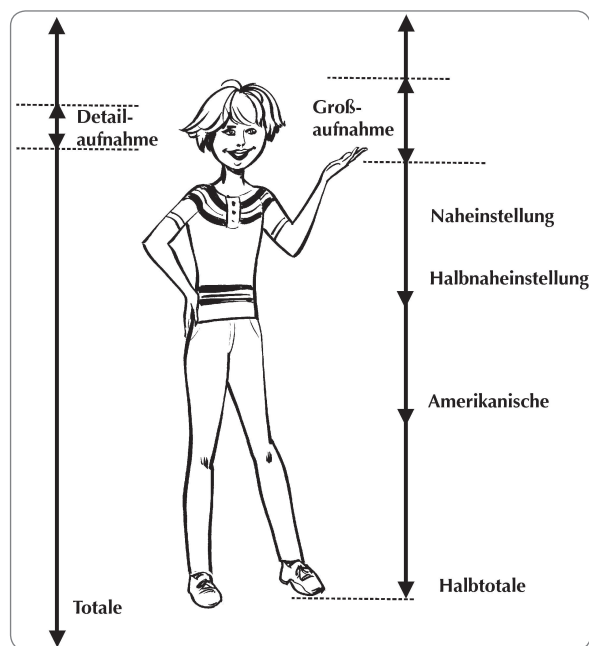


## 2. Kurze Einführung in die Filmsprache

Dramaturgie kann in diesem Zusammenhang definiert werden als die Disziplin, die sich um Wirkungsgesetze (z. B. die dramatische Struktur), Regeln der dramatischen Effekte, die Bedeutung der Identifikation des Zuschauers mit den Figuren und andere Aspekte kümmert. Jede Einstellungsgröße eignet sich für bestimmte Zwecke besonders gut.

**Aufgabe:** Probiert die unterschiedlichen Einstellungsgrößen mit einem Videocamcorder, einer Digitalkamera oder Handycam / Tablet aus und untersucht deren Wirkungen.

### Einstellungsgrößen



#### Weit

Weite Einstellungen bieten einen Blick in die Ferne. Sie zeigen beispielsweise eine Landschaft oder ein Panorama. Diese Einstellung hat häufig eine symbolische Funktion, z. B. zeigt die endlose Wüste die Einsamkeit des Protagonisten.

#### Totale

Die Totale stellt eine Gesamtszenerie dar, die einen Überblick vermittelt. Sie gibt räumliche Orientierung, die zumeist Grundlage für spätere nähere Einstellungen ist. Weil sie oft als einführende Einstellung in einem Film verwendet wird, nennt man sie auch die „etablierende“ Einstellung. Die Totale wirkt manchmal so, als hätte der Zuschauer zu viel Distanz zu den handelnden Personen.

#### Halbtotale

Auch bei der Halbtotale sind die Personen noch weit entfernt, das Geschehen findet in der Distanz statt.

Hier wird die Situation oft durch Bewegung und Gesten bestimmt. Die Halbtotale gibt einen Überblick über einen bestimmten Teil der Szenerie.

#### Halbnah

Damit werden Personen bis ungefähr zu den Knien gezeigt. Mit dieser Einstellung können gut Situationen mit mehreren Personen gezeigt werden.

#### Nah

Die Nah-Einstellung stellt meist den Oberkörper einer Person dar. Dieser Abstand, der oft bei gegenüberstehenden Gesprächspartnern vorliegt, eignet sich gut, die Zuschauer in die Situation einzubeziehen. Der Hintergrund bleibt dabei noch zu erkennen, um die Räumlichkeit zu vermitteln.

#### Groß

Großaufnahmen zeigen das ganze Gesicht eines Menschen oder Bildinhalte wie verschränkte Hände oder Gegenstände. Diese Einstellung wird häufig beim Schuss-Gegenschuss-Verfahren (es wird zwischen zwei Gesichtern hin und her geschnitten), z. B. für die Darstellung eines Dialogs, verwendet. So erkennt man jede Regung im Gesicht. Die übliche Distanz zwischen Menschen wird hier überschritten, es wirkt sehr persönlich.

#### Detail

Die Kamera ist hier sehr nah am Gegenstand oder an einer Person; es wird nur ein Detail gezeigt, z. B. eine Träne oder ein Spielzeug. Diese Einstellung eignet sich, um etwas sehr deutlich zu zeigen. Sie dient aber auch zur Verrätselung – die abgebildeten Gegenstände haben zumeist zeichenhafte Funktion, die sich erst in Verbindung mit einem oder mehreren anderen Bildern oder im Zusammenhang erschließt.



