther, S.18)

## 3. Zielsetzung

Eine Überlegung, was man mit dem Film erreichen will, ist ratsam. Folgende Lernziele sind bei einem Filmprojekt erstrebenswert:

- Erlernen des Umgangs mit der Technik und grundlegende Gestaltungsmittel
- gleichberechtigte Kommunikation in der Gruppe sowie eine sachgerechte Arbeitsteilung
- Erreichen von Gruppenzielen durch das Medium Film
- Erkennen der Wirkung des Mediums Film (z. B. inwieweit der Zuschauer durch die Kameraperspektive beeinflusst wird)
- Ansprechen von Zielgruppen mit bestimmten Absichten

## 4. Ausstattung

Vor dem Durchführen des Projektes muß klargestellt werden, welche technische und räumliche Ausstattung man vor Ort vorfindet und welche man noch zusätzlich zur Realisierung organisieren kann.

## 5. Partner und Finanzierung

Sind für das Projekt und die Ausstattung finanzielle Unterstützungen notwendig?

Wenn ja, muß zunächst nach regionalen Partnern oder Finanzierungsquellen gesucht werden. Bei einem hohen Finanzbedarf ist ein zusätzliches Einbeziehen von überregionalen Organisationen möglich (z. B. Stiftungen).

Sind alle in Frage kommenden Partner ermittelt, wird ein Finanzierungskonzept aufgestellt, bei dem alle Genauigkeiten berücksichtigt sein müssen (z. B. wieviel Geld eine Organisation zur Verfügung stellen sollte).

Auch das Suchen nach Partnern, die in ideeller Weise Unterstützung geben können, ist wichtig (z. B. Transporthilfen oder Hilfskräfte, die Kompetenz vermitteln).

## 6. Ort und Zeit

Es müssen geeignete Räumlichkeiten für die Treffen der Gruppe gefunden werden (z. B. der Offene Kanal Merseburg-Querfurt oder der Klassenraum einer Schule). Außerdem ist die Frage nach der Projektdauer und der Zeitpläneinteilung eine wichtige Überlegung.

# *Ablauf des Projektes*

## 1. Themenbesprechung

Bei einer ersten Zusammenkunft der Gruppe können sich die Teilnehmer (insofern sie sich noch nicht kennen) begrüßen und vorstellen. Die Idee wird vorgestellt oder entwickelt, der Zeitplan erläutert oder erarbeitet.

## 2. Annäherung an dieameratechnik

### 2.1. Erklärung der grundlegenden Mittel

#### Kameraeinstellung

„Der Bewegungseindruck des Filmes besteht durch den Ablauf von 25 Einzelbildern pro Sekunde. Nicht die Einzelbilder, sondern der Bewegungsablauf, der durch 2 Schnitte oder Blenden begrenzt wird, stellt die kleinste filmische Einheit dar. Diese Einheit wird als Kameraeinstellung oder Take bezeichnet, ...“

#### Sequenz

„Bei der Festlegung einer Sequenz wird von einem gedanklichen oder räumlichen Zusammenhang einer bestimmten Zahl von Einstellungen ausgegangen. Die Sequenzfestlegungen haben einen stark subjektiven Charakter.“

„Die Standardtheorie betrachtet die Einstellung als Wort des Films, die Szene als Satz und die Sequenz als Abschnitt.“ (Bischoff S. 50/51)

## Einstellungsgrößen

„Einstellungsgrößen kennzeichnen den Bildausschnitt, der von der Kamera erfaßt wird.“  
Die drei wichtigsten Einstellungsgrößen sind:

Großaufnahme: Großaufnahme (G) und Detail (D)

Ein handlungswichtiger Teil, beim Menschen z. B. der Kopf, wird bildfüllend. Großaufnahmen sind ausdrucksstark, vermitteln keinen Überblick.

Normale (N): Halbtotale (HT), Halbnah (HN), Amerikanisch (A) und Nah (N)  
Sammelbegriff für die zwischen Großaufnahme und Totale liegenden Einstellungsgrößen. Der Zuschauer ist zwar nahe am Geschehen, aber dennoch so weit weg, dass er den Situations- und Aktionsbezug im Auge behält.

