

Arbeitsblatt 1: Fachbegriffe zur Analyse von Musik und Bild

Einstellung	Die kleinste ungeschnittene Einheit
Montage	... meint im europäischen Kino die Kunst des Schnitts, die Aneinanderreihung von Einstellungen. Erzählende M. (Schnitte werden kaum bemerkt), Kontrast-M. (gegensätzliche Einstellungen), Assoziations-M. (z.B. Unruhig Schlafendem folgt Traumsequenz), Analog-M. (z.B. Uhr zeigt 12h/Weitere Uhr zeigt 22h), Parallel-M. (Wechselnde Handlungsstränge)
Musik/Ton	
Bildton (diegetisch)	Sprache, Geräusche, Musik, die sich direkt aus dem Geschehen ableiten, z.B. Rauschen von Bäumen, Wetzen eines Rasiermessers, Monolog, Dialog der Protagonist*innen, auch aus dem Off formulierte Gedanken einer*s der Protagonist*innen, im Film spielende Musiker*innen, Band, Jahrmarktsmusik, ein im Bild zu sehendes Radio (oder das Wissen darum, auch wenn es nicht zu sehen ist), das Musik spielt etc.
Fremdton (nicht-diegetisch)	Titelmusik eines Films, jedwede unterlegte, Atmosphäre schaffende Musik, die nicht Teil des Geschehens ist, Kommentator*in aus dem OFF

Funktionen von Filmmusik

Paraphrasierung	Verdoppelung von Bildgeschehen und dargestellten Gefühlen durch Musik.
Polarisierung	Einer neutralen Szene eine offensichtliche Ausrichtung geben, z.B. 1. Mondnacht durch Hinzufügen von Musik zum romantischen Event oder zum Horrorereignis stilisieren, 2. Glück oder Trauer eines weinenden Menschen wird durch Musik bestimmt.
Kontrapunktierung	Zum Stimmungsgefüge des Bildes gegensätzlich ausgewählte Musik, z.B. Kombination von Hochzeitsfeier im Bild mit Trauermusik.

Kameraperspektive

Normal-S. Aufsicht	auf Augenhöhe mit dem Protagonisten*der Protagonistin Das Geschehen wird von höherer Position gezeigt. In extremer Form auch -> Vogelperspektive genannt
Untersicht	Das Geschehen wird von tieferer Position aus gezeigt. In extremer Form auch -> Froschperspektive genannt

Einstellungsgröße

Detail	z.B. nur die Augen, eine Uhr u.a.m. werden gezeigt
Groß	Bei einer Groß-A. wird z.B. nur ein Körperteil gezeigt (Kopf)
Nah	Wird in etwa der Körper bis zu den Schultern gezeigt
Halbnah	Wird in etwa der halbe Körper gezeigt
Halbtotale	Wird in etwa 2/3 des Körpers gezeigt
Totale	Der ganze Körper wird gezeigt
Weit/Panorama	großräumige Landschaftsaufnahme, ggf. mit handelndem Protagonisten

Kamerabewegung

Statische Kamera	Neigung	Schwenk	Panorama
Kamera behält feste Position bei	oben/unten	links/rechts	von fester Position aus Rotation um die Achse
Zoom	Bewegte Kamera	subjektive Kamera	Handkamera
der Kamerafahrt (Heran- & Wegfahren) ähnlich, K. behält aber feste Position bei. Im Gegensatz zur K.-fahrt verändert sich die Perspektive nicht.	z.B. Parallelfahrt, Auf- & Abfahren, Heranfahen, Wegfahren vom Geschehen	Drehen aus der Sicht d. Protagonisten	der subjektiven Kamera ähnlich, aber ziemlich wackelig
		Schuss/Gegenschuss	
		Bei Gesprächen ändert sich die Handlungsachse	