## 2. Filme mit Lernaufgaben erschließen

Bei Filmanalysen sollten Aufgaben so gestellt werden, dass eine grundlegende Aktivierung der Lernenden erfolgt.<sup>9</sup> Es ist also zu überlegen, inwieweit die Filmhandlung Problembewusstsein erzeugt und wie diese mit den Erfahrungen und Interessen der Schüler verknüpft werden kann, sodass sie daran weiterarbeiten wollen. Dabei sollte vorhandenes Wissen und Können in die Aufgaben eingebunden werden.

Im kompetenzorientierten Religionsunterricht ist das Lernen aufgrund von Lernaufgaben obligatorisch. Daher sollte auch die Erschließung von Filmen durch Lernaufgaben erfolgen; als Handlungsimpulse, die eine weitgehend eigenständige Erschließung des Werkes und seines Themas ermöglichen. Folgende Kriterien sollten dabei berücksichtigt werden:

### *Lernaufgaben zu Filmen*

- greifen auf die Kompetenzerwartungen zu,
- sind in einen unterrichtlichen Kontext eingebunden,
- fordern dazu heraus, sich sowohl mit der Gestaltung als auch mit den Inhalten eines Films intensiv auseinanderzusetzen,
- motivieren, produktive Lösungen zu finden,
- zielen auf das eigenständige, kooperative und entdeckende Lernen ab,
- lassen mehrere Deutungen sowie Fehler im Lernprozess zu.

### *Gute Lernaufgaben*

- sind herausfordernd auf unterschiedlichen Anspruchsniveaus,
- fordern und fördern inhalts- und prozessbezogene sowie übergreifende Kompetenzen,
- knüpfen an Vorwissen an und bauen das zu erwerbende Wissen vernetzt auf,
- sind in sinnstiftende Kontexte eingebunden,
- sind vielfältig in den Lösungsstrategien und Darstellungsformen,
- stärken das Selbstwirksamkeits-Bewusstsein durch erfolgreiches Bearbeiten.

## 3. Methoden der Filmanalyse

Der Reichtum eines Kunstwerkes besteht auch in seiner Mehrdeutigkeit. Bei seiner Erschließung bleibt manches in der Schwebe, wie im Leben auch. Kunstwerke sollten wirken können wie Steine, die im Wasser Kreise ziehen, die sich immer mehr ausdehnen. Wie die Analyse von Kunstwerken überhaupt, sollte die Filmanalyse eine Gratwanderung zwischen Offenheit und Ergebnisorientierung sein.

Nachdem die Schüler ihre Eindrücke geschildert haben, zielt die Analyse oft auf Grundaussagen ab, die den Lehrern aus der Sekundärliteratur, aus Interpretationen und Kommentaren vorher bekannt sind. Besser wäre es, wenn Lehrer und Schüler sich gemeinsam auf einen hermeneutischen Verstehensprozess einließen, bei dem das Ergebnis noch nicht feststeht, bei dem unterschiedliche Wirkungen zugelassen werden und mehrere Deutungen nebeneinanderstehen können. Ein solches Verfahren ist zeitintensiv, aber sehr lohnenswert, weil die Schüler so feststellen können, dass ihre Sichtweise ernst genommen wird, und weil ihre Deutungs- und Methodenkompetenz dadurch erheblich ausgeprägt wird.

Filme beinhalten aufgrund ihrer Dramaturgie, ihrer Personenkonstellation oder ihrer Symbolik mitunter filmimmanente Hinweise auf Methoden, mit denen sich der jeweilige Film passend erschließen lässt. Ein Plenumsgespräch allein ist für eine komplette Filmanalyse wenig tauglich. Je größer die Lerngruppe, desto unbefriedigender ist oft das Ergebnis dieser Methode. Für die Filmanalyse im Religionsunterricht haben sich folgende Methoden besonders bewährt<sup>10</sup>; sie können einzeln und in Kombination eingesetzt werden.

<sup>9</sup> Vgl. Patrzek-Raabe, Cornelia, in: Lehrerinnen und Lehrer unterstützen – der Einsatz von Medien

<sup>10</sup> Diese Zusammenstellung ist eine Weiterentwicklung bewährter Methoden die u.a. zusammengefasst sind in: Schulz, Werner, Methoden der Filmauswertung, Fachstelle Medien und Kommunikation Hrsg, München 2003



## Nr.1 Plenumsgespräch

**Zielsetzung:** Inhalt wiedergeben, Funktionen der Gestaltungselemente herausstellen, eigene Interpretation vertreten

**Dauer:** 10–25 Minuten

**Sozialformen:** Plenum, Meldekette

**Beschreibung:** Plenumsdiskussionen können auf allen Analysestufen und übergreifend geführt werden. Zumeist wird diese Methode für einen ersten Zugang zum Film genutzt. Die Erarbeitung eines Films ausschließlich durch ein Unterrichtsgespräch kann dem komplexen Medium Film aber kaum gerecht werden.

