

Geschichten mit Tiefe

Neue Erzählmöglichkeiten durch 3D in
„Coraline“, „Avatar“ und „Hugo Cabret“



3D ist im Kino das Thema der Stunde. Kaum ein Blockbuster, der nicht schon im Titel auf die neue Technik verweist und damit implizit ein besonderes Kinoerlebnis verspricht. Auch wenn zunehmend schon wieder ein Ende des Hypes vorausgesagt wird, ist ein Blick darauf interessant, wie die dreidimensionalen Bilder im besten Fall das Erzählen im Kino – und damit unsere Wahrnehmung – verändern können.

Das Filmheft stellt anhand von „Coraline“, „Avatar – Aufbruch nach Pandora“ und „Hugo Cabret“ anschaulich dar, wie die 3D-Technik in den Filmen eingesetzt wird, und gibt Anregungen für den Einsatz der Filme im Schulunterricht.

Inhalt

1. Zum Hintergrund des Unterrichtsmaterials
2. Dreidimensionalität als filmgestalterisches Mittel
3. Didaktische Vorbemerkungen zu den vorgestellten Filmen
4. Coraline
5. Avatar – Aufbruch nach Pandora
6. Hugo Cabret
7. Filmübergreifende Arbeitsaufgaben
8. Weitere sehenswerte 3D-Filme
9. Literatur und Links
10. filmABC Unterrichtsmaterialien / Impressum

Anhang: Arbeitsblätter

1. Zum Hintergrund des Unterrichtsmaterials

Es ist derzeit das Verkaufsargument der großen Kinos schlechthin: Dieser Film wird in 3D gezeigt. Geadelt wurde die wiederentdeckte Technologie, die sich im Laufe der Filmgeschichte bislang nicht dauerhaft durchsetzen konnte, bereits durch die Präsentation der Pixar-Produktion „Oben“ als Eröffnungsfilm der renommierten Filmfestspiele in Cannes im Jahr 2009 – immerhin mehr als ein halbes Jahr vor dem sensationellen wirtschaftlichen Erfolg von James Camerons „Avatar – Aufbruch nach Pandora“, für dessen Kinostart zahlreiche Kinos auf 3D-Technik umgerüstet wurden.

Ob sich die – von der Filmwirtschaft – prophezeite Sehrevolution in dieser dritten 3D-Welle der Filmgeschichte durchsetzen wird, ist noch offen. Seitdem 2011 in den USA die zweidimensionale Fassung des Disney-Blockbusters „Fluch der Karibik – Fremde Gezeiten“ beim Publikum beliebter als die dreidimensionale Version war, ist bereits wieder von 3D als Kassengift die Rede, wahrscheinlich auch aufgrund der bedeutend teureren Kinokarten sowie schlecht konvertierter 2D-Filme (Filme, die zweidimensional gedreht wurden und dann nachträglich in 3D umgewandelt wurden) und der noch nicht im Heimkino angekommenen 3D-Technik.

Über die positiven und interessanten Nebenwirkungen allerdings kann solcher Pessimismus nicht hinwegtäuschen. Denn die besten 3D-Filme haben es nicht nur geschafft, ein Spektakel auf die Leinwand zu bringen, sondern die Technik als neues dramaturgisches und ästhetisches filmsprachliches Mittel begriffen und somit tatsächlich die Erzählmöglichkeiten des Kinos intelligent und stimmig erweitert.

Exemplarisch werden im Rahmen dieses Unterrichtsmaterials mit „Coraline“, „Avatar“ und „Hugo Cabret“ drei solcher Produktionen intensiver betrachtet. Ein Überblicksartikel führt filmübergreifend in die Thematik ein. Die Vorstellungen der einzelnen Filme werden ergänzt durch knappe filmspezifische Analysen über die Verwendung der 3D-Technik und im Anhang durch Arbeitsblätter ergänzt. Diese können direkt im Unterricht als Kopiervorlage verwendet werden und regen zu einer inhaltlichen und gestalterischen Auseinandersetzung mit den Filmen an.

Das Unterrichtsmaterial orientiert sich an den „Cultural Studies“, die auf einen interdisziplinären Ansatz der Kulturanalyse abzielen, in dem Kultur als Feld sozialer, politischer und ökonomischer Auseinandersetzungen begriffen wird. So werden auch die Machtstrukturen der Medien und die Selbstermächtigung des Publikums in Beziehung gesetzt, um (aktuelle) mediale Phänomene, spezifische Medienangebote und Medienwirkungen zu untersuchen. Den populären Medien kommt dabei eine besondere Bedeutung zu. Weitere Informationen zu diesem Ansatz und zu Filmerziehung als Bestandteil der „Cultural Studies“ bietet das filmABC-Einführungsheft zu den begleitenden Unterrichtsmaterialien für Lehrerinnen und Lehrer.

Siehe <http://www.filmabc.at/de/culturalstudies> (Stand: 18.05.2012).

Um das Angebot der Unterrichtsmaterialien zu verbessern und noch treffender an den Bedürfnissen der Lehrer/innen auszurichten, bittet filmABC um Feedback zur Nutzung der Hefte. Dazu steht auf [mediamanual.at](http://www.mediamanual.at), wo die Materialien auch als Download verfügbar sind, ein kurzer Fragebogen online. Siehe http://www.mediamanual.at/umfrage_filmhefte.htm (Stand: 18.05.2012).

2. Dreidimensionalität als filmgestalterisches Mittel

„Mögen hier interessante ästhetische Effekte zu bestaunen sein, dort unsere technikbegeisterten Augen aufgerissen werden, die wichtigste Frage hat noch keiner dieser Filme beantwortet: Die Frage, wozu zum Teufel wir unbedingt ein dreidimensionales Kinobild brauchen.“

Georg Seeblen (Popcorn raus, Brille auf! In: epd Film 04/2009, S. 36)

„Wir befinden uns an einer Bruchstelle wie bei der Einführung des Tons 1927 oder der Farbe 1935. Die künftigen Möglichkeiten räumlichen Erzählens sind endlos. Ich möchte nicht mehr ohne 3D arbeiten.“

Martin Scorsese

„Immersiv“ sollen die in 3D gedrehten Filme sein, das Kinopublikum also in die Geschichten hineinziehen, in eine andere Welt entführen und die Realität (und die Kinosituation) vollständig ausblenden. Das Science-Fiction-Spektakel „Avatar“, eine Mischung aus Real- und Animationsfilm, erfüllt diese Aufgabe geradezu mustergültig, lässt es doch einen fiktiven Planeten durch die 3D-Technik so real und greifbar wie möglich werden und macht tatsächlich Lust, dieses Neuland zu entdecken. „Hugo Cabret“ wiederum, Martin Scorseses Liebeserklärung an die Stummfilmzeit und die Macht des Kinos, macht das Kino wieder zum Ort des Staunens, indem er in seinen Bildern auf eine außergewöhnliche plastische Wirkung setzt. „Coraline“ schließlich erzählt davon, wie ein Mädchen aus seinem tristen Alltag in eine Traumwelt flüchtet, und inszeniert weiträumige, beengte oder gar beunruhigend verzerrte Räume als Spiegel für die Gefühlswelt seiner jungen Protagonistin. Mit eigenen Strategien machen sich diese Filme die 3D-Technik zunutze, um daraus sowohl einen ästhetischen als auch erzählerischen Mehrwert zu schlagen. Die Möglichkeit des räumlichen Erzählens wird für sie ein filmgestalterisches Mittel, dem eine ebenso große Bedeutung zukommt wie etwa der Lichtsetzung, der Kameraführung oder der Farbgestaltung.