Arbeitsblatt 2: Szenenprotokoll ausgefüllt

Szenenprotokoll											
Szene	Einstellung	Zeit	Kamera/Perspektive	Kamera/Einstellungsgröße	Kamera/Bewegung	Protagonist*innen	Sprache/Text	Musik	Geräusche	Inhalt	
Eingangsequenz/	1	0-22s								Intro: Lucas Film-Logo Rotierende, blinkende Helme v. Personen & Robotern aus der <i>Star Wars</i> -Saga (gleicht Blaulichtlampe) mit unterschiedlichen Farben Endet mit <i>Star Wars</i> -Logo	
2 – In der Eiswüste	2	22-27	Unter-S.	Groß-A.	statisch	Mandalorian		Peilsender-Sound	Cresc. Wind	Mandalorian steht mit Peilsender in einer Eiswüste, schwenkt Sender	
	3	27-33	Untersicht (Froschperspektive)	Nah-A.	statisch, zoomt auf den Protagonisten zu	Mandalorian		Peilsender-Sound	Wind (Lautstärke-sprung)	Mandalorian mit wehendem Umhang, steckt Peilsender ein, geht los.	
	4	33-40	Frosch-> Normal-S.	Totale	statisch, dann Parallelfahrt	Mandalorian		Peilsender-Sound	Wind	Mandalorian geht auf eine Siedlung zu	
2 – Im Wirtshaus	1	40-41	Normal-S.	Groß-A.	statisch	Zwei Personen			Ein trockener Sound wird unterlegt	Person fremder Herkunft und steckbrieflich Gesuchter wird mit dem Kopf auf den Tisch gedrückt	
	2	41-44	Normal-S.	Groß-A.	statisch	Zwei Personen sind zunächst erkennbar, bestimmen das Geschehen	Ein Gespräch über das, was mit dem Gefangenen geschehen soll, beginnt. Ganz offenkundig will man ihn stückweise verkaufen (seine Drüsen z.B.) Die weiteren Kopfgeldjäger amüsieren sich.		Raum- und von Personen verursachte Geräusche	Ein Kopfgeldjäger, namens Alpha Trawler, umgeben von Kollegen seiner Profession wendet Gewalt an	
	3	44-46	Normal-S.	Groß-A.	statisch					Ein Tentakelwesen fremder Herkunft ist auch beteiligt.	
	4	46-49	Normal-S.	Groß-A.	statisch	Alpha Trawler, 2. Kopfgeldjäger					
	5	49-50	Normal-S.	Halbtotale	Schwenk						Gastwirt beobachtet die Szene
	6	50-52	Normal-S.	Halbtotale	statisch	5, ggf. 6 Personen sind nun erkennbar	Der Gefangene bietet mit Geld um seine Freilassung: „Bitte“				Das Tentakelwesen hält den Gesuchten fest im Griff.
	7	52-54	Normal-S.	Groß-A.	statisch						Kopf wird auf den Tisch gedrückt
	8	54-58	Normal-S.	Halbtotale	statisch						
	9	58-59	Normal-S.	Groß-A.	statisch	Kopfgeldjäger,					
	10	59-1:01	Normal-S.	Halbtotale	statisch	Gefangener	Gespräch über den Moschus-Duft				

Norbert Schläbitz: Zwischen allen Stühlen. Filmmusikanalyse als interdisziplinäres Projekt. Zwischen Kinosound und Game Audio. Musik – Film – Vermittlung

Szene	Einstellung	Zeit	Kamera/Perspektive	Kamera/Einstellungsgröße	Kamera/Bewegung	Protagonist*innen	Sprache/Text	Musik	Geräusche	Inhalt				
	11	1:01-1:04	Normal-S.	Groß-A.	statisch	Mandalorian (nicht sichtbar die übrigen Kopfgeldjäger)	Gespräch über den „Hauptgewinn“		Raumklang und das Ziehen eines Messers	Alpha Trawler will dem Gesuchten mit dem Messer seine Drüsen entnehmen				
	12	1:04-1:05	Normal-S.	Halbtotale	statisch									
	13	1:05-1:06	Normal-S.	Halbtotale	statisch									
	14	1:06-1:08	Normal-S.	Halbtotale	statisch			Leitmotiv von Mandalorian ertönt	Schleusengeräusch, Wind	Mandalorian betritt die Szene				
	15	1:08-1:09	Normal-S.	Halbtotale	statisch			Im weiteren Verlauf bleibt das Leitmotiv präsent						
	16	1:09-1:10	Normal-S.	Halbtotale	statisch					Alpha Trawler reagiert aggressiv auf das Erscheinen und schimpft in fremder Sprache				
	17	1:10-1:14	Normal-S.	Nah	statisch	Mandalorian				Mandalorian steht zunächst in der geöffneten Schleuse				
	18	1:14-1:18	Normal-S.	Halbtotale	statisch	Mandalorian & die weiteren Kopfgeldjäger			Geräusch von schließender Schleuse, Wind, kaum wahrnehmbare Schritte	Mandalorian tritt nun ein. Die Schleuse schließt sich				
	19	1:19-1:20	Normal-S.	Groß-A.	statisch	Mandalorian & weitere Kopfgeldjäger	Sucht Streit um angeblich verschüttetes Getränk			Mehrere Kopfgeldjäger blicken auf den Mandalorian				
	20	1:20-1:23	Normal-S.	Halbtotale	statisch									
	21	1:23-1:28	Normal-S.	Halbnah -> nah	statisch, Schwenk									Leichte Schrittgereusche
	22	1:28-1:31	Normal-S.	Nah	Statisch		„Mando“			Alpha Trawler spricht den Mandalorian mit Namen an: „Mando“				
	23	1:31-1:32	Normal-S.	Nah	statisch					Mandalorian bleibt ungerührt an der Theke stehen.				
	24	1:32-1:34	Normal-S.	Halbnah	statisch	Eine weitere Person, der Gastwirt wird erkennbar				Alpha Trawler zeigt sich belustigt				
	25	1:34-1:36	Normal-S.	Nah	statisch									
	26	1:36-1:41	Normal-S.	Halbtotale	statisch		Der Vorwurf des verschütteten Gesprächs wird erneuert.			Fünf/sechs Kopfgeldjäger umringen den Gefangenen				
	27	1:41-1:45	Normal-S.	Nah	statisch	Mando & Kopfgeldjäger, unbeteiligte Gäste werden sichtbar				Alpha Trawler tritt zur Theke auf den Mandalorian zu				