**Impulse zum Einstieg in die inhaltliche Analyse:**

Beschreibt die Gedanken, die euch zu diesem Film gekommen sind?

Beschreibt, was euch besonders amüsiert / beeindruckt / irritiert / geärgert / ... hat.

## Nr.2 Sequenzmethode

**Zielsetzung:** fokussierte Filmrezeption, inhaltlich-formale Analyse, weitere Filmhandlung antizipieren

**Dauer:** abhängig von den ausgewählten Sequenzen

**Sozialformen:** EA, Plenum

**Beschreibung:** Bei der Sequenzmethode wird ein Film an ausgewählten Stellen angehalten. Die Schüler fassen nach jeder Sequenz zusammen, was sie bisher gesehen haben, tauschen sich darüber aus, welche Elemente oder Informationen ihrer Ansicht nach noch fehlen oder stellen Vermutungen über die weitere Handlung oder das Ende an. Dieses Verfahren und die sogenannte Unterbrechungsmethode eignen sich eher für Dokumentationen und sequenzierte Filme. Weil Filme auf das Fortschreiten der Handlung hin angelegt sind und ggf. mit allen Mitteln dem dramatischen Höhepunkt zustreben, ist es insbesondere bei erzählenden Filmen zumeist ratsam, das Medium zuerst als Ganzes zu präsentieren. Oft lassen sich auch Filmsequenzen aus Spielfilmen brauchbar in ein Unterrichtsthema einbauen. Denn mit Spielfilmsequenzen können ebenfalls bestimmte Handlungsmuster, Phänomene oder Probleme gut audiovisuell dargestellt werden.

**Arbeitsauftrag:** Fasst zusammen, welche Informationen die Sequenz bisher vermittelt hat. Stellt Vermutungen darüber an, wie die Handlung weitergeht. Welche Informationen fehlen euch noch?

## Nr.3 Brainstorming

**Zielsetzung:** spontane Gedanken zum Film äußern

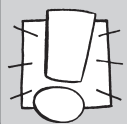
**Dauer:** 5–10 Minuten

**Sozialformen:** EA, Plenum

**Beschreibung:** Nach der Vorführung des Mediums werden die Schüler aufgefordert, spontan auf einem Blatt in Stichwörtern erste Gedanken zum Film zu notieren. Diese spontanen, kurzen Äußerungen werden von der Lehrperson auf einem Projektor, dem Whiteboard oder an der Tafel festgehalten. Die einzelnen Stellungnahmen können schon nach inhaltlichen, formalen und intentionalen Aspekten geordnet werden. Hier findet noch keine Kommentierung oder Diskussion statt. Alternativ können einzelne Gedanken auf ausliegende DIN A5-Blätter geschrieben werden, wobei für jeden Gedanken ein Blatt verwendet wird. Nachdem sie vorgelesen wurden, werden sie den drei Analyseschritten entsprechend an einer Pinnwand oder Tafel befestigt. Dort sind sie Basis für die weiteren Analyseschritte.

**Arbeitsauftrag:** Schreibe spontan in Stichwörtern auf, was dir zu diesem Film eingefallen ist.





## 1. Foul. Ein Roadmovie

6 Minuten, Kurzspielfilm, Norwegen 2014, Rune Denstad Langlo, Jahrgangsstufen 5 / 6

**Themen:** Alltag, Ausgrenzung, Außenseiter, Einsamkeit, Hoffnung, Glück, Mobbing, Resilienz, Sehnsucht, Symbole

**Filmsprache:** Bildsprache, Symbole

### Verwendete Methoden:

Nr. 5 Stummer Dialog

Nr. 8 Analysieren mit Beobachtungsaufgaben

Nr. 12 Einen Tagebucheintrag zur Filmhandlung schreiben

Nr. 18 Ein Filmende erfinden und im Rollenspiel darstellen

### Jahrgangsstufen 5 / 6

Die Schüler können

- aufzeigen, dass jeder Mensch eine einzigartige und unverwechselbare Persönlichkeit ist, die auf umfassende Gemeinschaft angewiesen ist,
- mit Beispielen beschreiben, wodurch das Gelingen menschlichen Lebens beim Einzelnen wie auch in der Gemeinschaft gefährdet oder gefördert wird (Sachkompetenzen),
- soziales Engagement im Hinblick darauf bewerten, wie Menschen Verantwortung für den Aufbau und den Zusammenhalt der Gemeinschaft übernehmen (Urteilskompetenz).