„Coraline“ – Attacke mit einer Nähnadel auf das Publikum in der Titelsequenz



„Hugo Cabret“ – Angriff einer Dogge auf Hugo und das Publikum

Das Kino als Jahrmarktvergnügen

Zunächst allerdings kommen im Zusammenhang mit 3D-Filmen andere Effekte in den Sinn: Tischtennisbälle, die auf das Publikum zufliegen etwa, Hände, die in den Zuschauerraum greifen oder Schwertklingen, die das Publikum angreifen. Weil der übliche Filmraum und damit auch die Grenzen der Leinwand überschritten werden, sind solche Effekte vielmehr Attraktionen zuzuordnen – und das dreidimensionale Kino wird wieder zu dem, was es zu Beginn seiner Geschichte war: ein Jahrmarktvergnügen.

Überraschend ist daher, dass solche spielerischen Effekte in der aktuellen 3D-Welle nicht im Mittelpunkt stehen, sondern die neuen stereoskopischen Filme vielmehr Wert auf die Darstellung von Räumlichkeit und Plastizität legen. Aus gutem Grund, wirken solche in den Raum greifenden Effekte doch selbstzweckhaft und lenken von der erzählten Geschichte ab. Nur in wenigen Szenen erlauben sich die Regisseurinnen und Regisseure diese Grenzüberschreitung – und dann nicht selten mit einem Augenzwinkern.

So scheint etwa in der Titelsequenz von „Coraline“ eine Nähnadel geradezu das Kinopublikum anzugreifen. Dass dies nicht nur ein Gag ist, sondern durchaus mit der Filmhandlung in Verbindung steht, wird später unmissverständlich deutlich. In einer Traumwelt trifft die zehnjährige Coraline auf beinahe perfekte Abbilder ihrer realen Eltern, die keine Zeit für sie haben. Nur eine Kleinigkeit deutet darauf hin, dass etwas nicht stimmt: Sie haben keine Augen, sondern Knöpfe – und fordern Coraline auf, sich auch solche Knöpfe annähen zu lassen. Die aus der Leinwand ragende Nähnadel aus der Anfangssequenz nimmt diese Bedrohung also bereits vorweg und macht die Gefahr für das Publikum fast persönlich spürbar.

Ähnlich bedrohlich wirkt auch die Dogge des Bahnhofsaufsehers in „Hugo Cabret“, die einen Waisenjungen verfolgt. Die Schnauze des Tiers scheint förmlich aus der Leinwand zu ragen – ein Eindruck, der durch die Kamera auf Augenhöhe der Dogge noch verstärkt wird. Andererseits ist sich der Regisseur Martin Scorsese hier auch des durchaus komödiantischen Effekts bewusst, wird der Besitzer des Hundes doch über weite Strecken als Witzfigur inszeniert.

Interessant ist in diesem Zusammenhang eine Beobachtung von Pete Kozachik, dem Kameramann von „Coraline“. Denn Objekte und Figuren, die tiefer im Raum (also „hinter der Leinwand“) wahrgenommen werden, wirken scheinbar angenehmer als solche, die in den Zuschauerraum hineinragen. Dies verweist darauf, dass die Inszenierung von 3D-Filmen eigenen Regeln folgen muss. Siehe Kozachik, Pete (2009): 2 Worlds in 3 Dimensions.

http://www.theasc.com/ac_magazine/February2009/Coraline/page1.php (Stand: 18.05.2012).



„Hugo Cabret“ – Bis zum Horizont



„Avatar“ – Mehrere Bildebenen und eine selektive Tiefenschärfe



„Avatar“ – Jake Sully über dem Abgrund

Blicke in die Ferne

So sind vor allem auf Tiefenwirkung angelegte Bildkompositionen das Aushängeschild der neuen dreidimensionalen Filme geworden. Durch die Darstellung des Horizonts etwa oder die Betonung von Bildvordergrund, Bildmitte und Hintergrund setzen sie alles daran, das Kinobild als tiefen, plastisch wirkenden Raum zu etablieren und damit dessen flächige Wirkung aufzuheben.

Exemplarisch lässt sich dies an zwei Standfotos aus der Eröffnungssequenz von „Hugo Cabret“ zeigen (siehe oben). Die beiden Establishing Shots zeigen den Bahnhof Montparnasse, den Hauptschauplatz der Handlung. Auffällig ist vor allem die diagonale Gestaltung, die dem Bild eine dynamische Wirkung verleiht. So ist der Bahnhof im linken Bild nicht etwa frontal zu sehen, sondern erstreckt sich seitlich in den Bildhintergrund. Im rechten Bild wiederum verstärken die auf einen Fluchtpunkt zulaufenden Schienen den Eindruck von Tiefe und Räumlichkeit. Der Blick, der bis zum Horizont reicht, öffnet ebenfalls den filmischen Raum.

Ähnlich wirkt die Bildgestaltung in „Avatar“. Eine diagonale Bildanordnung findet sich hier sogar in einer Dialogszene und einer nahen Kameraeinstellung. Durch die Position der Figuren und die Tiefenschärfe wird der Blick des Publikums gelenkt und führt von der Figur (und dem Objekt in ihrer Hand) im Bildvordergrund zu dem Protagonisten.

Durch eine Einteilung in Bildebenen – eine Aufteilung der Objekte und Figuren, die sich scheinbar im Bildvordergrund, in der Bildmitte oder im Hintergrund befinden – verstärken die Filme ebenfalls die Tiefenwirkung. Als der Protagonist Jake Sully in „Avatar“ über einen Ast balanciert, wirkt dies umso bedrohlicher, weil die Kamera den Blick freigibt auf die Entfernung zum Boden. So werden bestimmte Techniken der Bildgestaltung wahrscheinlich in 3D-Filmen zum Standard werden, um die mögliche Tiefenwirkung der Bilder auszureizen.

Anpassung der Technik an die Wahrnehmungsgewohnheiten

Andererseits müssen sich 3D-Produktionen auch an die Wahrnehmungsgewohnheiten des Publikums anpassen. Beispielsweise ist gerade in den ersten Szenen ein langsamerer Schnittrhythmus notwendig, um die Wahrnehmungsleistung des Publikums nicht zu überfordern, und aus demselben Grund werden schnell geschnittene Actionszenen in 3D eher flach angelegt und weisen keine große Tiefenwirkung auf.

Ein weiteres Problem ergibt sich aus der Tiefenschärfe. Im klassischen zweidimensionalen Film lenkt eine selektive Tiefenschärfe, die nur einen Teil des Bilds deutlich zeigt und den Hintergrund unscharf verschwimmen lässt, den Blick der Zuschauer/innen (siehe auch das auf der vorigen Seite abgebildete Standfoto mit dem Bildtitel „Avatar‘ – Mehrere Bildebenen und eine selektive Tiefenschärfe“). Eine solche künstliche Unschärfe kann im 3D-Kino allerdings auch irritierend wirken, weil damit der räumliche Eindruck gestört wird.

Nur ein weiteres filmisches Gestaltungsmittel?

3D ist damit letztlich ein weiteres filmisches Gestaltungsmittel, das neue Freiheiten und Möglichkeiten bietet, aber auch nicht beliebig eingesetzt werden kann. Die größte Herausforderung dürfte jedoch darin bestehen, eine Brücke zwischen filmischer Umsetzung und narrativer Motivation zu schlagen.

Mit Spannung erwartet werden derzeit „Prometheus“ von Ridley Scott sowie die beiden „The Hobbit“-Filme von Peter Jackson, die als Prolog zur „Herr der Ringe“-Trilogie fungieren und in 3D gedreht werden. Dass 3D dennoch nicht zum Standard für alle Produktionen werden wird, beweisen glücklicherweise nicht nur Arthouse-Filmmacher/innen sondern auch Regisseurinnen und Regisseure von Blockbuster-Filmen. So ist etwa Christopher Nolan, der vor allem mit „The Dark Knight“ und „Inception“ große kommerzielle Erfolge gefeiert hat, überzeugt vom klassischen zweidimensionalen Kino. „The Dark Knight Rises“, der im August 2012 startet, wurde gegen den Trend bewusst nicht in 3D gedreht. Dies lässt hoffen, dass nach dem ersten Hype ein sorgfältiger Umgang mit dem in dieser Form neu entdeckten filmischen Gestaltungsmittel einsetzt, der die Ausdrucksmöglichkeiten des Kinos im besten Fall bildlich und metaphorisch vertiefen kann.

