Vorwort

Die Fähigkeit, Filme intuitiv zu verstehen, erlernen wir praktisch durch das Anschauen von Filmen. Doch es wäre ein Irrtum zu glauben, ein sich uns erschließender Sinn wäre eine Eigenschaft des Films. Vielmehr entsteht Sinn erst durch die Interaktion zwischen Bildern, Geräuschen und Musik auf der einen Seite und einer Betrachterin oder einem Betrachter auf der anderen. Oder anders gesagt: Sinn entsteht im menschlichen Gehirn, das aus den Pixeln einer Matrix (Bild) und den Schwingungen der Luft (Musik) einen Inhalt zu konstruieren in der Lage ist. Erst diese Tatsache erklärt, warum es sein kann, dass ein Propaganda-Film den Einen zum Marschieren und die Andere zur kritischen Auseinandersetzung anregt.

Das Einüben einer reflexiven Haltung gegenüber Musik und Film ist schwierig. Mindestens genauso schwierig wie das Erarbeiten einer Lesekompetenz, mit der ein Text als Fake und ein Versprechen als Werbung erkannt werden kann. Und es dürfte in Zukunft sogar noch schwieriger werden, weil Filmtechnik heute schon nahezu perfekte Illusionen erlaubt und morgen Mensch und Animation auf der Leinwand für Zuschauerinnen und Zuschauer nicht mehr unterscheidbar sein werden (oder weil man dank *Virtual Reality* vielleicht sogar schon selbst Teil der Handlung ist).

Dass Lesefähigkeit und Leseverständnis von großer Bedeutung für die Teilnahme am gesellschaftlichen Miteinander sind, wird niemand ernsthaft bestreiten wollen. Aus diesem Grund werden entsprechende Inhalte in den allgemeinbildenden Schulen von Anfang an gelehrt. Ebenso unbestritten dürfte jedoch sein, dass Bilder und Filme im Zeitalter von YouTube und Mediatheken für den Wissenserwerb von großer Bedeutung sind. Eine umfassende Beschäftigung mit dem ›Verstehen‹ von Bildern und Filmen scheint jedoch in den Schulen noch nicht so recht angekommen zu sein, denn diese mediale Kompetenz wird aktuell (2020) weder in den unteren Jahrgangsstufen noch in einem Umfang unterrichtet, der sich hinsichtlich der Bedeutung des Themas als angemessen bezeichnen ließe.

Das Anliegen des vorliegenden OpenBooks ist es auf der einen Seite, die Wahrnehmung gegenüber dem Medium Film zu schärfen sowie die individuelle Kompetenz zu fördern, Filme durch Einnahme einer reflexiven Haltung ›verstehen‹ zu können. Da Filmmusik einen kaum zu überschätzenden Einfluss auf die Wirkung eines Films hat, nimmt diese dabei eine herausragende Rolle ein. Auf der anderen Seite könnte es ganz einfach auch Spaß machen, anhand von Samples und Geräuschen ein eigenes Sounddesign zu komponieren. Ganz praktisch wird sich dabei eine Vorstellung entwickeln, wie Filmmusik gemacht wird und auf welche Weise diese mit den laufenden Bildern interagieren kann.

Dieses OpenBook ist keine Anleitung, die von vorne bis hinten durchgearbeitet werden müsste. Im Gegenteil, die praktischen Anleitungen im hinteren Teil des OpenBooks sind gut zum Einstieg in das Thema geeignet, die vorderen Seiten hingegen bieten viele Informationen zur Kontextualisierung der praktischen Arbeit.

Dieses OpenBook wird unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-SA veröffentlicht. Möglich gemacht hat es letztendlich die Arbeit der *Blender Foundation*, die mit der Open-Source-Software *Blender* entwickelte Filme unter Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht hat. Des Weiteren gilt mein Dank allen an den Blender-Projekten beteiligten Personen und insbesondere dem Komponisten Jan Morgenstern, der dieses Projekt freundlicherweise mit der Bereitstellung von Audio- und Geräuschspuren zu einem Filmausschnitt des Sintel-Films unterstützt hat. Darüber hinaus danke ich Verena Wied, Stefan Fuchs, Benni Wagner, Ingo P. Stefans, Linus Mödl und meiner Frau Regina für das Korrekturlesen sowie die kritischen Anmerkungen, die mir geholfen haben, das Manuskript in die vorliegende Form zu bringen.

Ulrich Kaiser, Karlsfeld 2020