### Inhalt

Ein Kind sein ist manchmal ganz schön hart. Besonders, wenn man nicht zur Clique gehört. „Foul“ erzählt den Tagesablauf eines etwa 10-jährigen Mädchens, der vielfältige Erfahrungen des Mobbing, der Ausgrenzung und des Alleinseins und zudem auch Missgeschicke mit sich bringt. Einziger Gefährte des Kindes ist ein roter Ball, von dem es immer wieder böswillig getrennt wird. Trotz allem gibt das Mädchen nicht auf und startet wieder in den neuen Tag.

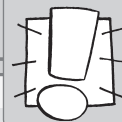
### Formale Gestaltung

Über den Grund des Mobbing erfährt der Zuschauer nichts. Es gibt keine Vorgeschichte, auch keine Eltern oder Lehrer, die Hinweise dazu geben könnten. Trotz aller Schikanen reagiert das Mädchen gleichbleibend gelassen. Es zeigt keine Angst, kein Erstaunen, keine Panik, Verzweiflung oder Wut. Gefühlsregungen werden nur angedeutet: im Absenken des Kopfes, das als Resignation und Traurigkeit gedeutet werden kann, oder in nachdenklichen Blicken und leichtem Lächeln, aus denen Sehnsucht und Hoffnung abgelesen werden kann. Der Film ist humorvoll und melancholisch zugleich, tragisch und doch nicht hoffnungslos.

In der Qualität, die skandinavische Kinderfilme auszeichnet, besticht „Foul“ durch seine bildliche und symbolische Erzählweise. Durch den Verzicht auf gesprochene Sprache und Filmmusik wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers ganz auf die Handlungen der Protagonisten und auf die symbolhaltigen Bilder ihrer Umgebung gelenkt.

Das Ausgegrenzt-Sein wird durch die trennenden Zäune visualisiert. Schikaniert wird das Mädchen dadurch, dass ihm der Ball entwendet und weit auf einen gefrorenen Teich geworfen wird. Ausgesperrt steht das Mädchen vor der Schultür und dem Turnhallenfenster. Es erfährt allerdings nicht nur psychische Gewalt, es wird auch gemobbt, indem es zweimal gehetzt und zu Boden geworfen wird.

Die Einsamkeit des Kindes lässt sich besonders mitempfinden durch große Distanzen zur Protagonistin, gestaltet durch weite Kameraeinstellungen – z. B. auf dem Teich und auf dem Fußballplatz – und durch die immer wieder auftauchenden Bilder der kargen kalten Winterlandschaft mit Schnee



und Eis. Seine Sehnsucht nach Gemeinschaft und Freunden wird unter anderem dadurch deutlich, dass es im hohen Schnee ein Spielfeld ebnet, obwohl gar keine Mitspieler in Aussicht sind. Anlass zur Hoffnung gibt die Schlusssequenz: denn beim Verlassen des Hauses am nächsten Tag ist das Mädchen diesmal nicht durch das Gitter des Treppengeländers gefilmt worden. Zu Beginn des Films hatte der Blick durch die Gitterstäbe den Eindruck von Gefangen-Sein vermittelt.

Besondere Bedeutung hat der orangerote Ball. Ein Ball kann Gemeinschaft bewirken und Vergnügen mit sich bringen; hier verweist er jedoch auf fehlende Spielpartner und ersetzt diese.

#### Didaktisch-methodische Aspekte

Die beeindruckende Bildsprache und der Verzicht auf Verbalsprache legen einen Einstieg in die Analyse durch einen Stummen Dialog nahe. Beim anschließenden Plenumsgespräch sollte der Schwerpunkt in der Zusammenfassung der Erlebnisse des Mädchens und der Beschreibung der beeindruckenden Aufnahmen liegen. Die Funktion der Bilder bezüglich der Situation des Mädchens kann anhand des Analysebogens (AB 1) intensiver erarbeitet werden. Anhand des Symbols Ball (AB 2) kann gut die Symboldeutungskompetenz ausgeprägt werden.