3. Didaktische Vorbemerkungen zu den vorgestellten Filmen

Technisches Wissen über Stereoskopie und 3D-Effekte können zwar eine filmpädagogische Analyse vertiefen, werden in diesem Material jedoch ausgeklammert.¹ Im Mittelpunkt steht vielmehr die Frage, wie sich die Tiefenwirkung von 3D-Filmen zu den erzählten Geschichten verhält und wie Raumtiefe und Plastizität als filmsprachliches Mittel genutzt werden können. Die Vorstellungen der Filme konzentrieren sich daher vor allem auf diesen Aspekt. Auf den Arbeitsblättern am Ende dieses Unterrichtsmaterials finden sich schließlich Vorschläge, wie die narrative Funktion von 3D im Unterricht aufgegriffen werden kann.

Die 3D-Technik erweitert nicht nur die Wahrnehmung eines Films, sie bringt auch Probleme für medienpädagogische Begleitmaterialien wie das vorliegende Heft mit sich. Denn die Standfotos,

¹ Im Abschnitt „Literatur und Links“ finden sich Hinweise zu Texten, die technische Hintergründe anschaulich und verständlich erläutern.

durch die die innovativen Ansätze der Filmemacher/innen belegt und veranschaulicht werden sollen, sind selbstverständlich nur in klassisch zweidimensionaler Form möglich. Daher können diese nur als Anhaltspunkte dienen und andeuten, wie die Bildgestaltung bereits auf Tiefenwirkung angelegt ist. Zugleich ist es nur bedingt sinnvoll, als Ausgangspunkt für die Filmbesprechung im Unterricht auf DVDs oder Blu-ray Discs als Sichtungsmaterial zurückzugreifen. Die Wirkung dieser Filme entfaltet sich in ihrer beabsichtigten immersiven Form tatsächlich nur im Kino – und genau das macht ihre Stärke aus. In diesem Sinne: Gehen Sie mit Ihrer Klasse ins Kino und tauchen Sie ein in die plastischen Welten von *Coraline*, *Jake Sully* in „*Avatar*“ und *Hugo Cabret*!

Beachten sollten Sie allerdings, dass 3D-Filme gerade im Kino weitaus intensiver und damit eventuell Furcht einflößender oder beängstigender wirken können als klassisch zweidimensionale Filme. Aus diesem Grund wird die immersive Wirkung der 3D-Filme bei den Prüfungsausschüssen der Jugendschutzeinrichtungen, in Österreich beispielsweise bei den Filmbewertungen der Jugendmedienkommission des BMUKK, besonders berücksichtigt.

4. *Coraline*

Animationsfilm, USA 2009, Farbe, 101 Minuten

Regie	Henry Selick
Drehbuch	Henry Selick (nach dem gleichnamigen Roman von Neil Gaiman)
Kamera	Pete Kozachik
Schnitt	Christopher Murrie, Ronald Sanders
Musik	Bruno Coulais, They Might Be Giants
Kinoverleih, Kinostart	Universal Pictures (Deutschland, 13.08.2009 / Österreich, 14.08.2009)
DVD-Anbieter	Universal Pictures
Alterskennzeichnung	ab 10 Jahre
Altersempfehlung	Von der Jugendmedienkommission des BMUKK mit „empfehlenswert als modernes Märchen mit Fantasyelementen ab 12 Jahren“ positiv gekennzeichnet.
Themen	Wünsche, Träume, Mut, Familie
Unterrichtsfächer	Deutsch, Bildnerische Erziehung, Religion und Ethik, Philosophie und Psychologie, Medienerziehung

Worum geht es in „*Coraline*“?

Über den Umzug mit ihren Eltern aufs Land ist die zehnjährige *Coraline* alles andere als erfreut. Was soll sie dort nur machen? Freunde wird sie in der Abgeschiedenheit sicherlich keine finden und ihre Eltern sind ohnehin überarbeitet und haben keine Zeit für sie. Als sie in dem alten Haus, in dem sie von nun an wohnen soll, eine geheimnisvolle kleine Tür findet, wird *Coraline* neugierig. Tagsüber zwar befindet sich hinter dieser nur eine zugemauerte Wand. Doch nachts ist diese wie durch ein Wunder verschwunden und hinter der Tür öffnet sich ein Gang in eine andere Welt. Obwohl: So anders ist diese Welt gar nicht. Auch dort trifft *Coraline* auf ihre Eltern. Mit einem kleinen, aber entscheidenden Unterschied: Wo normalerweise Augen sein sollten, haben diese Knöpfe. *Coraline* ist irritiert. Aber zugleich gefällt es ihr in dieser anderen Welt, die schöner und bunter ist als ihr tristes Zuhause. Denn dort haben die Eltern auf einmal sogar Zeit für sie. Skepsis weckt allerdings deren Forderung, dass sich auch *Coraline* Augen annähen lassen muss, will sie dort bleiben. Als ihre echten Eltern plötzlich verschwunden sind, merkt *Coraline*, dass sie in Gefahr ist. Und je mehr sie sich den Wünschen ihrer „anderen Mutter“ widersetzt, desto mehr verwandelt diese sich in ein wahrhaftes Ungeheuer.



„Coraline“ – Falsche Perspektive in der realen Welt



„Coraline“ – Richtige Perspektive in einer falschen Welt

„Coraline“: Räumlichkeit als Symbol von Gefühlswelten

„Coraline“, entstanden nach dem gleichnamigen Roman von Neil Gaiman, ist eine Horrorgeschichte für ältere Kinder, die die Wünsche und Träume ihrer Figuren sehr ernst nimmt und vorführt, wie verlockend, aber auch verlogene Traumwelten sein können. Die überaus detailreich inszenierte Puppenanimation lebt vor allem von der Gegenüberstellung von Coralines realer Welt, die beengt, beinahe monochrom und farblos dargestellt wird, und der weiträumigen bunten, angenehm wirkenden anderen Welt hinter dem magischen Gang. Die Räume, ihre Offenheit oder Enge, spiegeln somit konsequent die Gefühlswelt des Mädchens. Gerade in dieser Hinsicht spielt die 3D-Technik ihre besondere Stärke aus, die die Geschichte in drei Phasen erzählt.

Bei genauem Hinsehen wird etwa deutlich, dass in Coralines realer Welt, in der sich das Mädchen sehr unwohl fühlt, der korrekte perspektivische Fluchtpunkt ignoriert wird – ein Effekt, der durch die räumliche Erweiterung in die Tiefe in der stereoskopischen Filmfassung umso auffälliger wird. Das neue Zuhause wirkt dadurch „irgendwie falsch“. Auf dem obigen linken Standfoto wird dies vor allem an der hinteren Küchenseite in den Ecken deutlich: die Möbel dort scheinen schief zu stehen und zu kippen. Enge erzeugt dieses Bild auch dadurch, dass die Decke nicht im Bild zu sehen ist und die (großen) Figuren sehr nah an der Kamera sitzen. Diese Welt bietet Coraline nicht viel Spielraum. In der 3D-Fassung besitzt dieser Raum nur eine geringe Tiefe und wirkt auch daher klein.

