

4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE

METHODENBLÄTTER

4.1 Umfrage zum Thema Genre

Seite 2

HINTERGRUNDINFORMATION

(TV-) Formate

Seite 3

ARBEITSBLÄTTER

kleiner Interviewleitfaden

Seite 8

Checklisten für das Interview

Seite 10

4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE



LERNZIELE

Die SchülerInnen lernen durch eine Befragung die Besonderheiten bestimmter Filmgenres kennen. In den Gesprächen mit verschiedenen Menschen bekommen sie unterschiedliche Antworten zu den Genres, die sie mit ihrem eigenen Wissen in Zusammenhang bringen können. Die Methode der Umfrage motiviert die SchülerInnen, mehr über ihr Thema heraus zu finden und die Ergebnisse den anderen vorzustellen. Aus den gewonnenen Informationen kann ein konkreter Genrewunsch für das eigene Filmprojekt entstehen.



DIDAKTISCH-METHODISCHER KOMMENTAR

Die Methode eignet sich neben der Auseinandersetzung mit einem Genre auch als erste filmpraktische Übung. Die Jugendlichen sollten sich vorab mit Techniken zur Interviewführung auseinandersetzen. Zeigen Sie dazu den 5. Abschnitt „Tipps fürs Filmen“ des Lehrfilms „...UND ACTION!“ und verwenden Sie das Material „Kleiner Interviewleitfaden“. Für SchülerInnen, die nicht gerne viel lesen, können Sie die wesentlichen Aspekte aus dem Interviewleitfaden vorstellen und den Arbeitsgruppen die unten stehenden Checklisten als Orientierung für die Interviews mitgeben.

Als Einstieg kann die Methode 1.4 „PartnerInneninterview“ dienen. Über den Hintergrundtext zu dieser Methode hinaus finden Sie im 1. Techniktip „Das richtige Genre wählen“ eine Einleitung zum Thema Genre.



ABLAUF

Die SchülerInnen überlegen sich 2-3 Fragen zum Thema Genre nachdem sie sich den Lehrfilm „...UND ACTION!“ angeschaut sowie den unten stehenden „kleinen Interviewleitfaden“ bearbeitet haben. Dann teilt sich die Klasse in Kleingruppen von 3-5 Personen auf. Die Gruppen begeben sich auf die Straße und führen Interviews in ihrem unmittelbaren Schulumfeld durch.

Zur Dokumentation der Antworten können entweder ein Audioaufnahmegerät, eine Videokamera oder Zettel und Stift verwendet werden. Die Ergebnisse werden zusammengetragen und der Klasse präsentiert. Sie können die Ergebnisse ergänzen.



BEDINGUNGEN

Zeit:

60-90 Minuten

TeilnehmerInnen:

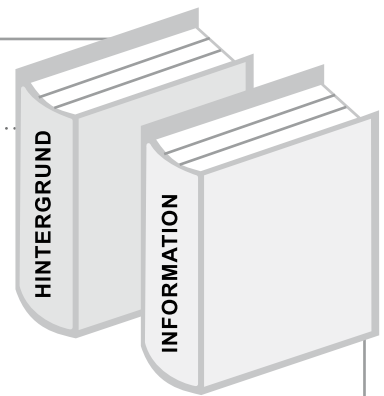
5-20 ab Klassenstufe 8

Material:

Fragen für ein Interview, kleiner Interviewleitfaden, Checklisten, Zettel und Stifte

Technik:

Je nach Methode: Videokamera mit Speichermedium, Mikrofon, PC oder Laptop, Filmbearbeitungssoftware, Fernseher mit DVD-Player oder Beamer und VGA-Kabel



4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE

» (TV-)FORMATE

Für Filmprojekte mit Jugendlichen eignen sich nach unseren Erfahrungen vor allem jene Formate, die im Fernsehen laufen. Sie lassen sich ganz grob in drei Kategorien unterteilen: Information, Unterhaltung und Werbung. Im Folgenden werden Sendungen aus diesen Kategorien näher beschrieben, um Ihnen Anknüpfungspunkte für Ihr eigenes Filmprojekt zu geben.