Indem die Schüler anstelle des Mädchens einen Tagebucheintrag schreiben (AB 3), können sie dessen Gefühle ergründen, sich darüber austauschen und sich dadurch besser der Tragweite von Mobbing bewusst werden. Zur Sicherung und zum Transfer bieten sich positiv formulierte Regeln zur Achtsamkeit in der Klasse (AB 4) an.

Das Mädchen bricht am Ende des Films zu einem neuen Schultag auf. Demzufolge können die Schüler ein Filmende entwickeln, das darstellt, wie das Mädchen am nächsten Tag in der Schule sein Problem löst. Da soziales Lernen entsprechende Sozialformen im Unterricht verlangt, bietet sich hier ein Rollenspiel an.

#### Weiterführende Aufgaben

- Wie könnte sich das Mädchen wehren? Was würdet ihr ihm raten? Sucht in eurer Gruppe Ursachen und Lösungen für Mobbing. Begründet anschließend euren Mitschülern gegenüber, warum eure Vorschläge Erfolg haben müssten. Recherchiert dazu gegebenenfalls, wie man sich gegen Mobbing wehren kann.
- Ein Symbol hat eine äußere und eine innere Schicht. Die äußere Schicht ist das, was ein Mensch mit den Augen sehen kann. Die innere Sicht ist das, was Menschen aufgrund ihrer Erfahrungen und Sehnsüchte darin sehen. Es ist das, was sie mit dem Herzen darin sehen, also das, was der Gegenstand ihnen bedeutet. Welcher Gegenstand bedeutet dir besonders viel? Beschreibe seine beiden Schichten.





## AB 1

1. a) Beschreibe, was das Mädchen in jedem Bild macht.
- b) Erkläre, was die Fotos über die Beziehung zwischen den Mitschülern und dem Mädchen aussagen.



---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---



1. Foul. Ein Roadmovie

AB 1

1.



- Das Mädchen beobachtet andere Kinder, die auf der anderen Seite eines Zaunes und weit entfernt von ihr in dieselbe Richtung gehen.
- Das Mädchen ist von anderen Kindern ausgegrenzt.



- Das Mädchen rennt davon.
- Es wird von anderen verfolgt und gemobbt. Es hat Angst vor ihnen.



- Das Mädchen muss den Ball unter Gefahr vom Eis zurückholen.
- Es wird rücksichtslos schikaniert. Die Mitschüler bedenken nicht, dass das Mädchen ins Eis einbrechen könnte. Sie lassen es allein. Die Umgebung verweist vielleicht auf die Kälte, die es empfindet.



- Das Mädchen liegt am Boden.
- Die Mitschülerinnen fügen dem Mädchen auch durch körperliche Gewalt Schmerzen zu und erniedrigen es.



- Das Mädchen steht hinter dem Fenster.
- Das Mädchen bleibt von den anderen ausgeschlossen.



- Das Mädchen steht in der Dunkelheit allein auf dem Fußballplatz, den es geräumt hat.
- Es ist einsam und wünscht sich Spielkameraden. Dafür hat es den Platz geräumt.

AB 2

1.

Der Ball ist der ständige Begleiter des Mädchens.

Es trägt ihn überall hin, spielt mit ihm und „rettet“ ihn sogar.



Das Mädchen will nicht allein sein.

Das Mädchen braucht und wünscht sich auch Mitspieler.

Er ist der einzige Mitspieler des Mädchens, aber letztlich ist er nur ein Ball.

- Ein Zeichen soll meistens eindeutig sein. Ein Verkehrszeichen z.B. muss sogar eindeutig sein, sonst würde es an einer Kreuzung Unfälle geben. Symbole sind dagegen Zeichen, die eine tiefere Wirklichkeit zum Ausdruck bringen. Sie wollen ausdrücken: Da ist mehr, als wir messen, zählen oder wiegen können. Sie sind eine besondere Sprache, vor allem in den Religionen, wie z.B. im Christentum mit den Symbolen Wasser oder Brot. Sie sollen helfen, die Welt, das Leben und unsere Gefühle besser zu verstehen.

2. Geschnitten

AB 1

1.

Was ich höre	Was ich dabei empfinde	Was ich jetzt gerne tun würde
• Fröhlich kreischende Kinder		
• Streitende und kämpfende Kinder		
• Wasserrauschen		
• Einzelne klare Töne und Stimmen in der Ferne		
• Trommeln, Wasser-rauschen und Schritte		
• Urwaldgeräusche		
• Summen von Bienen oder Wespen		
• Tosendes Wasser und Kreischen		
• Sanftes Wasser-rauschen		