Ganz anders sieht es hinter dem magischen Gang in der so genannten anderen Welt aus. Hohe Decken sowie ein deutlich größerer Abstand der Kamera zu den Figuren lassen diese Version der Küche weitaus offener wirken. Auch die warmen Farben tragen zu der angenehmen Atmosphäre bei. Interessant ist, dass die offensichtliche Fantasiewelt durch die korrekte perspektivische Anordnung auch wahrnehmungspsychologisch „richtiger“ wirkt. So sieht die Welt wahrscheinlich aus, in der Coraline gerne leben würde. In der 3D-Fassung wird dieser räumliche Eindruck umso mehr verstärkt und lässt die Zuschauer/innen spüren, dass die Figuren hier mehr Freiraum haben. Der Raum scheint sich weitaus mehr in die Tiefe zu erstrecken als die Küche aus Coralines realer Welt.

Je mehr Coraline merkt, dass die andere Welt trotz des schönen Scheins tatsächlich sehr bedrohlich ist, wechselt die perspektivische Darstellung erneut. Zwar behalten die Räume ihre Tiefe, jedoch wird diese nun bewusst überbetont und wirkt dadurch nun auf eine andere Art bedrohlich. Sichtbar wird dies beispielsweise auf dem folgenden Standfoto in der Ecke der Küchenseite. Diese scheint sich sehr weit hinten im Bildraum zu befinden – ein Effekt, der wiederum in der 3D-Fassung äußerst betont wird. Grund genug für Coraline, nun wirklich beunruhigt zu sein. Nicht nur, weil ihre Mutter sich – wie auch auf dem Bild zu sehen – bereits in ein anderes Wesen verwandelt.



„Coraline“ – Aus dem Traum wird ein Alptraum und die perspektivische Darstellung wird übertrieben

Das Spiel mit der Raumtiefe wird so zu einem dramaturgischen Mittel, das die Wahrnehmung von Coraline und ihre Gefühlswelt visualisiert. Mehr als nur ein reiner Effekt, vermittelt sich dadurch auch für das Publikum, wie langweilig und eng Coraline ihre triste Wirklichkeit empfindet und wie geräumig die Fantasiewelt. Eindrucksvoll zeigt sich auch, wann Räumlichkeit und Tiefe als authentisch empfunden werden – und wann ein Gefühl der Bedrohung entsteht, wenn diese übertrieben werden. Jede Darstellungsform ist in „Coraline“ eng mit der Handlung verbunden.

Interessante Analysen über diese Gestaltung finden sich in dem Blog des Filmwissenschaftlers David Bordwell und in einem Artikel des Coraline-Kameramanns Pete Kozachik für die Zeitschrift American Cinematographer. Siehe <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/02/23/coraline-cornered> und http://www.theasc.com/ac_magazine/February2009/Coraline/page1.php (Stand: 18.05.2012).

Unterrichtsvorschlag

Die Schüler/innen analysieren anhand von Standfotos aus dem Film zunächst einen „in den Kinosaal“ reichenden Effekt sowie schließlich die erzählerische Funktion der sich verändernden Raumtiefe.

> siehe Arbeitsblatt 1 im Anhang

5. Avatar – Aufbruch nach Pandora

Avatar, Spiel-/Animationsfilm, USA 2009, Farbe, 162 Minuten (Original-Kinofassung)

Regie, Drehbuch	James Cameron
Kamera	Mauro Fiore
Schnitt	James Cameron, John Refoua, Stephen E. Rivkin
Musik	James Horner
Darsteller/innen	Sam Worthington, Zoë Saldaña, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Michelle Rodríguez, Giovanni Ribisi, Joel David Moore, CCH Pounder
Kinoverleih, Kinostart	20th Century Fox (Deutschland und Österreich, 17.12.2009)
DVD-Anbieter	20th Century Fox
Alterskennzeichnung	ab 12 Jahre
Altersempfehlung	Von der Jugendmedienkommission des BMUKK mit „empfehlenswert als Fantasyfilm ab 12 Jahren“ positiv gekennzeichnet.
Themen	Andere Kulturen, Science-Fiction, Umwelt, Identität
Unterrichtsfächer	Deutsch, Bildnerische Erziehung, Religion und Ethik, Philosophie und Psychologie, Medienerziehung



„Avatar“ – Eine unbekante Welt wird entdeckt



„Avatar“ – Das Staunen des Fremden in einer fremden Welt



Worum geht es in „Avatar“?

Rohstoffmangel auf der Erde führt die Menschen im 22. Jahrhundert auf den erdnahen Mond Pandora. Dort jedoch stößt ihre Ausbeutung der Umwelt auf den Widerstand des Volks der Na'vi. Um diese von ihren vermeintlich guten Absichten zu überzeugen, wird der Soldat Jake Sully ausserkoren, den künstlich erschaffenen Körper eines Na'vi mittels seiner Gedankenkraft zu steuern und durch diesen Avatar einen Kontakt zu den Na'vi herzustellen. Je mehr Sully in seiner neuen Haut jedoch – vor allem durch die Na'vi Neytiri – über das friedliebende Volk und dessen Beziehung zu seiner Umwelt erfährt, desto mehr wendet er sich gegen die Interessen der Menschen. Vor allem auch, weil immer klarer deren militärische Ziele zu Tage treten.

„Avatar“: Neue Welten entdecken

Noch mehr als bei dem in Stop-Motion-Technik entstandenen „Coraline“ lässt „Avatar“ eine fiktive künstliche Welt real und nahezu greifbar werden. Fließend gehen Aufnahmen mit echten Schauspieler/innen in einen Animationsfilm über, dessen Figuren durch die Performance-Capture-Technik die Mimik und Gestik von Schauspieler/innen realitätsgetreu wiedergeben können. Bemerkenswert ist, dass der Wechsel zwischen Real- und Animationsfilm nicht als Bruch empfunden wird.

Mit dem Planeten Pandora eröffnet James Cameron einen fiktiven Schauplatz, den er vollkommen frei gestalten konnte. Die 3D-Technik nimmt eine wichtige Funktion ein, um diesen so glaubwürdig und so real wie möglich wirken zu lassen. Obgleich das Science-Fiction-Epos von der Auseinandersetzung zweier Völker (und Überzeugungen) erzählt und dadurch die Handlung vorantreibt, sind doch weniger die Actionszenen bemerkenswert als vielmehr jene ruhigen Szenen, in denen der Soldat Sully als Fremder die faszinierende Welt Pandoras betritt. Nachdem die Na'vi Neytiri Sully das Leben gerettet hat, folgt er ihr durch den Urwald. Mit zahlreichen fließenden Kamerafahrten zeigt Cameron diese Szene und stellt durch die Raumtiefe immer wieder auch einen

Kontext her zwischen den Figuren und der fremdartigen faszinierenden Welt, durch die sie sich bewegen. Exemplarisch zeigt das erste Standfoto auf der vorigen Seite, wie die Bilder auf ihre Tiefenwirkung angelegt sind. Fast wie eine Gegenlichtaufnahme wirkt diese Totale, die dadurch den blau-türkis leuchtenden Hintergrund umso strahlender und deutlicher hervortreten lässt. Die kalten Farben verstärken die Tiefenwirkung umso mehr, während sich im Hintergrund auch mehrere Ebenen erkennen lassen: ganz im Vordergrund rechts im Bild befinden sich Schemen von Pflanzen, im Bildzentrum die Figuren auf der „Brücke“, hinter ihnen schwebende quallenartige Objekte, hinter diesen wiederum Baumreihen und zuletzt schließlich nur noch blaues Licht, das keine räumliche Zuordnung mehr zulässt. Diese Ebenenanordnung verstärkt die räumliche Wirkung des Bildes, die in der 3D-Fassung umso tiefer und plastischer wirkt.

Mit dieser Szene, aus der auch die drei anderen Standfotos stammen, legt der Film zudem den Grundstein für die Entwicklung des Protagonisten, der letztlich die Seiten wechselt und schließlich nicht mehr die Interessen des räuberisch und rücksichtslos handelnden Militärs, sondern des Naturvolks der Na'vi vertritt. Um diese Wandlung für das Publikum nachvollziehbar zu machen, setzt der Film auf die Identifikation mit Jake Sully. Dessen Staunen über das Wunder jener Welt soll sich unmittelbar auf das Publikum übertragen.