Totale (T): Totale (T)  
Überblick über den gesamten Handlungsraum einschließlich Hintergrund und Umfeld. Der Betrachter bleibt emotional auf Distanz.“

(Bischoff S. 51/72)

## Kamerabewegung

„Neben der Wahl der Einstellungsgrößen liegt ein weiteres filmisches Gestaltungsmittel in der Kamerabewegung. Sie bewirkt eine Art 'zuschauende Aktion', der Zuschauer wird (...) ins Handlungsgeschehen mit einbezogen.“

Schwenk: „Folgt eine Kamerabewegung analog zur Bewegung des Kopfes, wird von einem Schwenk gesprochen. Schwenks wirken meist wie sehr persönliche, natürliche Bewegungen. Bei einem zu schnellen Hin- und Herschwenken (...) ist es dem Zuschauer nicht möglich, dem Geschehen zu folgen.

Fahrt: Seitlich, vorwärts- oder rückwärtsführende, horizontale und vertikale Bewegung der Kamera im Raum.  
Die Kamerafahrt ist mit der Bewegung des ganzen Körpers vergleichbar.

Zoomfahrt: Dabei wird eine Fahrt durch stufenlose Veränderung der Brennweite des Kameraobjektivs vorgetäuscht. Der zu filmende Gegenstand wird dadurch größer bzw. kleiner, wodurch ein Eindruck größerer Nähe oder Ferne entsteht. Die Kamera verläßt jedoch nicht ihren Platz.

Jede Kamerabewegung sollte begründet sein (Beispiel: Kamera führt von einem Detail zurück zur Totale, um dem Zuschauer nachträglich die Übersicht zu ermöglichen).“ (Bischoff S. 54/55, 73)

### Achsenverhältnisse

„Der Kamerablick liegt auf der Kameraachse, die Handlung verläuft auf der Handlungsachse. Der Blick des Zuschauers stimmt immer mit dem Blick durch die Kamera überein, somit ist die Blickrichtung des Zuschauers identisch mit der Kameraachse.“

Der Zuschauer wird sehr stark durch das Verhältnis zwischen Kamera- und Handlungsachse beeinflusst. Stimmen Handlungs- und Kameraachse überein, wie z. B. bei einem in die Kamera schauenden Politiker, fühlt sich der Zuschauer persönlich angesprochen.

„Verändert die Kamera ihren Standort um 180°, wird von einem Achsensprung gesprochen, was vorher links war, ist dann rechts. Das führt zur Verwirrung des Zuschauers und sollte tunlichst vermieden werden.“

(Bischoff S. 55-57)

Beim Arbeiten mit zwei Kameras ist es wichtig, dass sie den gleichen Abstand zum Objekt (oder zu den Handelnden) haben. Auch die Winkel zwischen den optischen Kameras und der Blickrichtung der Personen müssen gleich sein. Am günstigsten ist ein „Über-Kreuz-Filmen“.

### Licht

„Ein geschicktes Lichtarrangement bringt räumliche Tiefe ins Bild.“

(Bischoff, S. 71)

- Führungslicht: stärkste Lichtwirkung auf das Motiv, doppelt so hell wie das Aufhelllicht,  
strahlt direkt von vorne auf das Motiv
- Aufhelllicht: hellt Schatten auf und mildert Kontraste, wird ebenfalls von vorne,  
aber indirekt angewendet
- Spotlicht: erzeugt Glanzeffekt (z.B. im Haar), Lichtsaum,  
hat Gegenlichtposition

Mehrfachschatten und Mischlicht sollten vermieden werden.

## 2.2. Praktische Übung

Zunächst sollte man den Teilnehmern die Funktionen an der Kamera zeigen und erklären. Der Weißabgleich muß ihnen nähergebracht werden, und nach Möglichkeit kann man zusammen das Licht einrichten. Es empfiehlt sich dann, mit ihnen eine praktische Übung durchzuführen, bei der jeder einmal vor und hinter der Kamera steht. Dadurch können die vorher theoretisch erklärten filmischen Gestaltungsmittel (z. B. verschiedene Perspektiven, Einstellungsgrößen) praktisch getestet werden, und die Teilnehmer bekommen ein Gefühl für das Agieren vor der Kamera und überwinden

dabei mögliche Ängste.

Die Übung läßt sich z. B. so gestalten, dass jeder sich auf irgendeine Art und Weise vorstellt oder dass man ein Rollenspiel vor der Kamera durchführt. Hier ist die Kreativität der Projektleiter und der Gruppe gefragt.

Nach dieser Übung sieht sich die Gruppe gemeinsam die ersten Filmversuche an, wobei von den Projektleitern schon auf mögliche Fehler hingewiesen werden kann.

Hinweis: Die vorher beschriebenen Gestaltungsmittel (z. B. Schwenk) können auch erst bei der Auswertung dieser Übung erläutert werden, sodass der Praxisbezug vorhanden ist.

### 3. Vorbereitung des Filmvorhabens

#### 3.1. Grobe Ideensammlung

Hier sollten Vorschläge eingebracht werden, wie die Idee filmisch umzusetzen ist und wie lang der Film ungefähr sein soll. Die Gattung des Filmes sollte bestimmt werden (z. B. Dokumentation oder Werbespot).

#### 3.2. Ansehen von filmischen Beispielen

Wenn die Gruppe z. B. einen Werbespot drehen will, sollte sie sich zunächst spezielle Beispiele aus der Werbung ansehen. Dann wäre es ratsam, eine Analyse des Beispielfilms in Bezug auf seine Umsetzung durchzuführen. Hierzu kann man (wenn man genug Zeit hat) ein Analyseprotokoll anfertigen, welches zur nachträglichen medienpädagogischen Beurteilung benutzt wird. Es genügt auch, wenn man in dieser Weise nur eine Szene analysiert.

#### 3.3. Recherche

Konkrete Informationen müssen recherchiert werden. „Dabei handelt es sich insbesondere um die Beschaffung von überprüfbaren Daten und Materialien. Mögliche Drehorte sollten besucht sowie Terminabsprachen und Vorgespräche mit für den Film bedeutungsvollen Personen durchgeführt werden“ (Bischoff, S. 39). Bei einer thematischen Recherche sucht man nach geeigneten Kommunikationsträgern (z. B. beim Bild: Realaufnahme oder Zeichentrick, beim Ton: Originalton oder Kommentar). Programmtechnisch werden die Erfordernisse am Drehort recherchiert (z. B. Liveaufnahme oder Magnetaufzeichnung).

#### 3.4. Exposé

„Nachdem alle Daten zusammengetragen wurden, ist die Formulierung des Filminhalts möglich“ (Bischoff, S. 40). Das Exposé ist ein grober Handlungsentwurf, der die filmische Seite noch unberücksichtigt läßt. Ähnlich einem Kurzaufsatz umfaßt das Exposé etwa eine Schreibmaschinenseite. \_\_\_\_\_

### 3.5. Erstellen eines Treatments, Drehbuches oder Storyboards

Hierbei kann, insofern die Gruppe ein ernstes Filmvorhaben plant, das Exposé gemeinsam in die Filmsprache übersetzt werden. Das Treatment (Abhandlung) ist die Vorstufe zum Drehbuch. Es erfolgt darin eine Aufteilung in szenische Komplexe oder Sequenzen. Einzelheiten, wie z. B. der Kommentartext, werden noch nicht aufgeführt. Für die Dreharbeiten zu einer Dokumentation ist das Treatment in der Regel ausreichend. Bei einer Spielhandlung sollte jedoch ein Drehbuch angefertigt werden, welches stufenweise aufzubauen ist und folgende Angaben enthalten sollte:

- Präziser Charakter der Einstellung
- Blickwinkel der Kamera
- Kamera-Bewegung
- Sonstige aufnahmetechnische Vermerke (z. B. Blenden) (...)
- Angaben zum Ton und zur Musik
- Liste aller Inserts (graphische Abbildungen)
- Liste aller Blenden, Trickaufnahmen, Bilder und Einstellungen“

(Bischoff, S.44)

Das Storyboard ist eine Sonderform des Drehbuches. „Die Bildebene wird skizziert und mit einem Vermerk der Handlungsvorgänge (...) sowie des On- und Off-Textes versehen“ (Bischoff, S. 45).

Das Storyboard ist empfehlenswert für das Drehen eines Werbespots oder eines Musikclips mit einer Gruppe.

### 4. Dreharbeiten

Theoretisch müssen jetzt nur noch die im Drehbuch festgelegten Einstellungen und Töne „in den Kasten gebracht werden“. Sicher werden dabei auch einige Probleme auftreten, bei denen die Projektleiter möglichst ratsam bei Seite stehen, aber trotzdem autonomes Arbeiten ermöglichen sollten. Die Teilnehmer können sich für die Dreharbeiten in einzelne Gruppen (Filmteams) zum Drehen verschiedener Sequenzen aufteilen.

### 5. Arbeiten am Schnittplatz

Zunächst wird das aufgenommene Material gesichtet. Ein Schnittprotokoll muß mit der Gruppe angefertigt werden. \_\_\_\_\_

Die Projektleiter sollten der Gruppe die technischen Vorgänge, die beim Schneiden ablaufen, erklären und zeigen. Die Schnittplatzbedienung muß vermittelt werden. Die Teilnehmer müssen die Bedeutung von Schnitten und Blenden erfassen können. Sie sollen lernen, wann man diese Montagetechniken verwendet.

Durch die Montage sollen Beziehungen zwischen den einzelnen, mit der Kamera aufgenommenen Einstellungen hergestellt werden. Um Irritationen durch Gestaltungsfehler zu vermeiden, ist auf ein raum-zeitliches Kontinuum zu achten.

„Der Schnitt fügt die Einstellungen hart und unvermittelt zusammen. Sind sehr

unterschiedliche Einstellungen zu montieren, dann wird auch von einem harten Schnitt gesprochen. Bei in Farbe, Bildaufbau und Bewegungsrichtung ähnlichen Einstellungen wird vom weichen bzw. unsichtbaren Schnitt gesprochen, da der Zuschauer trotz räumlicher und zeitlicher Sprünge einen gut ausgeführten Schnitt nicht wahrnimmt“ (Bischoff, S. 60).

„Die Blende symbolisiert den Ablauf eines großen Zeitabschnittes und verklammert zwei Handlungsteile. Sie sollte nur sehr bedacht als Montagemöglichkeit verwendet werden, da sie bestimmte Wahrnehmungserwartungen impliziert“ (Bischoff, S. 61).

Auch auf die Bedeutung von Ton (On- und Off-Ton) und Musik sollte am Schnittplatz näher eingegangen werden.

## 6. Auswertung

Die Auswertung ist die wichtigste Phase eines Filmprojektes.

Der fertige Film wird gemeinschaftlich analysiert. Alle Teilnehmer sollten noch einmal das gesamte Projekt reflektieren. Im Vordergrund steht dabei nicht der Film an sich, sondern welche Erfahrungen während der Vorbereitung und der Durchführung gemacht wurden. Verbesserungsvorschläge sind für die Projektleiter sehr hilfreich. Die Teilnehmer sollten sich überlegen, ob die im Voraus festgesetzten Ziele erfüllt wurden:

- Wurden die eigenen Interessen erfüllt?
- Konnte das filmische Arbeiten als Mittel zur Durchsetzung dieser Interessen genutzt werden?
- Verließ das Arbeiten in der Gruppe positiv?
  - Wurde eine sachgerechte Arbeitsteilung durchgeführt?
  - Gab es eine gleichberechtigte Kommunikation?
- War das Verhältnis zwischen den Teilnehmern und dem (den) Projektleiter(n) positiv?
- Haben die Teilnehmer die Handhabung mit der Technik und die grundlegenden Gestaltungsmittel erlernt? ...

---

Anmerkung: Dieser Leitfaden dient natürlich nicht als strikte Richtlinie für jedes Projekt. Er soll nur einen kleinen Denkanstoß geben, um die Gedanken für die Konzeption eines solchen Filmvorhabens zu ordnen; und als „Nachschlagewerk“ dienen, falls man den roten Faden verliert. Ich hoffe, er findet in diesem Sinne Gebrauch. Da bleibt mir nur noch zu sagen: „Viel Spaß und Glück Euch allen, die Ihr Medienprojekte durchführen wollt! Behaltet den Überblick und laßt Euch auch von Momenten des Scheiterns nicht unterkriegen!“

Quellen:

J. Bischoff: Reader "Gestalterische Grundlagen der Filmarbeit", Merseburg 1997

I.Günther: Heft "Filmarbeit mit Kinder und Jugendlichen", Merseburg 1998