Norbert Schläbitz: Zwischen allen Stühlen. Filmmusikanalyse als interdisziplinäres Projekt. Zwischen Kinosound und Game Audio. Musik – Film – Vermittlung

Szene	Einstellung	Zeit	Kamera/Perspektive	Kamera/Einstellungsgröße	Kamera/Bewegung	Protagonist*innen	Sprache/Text	Musik	Geräusche	Inhalt
	28	1:45-1:47	Normal-S.	Nah	statisch	Alpha Trawler	Gastwirt übersetzt den in fremder Sprache formulierten Vorwurf des verschütteten Getränks	Leitmotiv endet leise Leise anschwellender sägender Sound		Der Gastwirt schaltet sich ein.
	29	1:47-1:50	Normal-S.	halbnah	statisch					
	30	1:50-1:52	Normal-S.	nah	statisch					
	31	1:52-1:53	Normal-S.	halbnah	statisch					
	32	1:53-1:55	Normal-S.	Groß	statisch					
	33	1:55-1:56	Normal-S.	halbnah	statisch					
	34	1:56-1:57	Normal-S.	Groß	statisch					
	35	1:57-2:01	Normal-S.	nah	statisch					
	36	2:01-2:04	Normal-S.	Groß	statisch					
	37	2:04-2:06	Normal-S.	Groß	statisch					
	38	2:06-2:07	Normal-S.	nah	statisch	Mandalorian			Barkeeper	
	39	2:07-2:08	Normal-S.	halbnah	statisch					
	40	2:08-2:09	Normal-S.	Halbnah -> groß	statisch					
	41	2:09-2:10	Normal-S.	nah	statisch	Mandalorian, Alpha Trawler und 2. Kopfgeldjäger	Gastwirt spricht: „Hier“	Dunkle Soundkulisse mit atmendem Raumklang	Rutschender Becher, Plopp-Stoppergeräusch	Mandalorian beginnt den Kampf
	42	2:10-2:10	Normal-S.	halbnah	statisch					
	43	2:10-2:10	Normal-S.	halbnah	statisch					
	44	2:11-2:11	Normal-S.	halbnah	statisch					
	45	2:11-2:12	Normal-S.	halbtotale	statisch					

Norbert Schläbitz: Zwischen allen Stühlen. Filmmusikanalyse als interdisziplinäres Projekt. Zwischen Kinosound und Game Audio. Musik – Film – Vermittlung

Szene	Einstellung	Zeit	Kamera/Perspektive	Kamera/Einstellungsgröße	Kamera/Bewegung	Protagonist*innen	Sprache/Text	Musik	Geräusche	Inhalt	
46	46	2:12-2:12	Normal-S.	halbnah	statisch	Mandalorian, Trawler und 2. Kopfgeldjäger		Singender, metallisch klingender Sound setzt ein, passt sich füllt die Pausen beim Rhythmus		Kampf währt weiter	
	47	2:12-2:14	Normal-S.	halbnah	statisch						
	48	2:14-2:15	Normal-S.	nah	statisch	Mandalorian, Trawler und 2. Kopfgeldjäger (Gefangener)				Gefangener taucht unter dem Tisch ab.	
	49	2:15-2:17	Normal-S.	nah	statisch				Kampfgeräusche: Schlagen, Stöhnen	Mandalorian streckt Alpha Trawler nieder	
	50	2:17-2:18	Normal-S.	halbnah	Handkamera/Schwenk nach rechts	Mandalorian und 2. Kopfgeldjäger			Synthetischer Sound, Schleusengeräusch beim Öffnen	Die Schleuse öffnet sich, der zweite Kopfgeldjäger (Tentakel) flieht.	
	51	2:18-2:18	Normal-S.	halbnah	Handkamera/Schwenk nach links				Schussgeräusch	Der Mandalorian schießt ein Seil auf den Flüchtenden ab	
	52	2:18-2:19	Normal-S.	Halbtotale	Handkamera				Unterstützung dumpf-hohler Synthesizersound		Schleuse öffnet sich, Mandalorian schießt ein Seil auf den 2. Kopfgeldjäger (Tentakelwesen). Dieser fällt
	53	2:19-2:20	Froschperspektive	Halbtotale	Handkamera						
	54	2:20-2:21	Normal-S.	Halbtotale	statisch				Schussgeräusche		Kopfgeldjäger wehrt sich vehement
	55	2:21-2:22	Froschperspektive	Halbtotale	statisch						
	56	2:22-2:23	Normal-S.	Halbtotale	statisch	Mandalorian und 2. Kopfgeldjäger				Der Mandalorian zieht den Kopfgeldjäger wieder durch die Schleuse	
	57	2:23-2:24	Normal-S.	halbnah	statisch					Kopfgeldjäger zieht Waffe und schießt	
	58	2:24-2:25	Froschperspektive	halbnah	statisch					Auch Mando schießt und trifft.	
	59	2:25-2:26	Normal-S.	halbtotale	statisch					Ratterndes, metallisches Geräusch	Die Schleuse beginnt sich zu schließen
	60	2:26-2:27	Normal-S.	halbnah	statisch						
	61	2:27-2:30	Normal-S.	halbtotale	statisch	Mandalorian und 2. Kopfgeldjäger			Musik endet	Dumpfer Knall	Mandalorian zieht weiter, der Kopfgeldjäger wird von der sich schließenden Schleuse zerteilt
	62	2:30-2:31	Normal-S.	nah	statisch					Gastraumgeräusche	Gastwirt schaut sich entsetzt die Szenerie an.

Norbert Schläbitz: Zwischen allen Stühlen. Filmmusikanalyse als interdisziplinäres Projekt. Zwischen Kinosound und Game Audio. Musik – Film – Vermittlung

Szene	Einstellung	Zeit	Kamera/Perspektive	Kamera/Einstellungsgröße	Kamera/Bewegung	Protagonist*innen	Sprache/Text	Musik	Geräusche	Inhalt
	63	2:31-2:33	Normal-S.	nah	statisch	Mandalorian, Gefangener	„Danke“ und weitere einschmeichelnde Worte		Elektronisch untermalt	Der Gefangene lacht und bedankt sich bei Mando, als er sich an einen Tisch setzt, bietet Geld an
	64	2:33-2:37	Normal-S.	nah	statisch					
	65	2:37-2:44	Normal-S.	nah	Handkamera					
	66	2:44-2:47	Normal-S.	nah	statisch					
	67	2:47-2:59	Normal-S.	nah	statisch	Mandalorian, Gefangener	„Oh, ist das ein Kopfgeld-Puk?“	Sirrender heller Klang schwellt an, dunkler Klang folgt, untermalt die Einstellung auf einer Tonhöhe liegen bleibend Heller Sound endet.	Der Mandalorian greift, während er zum Gesuchten spricht, zur Waffe	
	68	2:59-3:02	Normal-S.	nah	statisch					
	69	3:02-3:12	Normal-S.	nah	statisch					
	70	3:12-3:17	Normal-S.-> Frosch-P.	nah	statisch					
	71	3:17-3:20	Normal-S.	nah	statisch		„Ich kann dich warm ausliefern oder auch kalt“	Crescendo: dunkler, sägender drohender Sound, schwillt weiter an, umrahmt vom Chorsound Sparsam instrumentiert, trockener Rhythmus kurzer Flötensound eingeleitet von Klavierakkord.		
Vorspann	1	3:20-3:27						Sparsum instrumentiert, trockener Rhythmus kurzer Flötensound eingeleitet von Klavierakkord. Titelsound/-sound läuft weiter		Der Titel „The Mandalorian“ wird als Logo in den Vorspann hereingezoomt.
3 - Abreise	1	3:27-3:34	Normal-S.	Weit/Panorama	Statisch mit leichtem Schwenk nach links	Mandalorian & der Gefangene			Wind	In der unwirtlichen Schneelandschaft geht Mandalorian. Es folgt hintendrein der Gefangene. Sie gehen
	2	3:34-3:38	Normal-S.	halbnah	Statisch mit leichtem Schwenk nach links					
	3	3:38-3:41	Normal-S.	Weit/Panorama	Schwenk nach links	Mandalorian, Gefangener, Wesen				Sie gehen auf eine auf einer Kiste sitzende Frau zu.
	4	3:41-3:42	Normal-S.	halbnah	statisch					