Die „Immersion“, das Hineinversetzen in die künstliche Welt, ist in „Avatar“ ein entscheidender Effekt der 3D-Technik. Die Bilder lassen nicht nur weit blicken und erwecken dadurch den Eindruck eines Raums, der sich tatsächlich in die Tiefe erstreckt, sondern beeindrucken auch durch die plastisch wirkenden Objekte. Die Sporen auf den Standfotos schweben eben nicht nur „im Bild“, sondern scheinbar auch davor und erweitern den Handlungsraum des Films damit quasi auch „vor die Leinwand“.

Unterrichtsvorschlag

Die Schüler/innen analysieren die Rolle des Protagonisten, durch dessen Augen auch das Publikum die fremde Welt erlebt, und erarbeiten davon ausgehend, wie der fiktive Planet Pandora durch die 3D-Effekte so plastisch und authentisch wie möglich dargestellt wird. Anschließend wird die Inszenierung zwischen actionreichen und ruhigen Szenen verglichen.

> siehe Arbeitsblatt 2 im Anhang

6. Hugo Cabret

Hugo, Spielfilm, USA 2011, Farbe, 129 Minuten

Regie	Martin Scorsese
Buch	John Logan (nach dem Roman „Die Erfindung des Hugo Cabret“ von Brian Selznick)
Kamera	Robert Richardson
Schnitt	Thelma Schoonmaker
Musik	Howard Shore
Darsteller/innen	Asa Butterfield, Chloë Grace Moretz, Ben Kingsley, Sacha Baron Cohen, Ray Winstone, Emily Mortimer
Kinoverleih, Kinostart	Paramount Pictures (Deutschland, 09.02.2012 / Österreich, 10.02.2012)
DVD-Anbieter	Paramount Pictures (in Deutschland und Österreich ab 23.08.2012 erhältlich)
Alterskennzeichnung	ab 8 Jahre
Altersempfehlung	ab 10 Jahre – Von der Jugendmedienkommission des BMUKK mit „sehr empfehlenswert als Literaturverfilmung ab 8 Jahren“ positiv gekennzeichnet.
Themen	Literaturadaption, Filmgeschichte, Freundschaft, Identität
Unterrichtsfächer	Deutsch, Bildnerische Erziehung, Religion und Ethik, Philosophie und Psychologie, Medienerziehung



„Hugo Cabret“ – Alt und neu



Worum geht es in „Hugo Cabret“?

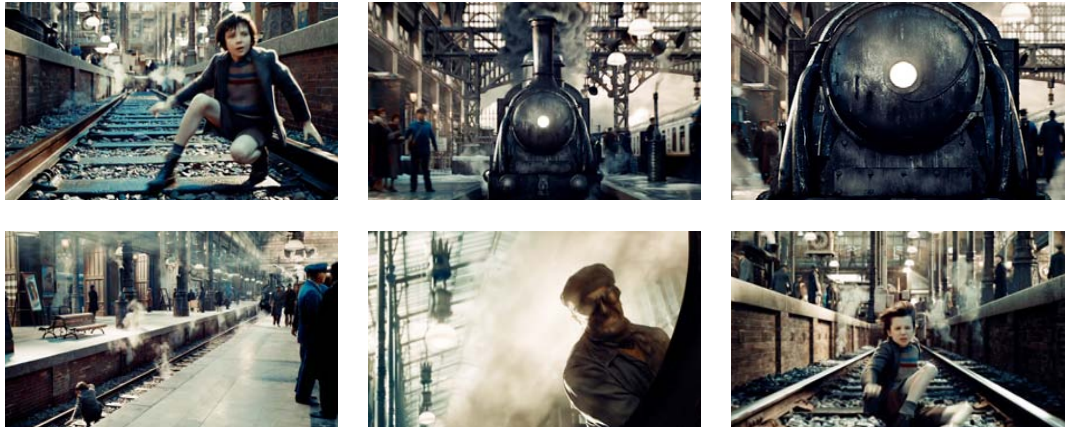
Paris im Jahr 1931. Von seinem Vater ist Hugo nur eine seltsame mechanische Maschine geblieben, die aussieht wie ein Mensch. Besessen versucht der zwölfjährige Junge, der seit geraumer Zeit allein in einem verborgenen Raum des Pariser Bahnhofs Montparnasse lebt, diese zu reparieren, weil er sich davon eine Botschaft seines verstorbenen Vaters erhofft. Doch als der alte mürrische Spielzeugmacher, bei dem er regelmäßig Ersatzteile stiehlt, ihn erwischt und zur Strafe das alte Notizbuch von Hugos Vater einbehält, ist Hugo verzweifelt. Wie soll er nun die Maschine wieder zum Laufen bringen? Hilfe erhält er schließlich von Isabelle, der Nichte des Spielzeugmachers. Sie stellt allerdings eine Forderung: Sie will wissen, warum dieses Buch für Hugo so wichtig ist.

„Hugo Cabret“: Das Kino wiederentdecken

In seiner Verfilmung des Romans „Die Erfindung des Hugo Cabret“ von Brian Selznick verknüpft Martin Scorsese die Geschichte eines Waisenkindes und eines alten Spielzeugmachers, der früher einmal ein bekannter Stummfilmregisseur war. Beide verbindet die Suche nach ihrem Platz im Leben, den sie noch nicht gefunden oder bereits wieder verloren haben. Geschickt verbindet der Film diese Biografien mit einer Hommage an das frühe Kino – denn der Spielzeugmacher entpuppt sich schließlich als niemand geringeres als Georges Méliès.

Im Grunde sollte ein klassischer zweidimensionaler Film eine geeignete Basis für einen Film über die frühe Kinogeschichte darstellen. Scorsese jedoch setzt – durchaus überraschend – auf die modernste Technik. Was zunächst konfrontativ klingt, lässt schließlich vor allem die Magie des frühen Kinos gerade durch die 3D-Technik auch für ein aktuelles Publikum spür- und erfahrbar werden.

Besonders deutlich wird dies in Szenen, in denen Scorsese Bezug auf Stummfilmklassiker nimmt und diese modern inszeniert. So sind etwa zuerst Hugo und Isabelle bei einem Kinobesuch zu sehen. Auf der Leinwand ist die Stummfilmkomödie „Safety Last“ („Ausgerechnet Wolkenkratzer“) von Fred C. Newmeyer und Sam Taylor mit Harold Lloyd aus dem Jahr 1923 zu sehen und sofort



„Hugo Cabret“ – Ankunft eines Zuges am Bahnhof Montparnasse

im Anschluss sieht das Kinopublikum die Gesichter der beiden Kinder, die dem Film fasziniert folgen. Die Szene, in der Lloyd sich an den Zeigern einer Uhr festhält und über einer Straßenschlucht hängt, erfährt Hugo später am eigenen Leib. Auf der Flucht vor dem Bahnhofsaufseher wird er sich an den Zeigern der Bahnhofsuhr festhalten müssen, um nicht in die Tiefe zu stürzen. Insbesondere die Perspektive betont die Tiefe des Bilds und lässt in der dreidimensionalen Fassung spürbar werden, wie gefährlich die Situation für Hugo ist. Während das Originalbild des Stummfilmklassikers nicht künstlich in die Tiefe gedehnt wird und eher flächig bleibt, wirkt die Neufassung umso dynamischer.