INFORMATIONSENSENDUNGEN

Nachrichten informieren die ZuschauerInnen rund um die Uhr über aktuelle Geschehnisse. Die zentralen Meldungen werden mit kleineren Berichten, Liveschaltungen und Kommentaren illustriert. Dabei bemühen sich die Sender um einen möglichst objektiven und neutralen Standpunkt, was ihnen den Status hoher Glaubwürdigkeit in der breiten Öffentlichkeit einbringt (Faulstich 2008; 78). Nachrichten werden regelmäßig ausgestrahlt und dauern meist nicht länger als 15 bis 30 Minuten. Ein beliebtes Element zur Veranschaulichung von Fakten, das teilweise auch in Nachrichten verwendet wird, ist die **Reportage**.

JournalistInnen berichten meist aus der Sicht eines Betroffenen über ein spezielles Thema. Interviews, Berichte und Material anderweitig Beteiligter nutzen der Autor oder die Autorin zur Erläuterung seiner oder ihrer Botschaften.

Im Gegensatz zu den kurz gefassten Nachrichten zeigen Reportagen über die Fakten hinaus eigene Eindrücke. Die Grenzen zwischen einem reinen Aufzeigen von Tatsachen und einer subjektiven Darstellung sind dabei fließend.

Reportagen bilden zudem einen Bestandteil in Magazinen und Wissenssendungen.

Wissenssendungen thematisieren besonders Technik, Naturwissenschaften und angewandte Wissenschaften in Form von verschiedenen Ratgebern (Faulstich 2008;

94). Im Vordergrund steht das Interesse, die ZuschauerInnen mit möglichst unverfälschten Fakten zu informieren und aufzuklären. Im Zuge der technischen Entwicklungen ist es mittlerweile möglich Themen aufzugreifen, die im Alltag so nicht fassbar, aber mit Simulationen darstellbar sind. In diesem Zusammenhang laufen allerdings viele Sendungen Gefahr, nur „schein“-wissenschaftlich zu sein und vielmehr den Unterhaltungs- und Sensationswert in den Vordergrund zu stellen.

Diese Kritik betrifft vor allem die **Magazine**. Dabei handelt es sich um „ergänzende Berichterstattungen im Fernsehen“ (Faulstich 2008; 87), die (aktuelle) Themen tiefer und kritisch beleuchten wollen. Sachliche Informationen werden mit subjektiven Meinungen, Emotionen und Kritik gemischt (Faulstich 2008; 92). Dabei herrscht oft ein Missverhältnis zwischen Unterhaltungswert und Informationsgehalt.

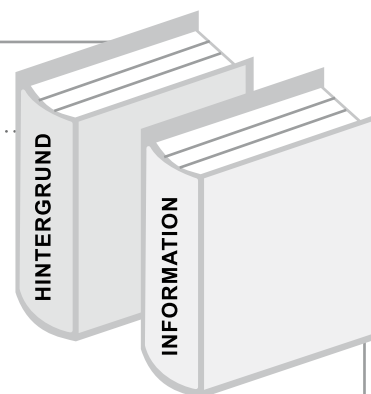
Ein Begriff, der sich im Zuge dieser Entwicklung herausgebildet hat, ist der des „**Infotainment**“ (Faulstich 2008; 80). Dabei soll das Publikum sowohl informiert, als auch unterhalten werden. Zu diesem Zweck bemühen sich die Sender um eine möglichst anschauliche Vermittlung der Informationen, was auch die Wahl der Themen beeinflusst.

UNTERHALTUNGSENSENDUNGEN

Die Unterhaltungsformate im Fernsehen sind vielfältig. Bei den Jugendlichen besonders beliebt sind Shows und Spielfilme.

Typische Elemente von **Shows** sind mindestens ein/e ModeratorIn, Gäste und ein Publikum, das mehr oder minder stark in das Geschehen mit einbezogen wird.

Die **Quizshow** ist eine Unterform dieses Formats. Dabei müssen KandidatInnen ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten unter Beweis stellen und erhalten bei Erfolg einen Preis, der sich je nach Sendung in Quantität und Qualität unterscheidet.



4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE

Eine neue Form der Show, die sich gerade unter Jugendlichen größter Beliebtheit erfreut, ist die **Castingshow**. Hier treten die KandidatInnen mit ihrem Können gegeneinander an. Gesucht werden meist Gesangs- oder Tanztalente. Die GewinnerInnen werden anschließend als „Stars“ vermarktet. Mittlerweile werden auch Talente im Bereich Theater oder Musical bis hin zu Ausbildungsberufen gesucht. Wer gewinnt, bestimmt eine Jury oder das Publikum. Dieses Format schafft einen hohen Identifikationsgrad mit den Stars in spe. Es wird der Anschein erweckt, jede Person kann es schaffen, wenn sie nur will. Um den Unterhaltungswert zu erhöhen, kommen neben wirklichen Talenten auch Personen zum Zuge, die durch peinliche Auftritte den Spaß an der Show erhöhen sollen. Trotz unterschiedlicher Schwerpunktsetzung ist der Ablauf der Shows immer ähnlich (nach Faulstich 2008; 44): Der Showmaster oder die Showmasterin begrüßt das Publikum an den Bildschirmen und im Studio. Die Kandidaten werden rekrutiert und/oder vorgestellt. Im Anschluss daran erfolgt die Erläuterung der Regeln und das „Spiel“ kann beginnen. Von Show zu Show variiert die Länge und Anzahl der Runden, ob das Aushändigen des Preises gezeigt wird und inwieweit die ZuschauerInnen und das Publikum in Studio mit einbezogen wird.

Eine andere sehr beliebte Showform ist die **Talkshow**. Sie kann interviewähnlich durchgeführt werden, wenn es sich um eine geschlossene Gesprächsrunde mit klaren Sprachreglements handelt, wie es oft in Polittalks der Fall ist. Eine – vor allem bei jüngeren Zuschauern – sehr beliebte Form der Talkshow ist der **Daily Talk**. Dieser zeichnet sich durch offene Gesprächsrunden aus, in denen die Gäste im Mittelpunkt stehen und nach einem kleinen Eröffnungsgespräch in eine Diskussion oder sogar ein Streitgespräch geraten. Bezeichnend sind

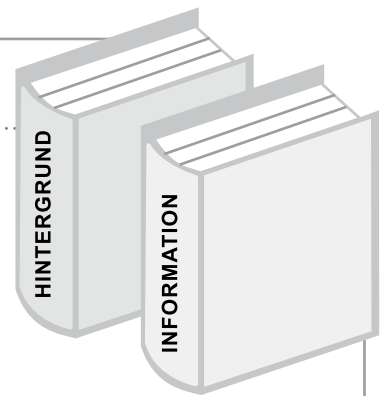
alltagsnahe Themen und eher ungehemmte Umgangsformen zwischen den Diskutierenden, die einen gewissen Voyeurismus im Zuschauer bedienen (Faulstich 2008; 51). Das Publikum wird aktiv in das Geschehen eingebunden und ruckartige Kamerabewegungen bewusst eingesetzt, um Authentizität zu vermitteln. Die Raumausstattung gestaltet zusätzlich die Gesprächsatmosphäre. Stehtische oder unbequeme Stühle mit Gittern im Hintergrund vermitteln Distanz und eine aggressive Grundstimmung (Faulstich 2008; 52).

Spielfilme

Der Spielfilm als eine weitere Form der Unterhaltung lässt sich selbst in eine Vielzahl von Genres unterteilen. Beispiele für die bei Jugendlichen beliebtesten Filmgenres haben wir ab Seite 5 aufgelistet. Oft sind Spielfilme den einzelnen Genres nicht klar zuzuordnen, da sie Eigenschaften mehrerer Genres aufweisen (Liebrand, Steiner 2004; 8). Lassen Sie sich davon nicht verunsichern, sondern sehen Sie es als Chance für Ihre SchülerInnen.

Serien

Ebenfalls im Bereich der fiktionalen Unterhaltung sind die **Fernsehserien** angesiedelt. Dabei handelt es sich um eine episodisch und regelmäßig ausgestrahlte Sendung, deren Inhalte immer um einen mehr oder weniger festen Kern von Figuren oder Themen angesiedelt sind. Die DarstellerInnen besitzen ein hohes Identifikationspotential, da sie den ZuschauerInnen sehr vertraut werden. Die Abgeschlossenheit einer Thematik oder Geschichte variiert sehr stark. Sie kann sowohl mit einer Episode abgehandelt werden als auch über mehrere andauern. Letzteres ist ein Merkmal der bekannten **Daily Soaps** im Vorabendprogramm. In diesen steigert sich der Höhepunkt der Handlung bis zum Ende der Episode. Die Auflösung findet frühes-



4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE

tens in der nächsten Folge statt, wodurch ein hohes Bindungspotential entsteht. In der Fachsprache der Filmproduktion spricht man von einem sogenannten „Cliffhanger“. Die Themen in den Daily Soaps sind meist sehr alltagsnah und der oder die SchauspielerIn könnte der Nachbar oder gute Bekannte der Familie sein. Oft vereinen Serien verschiedene Genrelemente in sich (Comedy, Abenteuer, Liebesfilm usw.).

WERBUNG

Mit Werbung wird das Publikum in unterschiedlicher Form konfrontiert. Da gibt es die kurzen (ca. 30 Sekunden) **Werbeclips**, in denen für eine Marke, ein Produkt oder eine Dienstleistung geworben wird. Die Produktion von Werbung ist mittlerweile eine Wissenschaft für sich, da innerhalb kürzester Zeit um die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen geworben wird. Eine Sonderform sind die **Werbesendungen**. Im Rahmen dieser wird teilweise in Spielfilmlänge für ein Produkt geworben. Es haben sich sogar eigens auf Werbung spezialisierte Sender etabliert, in denen rund um die Uhr verschiedene Produkte angeboten werden.

Neben den hier von uns aufgeführten Fernsehformaten gibt es noch weitere. Wir haben uns auf jene begrenzt von denen wir annehmen, dass sie sich als Grundlage für Filmprojekte mit SchülerInnen eignen. Wichtig dabei ist, keine Hollywoodproduktionen verwirklichen zu wollen, sondern die Ansprüche an das eigene Filmprojekt den personellen und technischen Möglichkeiten anzupassen.

SPIELFILM-GENRES

ACTIONFILM

Merkmale: Bei den Actionfilmen steht nicht die Entwicklung der Charaktere im Vordergrund. Mehr Wert wird auf die Inszenierung spektakulärer Kampf- und Gewaltszenen mit Special Effects und waghalsigen Stunts gelegt. Spezielle Montage- und Schnittformen sollen die Spannungsbögen bis zum Schluss aufrecht erhalten. Die Handlungsmotive der ProtagonistInnen folgen aus diesem Grund einer einfachen, oberflächlichen Logik, der meist eine simple Kategorisierung in Gut und Böse zu Grunde liegt.

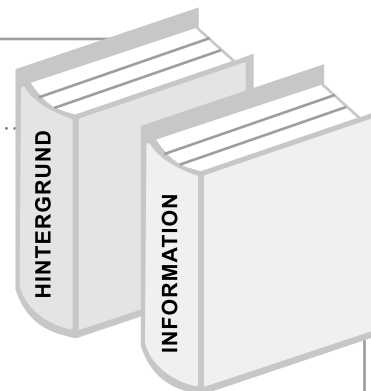
Immer beliebter werden Martial-Art Elemente in Actionfilmen. Dabei handelt es sich um fernöstliche Kampfsportarten, die auf artistische Weise dem Publikum dargeboten werden.

Beispiel: Terminator (1984, 1991, 2003, 2009), Speed (1994, 1997), The Transporter (2002, 2005, 2009), Hero (2002)

DRAMA

Merkmale: Inhaltlich zeichnet sich ein Drama vor allem durch ernste und melancholische Themen aus, die auch fiktive Geschichten realistisch wirken lassen und damit eine Plattform für einen kritischen Blick auf gesellschaftliche Zustände bietet. Der oder die HauptdarstellerInnen erweisen sich meist als besonders tapfer und handeln aus logisch nachvollziehbaren Gründen. Dramen zielen darauf, dem Publikum gute Identifikationsmöglichkeiten zu bieten, auf deren Grundlage sie die gesamte Gefühlspalette des Films mit durchleben und durchleiden können.

Beispiel: Das Boot (1981), Schindlers Liste (1993), Das Haus am Meer (2001)



4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE

FANTASY

Merkmale: Fantasiewelten (pseudohistorische, mythische, Comic-Welten) und Fantasiewesen (Orks, Zwerge, Hexen, Zauberer, Monster usw.) mit spärlichem oder keinem Bezug zur Realität sind die wesentlichen Elemente des Genres „Fantasy“. Dabei muss zwischen den klassischen und modernen Fantasyfilmen unterschieden werden. Während erstere vornehmlich in Schauplätzen ähnlich des klassischen Mittelalters eingebettet sind, spielt die moderne Form des Fantasy auch in der Gegenwart oder Zukunft. Unabhängig der modernen oder klassischen Variante lässt sich zumeist ein simples Gut–Böse-Schema ausmachen. Magie spielt ebenfalls eine große Rolle und bildet im Handlungskontext des Fantasyfilms einen Normalzustand, der von den Akteuren nicht hinterfragt wird. Aufgrund dieser fantastischen Welten wird bei Fantasyfilmen viel mit Animationen, aufwendiger Kulisse und ungewöhnlichen Kostümen gearbeitet.

Beispiel: Die unendliche Geschichte (1984, 1990, 1994), Herr der Ringe (2001, 2002, 2003)

HORRORFILM

Merkmale: Dieses Genre wird dazu benutzt, das Publikum bewusst zu ängstigen, zu verschrecken oder zu verstören. Dafür werden verschiedenste Effekte verwendet wie Nebel, Schatten, diffuses Licht usw. (Faulstich 2002; 46). Der oder die HauptdarstellerInnen geraten meist aus einem völlig harmlosen Alltagskontext in ein Horrorszenario. Die normale Welt wird plötzlich deformiert und völlig andere Regeln als jene des Alltags bestimmen den Erfolg des Handelns (Faulstich 2002; 44).

Die HauptprotagonistInnen werden durch übernatürliche Kräfte oder psychische, physische Anomalitäten bedroht (psychopatische MörderInnen, Vampire, Werwöl-

fe, MagierInnen, Monster, Aliens usw.).

Logische Erklärungen für den Horror spielen keine Rolle (Faulstich 2002; 44). Das Handlungssetting wirkt dabei so real und wird durch die häufige Verwendung der subjektiven Kameraführung derart verstärkt, dass das Publikum davon ausgehen muss, den dargestellten Horror auf dem Heimweg vom Kino auch selbst erleben zu können.

Beispiel: Bram Stoker's Dracula (1992), Scream (1996), The Hills have Eyes (2006)

THRILLER

Merkmal: Der Thriller ist eine Sonderform des Horrorfilms und erzeugt „psychologischen Horror“. Die HauptdarstellerInnen müssen den Wandel vom Normalen, Vertrauten, Geliebten zum Verrat, Hinterhalt und anderen menschlichen Abgründen erleben (Faulstich 2002, 46). Ein guter Thriller erschüttert die Identität des Einzelnen. Niemand kann sich mehr sicher sein, ob er nicht selbst ein Täter werden könnte.

Beispiel: Blair Witch Project (1999), 28 Days Later (2002), Funny Games U.S. (2007)

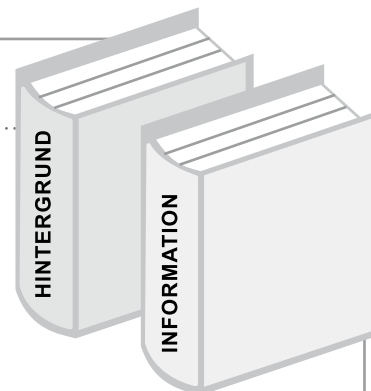
KRIMI

Merkmale: Im Mittelpunkt eines jeden Krimis steht mindestens ein Verbrechen. Dieses wird aus verschiedenen Perspektiven und in unterschiedlichen Entwicklungsstadien gezeigt. Es geht um die Planung oder Ausführung eines Verbrechens, manchmal wird die Aufklärung der Delikte dargestellt. Gerichts- und Gefängnisfilme thematisieren vor allem die Verurteilung der Straftat und den Umgang mit diesem Urteil.

Beispiel: Die Verurteilten (1994), Sakrileg – Der Da Vinci Code (2006), Untraceable (2008)

LIEBESFILM

Merkmale: Liebesfilme thematisieren meist Hindernisse, die einer Liebe im Wege stehen oder Verwirrspiele um ein mögliches Paar.



4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE

Das kann sowohl tragisch enden als auch mit Happy End. Auf dem Weg dahin sind sämtliche Settings mit romantischen Elementen, die Liebe und Verlangen ausdrücken, gefüllt. Sowohl realistische als auch fiktive Handlungsverläufe und Beziehungsverwirrungen sind in diesem Genre denkbar. Der Liebesfilm ist als eigenes Genre umstritten, da das Thema der Romantik, der Liebe oder des Verlangens oft auch ein Nebenelement in anderen Filmformaten ist.

Beispiel: Schlaflos in Seattle (1993), Rendezvous mit Joe Black (1998), Stadt der Engel (1998)

SCIENCE-FICTION

Merkmale: Science-Fiction Filme werden oft als moderne Form der Fantasyfilme bezeichnet, auf Grund der Thematisierung von Fantasiegestalten und unbekanntem, futuristischen Welten mit neuen, alternativen Wahrnehmungs- und Erlebnisräumen (Faulstich 2002; 40). Möglichkeiten der Technik oder menschlichen Psyche bilden ebenfalls einen Bestandteil der Geschichten. Sehr oft spiegeln sich darin die Ängste und Visionen aus der Entstehungszeit des Science-Fiction.

Beispiel: 2001 Odyssee im Weltraum (1968), Krieg der Welten (2005), District 9 (2009)

SPORTFILM

Merkmale: Es werden SportlerInnen, sportliche Ereignisse oder Handlungen thematisiert, z.B. der Aufstieg eines/r realen, fiktiven Sportlers / einer Sportlerin.

Beispiel: Tin Cup (1996) Hardball (2001), Sie waren Helden (2006)

TEENAGER-KOMÖDIE

Merkmale: Im Mittelpunkt dieses Genres stehen Teenager und deren Versuche, diesen komplizierten Lebensabschnitt zu bewältigen. Themen wie Liebe, Identitätsbildung und erste erotische Annäherungen an

den oder die Auserwählte bilden den Mittelpunkt und werden komödiantisch in Szene gesetzt (Rehfeldt 2008; 310). Die Reifung des Jugendlichen wird am Ende belohnt.

Beispiel: La Boum (1980), Clueless (1995), American Pie (1999)

Quellen:

Faulstich W. (2002): „Grundkurs Film-analyse“ 2. Auflage. Wilhelm Fink Verlag: Paderborn

Faulstich W. (2008): „Grundkurs Fernseh-analyse“. Wilhelm Fink Verlag: Paderborn

Liebrand C., Steiner I. (2004): „Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film“. Schüren Verlag: Marburg

Rehfeldt, M. (2008): „Soloalbum: Zur Schwierigkeit der Verfilmung eines Buches, das vorgibt, eine Schallplatte zu sein“. In: Neuhäus, S. [Hrsg.] „Literatur im Film. Beispiele einer Medienbeziehung“. Verlag Königshausen und Neumann GmbH: Würzburg

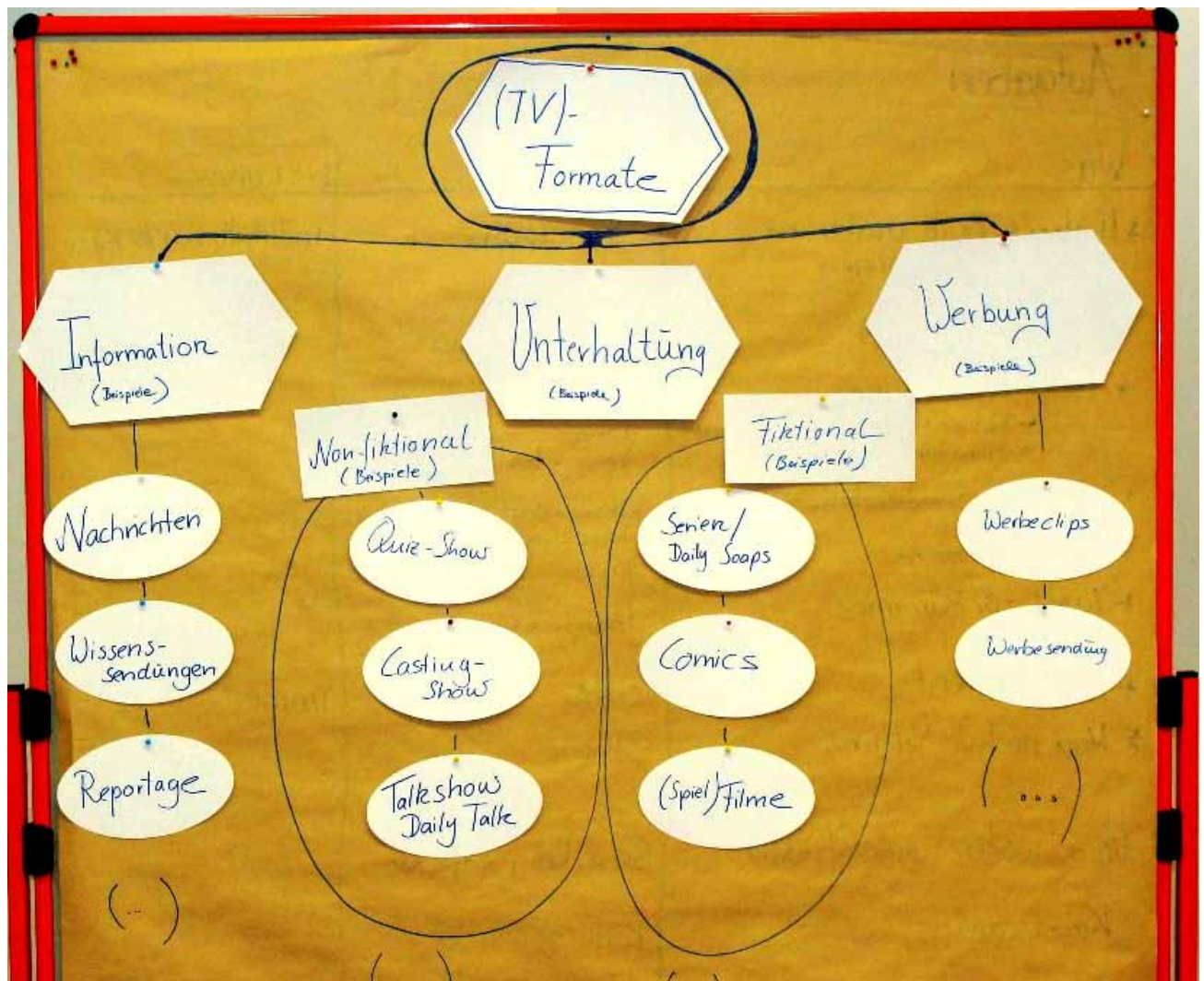
Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Kategorie:Fernsehgattung>, letzter Zugriff 09.12.2009

Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Filmgenre>, letzter Zugriff 09.12.2009



4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE

BEISPIEL EINER SAMMLUNG VON (TV-) FORMATEN





4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE

KLEINER INTERVIEWLEITFADEN

Bevor Ihr auf die Straße geht und Menschen zu einem bestimmten Thema befragt, gilt es, ein paar Dinge zu beachten. Lest Euch dafür die nachfolgenden Punkte gut durch.

VORBEREITUNG

Das „Werkzeug“:

- Mit welchen Medien wollt Ihr die gewonnen Informationen im Interview festhalten?
- Welches Material oder welche Technik ist dafür notwendig?
- Seid Ihr mit der Technik vertraut? Könnt Ihr sie bedienen?

Überlegt Euch, in welcher Form Ihr das Interview festhalten wollt. Empfehlenswert ist eine Videokamera oder ein Audiogerät, mit denen Ihr die Gespräche aufzeichnen könnt. Steht Euch diese Technik nicht zur Verfügung, nutzt Papier und Stift. Diese Utensilien solltet Ihr immer dabei haben, um Euch Notizen über Einfälle oder Auffälligkeiten zu machen, die sich während des Gesprächs ergeben oder wenn ein Befragter die Aufzeichnung des Interviews nicht möchte.

Entscheidet Ihr Euch für eine Interviewaufzeichnung mit Technik, macht Euch im Vorfeld mit dieser vertraut. Filmt schon mal vorher mit der Kamera, um ein Gefühl für die einzelnen Einstellungen zu bekommen. Bei der Audioaufzeichnung probiert, wie nah Ihr das Mikrofon an den Interviewten und Interviewer heran halten müsst, damit man ihn oder sie gut versteht.

Rollenverteilung:

- Wer übernimmt welche Aufgaben während des Interviews?

Einigt Euch, bevor Ihr auf die Straße geht, wer welche Rolle übernimmt. Es muss mindestens eine Person geben, die interviewt und eine Person, die aufzeichnet oder mitschreibt.

Inhaltliche Überlegungen:

Egal welche Schwerpunkte Ihr setzt und ob Euch sowohl die Meinungen als auch die Kenntnisse der InterviewpartnerInnen interessieren: Ihr solltet immer zielgerichtet vorgehen und Euch vorher einen genauen Plan machen.

- Wer ist der passende Interviewpartner oder die passende Interviewpartnerin?
- Zu welchem Thema befragt Ihr die Leute?
- Was genau wollt Ihr wissen?
- Welche Fragen müssen wie gestellt werden, um genau die Informationen zu erhalten, die Euch interessieren?

Überlegt Euch Euer Thema und zu welchen Aspekten Ihr andere Menschen befragen wollt.



4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE

Als Beispiel soll es hier um das Thema „Filmgenre“ gehen und da speziell um die Gattung der „Actionfilme“. Ihr möchtet in den Interviews erfahren, was aus Sicht der Befragten einen Actionfilm ausmacht und ihn von anderen Filmgenres abgrenzt. Denkt Euch dazu Fragen aus und notiert sie. Dabei handelt es sich um Eure Leitfragen, die Ihr im Interview auf jeden Fall stellen werdet. Empfehlenswert ist auch ein kleiner Spickzettel für den Interviewer oder die Interviewerin. Der hilft, in der Aufregung nichts zu vergessen.

Beispielfragen zum Thema Actionfilm:

- Kennen Sie einen Actionfilm?
- Was macht Ihrer Ansicht nach einen Actionfilm aus im Vergleich mit anderen Filmgenres? Gibt es besondere Merkmale?
- Mögen Sie Actionfilme? Warum, warum nicht?

Überlegt auch, wie viele Menschen Ihr mindestens befragen wollt. Sucht möglichst verschiedene Personen aus (Männer, Frauen, Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Touristen usw.), um sowohl unterschiedliche Ansichten zu hören als auch Aspekte, über die sich die Menschen einig sind.

Wir empfehlen Euch, das Interview im Vorfeld untereinander zu üben. So lernt Ihr, wie Ihr die Fragen am besten stellt.

Das Interview

- Wie tretet Ihr an die potentiellen InterviewpartnerInnen heran?
- Was gilt es, bei der Durchführung des Interviews zu beachten?

Geht auf die Straße und tretet freundlich an die Menschen heran, die Ihr interviewen wollt. Bevor Ihr die Kamera auf die potentiellen InterviewpartnerInnen richtet, solltet Ihr Euch vorstellen: von welcher Schule Ihr kommt, was Ihr vorhabt und was anschließend mit dem gesammelten Material geschieht. Fragt nach, ob die Personen bereit sind, Euch zu dem Thema „Filmgenres“ ein paar Fragen zu beantworten. Akzeptiert die Entscheidungen der Personen und bedrängt sie nicht. Wollt Ihr die Person beim Interview aufnehmen, müsst Ihr vorher um ihr Einverständnis bitten. Sollte die Person das verneinen, könnt Ihr seine oder ihre Antworten immer noch auf einem Blatt Papier festhalten.

Drängt die Personen während des Interviews nicht zu einer Antwort, sondern gebt ihnen Zeit zum nachdenken. Hat die interviewte Person keine Vorstellung von einem Genre, könnt Ihr sie mit indirekten Fragen zum Nachdenken anregen, zum Beispiel: „Ist ‚Pretty Woman‘ ein Actionfilm?“ Egal ob die Personen mit „ja“ oder „nein“ antworten, in ihrer Antwort steckt eine Vorstellung von einem Actionfilm. Kitzelt diese heraus: „Warum ist ‚Pretty Woman‘ ein Actionfilm oder warum nicht?“

Wenn Euch die interviewte Person alle Fragen beantwortet hat, bedankt Euch höflich für das Interview und verabschiedet Euch. Abschalten der Kamera nicht vergessen.

Fühlt Ihr Euch bereit, auf die Straße zu gehen?



4.1 UMFRAGE ZUM THEMA GENRE

CHECKLISTEN FÜR DAS INTERVIEW

Freundliche Begrüßung der InterviewpartnerInnen.

Vorstellung der Personen und des Projekts.

Fragen, ob er oder sie bereit für ein Interview zu Eurem Thema ist.

Erlaubnis zur Aufzeichnung des Interviews einholen!

Stellt alle Fragen, die Ihr vorher ausgearbeitet habt und weitere, die Euch vielleicht noch zusätzlich einfallen und zu dem Thema passen.

Hört gut zu.

Lasst Eure InterviewpartnerInnen aussprechen.

Nach dem Interview verabschieden.

Wählt möglichst unterschiedliche Interviewpartner, um mehrere Sichtweisen und Meinungen zu haben.



Habt Ihr ein Interviewthema?

Wie haltet Ihr die Ergebnisse fest?

- Audioaufzeichnung
- Kameraaufzeichnung
- Papier & Stift

Hat jeder eine feste Rolle?

- Interviewer
- Kameramann
- Tonträger
- Protokollant
- Weitere

Habt Ihr alle notwendigen Materialien für das Interview dabei?

- Spickzettel mit den wichtigsten Fragen für den / die InterviewerIn?
- Kamera & Kassetten oder Audioaufnahmegerät & Kasette / Speicherkarte?
- Mikrofon
- Papier und Stift
- Kontaktdaten (Anschrift, Telefon, E-Mail) der Schule, falls der Passant danach fragt?