Eine moderne Version des berühmten Films der Brüder Lumière „L'arrivé d'un train en gare de La Ciotat“ aus dem Jahr 1895, der zu den ersten Werken der Filmgeschichte zählt, liefert Scorsese schließlich in einer Traumsequenz. Ein Schlüssel, mit dem Hugo seine mechanische Maschine aufziehen kann, fällt im Bahnhof auf die Schienen. Als Hugo in den Gleisschacht klettert, nähert sich ein Zug. Rasant geschnitten wechseln in dieser Szene Aufnahmen von Hugo im Gleisschacht sowie dem Lokführer im Führerhaus des Zugs (siehe obige Standbilder). Während insbesondere das Standbild links in der zweiten Reihe die Bildkomposition des Lumière-Films mit den diagonal verlaufenden Schienen nachstellt, setzt Scorsese auffällig oft eine subjektive Kameraperspektive ein, die entweder Hugos Blick zum Zug (mittleres und rechtes Bild in der ersten Reihe) oder die „Sicht“ des Zugs auf Hugo (Bilder links oben und rechts unten) zeigt. Doch die Szene wirkt nicht nur durch diese Gegenschüsse dynamisch, sondern auch durch die Bildgestaltung und den durch den Schienenverlauf vorgegebenen Fluchtpunkt, der weit „in die Leinwand“ zu führen scheint. Die dreidimensional verstärkte Bildtiefe trägt hier erheblich zur bedrohlichen Wirkung der Szene bei.

Damit spielt „Hugo Cabret“ nicht zuletzt darauf an, wie gerne über das Publikum des Lumière-Films berichtet wird: Dieses soll sich vor dem einfahrenden Zug auf der Leinwand gefürchtet haben. Die Wirkung der ersten bewegten Bilder auf das Premierenpublikum mag damals nicht weniger überwältigend gewesen sein als die Wirkung mancher 3D-Effekte heute. So werden Stummfilme in „Hugo Cabret“ nicht als Relikte einer fernen Vergangenheit oder museale Ausstellungsstücke vorgeführt, sondern als lebendig und mitreißend.

Unterrichtsvorschlag

Die Schüler/innen recherchieren Hintergründe des Lumière-Films „L'arrivé d'un train en gare de La Ciotat“. Anschließend erarbeiten sie, wie eine ähnlich überwältigende Wirkung auf das heutige Publikum durch die dreidimensionale Zugeinfahrt in „Hugo Cabret“ erreicht wird.

> siehe Arbeitsblatt 3 im Anhang

7. Filmübergreifende Arbeitsaufgaben

Diese Unterrichtsvorschläge und die dazugehörigen Arbeitsblätter gehen über die vorgestellten Filme dieses Hefts hinaus und greifen allgemeine Themen auf, die sich etwa auf Erwartungshaltungen, Kriterien und Chancen des 3D-Kinos sowie auf filmwirtschaftliche Aspekte beziehen.

Unterrichtsvorschlag 1: Publikum und Erwartungshaltungen

Die Schüler/innen recherchieren, welche Erwartungen das Publikum an 3D-Filme stellt, vergleichen diese mit eigenen Erwartungen und diskutieren, welche Filme diesen gerecht werden. Die Kriterien werden schließlich auch auf die in diesem Heft vorgestellten Filme angewendet.

> siehe Arbeitsblatt 4 im Anhang

Unterrichtsvorschlag 2: Auswertung eines 3D-Films

Die Schüler/innen analysieren anhand ausgewählter Kriterien den Einsatz von 3D in einem Film ihrer Wahl.

> siehe Arbeitsblatt 5 im Anhang

Unterrichtsvorschlag 3: Effekt oder Stilmittel?

Anhand von zwei Zitaten setzen sich die Schüler/innen mit den Chancen des 3D-Kinos auseinander.

> siehe Arbeitsblatt 6 im Anhang

Unterrichtsvorschlag 4: Die filmwirtschaftliche Bedeutung von 3D

Die Schüler/innen recherchieren Besucherzahlen ausgewählter Filme in 2D und 3D. Sie diskutieren, welche Gründe es für die Abweichungen geben und wie die Zukunft des 3D-Films aussehen könnte.

> siehe Arbeitsblatt 7 im Anhang

8. Weitere sehenswerte 3D-Filme

Oben (Up) – USA 2009, Regie: Pete Docter

Als seine Frau stirbt und Carl ins Altersheim abgeschoben werden soll, wirkt die Welt auf ihn trostlos und beengt. Das ändert sich, nachdem er mit abertausenden Luftballons sein Haus in die Luft steigen lässt – und die 3D-Effekte durch Raumtiefe den Freiraum spüren lassen, den Carl plötzlich wieder empfindet.

Streetdance – Großbritannien 2010, Regie: Max Giwa, Dania Pasquini

Zwei Tanzgruppen in einem Battle, elegante Bewegungen und ein zur Spielfilmhandlung aufgeblasener Video-clip. Die 3D-Technik lässt die Szenerie sehr plastisch wirken und versetzt in Staunen. Im Kino ein audiovisuelles Erlebnis.

Drachenzähmen leicht gemacht (How To Train Your Dragon) – USA 2010, Regie: Dean DeBlois, Chris Sanders

Auf dem Rücken eines Drachen mit einem jungen Wikinger. Unterhaltsames und in der Figurenzeichnung sehr differenziertes Effektekinos, das an die dynamische Erfahrung einer Achterbahnfahrt anknüpft und zugleich auch durch ruhige Szenen überzeugt.

Tron: Legacy – USA 2010, Regie: Joseph Kosinski

Die Realität ist zweidimensional, die digitale Computerwelt, in der um Macht gekämpft wird, hingegen plastisch und dreidimensional. Die Fortsetzung des Science-Fiction-Klassikers ist zwar inhaltlich flach, wird aber zum immersiven Erlebnis irgendwo zwischen Kino, Computerspiel und Videoclip.

Pina – Deutschland 2011, Regie: Wim Wenders

Wim Wenders huldigt in seinem Dokumentarfilm dem Tanztheater von Pina Bausch, weitet den Tanzraum vom Theater in die Stadt Wuppertal aus und lässt das Publikum die kunstvollen Bewegungen greifbar erleben.

Lauras Stern und die Traummonster – Deutschland 2011, Regie: Ute von Münchow-Pohl, Thilo Graf Rothkirch

Im Traumland hilft Laura ihrem kleinen Bruder, sein Lieblingsspielzeug aus den Händen von Traummonstern zu befreien. Behutsame und sanfte 3D-Effekte erschrecken auch jüngste Kinobesucher/innen nicht und eröffnen durch die Bildertiefe einen traumhaft plastischen Kinoraum.

9. Literatur und Links

Literatur und Links zu 3D-Film

- > PRiME (Produktions- und Projektionstechniken für immersive Medien): <http://www.prime3d.de>
- > RealD-Technik: <http://www.reald.com>
- > XPAND-Technik: <http://www.xpand.me>
- > Brunner, Ula / Jockenhövel, Jesko / Kleber, Reinhard / Miller, Katrin (2010): 3D – Die dritte Dimension im Kino. http://www.kinofenster.de/download/dossier_2010_02.pdf
- > Elsaesser, Thomas: Tiefe des Raums, Angriff der Dinge. In: epd Film 01/2010, S. 22-27
- > Seeßlen, Georg (2009): Popcorn raus, Brille auf! In: epd Film 04/2009, S. 32-37

Literatur und Links zu den vorgestellten Filmen

- > Offizielle Internetseite zum Film „Coraline“: <http://movies.universal-pictures-international-germany.de/coraline/>
- > Pressespiegel zum Film „Coraline“: <http://www.film-zeit.de/Film/20858/CORALINE/Kritik>
- > Bordwell, David (2009): Coraline, cornered. <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/02/23/coraline-cornered>
- > Kozachik, Pete (2009): 2 Worlds in 3 Dimensions. http://www.theasc.com/ac_magazine/February2009/Coraline/page1.php
- > Offizielle Internetseite zum Film „Avatar – Aufbruch nach Pandora“: <http://www.avatar-derfilm.de/>
- > Pressespiegel zum Film „Avatar“: <http://www.film-zeit.de/Film/20944/AVATAR/Kritik>
- > Offizielle Internetseite zum Film „Hugo Cabret“: <http://www.hugocabret.de/>
- > Pressespiegel zum Film „Hugo Cabret“: <http://www.film-zeit.de/Film/21564/HUGO-CABRET/Kritik>
- > Huschke, Roland im Interview mit Martin Scorsese (2012): „Wir brauchen keine Zweifler“. In: Süddeutsche Zeitung vom 04./05.02.2012, S. 13

Links zu Filmvermittlung

- > filmABC – Institut für angewandte Medienbildung und Filmvermittlung: <http://www.filmabc.at>
- > mediamanual.at – Die interaktive Plattform des BMUKK für die aktive Medienarbeit an der Schule: <http://www.mediamanual.at>
- > 24 – Das Wissensportal der deutschen Filmakademie: <http://vierundzwanzig.de>
- > kinofenster.de – Filmpädagogisches Online-Portal der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und der Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz: <http://www.kinofenster.de>
- > MediaCulture-Online – Das Internetportal für Medienpädagogik, Medienbildung und Medienkultur des Landesmedienzentrum Baden-Württemberg: <http://www.mediaculture-online.de/>
- > Online-Filmschule mit Informationen zu Filmernziehung/Filmästhetik: <http://www.movie-college.de/>
- > Neuer Grundsatzterlass des BMUKK zur Medienerziehung: http://www.bmukk.gv.at/ministerium/rs/2012_04.xml

Links zu filmsprachlichen Grundbegriffen und zu Filmanalyse

- > Glossar bei 24 – Das Wissensportal der Deutschen Filmakademie: <http://www.vierundzwanzig.de/glossar>
- > „Die Sprache des Films“ bei mediamanual.at des BMUKK: http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/sprache_des_films/
- > „Bausteine zur Filmanalyse“, MediaCulture-Online: <http://www.mediaculture-online.de/Filmanalyse.1220.0.html>
- > „Lexikon der Filmbegriffe“ im Online-Filmllexikon des Bender Verlag: <http://www.bender-verlag.de/lexikon>

Stand alle Links: 18.05.2012

Bildnachweise

„Coraline“: Universal Pictures – Die Standbilder wurden der DVD von Universal Pictures, USA, entnommen.
 „Avatar“: 20th Century Fox – Die Standbilder wurden der DVD von 20th Century Fox, Deutschland, entnommen.
 „Hugo Cabret“: Paramount Pictures – Die Standbilder wurden der DVD von Metropolitan, Frankreich, entnommen.
 Alle Bildrechte liegen bei den genannten Firmen und Personen. Die Abbildungen in diesem Unterrichtsmaterial dienen als Bildzitate ausschließlich der filmwissenschaftlichen beziehungsweise filmpädagogischen Analyse. Die Abbildungen sind von der Creative-Commons-Lizenz, der dieses Heft unterliegt, ausgenommen und dürfen aus dem Kontext des Gesamthefts bzw. der Einzelseiten genommen, nicht weiterverwendet werden.

10. filmABC Unterrichtsmaterialien / Impressum

Die in Kooperation mit der Medienabteilung des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur (BMUKK) von filmABC erstellten Unterrichtsmaterialien bieten Lehrpersonen relevante Hintergrundinformationen zu ausgewählten österreichischen und internationalen Spiel- und Dokumentarfilmen sowie zu aktuellen Film- und Medienphänomenen und stellen Beispiele für mögliche Diskussionen und (Gruppen-)Übungen bereit. Bislang sind folgende Hefte erschienen (als kostenfreie pdf-Downloads unter <http://www.filmabc.at/de/hefte>):

Heft 01:	Einführungsheft	Heft 31:	Soziale Realität im europäischen Spielfilm
Heft 02:	Zeitgeist – Der Film	Heft 32:	The Social Network
Heft 03:	Heile Welt	Heft 33:	In Harmonie mit der Natur – Die ökologische Botschaft der Filme von Hayao Miyazaki
Heft 04:	Nouvelle Vague Viennoise – Kurzfilme	Heft 34:	We're the Kids in America – Lebenswelten (US-amerikanischer) Jugendlicher im Spielfilm
Heft 05:	tschuschen:power	Heft 35:	Bruno Kreisky – Politik und Leidenschaft
Heft 06:	Batman – The Dark Knight	Heft 36:	Still Learning – Exposition, Analyse und Entwicklung von Figuren im Spielfilm
Heft 07:	Freche Mädchen	Heft 37:	Spannender als das wahre Leben? Doku-Soaps zwischen Beobachten und Inszenieren
Heft 08:	James Bond – Ein Quantum Trost	Heft 38:	Lachen will gelernt sein – Genre und Erscheinungsformen des Komischen im österreichischen Spielfilm
Heft 09:	Ein Augenblick Freiheit	Heft 39:	Gesellschaftliche Experimente – Kommunen in aktuellen Spiel- und Dokumentarfilmen aus Österreich und Deutschland
Heft 10:	Castingshows	Heft 40:	Volle Kraft voraus? – Aktuelle Dokumentarfilme aus Österreich und Deutschland und die Energiefrage
Heft 11:	Sneaker Stories	Heft 41:	Blicke über den Tellerrand – Aktuelle Dokumentarfilme über die Produktion und den Konsum von Lebensmitteln
Heft 12:	Propaganda im US-amerikanischen Spielfilm	Heft 42:	Interventionen – Der Politische Dokumentarfilm aus Österreich
Heft 13:	YouTube – Werkzeug von Politik und Werbung	Heft 43:	Film ist kein Zufall – oder: Warum es im österreichischen Film wenig Action gibt
Heft 14/15:	VISIONary – Dokumentarische Filme	Heft 44:	Misfits & Underdogs – Populäre britische Jugendserien
Heft 16/17:	VISIONary – Essayfilm und Avantgardefilm	Heft 45:	Whodunit & Howcatchem – Populäre Krimiserien
Heft 18:	Gewalt in Musikvideos – Gangster Rap medienpädagogisch betrachtet		
Heft 19:	Der Junge im gestreiften Pyjama		
Heft 20:	Home		
Heft 21/22:	Faszination Kino		
Heft 23:	Twilight – Vom Vampirmythos zur Popkultur		
Heft 24:	Bock for President		
Heft 25:	Die Bucht		
Heft 26:	Udo Proksch – Out Of Control		
Heft 27:	Kick Off		
Heft 28:	Populärkultur und Geschichtsvermittlung – Aktuelle Spielfilme über den Nationalsozialismus		
Heft 29:	Bilder der Arbeit im Film		
Heft 30:	Kick-Ass		

filmABC – Institut für angewandte Medienbildung und Filmvermittlung

Herausgeber:	filmABC, Millergasse 41/6, 1060 Wien, http://www.filmabc.at T: +43 (0)680. 12 60 844, F: +43 (0)1. 59 63 60 09, E: office@filmabc.at
Geschäftsführer:	Gerhardt Ordnung, E: go@filmabc.at
Hefredaktion:	Markus Prasse, E: m.prasse@filmabc.at
Text:	Stefan Stiletto, http://www.filme-schoener-sehen.de/
Grafik-Design:	Sibylle Gieselmann, http://www.null7.at

filmABC wird gefördert von



This content is licensed under a creative commons 3.0 licence

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/at/>

Geschichten mit Tiefe – „Coraline“

Arbeitsblatt 1a

Die Titelsequenz

> Während der Titelsequenz von „Coraline“ ist unter anderem das folgende Bild zu sehen. Beschreibe, auf welche Wirkung dieser 3D-Effekt setzt und inwiefern dieser zu der Handlung und Stimmung des Films passt.

.....

.....

.....

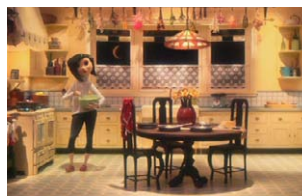


Räume in 3D

Hier siehst du drei Standfotos aus „Coraline“:



1



2



3

Beantworte zu jedem Bild die folgenden Fragen:

- > In welcher Situation befindet sich Coraline und wie fühlt sie sich?
- > Wie wirkt der Raum in der 3D-Fassung des Films? (Achte auch darauf, ob die Perspektiven korrekt dargestellt werden.)
- > Welche Bedeutung hat die Farbgestaltung sowie die Lichtsetzung?

Bild 1	Coralines Situation	
	Der Raum in 3D	
	Farbe und Licht	
Bild 2	Coralines Situation	

Geschichten mit Tiefe – „Coraline“

Arbeitsblatt 1b

	Der Raum in 3D	
	Farbe und Licht	
Bild 3	Coralines Situation	
	Der Raum in 3D	
	Farbe und Licht	

> Beschreibe zusammenfassend, welche erzählerische Funktion die 3D-Technik in „Coraline“ hat.

.....

.....

.....

„Coraline“ als 3D-Film

> Wie findest du die Verwendung der 3D-Technik in „Coraline“? Erläutere, ob sich ein Besuch der 3D-Fassung im Vergleich zur 2D-Fassung deiner Meinung nach lohnt.

.....

.....

.....

Name der Schülerin / des Schülers:

Geschichten mit Tiefe – „Avatar“

Die Rolle von Jake Sully

Die folgenden drei Standfotos stammen aus der Szene, in der Jake Sully zum ersten Mal mit seinem Avatar Pandora betritt:



> Beschreibe, was Sully in dieser Szene empfindet. Berücksichtige auch, was er über Pandora und die Na'vi weiß.

.....

.....

.....

> Inwiefern wird Sully zum Stellvertreter für das Publikum?

.....

.....

> Welche Rolle spielt die 3D-Technik in dieser Szene? Wie soll das Publikum Pandora wahrnehmen?

.....

.....

> Beschreibe die verschiedenen Bildebenen, die du auf den Standfotos erkennen kannst. Erläutere, wie dadurch ein Tiefeneindruck erweckt wird.

.....

.....

.....

.....

Name der Schülerin / des Schülers:

Geschichten mit Tiefe – „Avatar“

Arbeitsblatt 2b

3D in actionreichen und ruhigen Szenen

> Vergleiche die Inszenierung der Actionszenen in „Avatar“ mit den ruhigen Szenen, in denen Jake Sully die Welt entdeckt. Welche Bedeutung spielen die 3D-Technik und die Tiefenwirkung jeweils?

Filmische Gestaltung und Tiefenwirkung der Action-szenen (zum Beispiel die Schlacht um Pandora)	Filmische Gestaltung und Tiefenwirkung der ruhigen Szenen (zum Beispiel Jake Sullys erster Ausflug mit dem Avatar)

„Avatar“ als 3D-Film

> Wie findest du die Verwendung der 3D-Technik in „Avatar“? Erläutere, ob sich ein Besuch der 3D-Fassung im Vergleich zur 2D-Fassung deiner Meinung nach lohnt.

.....

.....

.....

.....

Name der Schülerin / des Schülers:

Geschichten mit Tiefe – „Hugo Cabret“

Filmgeschichte

> Zu den ersten Filmen der Filmgeschichte zählt der 1895 von den Brüdern Lumière gedrehte „L'arrivé d'un train en gare de La Ciotat“. Informiere dich über die Handlung und die Gestaltung des Films und beschreibe diese kurz.

Die Ankunft eines Zuges in „Hugo Cabret“

Die folgenden Standbilder stammen aus der Szene, in der Hugo träumt:



> Beschreibe, welche Reaktion diese Szene beim Publikum hervorrufen soll. Vergleiche die beabsichtigte Wirkung mit der (angeblichen) Reaktion des Premierenpublikums des Lumière-Films.

Geschichten mit Tiefe – „Hugo Cabret“

Arbeitsblatt 3b

- > Analysiere den Bildaufbau der einzelnen Einstellungen. Welche Bilder entfalten in der 3D-Fassung eine besonders starke Wirkung? Begründe deine Meinung.

„Hugo Cabret“ als 3D-Film

- > Wie findest du die Verwendung der 3D-Technik in „Hugo Cabret“? Erläutere, ob sich ein Besuch der 3D-Fassung im Vergleich zur 2D-Fassung deiner Meinung nach lohnt.

Name der Schülerin / des Schülers:

Geschichten mit Tiefe – Publikum und Erwartungshaltungen

Arbeitsblatt 4

Welche Erwartungen hat das Publikum an 3D-Filme?

- > Recherchiere im Internet – zum Beispiel in Foren oder über Nutzer/innen-Bewertungen zu 3D-Blu-ray Discs von Online-Shops – welche Erwartungen das Publikum an 3D-Filme hat.

- > Erstelle eine Liste mit 3D-Filmen, die besonders gut bewertet werden.

Deine Erwartungen an einen 3D-Film

- > Welche Erwartungen hast du an einen 3D-Film? Wertet eure Antworten gemeinsam in der Klasse aus und diskutiert die Ergebnisse. Nenne Filme, die die meistgenannten Erwartungen erfüllen.

- > Wende deine Kriterien auf „Coraline“, „Avatar“ oder „Hugo Cabret“ an. Inwieweit können diese Filme deine Erwartungshaltung erfüllen?

Geschichten mit Tiefe – Auswertung eines 3D-Films

Arbeitsblatt 5

Beschreibe einen 3D-Film deiner Wahl anhand der folgenden Aspekte. Nenne jeweils konkrete Beispiele.

Titel des Films:

Raumwirkung / Tiefenwirkung	
Plastischer Eindruck	
In den Kinoraum reichende Effekte	
Beste 3D-Szene	
Auffälligste 3D- Szene	
Bezug der 3D-Tech- nik zur erzählten Geschichte des Films	
Szenen, die in einer zweidimensionalen Fassung nicht wirken	

Name der Schülerin / des Schülers:

Geschichten mit Tiefe – Effekt oder Stilmittel?

Arbeitsblatt 6

Diskutiert die Zitate des Filmkritikers Georg Seeßlen sowie des Regisseurs Martin Scorsese.

Mögen hier interessante ästhetische Effekte zu bestaunen sein, dort unsere technikbegeisterten Augen aufgerissen werden, die wichtigste Frage hat noch keiner dieser Filme beantwortet: Die Frage, wozu zum Teufel wir unbedingt ein dreidimensionales Kinobild brauchen.

Georg Seeßlen

(Popcorn raus, Brille auf! In: epd Film 04/2009, S. 36)

Wir befinden uns an einer Bruchstelle wie bei der Einführung des Tons 1927 oder der Farbe 1935. Die künftigen Möglichkeiten räumlichen Erzählens sind endlos. Ich möchte nicht mehr ohne 3D arbeiten.

Martin Scorsese

Geschichten mit Tiefe – Die filmwirtschaftliche Bedeutung von 3D

Arbeitsblatt 7

Recherchiere Besucherzahlen der folgenden Filme. Unterscheide dabei die Besuchszahlen der 2D- und der 3D-Fassung.

	Besucherzahlen 2D-Fassung	Besucherzahlen 3D-Fassung
„Avatar – Aufbruch nach Pandora“		
„Fluch der Karibik – Fremde Gezeiten“		
„Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, Teil 2“		
„Final Destination 5“		
„Hugo Cabret“		

> Stelle Vermutungen an, wodurch die Unterschiede jeweils entstehen könnten. Gehe dabei auch auf die Popularität der Filme und ihre Zielgruppe ein.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

> Welche Schlussfolgerungen kannst du daraus über die Zukunft des 3D-Films ziehen?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Name der Schülerin / des Schülers: