

## Themendossier

März 2023



### Monster im Film

Mutierte Riesenechsen, unheimliche Amphibienmenschen, lebende Tote und manchmal auch zottelige Monster, die sich vor Kindern fürchten – in der Geschichte des Kinos wimmelt es von ungeheuerlichen Kreaturen. Sie geben unseren Ängsten und unterdrückten Trieben ein Gesicht, bieten aber als tragische Außenseiter auch Identifikations- und Mitleidspotenzial. kinofenster.de stellt in seinem Dossier ausgewählte Monsterfilme vor und untersucht, warum sie Jung und Alt faszinieren. Außerdem: Arbeitsblätter für den **Unterricht ab der 3. Klasse**.

# Inhalt

	EINFÜHRUNG		FILMBESPRECHUNG
03	<b>Monsterfilme</b>	22	<b>Die Monster AG</b>
	HINTERGRUND		UNTERRICHTSMATERIAL
06	<b>Monsterfilme für Kinder und Teenager</b>	24	<b>Arbeitsblatt zu DIE MONSTER AG</b>
	UNTERRICHTSMATERIAL		ANREGUNGEN
09	<b>Arbeitsblatt zum Thema "Monsterfilme"</b>	27	<b>Außerschulische Filmarbeit zum Thema "Monsterfilme"</b>
	FILMBESPRECHUNG		
11	<b>King Kong und die weiße Frau</b>	29	<b>Filmglossar</b>
	UNTERRICHTSMATERIAL		
13	<b>Arbeitsblatt zu KING KONG UND DIE WEISSE FRAU</b>	41	<b>Links und Literatur</b>
	FILMBESPRECHUNG		
16	<b>Godzilla (1954)</b>	43	<b>Impressum</b>
	UNTERRICHTSMATERIAL		
18	<b>Arbeitsblatt zu GODZILLA (1954)</b>		
	FILMBESPRECHUNG		
20	<b>Edward mit den Scherenhänden</b>		

Einführung: Monsterfilme (1/3)



© picture-alliance / akg-images / akg-images

## Monsterfilme

**Zwischen Angst- und Schaulust: Seit der Stummfilmzeit faszinieren Monster und Mutationen das Filmpublikum. Sie überraschen nicht nur mit Spezialeffekten, sondern spiegeln häufig reale Ängste und Gefahren wider.**

Monster machen Angst, aber auch Spaß. Wenn King Kong und Godzilla ganze Städte in Schutt und Asche legen, verspüren wir ein wohliges Gruseln oder gar Befriedigung; menschenähnliche Halbwesen wie Dracula oder Frankenstein's erbarmungswürdige Kreatur kitzeln die Angstlust des Publikums. Als technische Meisterleistungen der Filmindustrie gehören viele von ihnen zum Mythenschatz des Kinos. Zugleich sind die Filmmonster, meist im Horror-, Fantasy- oder Science-Fiction-Genre zuhause, viel älter. In den Gespenstern, Hexen, Medusen und Drachen der Märchen und antiken Mythologien haben sie ihre bekannten Vorfahren. Manche

kommen wieder zurück aus prähistorischer Vorzeit, aus verschütteten Schichten einer längst unterworfenen Natur, dem kollektiven Unbewussten. Auch deshalb wohl passiert es so häufig, dass wir uns in diesen unheimlichen Ausgeburten des Fantastischen wiedererkennen.

### Aus den Tiefen der Romantik: Dracula und Frankenstein

Eine erste Welle von Monsterfilmen schuf – mit nachhaltiger Wirkung – das Hollywood-Studio Universal in den 1930er-Jahren. DRACULA (Tod Browning, USA 1931) und FRANKENSTEIN (James Whale, USA 1931) sind insofern exemplarisch, als sie sich auf zahl-

reiche Quellen und Vorläufer berufen können. *Dracula*, der berühmte Vampir-Roman von Bram Stoker (1897), war zuvor bereits von Friedrich Wilhelm Murnau verfilmt worden – für *NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS* (D 1922) hatte sich die deutsche Produktion allerdings nicht um die Namensrechte gekümmert.

Trailer: <https://youtu.be/VoaMw91MC9k>

Auf einer literarischen Vorlage beruhte auch *FRANKENSTEIN*, wobei von Mary Shelleys philosophischem Schauerroman (1818) kaum mehr übrig blieb als das vom "mad scientist" Dr. Frankenstein aus Menschenteilen zusammengeflückte Monster, das sich schließlich gegen seinen Schöpfer wendet. Die Traditionslinien der deutschen Romantik allerdings, von der bereits diese beiden englischen "gothic novels" inspiriert waren, reichten bis auf die Leinwand: Die "Universal-Monster" bewegten sich durch schroff-expressionistische Kulissen wie jene, die man kurz zuvor bei Murnau, in Paul Wegeners *DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM* (D 1922) oder auch bei Fritz Lang gesehen hatte.

Der deutsche Kameramann Karl Freund war bereits bei Langs *METROPOLIS* (D 1927) beteiligt – die Parallele des Schöpfungsakts von Frankenstein's Monster ("It's alive!") zur Roboterfrau Maria bei Lang ist kaum zu übersehen. Charismatische Hauptdarsteller wie Bela Lugosi, Boris Karloff und – in einer der bald obligatorischen Fortsetzungen und Spin-offs – Elsa Lanchester als Titelfigur in *FRANKENSTEIN'S BRAUT (BRIDE OF FRANKENSTEIN)*, James Whale, USA 1935) waren die wesentliche Neuerung von Hollywoods "creature movies"; die moralische Problematik des künstlichen Menschen als Folge einer entfesselten Wissenschaft hingegen beruhte auf Ängsten der Zwischenkriegszeit und begleitet das Monstergenre bis heute.

Trailer: <https://youtu.be/VR2uBTMBKvg> >

3  
(43)

Einführung: Monsterfilme (2/3)

## King Kong – die Schöne und das Biest

KING KONG UND DIE WEISSE FRAU (KING KONG, Merian C. Cooper und Ernest B. Schoedsack, USA 1933) ist in mancher Hinsicht das größte aller Monster, vor allem deshalb, weil es ganz allein dem Kino gehört. Ein Riesenaffe, der sein verletztes Paradies verteidigt und, von Forschern betäubt und nach New York verschleppt, Wolkenkratzer erklimmt und die Rache einer bedrohten Natur an der Zivilisation vollstreckt – so etwas hatte die Welt noch nicht gesehen. Das Mitgefühl für die leidende Kreatur, schon in FRANKENSTEIN wesentlicher Teil der Dramaturgie, ging einher mit größtmöglicher Schaulust. Maßgeblich für den Erfolg war die ausgetüftelte Tricktechnik des Filmpioniers Willis O'Brien, der seine bereits in Dinosaurierfilmen wie DIE VERLORENE WELT (THE LOST WORLD, Harry O. Hoyt, USA 1925) erprobte Stop-Motion-Animation hier erstmals mit Rückprojektionen kombinieren konnte. Das Bild der "weißen Frau" Fay Wray in der Hand des Monsters wurde zur oft kopierten und auch kritisierten Urszene des Genres, das sexuellen Angst- und Wunschprojektionen offensteht wie kaum ein anderes. Die Schöne und das Biest – ebenso erotisch aufgeladen wie der Biss Draculas ist Kongs Zärtlichkeit, mit der er seinem Opfer das Kleid auszieht.

Der Film, der mit dem damals riesigen Einspielergebnis von etwa 1,75 Millionen Dollar das Filmstudio RKO vor dem Ruin rettete, prägte nachhaltig das Genre. Bis heute verehrt wird auch O'Briens späterer Assistent Ray Harryhausen, der nach dem Zweiten Weltkrieg immer neue und stets liebevoll animierte Stop-Motion-Monster auf das Publikum losließ, darunter ein verkleinerter Riesenaffe in PANIK UM KING KONG (MIGHTY JOE YOUNG, Ernest B. Schoedsack, USA 1949), den aufgeweckten Urzeitdinosaurier in PANIK IN NEW YORK (THE BEAST FROM 20,000 FATHOMS, Eugène Lourié, USA 1953) sowie zahllose Riesenschlangen, Skelette, Zyklopen

und Drachen in SINDBADS SIEBENTE REISE (THE 7TH VOYAGE OF SINDBAD, Nathan Juran, USA 1858) und mehreren Fortsetzungen des Märchenstoffs aus Tausendundeiner Nacht.

**Trailer:**  <https://youtu.be/rCYfrAPEz38>


Zum Spezialisten für Tierhorror avancierte auch der Regisseur Jack Arnold. Seine Riesenspinne in TARANTULA (USA 1955) zum Produkt radioaktiver Strahlung zu erklären, war im Atomzeitalter naheliegend. In der populären Forschung wird der Horrorfilm dieser Zeit gerne als allegorische Auseinandersetzung mit politischen Umständen gedeutet, also etwa mit dem Kalten Krieg, der Furcht vor der Atombombe oder angeblicher kommunistischer Unterwanderung der westlichen Welt. Die meisten Monster dienen jedoch vor allem dem Spektakel.

## Godzilla – Begegnung mit dem nuklearen Trauma

Anders liegt der Fall bei der Riesenechse GODZILLA (Ishirō Honda, JPN 1954), die mit ihrem "atomaren Strahl" halb Japan und Tokio verwüstet. Aufgeweckt durch Wasserstoffbombentests vor der Küste, steht das Urtier deutlich für das japanische Trauma nach den Atombombenabwürfen im Zweiten Weltkrieg. GODZILLA, den später Filmemacher wie George Lucas und Steven Spielberg als Inspiration nannten, steht in einer ganz eigenen japanischen Monsterfilmtradition und ist daneben eines der wenigen außerhalb Hollywoods geschaffenen Kinomonster mit internationaler Strahlkraft.

Zu nennen wäre noch der sowjetische Science-Fiction-Film DER AMPHIBIENMENSCH (TSCHELOWEK-AMFIBIJA, Gennadi Kasanski, Wladimir Tschebotarjow, 1962), den allein in der Sowjetunion über 64 Millionen Menschen sahen. Anlässlich der Oscar®-Nominierung für SHAPE OF WATER – DAS FLÜSTERN DES WASSERS (THE SHAPE OF WATER, Guillermo del Toro, USA, MEX 2017)

viele Jahre später wurden Plagiatsvorwürfe laut. Beide Filme haben ein gutherziges Wesen zwischen Fisch und Mensch zum Helden, das in beiden Fällen überdies an Jack Arnolds "Kiemenmann" im Universal-Klassiker DER SCHRECKEN VOM AMAZONAS (CREATURE FROM THE BLACK LAGOON, USA 1954) erinnert – eines der hässlichsten und beliebtesten Filmmonster aller Zeiten.

**Trailer:**  <https://youtu.be/e7uIsGCXojw>


## Digitale Monster mit echten Gefühlen

Was aber ist eigentlich ein Monster? Es muss Schrecken verbreiten. "Solange es lebt", heißt es in FRANKENSTEINS BRAUT, "ist niemand sicher". Die eierlegende Alien-Königin in ALIENS – DIE RÜCKKEHR (ALIENS, James Cameron, USA 1986), die große Ausnahme neben den meist männlichen Ungeheuern, ist zweifellos ein Monster. Doch sind Spielbergs DER WEISSE HAI (JAWS, USA 1975) und seine Dinosaurier in JURASSIC PARK (USA 1993) Monster oder schlicht Tiere? Braucht es einen freien Willen, zumindest Züge von Individualität? Solche Fragen sind nicht leichter zu beantworten, seit visuelle Spezialeffekte die technischen Ausdrucksmöglichkeiten – und die Anzahl der Monster – sprunghaft vergrößert haben.

Peter Jacksons liebevolle Hommage KING KONG (USA, NZ 2005) gab dem Titelhelden die Mimik und Gestik des Schauspielers Andy Serkis, im jede Gefühlsregung erfassenden Motion-Capture-Verfahren verschwamm die Grenze zwischen Mensch und Tier. Ähnliches gelang dem neuseeländischen Regisseur und Serkis zuvor mit der gequälten Figur des Gollum in der HERR DER RINGE-Trilogie (USA, NZ 2001–03). Bewegte Stop-Motion-Puppen, Rückprojektionen oder Schauspieler/-innen in Latexkostümen (Suitmation) wie in Godzilla gehören zumindest im modernen Mainstreamkino der Vergangenheit an. Stattdessen >

Einführung: Monsterfilme (3/3)

erlebt manch heißgeliebtes Filmmonster seine digitale, und wie im Fall von Roland Emmerichs gleichnamigen Remake von 1998 auch etwas seelenlose Wiedergeburt.

**Trailer:**  <https://youtu.be/oSeQQ1aCZgU>

## Kindliche Zerstörungswut – das Monster in uns

Monster tauchen immer wieder auf, in einer Wiederkehr des Verdrängten oder als alte Bekannte. Sind sie nun Mensch oder Tier, oder ist nicht gerade der Mensch das unheimlichste Monster von allen? Eine genaue Definition scheitert an der Vielgestaltigkeit des Genres, das gerade in den Zwischenräumen biologischer Existenz das Unheimliche sucht und findet. Das klassische Filmmonster wechselt unberechenbar zwischen animalischen Trieben und menschlichen Gefühlen, es empfindet Zorn und Rachegefühle, aber auch das Bedürfnis nach Zuwendung und Liebe. Meist wird es besiegt, doch zuvor sollte man es nicht unnötig reizen. In vielem gleicht es dem Kind, das sich alleine und missverstanden fühlt, und in seiner Wut zur Zerstörung neigt. Nicht zufällig waren Monster zu jeder Zeit bei Kindern und Jugendlichen populär, sie bieten den denkbar leichtesten Einstieg ins Horrorgenre.

**Trailer:**  <https://youtu.be/6rXagpsYAR4>

Der vor allem in der 1980er-Jahren grassierende Teen-Horror konnte mit Filmen wie TEENWOLF (TEEN WOLF, Rod Daniel, USA 1985), in dem sich ein Jugendlicher nachts in einen Werwolf verwandelt, direkt an die Klassiker anknüpfen. In Filmen wie SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD (SHREK, Andrew Adamson, Vicky Jenson, USA 2001) und DIE MONSTER AG (MONSTERS, INC., Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich, USA 2010) werden die flauschigen Monster zu guten Kumpanen. Das Genre ist auch offen für Parodien, von den fleischfressenden Pflanzen

in DER KLEINE HORRORLADEN (LITTLE SHOP OF HORRORS, Frank Oz, USA 1986) bis zum animierten Monster-Mash-up in HOTEL TRANSYLVANIEN (HOTEL TRANSYLVANIA, Genndy Tartakovsky, USA 2012). Doch ob flauschig, albern oder einfach nur unheimlich – in der Verkörperung seiner monströsen Eigenschaften begegnet der fehlerhafte Mensch immer wieder sich selbst.

Autor/in:

Philipp Bühler, freier Filmjournalist  
und kinofenster.de-Redakteur, 27.03.2023

Hintergrund: Monsterfilme für Kinder und Teenager (1/3)



© Walt Disney Co., Courtesy Everett Collection, picture alliance

## Monsterfilme für Kinder und Teenager

**Einem jungen Publikum bietet das Genre nicht nur Gruselspaß – Monsterfilme behandeln oft auch ernste Themen.**

Im Grunde sind die Monster, die nachts die Kinder in ihren Zimmern besuchen, nur Schauspieler. Wer die Kleinen am besten erschreckt, erntet die lautesten Schreie und die meiste Angst – und genau die liefert wertvolle Energie für die Monsterstadt. In ihrer Freizeit sind die hauptberuflichen Erschrecker trotz ihres monströsen Aussehens aber sehr liebenswert. Und sobald mal ein Kind die Monsterwelt betritt, bricht dort regelrecht Panik aus. Genau dieser Perspektivwechsel ist es, der vermutlich zum Erfolg von *DIE MONSTER AG* (MONSTER, INC., Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich, USA 2010) beigetragen hat. Mit

viel Witz spielt der Computeranimationsfilm mit den Erwartungen und macht jene zu Helden, die sonst eigentlich die Schurken sind. Für ängstliche Kinder kann das eine durchaus tröstliche Erfahrung sein: Das Monster, mein Freund.

### Keine Angst vor Monstern

Es gibt eine ganze Reihe an Monsterfilmen für Kinder, die sich dies zunutze machen. *SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD* (SHREK, Andrew Adamson, Vicky Jenson, USA 2001) stellt die Regeln des Märchenfilms auf den Kopf, indem ein hässlicher Oger die Hauptrolle spielt. In *HOTEL TRANSIL-*

*VANIEN* (*HOTEL TRANSYLVANIA*, Genndy Tartakovsky, USA 2012) steht die Tochter eines Vampirs im Mittelpunkt, die inmitten einer Monsterfamilie aufwächst und sich dann ausgerechnet in einen Menschenjungen verliebt. Die Begegnung mit dem Gruseligen oder (äußerlich) Monströsen wird in all diesen Filmen zum Spaß. Aus anfänglicher Skepsis und Ablehnung wird Sympathie – eine schöne Übung im Überwinden von Vorurteilen, die vor allem an Äußerlichkeiten festgemacht werden. Und darüber hinaus machen all diese Filme ganz nebenbei noch mit Genreregeln und -stereotypen vertraut, indem sie aus Horrorklassikern bekannte Figuren wie Graf Dracula oder Franksteins Monster augenzwinkernd mit ironischen Brechungen gegen den Strich bürsten.

Trailer: <https://youtu.be/M7vYCM-6WZw>

### Das Monster in mir

Eine andere Qualität nehmen Filme ein, in denen die Monster die Rolle des Gegenübers verlassen und die kindlichen Protagonist/-innen sich selbst in Monster verwandeln. Alfie ereilt ein solches Schicksal: In der Nacht vor seinem siebten Geburtstag plagt ihn erst ein Kratzen und Jucken, dann wachsen ihm plötzlich ein weißes Fell und großen Ohren – bis aus ihm ein Werwolf geworden ist, der erst einmal mächtig Hunger auf Huhn hat. Die Verwandlungsszene in *ALFIE, DER KLEINE WERWOLF* (*DOLFJE WEERWOLFJE*, NL 2011) von Joram Lürsen lehnt sich in ihrer Inszenierung deutlich an John Landis' *AMERICAN WEREWOLF* (*AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON*, USA/GB 1981) an, wenngleich Alfie auch als Werwolf eher niedlich bleibt. Dennoch: Dem Film gelingt es, Angstlust, Humor und Unbehagen zu verknüpfen. Zudem ist Alfies Verwandlung nicht nur Effekt. Denn als Werwolf ist Alfie augenscheinlich so "anders" und sich selbst fremd, wie er sich gerade als Adoptivkind in seiner Familie >

Hintergrund: Monsterfilme für Kinder und Teenager (2/3)

fühlt. Seine körperliche Verwandlung ist ein Spiegelbild seines inneren Erlebens. Im Grunde geht es in diesem Film um die Sehnsucht nach Anerkennung und das Finden des eigenen Platzes in der Welt.

**Trailer:** <https://youtu.be/mNg74m5dhCw>

In diese Richtung hat auch Spike Jonze die Geschichte von Maurice Sendaks Bilderbuch *Wo die Wilden Kerle wohnen* weiterentwickelt. Richtet sich das Buch vor allem an Vorschulkinder, so spricht die gleichnamige Filmadaption (USA/D/AUS 2009) mit ihrem deutlich schwermütigeren und düsteren Tonfall ältere Kinder ab etwa 9 Jahren an. Weil Max sich von seiner allein erziehenden Mutter unverstanden und alleingelassen fühlt, reißt er nach einem heftigen Streit aus. Ein Boot bringt ihn zu einer Insel, auf der große zottelige Wesen leben, die Max in seinem Verhalten jedoch gar nicht so unähnlich sind. Sie sind so wild und ungestüm wie er, sie raufen und toben, springen und schreien, manchmal ohne Rücksicht – und sind dann doch auch still und nachdenklich. Max freundet sich mit dem Wilden Kerl Carol an, der im Film als sein Alter Ego angelegt ist. Und über die Wilden Kerle, deren hemmungslose Gefühlsausbrüche Max bisweilen auch als bedrohlich empfindet, lernt Max mehr darüber, wer er selbst ist und wie er auf andere wirkt.

**Trailer:** <https://youtu.be/MKi9i6MV48o>

## Monströse Tröster

Es sind vor allem die schweren Themen, die sich durch die Verknüpfungen mit Elementen des Fantasy- oder Horrorgenres auf eine andere Art erzählen lassen. So verwundert es nicht, dass Monster in Filmen für Kinder und Teenager gerade dann oft auftauchen, wenn es um den Tod, das Sterben und Trauerbewältigung geht. In dem schwarz-weißen Stop-Motion-Ani-

mationsfilm *FRANKENWEENIE* (Tim Burton, USA 2012) hat Victor seinen geliebten Hund Sparky bei einem Verkehrsunfall verloren. Aber der erfindungsreiche Junge will den Tod nicht akzeptieren. Stattdessen budelt er Sparkys Körper wieder aus und erweckt ihn durch einen Blitzschlag – Mary Shelleys *Frankenstein* lässt grüßen – wieder zum Leben: mit all seinen Wunden und Narben. Tim Burtons Film ist eine Hommage an Monsterfilmklassiker, nimmt aber auch unverhohlen die Sichtweise eines Kindes ein, das sich nicht an die Gesetze der Natur halten will – und es hier auch nicht muss. Bei Burton darf der untote Hund weiterleben. Am Ende ist der Tod tatsächlich ein normaler Bestandteil des Lebens.

**Trailer:** <https://youtu.be/ophWqs5zaPs>

Nicht weniger fantastisch, aber ohne morbide-romantisches Happy End ist der Spielfilm *SIEBEN MINUTEN NACH MITTERNACHT* (A MONSTER CALLS, J.A. Bayona, USA/GB/ESP 2016). Heftige Albträume plagen den zwölfjährigen Conor, dessen Mutter schwerkrank ist und im Sterben liegt. Der Junge fühlt sich allein, ist wütend und leidet sehr unter der Situation. Dann erwacht eine alte Eibe vor seinem Fenster zum Leben und beginnt mit ihm zu sprechen. Der Baum ist nicht nett. Er ist finster, hat eine grollende Stimme und Augen wie Feuer, ist nicht sanft, sondern rau. Auch er ist ein Spiegelbild von Conors Seelenleben – und hilft ihm, mit seinen widersprüchlichen Emotionen ins Reine zu kommen. Juan Antonio Bayonas Adaption des Romans von Patrick Ness ist düster und wuchtig, aber auch überraschend sensibel. Die fantastische Ebene der Geschichte macht sichtbar, was sonst verborgen bleibt, und findet starke metaphorische Bilder für einen Reifungsprozess. Damit steht er in einer Reihe mit Anders Walters Comicverfilmung *I KILL GIANTS* (BE/CHN/GB/USA/DK/SE 2017), der mit einer etwas älteren Jugendlichen eine sehr ähnli-

che Geschichte erzählt – oder auch mit *SUPER 8* (USA 2011): Der Science-Fiction-Film von J.J. Abrams konstruiert ebenfalls eine spektakuläre Handlung um einen Jungen, der nach dem Tod seiner Mutter den Halt und die Orientierung verloren hat und dem die Begegnung mit Außerirdischen die Augen öffnet. Im scheinbar Fremden zeigt sich das Eigene.

**Trailer:** <https://youtu.be/UltQkvaSPug>

## Zumutungen mit Bildungspotenzial

Monstergeschichten für ein junges Publikum sind gewissermaßen immer einer Zumutung und Herausforderung, weil sie sie mit fantastischen Wesen konfrontieren, die aus der Welt des Unbekannten kommen und sich dementsprechend nicht an Regeln halten müssen. Trotzdem gelingt es vielen Filmen für Kinder und Teenager, diese Begegnungen so zu inszenieren, dass sie nicht überfordern, nicht verunsichern oder gar schockieren, sondern neue Zugänge zu vertrauten Themen bieten und Horrorelemente sowie Genremerkmale nutzen, um dem Publikum Mut zu machen.

Je älter das Zielpublikum wird, desto unbarmherziger werden die Monsterfilme. Mit dem Teen-Horror schließlich hat sich ein populäres Subgenre mit einem ganz eigenen Set an Regeln und Mustern entwickelt, in dem Jugendliche und Monster häufig aufeinandertreffen. Filme wie *WHEN ANIMALS DREAM* (NÅR DYRENE DRØMMER, DK/FR 2014) von Jonas Alexander Arnby oder *BLUE MY MIND* (CH 2017) von Lisa Brühlmann erzählen über die Angst vor körperlichen Veränderungen und die damit verbundene Unsicherheit während der Pubertät, das Anderssein oder die Entdeckung der Sexualität. Was die Monster in Teen-Horrorfilmen wie *NIGHTMARE – MÖRDERISCHE TRÄUME* (A NIGHTMARE ON ELM STREET, Wes Craven, USA 1984) oder *IT FOLLOWS* (David Robert Mitchell, USA >

Hintergrund: Monsterfilme für Kinder und Teenager (3/3)

2014) jedoch von den oben beschriebenen Monstern in Kinderfilmen unterscheidet ist, dass diese keine Verbündeten sind, sondern der blanke Horror.

Autor/in:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 27.03.2023



Unterrichtsmaterial: Arbeitsblatt zum Thema "Monsterfilme"/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Didaktisch-methodischer Kommentar

# ARBEITSBLATT ZUM THEMA "MONSTERFILME" FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

### Fächer:

Deutsch, Ethik, Kunst ab Klasse 7

### Kompetenzschwerpunkt/Lernprodukt:

Die Schülerinnen und Schüler erstellen Präsentationen zu Monsterfilmen. Der Fokus liegt in Deutsch auf dem Sprechen und Zuhören, in Ethik auf der Analysekompetenz und in Kunst auf der Reflektion. Fächerübergreifend erfolgt die Auseinandersetzung mit der Wirkung filmästhetischer Mittel.

### Didaktisch-methodischer Kommentar:

Der Einstieg erfolgt über die Assoziation zum Begriff Monster und der Reaktivierung des Vorwissens zu Monsterfilmen. Eine Systematisierung und Festigung erfolgt durch das Erschließen des Einführungstextes dieses Dossiers. In einem weiteren Schritt wählen die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen Filme aus, die sie vorstellen sollten. Hierbei sollte in jedem Fall die FSK beachtet werden. Alternativ kann die Lehrerin/Lehrer auch Filme vorauswählen. Mögliche Titel werden in einem der Hintergrundtexte des Dossiers genannt.

Die Kriterien für die Präsentation sind im Arbeitsblatt vorgegeben. Es sollten je nach Lernstand aber weitere Kriterien an die Hand gegeben werden (beispielsweise Sprache, Körpersprache, Visualisierung, Medieneinsatz). Mit Hilfe eines Kriterienrasters (siehe Bogen 2, [https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_kompetenzen/weiteres/projekt/projektkompetenz/bewertung/present.htm](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_kompetenzen/weiteres/projekt/projektkompetenz/bewertung/present.htm)) können die Schülerinnen und Schüler am Feedback der jeweiligen Gruppen arbeiten.

### Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein, Theater- und Filmwissenschaftler, Assessor des Lehramts und kinofenster.de-Redakteur,  
27.03.2023

Unterrichtsmaterial: Arbeitsblatt zum Thema "Monsterfilme" (1/2)

**Aufgabe:**

# ARBEITSBLATT ZUM THEMA "MONSTERFILME" FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

**a)** Was bringt ihr mit dem Begriff "Monster" in Verbindung? Tauscht euch aus. Haltet eure Gedanken an der Tafel, auf einer Folie oder digital fest.

geben. Wenn die Entscheidung feststeht, könnt ihr mit der Vorbereitung der Präsentation beginnen.

Überlegt gemeinsam, welche Szenen ihr für die Präsentation auswählt, um einzelne der vorher genannten Aspekte zu verdeutlichen.

**b)** Vergleicht eure Ergebnisse mit einem Open-Thesaurus (beispielsweise Woxikon). Diskutiert Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

## DIE VORBEREITUNG DER PRÄSENTATION

Am Ende eurer Präsentation gebt ihr die Quellen (Texte, Bilder, Videos) an, mit denen ihr gearbeitet habt. Nennt stets Autor/-in, Titel, Erscheinungsort und -jahr, sowie die URL (falls es eine Internetquelle ist) und Datum des letzten Zugriffs.

**c)** Welche Animations- und/oder Spielfilme, in denen Monster vorkommen, kennt ihr bereits? Nennt Titel und gebt eine kurze Zusammenfassung der Handlung.

**f)** Seht euch den Film an – gemeinsam oder jede/-r zu Hause. Tauscht euch anschließend über eure Eindrücke aus. Falls ihr den Film allein schaut und erst später darüber sprecht, solltet ihr in jedem Fall eure Eindrücke stichpunktartig festhalten.

**d)** Lest euch arbeitsteilig die Abschnitte "Digitale Monster mit echten Gefühlen" (Gruppe A) und "Aus den Tiefen der Romantik: Dracula und Frankenstein" sowie "Kindliche Zerstörungswut – das Monster in uns" (Gruppe B) der Einführung aus dem Dossier durch. Fasst in eigenen Worten zusammen, was

- **Gruppe A:** ein Monster ist
- **Gruppe B:** welche unterschiedlichen Formen von Monstern es in Filmen gibt

**g)** Seht euch nun die Kriterien der Präsentation an und legt fest, wer für welchen Abschnitt verantwortlich ist. Die Teilergebnisse solltet ihr stets euren Gruppenmitgliedern vorstellen.

## DIE PRÄSENTATION

**h)** Stellt euch eure Präsentationen vor und gebt einander kriterienorientiertes Feedback.

**e)** Findet euch in Kleingruppen zusammen. Lest euch den Hintergrundtext zu Monsterfilmen für Kinder und Jugendliche durch. Wählt einen Film aus, den ihr in Form einer Präsentation vorstellen möchtet (Achtung: Achtet auf die FSK!). Teilt den Titel dann eurer Lehrerin/eurem Lehrer mit – es sollte keinen Doppelungen

- kurze Zusammenfassung der Handlung
- Vorstellung der Hauptfiguren
- Einordnung des Genres und der Gattung (Spielfilm, Animationsfilm)
- falls vorhanden: Eingehen auf die literarische Vorlage – in diesem Fall wird von einer Adaption gesprochen
- filmästhetische Mittel und ihre Wirkung (beispielsweise die Animationstechnik, Farbgestaltung, Musik)
- Rezeption (beispielsweise: Was sagen Kritiker/-innen über den Film?)
- eure Perspektive auf den Film: Warum möchtet ihr ihn empfehlen?

**i)** Diskutiert jeweils, warum die Monster bei den Zuschauenden Sympathie erwecken und welcher Perspektivenwechsel vorgenommen wird.

10  
(43)

Filmbesprechung: King Kong und die weiße Frau (1/2)



© IFITN/United Archives/picture alliance

## King Kong und die weiße Frau

**Ein Meilenstein des Special-Effect-Kinos: Vor 90 Jahren erschütterte der Riesengorilla erstmals die Kinosäle**

Auf der Jagd nach sensationellen Bildern kennt Regisseur Denham keine Skrupel. Mit der Aussicht auf eine Hauptrolle ködert er die junge Arbeitslose Ann und bricht mit ihr von New York aus mit dem Schiff zu einem abenteuerlichen Filmdreh auf. Das genaue Ziel verrät er ihr nicht: Eine mysteriöse Tropeninsel, auf der eine Kreatur namens Kong hausen soll. Dort angelangt, sieht sich Denham alsbald auf der richtigen Spur: Heimlich filmen er und seine Crew, wie die Bewohner/-innen der Insel eine Frau als Opfergabe für ihren Gott "Kong" schmücken. Als deren Anführer die Eindringlinge entdeckt und die Herausgabe von Ann verlangt, bleibt dem Filmteam nur die Flucht auf das Schiff. Doch nachdem Ann in der Nacht von den Einheimischen entführt wird, kehren Denham und seine Leute bewaffnet auf die Insel zurück. Zu spät, als Opfer dargeboten,

wird Ann von Kong, einem gewaltigen Gorilla, gepackt und in den Urwald geschleppt. Die Männer nehmen die Verfolgung auf, sehen sich jedoch unversehens nicht nur Kong, sondern auch leibhaftigen Dinosauriern gegenüber. Nach verlustreichem Kampf gelingt es ihnen dennoch, Ann zu retten – und mehr noch: Mit Gasgranaten betäubt, wird Kong in Ketten gelegt und nach New York verschifft. Als Denham dort den Riesengorilla vor Presse und Publikum präsentiert, kommt es zur Katastrophe: Kong reißt sich los und stürzt die Stadt ins Chaos.

Seit er 1933 erstmals die Kinosäle erzittern ließ, hat KING KONG unzählige Nachahmer inspiriert. Noch im selben Jahr realisierten Merian C. Cooper (diesmal als ausführender Produzent) und Ernest B. Schoedsack mit KING KONGS SOHN (THE SON OF KONG) eine Fortsetzung. Zeitgleich >

### KING KONG

USA 1933  
Abenteuerfilm, Horrorfilm,  
Fantasyfilm

**Kinostart:** 2.3.1933 (Premiere in New York/USA)

**Distributionsform:** DVD/Blu-ray, VoD

**Verfügbarkeit:** Filmjuwelen, Zweitausendeins (DVD), Prime Video, Chili (VoD)

**Regie:** Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack

**Drehbuch:** James Creelman, Ruth Rose

**Darsteller/innen:** Fay Wray, Robert Armstrong, Bruce Cabot, Frank Reicher, Sam Hardy, Noble Johnson, Steve Clemente, James Flavin, Victor Wong u.a.

**Kamera:** Edward Linden, J. O. Taylor, Vernon L. Walker

**Laufzeit:** 100 min, Deutsche Fassung, OmU, OV

**Format:** 35 mm, Schwarz-Weiß

**FSK:** ab 6 J.

**Altersempfehlung:** ab 12 J.


**Klassenstufen:** ab 7. Klasse

**Themen:** Filmgeschichte, Abenteuer, Tiere, Vorurteile, Rollenbilder

**Unterrichtsfächer:** Kunst, Deutsch, Englisch, Ethik

Filmbesprechung: King Kong und die weiße Frau (2/2)

entstand in Japan der erste einer ganzen Reihe von Monsterfilmen mit King-Kong-Bezug, die in den 1960er-Jahren ihren Höhepunkt erlebte. Und Peter Jacksons Remake KING KONG (USA, NZL, D 2005) oder zuletzt GODZILLA VS. KONG (USA 2021, R: Adam Wingard) sind zwei jüngere Beispiele, die belegen, dass der Riesennefale inzwischen im digitalen Hollywood-Blockbuster-Kino eine neue Heimat gefunden hat. Die Bedeutung des Schwarzweiß-Film-Klassikers liegt aber nicht nur darin, ein originäres, vielfach reproduziertes Kinomonster geschaffen zu haben – vor allem ist er ein Meilenstein der Tricktechnik: Seinen Erfolg verdankt er nicht zuletzt dem spektakulären Einsatz des Stop-Motion-Verfahrens, das Trickpezialist Willis O'Brien seit DIE VERLORENE WELT (THE LOST WORLD, USA 1925, R: Harry O. Hoyt) weiter perfektioniert hatte. Für KING KONG konstruierte er Miniaturmodelle mit Metallskelett, um den Gorilla und die Dinosaurier glaubwürdig bewegen zu können. Auch aufwändige, auf Glas gemalte Kulissen (Matte Paintings) und Rückprojektionen tragen entscheidend zur illusionistischen Wirkung des Films bei. Wegweisend war KING KONG aber ebenso für die Filmmusik: Max Steiners Score gilt als der erste, der auch die Dialoge untermalte, um die Dramatik zu erhöhen.

**Trailer:**  <https://youtu.be/X1L7LEy8PZI>

Der tricktechnische Einfallsreichtum von KING KONG fasziniert auch in digitalen Zeiten. Zumindest diejenigen, die mit dem Hollywoodkino der früheren 1930er-Jahre nicht so vertraut sind, dürfte jedoch auch die Gewalt und Freizügigkeit des Films verblüffen. Szenen wie die, in der Kong Ann die Kleidung vom Leib zupft oder Inselbewohner mit den Füßen zerstampft, wären nach Einführung des Production Codes 1934 in Hollywood nicht mehr denkbar gewesen – zur Wiederaufführung 1938 wur-

den die Szenen entsprechend entfernt und erst Ende der 1960er-Jahre wieder ergänzt. Aus heutiger Sicht fällt vor allem der ausgeprägte Exotismus des Films unangenehm auf, der nicht zuletzt die stereotype Darstellung der Indigenen betrifft, die zudem durchweg aus Perspektive der Weißen gezeigt werden. Fragwürdig erscheint auch die Objektivierung von Ann – Darstellerin Fay Wray avancierte in ihrer Rolle als hilflose blonde weiße Frau zur ersten "Scream Queen" des damals noch jungen Tonfilms. Bemerkenswert ist dabei, dass KING KONG seine zwiespältigen Schauwerte und den damit verbundenen kommerziellen Aspekt durchaus selbstreflexiv präsentiert: In der ambivalenten Figur des Regisseurs Denham verweisen Cooper und Schoedsack, die mit spektakulären Dokumentarfilmen zu Ruhm gelangt waren, offensichtlich auf sich selbst. Und mit den sensationsgierigen Massen, die zur Zurschaustellung des Riesengorillas strömen, halten sie dem Kinopublikum ebenso augenzwinkernd den Spiegel vors Gesicht.

Autor/in:

Jörn Hetebrügge, Filmjournalist und  
kinofenster.de-Redakteur, 27.03.2023

Unterrichtsmaterial: Arbeitsblatt zu King Kong und die weiße Frau/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Didaktisch-methodischer Kommentar

# ARBEITSBLATT ZU KING KONG UND DIE WEISSE FRAU (MERIAN C. COOPER, ERNEST B. SCHOEDSACK, USA 1931) FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

—

### Fächer:

Deutsch, Englisch, Kunst ab 7. Klasse,  
ab 12 Jahren

### Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Im Deutsch- und Englischunterricht steht das Erschließen eines Films im Zentrum, der aufgrund seiner Historizität mit den vertrauten Sehgewohnheiten der Schüler/-innen bricht. Sie untersuchen die medialen Gestaltungsmittel und beschreiben sie in ihrer Wirkung. Im Fach Kunst setzen sich die Schüler/-innen mit dem Film als Kunstobjekt im Kontext von Film-/Kunstgeschichte auseinander. Im Rahmen des optionalen filmpraktischen Stop-Motion-Projekts setzen sie selbst Dinge in Szene und animieren Figuren und Objekte.

**Didaktischer Kommentar:** Bevor die Schüler/-innen den Film KING KONG UND DIE WEISSE FRAU sehen, formulieren sie ihre inneren Bilder und Assoziationen zu KING KONG, die zunächst individuell notiert werden. Während der darauffolgenden Filmsichtung machen sich die Schüler/-innen Notizen zu ihrer Rezeptionserfahrung, die nach dem Film mit der ganzen Klasse besprochen wird. Vermutlich wird der Film aufgrund seiner Historizität bei den Schüler/-innen teilweise Verwunderung oder auch Belustigung hervorrufen. Es ist wichtig, dass diese Eindrücke zur Sprache kommen, bevor der Film analytisch vertieft wird. Hierzu gehört auch, dass die Schüler/-innen einen Abgleich zwischen ihren anfangs formulierten Bildern und dem Gesehenen vollziehen.

Nachdem der Film im Plenum auch inhaltlich besprochen wurde, setzen sich die Lernenden in Kleingruppen mit den drei Filmgenres auseinander, in die KING KONG üblicherweise eingeordnet wird (Abenteuerfilm, Horrorfilm, Fantasyfilm). Gesichert wird dieser Arbeitsschritt, indem in der Klasse eine Abstimmung darüber erfolgt, welchem der drei Genres die Schüler/-innen den Film hauptsächlich zuordnen würden. Im nächsten Schritt machen sie sich arbeitsteilig mit zwei wichtigen technischen Gestaltungsmitteln des Films sowie einer von seinen zahlreichen Adaptionen vertraut. Die Auseinandersetzung mit dem Film mündet in einer schriftlichen Filmkritik, in die das erarbeitete Wissen einfließt und die mit einem begründeten subjektiven Urteil schließt. Zuvor sollten die aus heutiger Sicht problematischen Aspekte gesammelt und thematisiert werden (siehe dazu auch den zweiten Abschnitt der Filmbesprechung).

In einem optionalen filmpraktischen Aufgabenteil erstellen die Lernenden selbst einen Stop-Trick-Film. Dies nimmt mindestens fünf Unterrichtsstunden in Anspruch bzw. wird im Idealfall im Rahmen von Projekttagen realisiert. Einen didaktischen und technischen Leitfaden zur Umsetzung des Projekts finden Sie z. B. hier: <https://zebrafanclub.de/stop-motion-filme-im-grundschulunterricht/>

### Autor/in:

Dr. Elisabeth Bracker da Ponte,  
Lehrerin für Deutsch und Englisch,  
27. 03. 2023

Unterrichtsmaterial: Arbeitsblatt zu King Kong und die weiße Frau (1/2)

## Aufgabe

# ARBEITSBLATT ZU KING KONG UND DIE WEISSE FRAU (MERIAN C. COOPER, ERNEST B. SCHOEDSACK, USA 1931)

## FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

### VOR DER FILMSICHTUNG:

**a)** Schließt die Augen. Eure Lehrer, bzw. euer Lehrer wird euch sagen, mit welchem Film ihr euch auseinandersetzen werdet. Welche Bilder tauchen unmittelbar vor eurem inneren Auge auf? Woran müsst ihr denken? Notiert eure inneren Bilder und Gedanken so genau wie möglich.

**d)** Klärt gemeinsam die Handlung des Films:

1. Worum geht es in dem Film?
2. Wo spielt die Handlung?
3. Wann spielt die Handlung?
4. Wer sind die Hauptfiguren?

**e)** Greift auf eure Notizen aus a) zurück. Decken sich eure inneren Bilder und Gedanken mit der Verfilmung? Gibt es Abweichungen? Inwiefern?

**h)** KING KONG UND DIE WEISSE FRAU ist in die Filmgeschichte eingegangen. Dies vor allem auch aufgrund seiner technischen Innovationen. Außerdem gab es seit der Erstveröffentlichung zahlreiche Remakes, das heißt, Neuverfilmungen.

Findet euch erneut in Dreiergruppen zusammen. Jede/-r von euch bearbeitet als Hausaufgabe eine der folgenden Aufgaben.

### WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

**b)** Schaut euch den Film KING KONG UND DIE WEISSE FRAU an. Notiert euch eure Eindrücke. Dies können eure Gefühle beim Schauen sein oder auch Dinge, die ihr am Film gut oder nicht so gut findet.

**f)** Der Film wird von Filmexpert/-innen in drei verschiedene Genres eingeordnet:

1. Abenteuerfilm
2. Fantasyfilm
3. Horrorfilm

Eure Lehrer/-in teilt euch in Kleingruppen A, B und C ein. Lest euch die Genreddefinition durch, die eurer Gruppe zugewiesen wurde. Findet mindestens zwei Merkmale, die dafür sprechen, dass der Film KING KONG UND DIE WEISSE FRAU diesem Genre zugeordnet werden kann. Seid in der Lage, das Genre mitsamt dem Bezug zu KING KONG vor der Klasse prägnant zu präsentieren.

**1.** Informiere dich über die Stop-Motion-Technik. Sieh dir noch einmal die Sequenz an, in der King Kong mit dem Dinosaurier kämpft (Min 0:19:55-0:21:00). Bereite dich darauf vor, anhand der Szene beispielhaft zu erklären, wie die Stop-Motion-Technik funktioniert und wie sie in KING KONG zum Einsatz kommt. Erläutere auch, welche Wirkung das Verfahren erzeugt.

**2.** Informiere dich über das Matte-Painting-Verfahren. Sieh dir noch einmal die Sequenz von 0:21:00-0:21:30 an. Bereite dich darauf vor, anhand der Szene beispielhaft zu erklären, wie das Matte-Painting-Verfahren funktioniert und wie es in KING KONG zum Einsatz kommt. Erläutere auch, welche Wirkung das Verfahren erzeugt.

### NACH DER FILMSICHTUNG:

**c)** Sammelt eure ersten Eindrücke zum Film im Plenum. Findet dafür Adjektive, die euer/eure Lehrer/-in an der Tafel für euch festhält (z.B. gruselig, komisch, aufregend ...). Seid in der Lage, eure Eindrücke zu begründen.

**g)** Präsentiert die Ergebnisse aus den Gruppen im Plenum. Stimmt in der Klasse ab, welchem der drei Genres ihr KING KONG hauptsächlich zuordnen würdet.

Unterrichtsmaterial: Arbeitsblatt zu King Kong und die weiße Frau (2/2)

3. Sieh dir den Trailer zu Peter Jacksons Adaption von KING KONG aus dem Jahr 2005 an. Bereite dich darauf vor, deinen Gruppenmitgliedern den Trailer vorzustellen und jeweils zwei bis drei Gemeinsamkeiten und Unterschiede zur ersten KING-KONG-Verfilmung zu benennen.

**i)** Stellt euch die Ergebnisse der Teilaufgaben in den Dreiergruppen gegenseitig vor. Gebt euch nach jeder Präsentation ein kurzes Feedback: Was fandet ihr besonders interessant? Habt ihr etwas noch nicht so ganz verstanden?

**j)** Ihr habt euch nun Wissen bezüglich der Handlung, der filmischen Umsetzung und der Genreeinordnung der ersten KING-KONG-Verfilmung angeeignet. Außerdem seid ihr mit einem Remake vertraut.

Diskutiert, welche Aspekte ihr aus heutiger Sicht bei der Verfilmung aus dem Jahr 1933 problematisch findet.

**k)** Verfasst eine Filmkritik, in der ihr eure Erkenntnisse prägnant zusammenfasst. Die Filmkritik mündet in einem subjektiven, aber begründeten Urteil.

**l)** Lest eure Kritiken (freiwillig) vor der Klasse vor. Gebt euch kriterienorientiertes Feedback:

- Ist die Kritik inhaltlich nachvollziehbar?
- Ist das abschließende Urteil gut begründet?

## OPTIONALES FILMPRAKTISCHES PROJEKT:

**m)** Nun dreht ihr selbst einen kleinen Stop-Trick-Film. Arbeitet hierfür in Kleingruppen (drei bis vier Schüler/-innen). Eure Lehrerin/euer Lehrer wird euch in den kommenden Stunden durch die folgenden Schritte führen. Während des gesamten Projekts ist es wichtig, dass ihr euch immer wieder mit der Lehrperson besprecht und sie euch unterstützt, wenn ihr nicht weiterkommt. Führt außerdem nach jedem Arbeitsschritt im Plenum ein kurzes Blitzlicht durch, bei dem offene Fragen oder Probleme besprochen werden. Präsentiert euch auch eure Zwischenschritte (Drehbuch; Storyboard ...).

- 1) Überlegt euch in eurer Gruppe, um was es in eurem kleinen Film gehen soll. Was passiert in eurer Geschichte? Wie soll euer Film heißen? Verfasst ein Drehbuch, aus dem das Thema des Films, der Titel und eine kurze Zusammenfassung der Geschichte hervorgeht.
- 2) Überlegt euch, mit welchem Material ihr eure Geschichte umsetzen wollt (z.B. eignen sich Knete oder Playmobilfiguren).
- 3) Erstellt ein Storyboard. Bringt euern Film also in eine Reihenfolge. Ihr könnt euch hier schon Kameraeinstellungen überlegen, Dialoge zuweisen und Requisiten festlegen.
- 4) Macht euch nun ganz in Ruhe mit der Technik vertraut, die eure Lehrkraft für euch vorgesehen hat.
- 5) Nun ist der eigentliche Drehtag gekommen. Viel Spaß dabei!

6) Bearbeitet euern Film nach.

7) Veranstaltet einen Kinotag/-abend mit der Klasse und zeigt euch gegenseitig eure Filme. Gebt euch Feedback. Dies sollte unbedingt wertschätzend sein. Ihr habt alle viel Arbeit in das Projekt gesteckt!

Filmbesprechung: Godzilla (1954) (1/2)



© picture alliance, Everett Collection, Jerry Tavin

## Godzilla (1954)

**Der japanische Monsterfilmklassiker: Durch Wasserstoffbombentests an die Meeresoberfläche gedrängt, bringt ein Saurier Tod und Zerstörung über den Inselstaat.**

Ein seltsames Leuchten im Japanischen Meer lockt die Besatzung eines Marineboots an die Reling. Im nächsten Moment zerlegt eine Explosion das Schiff. Doch das ist nur der Anfang: Immer mehr Boote verschwinden und mit ihnen die Fischbestände. Eines Nachts werden auf einer Insel mehrere Häuser zertrümmert. Als der Zoologe Professor Yamane vor Ort einen riesigen, radioaktiv verseuchten Fußabdruck entdeckt, besteht für ihn kein Zweifel: Wasserstoffbombentests im Ozean haben den Lebensraum eines Dinosauriers zerstört, der seit der Urzeit unter Wasser überlebt hat und jetzt an die Oberfläche drängt. Und tatsächlich: Immer öfter bricht eine gigantische Echse, "Godzilla" genannt, über Japan herein und hinterlässt Zerstörung und radioaktiven Niederschlag.

Auch wenn das titelgebende Monster im Mittelpunkt des japanischen Schwarz-Weiß-Klassikers steht – fast ebenso wichtig für die Handlung ist die junge Emiko, die das Bindeglied zwischen drei Männern und ihren unterschiedlichen Einstellungen zum Monster darstellt: Professor Yamane, ihr Vater, steht für den Schutz und die Erforschung Godzillas ein. Ogata, ihr Geliebter, spricht sich dagegen für die Vernichtung der Kreatur aus. Emikos eigentlicher Verlobter, der Kriegsveteran und Wissenschaftler Serizawa, macht wiederum eine Entdeckung, die Godzilla bezwingen könnte. Gleichzeitig fürchtet er die Konsequenzen einer weiteren Massenvernichtungswaffe für die Menschheit. Als Godzilla schließlich Tokio in Schutt und Asche legt, entschließt sich Serizawa, seine

### GOJIRA (ゴジラ)

Japan 1954  
Horrorfilm, Fantasyfilm

**Distributionsform:** DVD/Blu-ray; VoD

**Verfügbarkeit:** Blu-Ray (Splendid, Criterion), DVD (Splendid), VoD (Prime Video, Apple TV, Sky Store)

**Regie:** Ishirō Honda

**Drehbuch:** Takeo Murata, Ishirō Honda

**Darsteller/innen:** Akira Takarada, Momoko Kōchi, Akihiko Hirata, Takashi Shimura, Haruo Nakajima, Katsumi Tezuka u.a.

**Kamera:** Masao Tamai

**Laufzeit:** 96 min, Deutsche Fassung, OmU

**Format:** 35mm, Schwarz-Weiß

**FSK:** ab 12 J.

**Altersempfehlung:** ab 12 J.

**Klassenstufen:** ab 7. Klasse

**Themen:** Trauma, Krieg/Kriegsfolgen, Filmgeschichte, Geschichte, Popkultur


**Unterrichtsfächer:** Geschichte, Deutsch, Kunst, Ethik

16  
(43)




Filmbesprechung: Godzilla (1954) (2/2)

Entdeckung als Waffe gegen die Riesen-  
echse zu nutzen und sich im gleichen Zuge  
zu opfern, damit sie nie wieder zum Ein-  
satz kommt.

**Trailer:**  <https://youtu.be/GuV-Vb1P1SU>

Schon mit der Anfangsszene von GODZILLA wird die Kritik am Einsatz thermonuklearer Waffen gesetzt: Sie ist von einem realen Vorfall inspiriert, der sich wenige Monate zuvor ereignet hatte. Der radioaktive Niederschlag eines US-Kernwaffentests im Pazifik hatte das Fischerboot "Glücklicher Drache V" kontaminiert. Der Strahlentod eines Besatzungsmitglieds versetzte Japan in Aufruhr. Der gesamte Film kann darüber hinaus als Verhandlung der verdrängten Erinnerung Japans an den Zweiten Weltkrieg gedeutet werden: So evoziert Godzillas allesvernichtender "atomarer Strahl" die Zerstörungen durch die Atombombenabwürfe in Hiroshima und Nagasaki 1945, während die Szenen vom brennenden Tokio Erinnerungen an die Wochenschauaufnahmen aus dem Krieg wecken, als in der Hauptstadt über 100.000 Menschen US-amerikanischen Bombenangriffen zum Opfer fielen. Vergleichbare Kinobilder wären unter der US-Besetzung Japans (bis 1952) nicht möglich gewesen, da Filme mit kriegerischer Handlung untersagt waren. Nach dieser Lesart symbolisieren die drei männlichen Figuren in GODZILLA verschiedene Einstellungen zur vom Monster verkörperten traumatischen Kriegsvergangenheit: Professor Yamane glaubt, die Menschheit könne von Godzilla lernen und steht somit für Erinnerungskultur. Der junge Ogata dagegen deutet auf einen gewünschten Neuanfang der jüngeren Generation nach dem Krieg. Als Sinnbild für dessen Opfer ist Serizawas Vermächtnis am versöhnlichen Filmende ein Kompromiss zwischen dem hoffnungsvollen Blick in die Zukunft und einer Warnung vor den Fehlern der Vergangenheit.

**Trailer:**  <https://youtu.be/KNmk4uTZ6vI>

Nach sensationellem Erfolg an den heimischen Kinokassen erhielt GODZILLA als erster japanischer Film einen landesweiten Kinostart in den USA, wenn auch in einer stark umgeschnittenen Fassung, die nicht zuletzt die implizite US-Kritik entschärft. Trotzdem wurde GODZILLA, KING OF THE MONSTERS! zum internationalen Kassenschlager und ersten popkulturellen Exportprodukt aus Japan. Die Special Effects von Eiji Tsuburaya dürften entscheidend dazu beigetragen haben: Das über 90 Kilogramm schwere Godzilla-Kostüm – in dem die Darsteller Temperaturen bis zu 60 Grad aushalten mussten – ermöglichte es, mit größeren und entsprechend detailreicheren Miniatursets zu arbeiten, als bei den bis dahin üblichen Puppenanimationen. Die Kombination dieses Suitmation-Verfahrens mit Miniaturen, Stop-Motion, perspektivischen Tricks, Compositing und Matte Paintings begründete den Ruf japanischer Spezialeffekte und hat Regisseure wie George Lucas und Steven Spielberg beeinflusst. Schließlich wurde GODZILLA sowohl Begründer des "Kaijū Eiga", des japanischen Monsterfilmgenres, als auch Ausgangspunkt für das bis heute am längsten laufende kontinuierliche Filmfranchise, mit 32 japanischen und vier Hollywood-Produktionen, sowie zwei weiteren Titeln in der Entstehung.

**Autor/in:**

Dominique Ott-Despoix, Volontär im  
Filmbereich der Bundeszentrale für  
politische Bildung, 27.03.2023

Unterrichtsmaterial: Godzilla (1954) / Didaktisch-methodischer Kommentar

## Didaktisch-methodischer Kommentar

# ARBEITSBLATT ZUM FILM GODZILLA (ISHIRÔ HONDA, JAPAN 1954) FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

—

### Fächer:

Geschichte, Politik, Deutsch ab

9. Klasse

### Kompetenzschwerpunkt/Lernprodukt:

Basierend auf der Klärung des historischen Kontextes und der Figurencharakterisierungen verfassen die Schülerinnen und Schüler eine Filmkritik. In Politik und Geschichte steht die Methoden- und Medienkompetenz im Vordergrund. Im Fach Deutsch die Schreibkompetenz.

### Methodisch-didaktischer Kommentar:

Der Film GODZILLA stellt eine Auseinandersetzung mit den Folgen des Atombombenabwurfs auf Hiroshima und Nagasaki dar.

Die Schülerinnen und Schüler sollen zunächst den historischen Kontext des Films kennenlernen, um seine Entstehungsgeschichte besser zu verstehen. Diese Aufgabe kann als Hausaufgabe zur Vorbereitung gestellt werden. Nach der Filmsichtung sollen insbesondere die Figur des Godzilla und die Rolle der Wissenschaftler vertieft werden. Die Schülerinnen und Schüler sollen dadurch an die allegorische Dimension von GODZILLA herangeführt werden, die in der Filmkritik näher beleuchtet wird.

### Autor/in:

Daniel Beschareti studiert Deutsch und Geschichte auf Lehramt, arbeitet in theater- und filmpädagogischen Projekten, 23.03.2023

Unterrichtsmaterial: Godzilla (1954)

## Aufgabe

# ARBEITSBLATT ZUM FILM GODZILLA (ISHIRÔ HONDA, JAPAN 1954) FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

### VOR DER FILMSICHTUNG:

**a)** Der Film GODZILLA ist eine japanische Produktion aus dem Jahr 1954. Erarbeitet den historischen Kontext, vor dem der Film entstanden ist. Nutzt folgende Leitfragen zur Orientierung:

- Welche Ereignisse führten zum Ende des Zweiten Weltkrieges?
- Wer war Robert Oppenheimer?
- Wann fanden die Atombombenabwürfe auf Hiroshima und Nagasaki statt?
- Welchen Zweck verfolgten diese?
- Welche (Nach-)Folgen hatten die Abwürfe für die japanische Bevölkerung?
- Was passierte mit Japan nach dem Krieg?

Recherchiert in Online-Ressourcen, Schulbüchern oder eurer öffentlichen Bibliothek. Folgende Webseiten könnt ihr als Ausgangspunkt eurer Recherche nutzen:

➔ [bpb.de: Atombombenabwürfe über Nagasaki und Hiroshima](https://www.bpb.de/kurz-knapp/hintergrund-aktuell/313622/vor-75-jahren-atombombenabwurfe-ueber-hiroshima-und-nagasaki/)  
<https://www.bpb.de/kurz-knapp/hintergrund-aktuell/313622/vor-75-jahren-atombombenabwurfe-ueber-hiroshima-und-nagasaki/>

➔ [bpb.de: Endphase und Kriegsende \(insbesondere der Abschnitt "Kriegsende in Fernost"\)](https://www.bpb.de/themen/nationalsozialismus-zweiter-weltkrieg/der-zweite-weltkrieg/199402/endphase-und-kriegsende/)  
<https://www.bpb.de/themen/nationalsozialismus-zweiter-weltkrieg/der-zweite-weltkrieg/199402/endphase-und-kriegsende/>

**b)** Haltet eure Ergebnisse auf einer Online-Pinnwand (zum Beispiel [yopad.eu](https://yopad.eu)) fest.

**c)** Was wisst ihr bereits über die Filmfigur Godzilla? Sammelt gemeinsam im Plenum Assoziationen. Warum ist sie so bekannt?

**d)** Ihr seht ein Filmstill aus GODZILLA (01:05:53). Beschreibt gemeinsam im Plenum das Bild und analysiert seine Wirkung.



### WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

**e)** Achtet während der Filmsichtung insbesondere auf die Darstellung der Figur des Godzilla und ihrer zerstörerischen Kraft. Benennt anschließend

den Ursprung der Filmfigur und fasst zusammen: Wie wird die Zerstörung der Umwelt filmisch dargestellt? Welche Tricks und Effekte wurden dabei verwendet? Notiert eure Eindrücke unmittelbar nach der Filmsichtung.

### NACH DER FILMSICHTUNG:

**f)** Besprecht im Plenum eure ersten Eindrücke zum Film. Fasst die Handlung in eigenen Worten zusammen.

**g)** Charakterisiert Godzilla. Greift dabei auf eure Sichtungsnotizen zurück. Nutzt die Methode des Think-Pair-Share.

**h)** Analysiert die Rolle der Wissenschaftler im Film. Wie wird ihre Verantwortung gegenüber der Gesellschaft dargestellt und welche Konsequenzen hat dies für die Handlung des Films?

**i)** Verfasst eine Filmkritik zum Film GODZILLA. Geht dabei auf die Handlung (Arbeitsschritt f) und die Charakterisierung der Figur (Arbeitsschritt g) ein. Beleuchtet in einem weiteren Schritt den historischen Hintergrund (Arbeitsschritte a und b). Stellt dar, welche historischen und gesellschaftlichen Probleme im Film als Allegorien (eine bildhafte Darstellung eines abstrakten Begriffes in bildender Kunst, Film und Literatur) betrachtet werden können.

Filmbesprechung: Edward mit den Scherenhänden (1/2)



© picture alliance, United Archives, Impress

## Edward mit den Scherenhänden

**Märchen um einen sensiblen, künstlich erschaffenen jungen Mann, der in einer Kleinstadt wegen seines sonderbaren Äußeren als Monster angefeindet wird.**

Anfang der 1990er-Jahre galt Tim Burton (WEDNESDAY, Serie, USA seit 2022, C: Alfred Gough, Miles Millar) als vielversprechender Newcomer, der sich mit einer eigenen Vision zwischen den Polen Arthouse und Mainstream bewegt. EDWARD MIT DEN SCHERENHÄNDEN (EDWARD SCISSORHANDS, USA 1990) festigte diesen Ruf. Auf den Kassenshit BATMAN (USA/GB 1989) ließ Burton einen melancholischen Fantasy-Film folgen, dessen skurrile Prämisse unter anderem das Filmstudio Warner Bros. verschreckte: Der junge Johnny Depp tritt als sonderbarer Protagonist auf, der Scheren statt Finger besitzt. Doch auch wenn der in eine Ledermontur gehüllte, vernarbte und kreidebleiche Edward äußerlich wie ein Monster erscheint – als wahrhaft monströs entpuppt sich letztlich nicht er, sondern die engstirnige, grausame Spießergesellschaft. Darin folgt

Burton der zentralen Botschaft fast aller Monsterfilme.

Die Geschichte spielt in einem konservativen US-Vorort. Im verlassenem Schloss, das darüber thront, findet die Kosmetikvertreterin Peg den künstlich erschaffenen Menschen Edward, dessen Erfinder starb, bevor er ihm anstelle provisorischer Scherenfinger richtige Hände montieren konnte. Kurzerhand nimmt Peg den Verlassenen in ihrer Familie auf. So neugierig und unschuldig wie ein Kind entdeckt Edward das Leben der Menschen, für die der "geheimnisvolle Besuch" eine Attraktion ist. Der Sonderling brilliert mit überaus virtuosen Formschnitten der Hecken und Büsche, bald frisiert er mit seinen flinken Scherenhänden auch die ortsansässigen Hausfrauen. Zunächst fasziniert Edwards künstlerisches Wesen die Gemeinschaft, dann aber wandelt sich die >

### EDWARD SCISSORHANDS

USA 1990  
Fantasyfilm, Märchen

**Kinostart:** 18.01.1991

**Distributionsform:** DVD/Blu-ray, VoD

**Verfügbarkeit:** 20th Century Fox (DVD/Blu-ray), Disney+, Amazon Prime Video, Apple TV u.a. (VoD)

**Regie:** Tim Burton

**Drehbuch:** Caroline Thompson

**Darsteller/innen:** Johnny Depp, Winona Ryder, Dianne Wiest, Anthony Michael Hall, Kathy Baker, Robert Oliveri, Conchata Ferrell, Caroline Aaron, Dick Anthony Williams u.a.

**Kamera:** Stefan Czapsky

**Laufzeit:** 105 min, Deutsche Fassung, OV, OmU

**Format:** 35 mm, Farbe

**FSK:** ab 6 J.

**Altersempfehlung:** ab 12 J.

**Klassenstufen:** ab 7. Klasse

**Themen:** Außenseiter, Fantasie, Filmsprache, Individuum (und Gesellschaft), Märchen

**Unterrichtsfächer:** Deutsch, Englisch, Kunst, Ethik

20  
(43)

Filmbesprechung: Edward mit den Scherenhänden (2/2)

Stimmung und er muss vor dem wütenden Mob die Flucht ergreifen.

**Trailer:** <https://youtu.be/Q7o3mymQkKE>

Schon der verspielte Vorspann zum fantasievollen Score von Danny Elfman und die Rahmung des Plots als Gutenachtgeschichte, die eine Frau ihrer Enkelin erzählt, markieren den Film als Märchen. Die zentralen Motive erinnern an *Frankenstein* und das *Die Schöne und das Biest*. Wie so oft bei Burton steht mit Edward ein Außenseiter im Mittelpunkt. Manchen unter den Einwohner/-innen gilt er als "behindert", eine fanatisch religiöse Nachbarin nennt ihn eine "Perversion der Natur". Burton zeigt Edwards Integration mit Humor, wenn sich die langen Scheren etwa bei der Übernachtung in einem Wasserbett als hinderlich erweisen. Schon bald allerdings kippt das Geschehen ins Tragische: Statt Edwards Inneres und seine Traurigkeit wahrzunehmen, nutzen die Vorstädter/-innen ihn schamlos für ihre Zwecke aus. Als sich Edward in Pegs Tochter Kim verliebt, scheint das unglückliche Ende unausweichlich. Das Finale fällt düster aus, wenn der in die Enge getriebene und tief verunsicherte Edward eine zerstörerische Kraft entfaltet und schließlich zurück ins Schloss flüchtet.

Der Zauber entsteht auch durch die originelle Inszenierung, die von Burtons Vorliebe für skurrilen Horror geprägt ist. Konstitutiv ist der Kontrast zwischen dem gotischen Schloss, in dem Edward erschaffen wurde, und den bunten Häusern im überzeichneten Vorort. Die grellen Teppiche in den Wohnungen und die pinken Lockenwickler der Frauen kontrastieren Edwards Gothic-Stil und haben einen satirischen Gehalt. Und die unter anderem vom expressionistischen Stummfilm inspirierten Kulissen sind mehr der Filmkunst verpflichtet als der Realität. Das verdeutlichen auch Anspielungen auf Klassiker wie E.T. – DER AUSSERIRDISCHE (E.T. THE EXTRA-

TERRESTRIAL, Steven Spielberg, USA 1982) oder der Kurzauftritt der Horrorfilmikone Vincent Price.

Bei aller Kreativität ist Burton voller Empathie für seine ausgegrenzte Titelfigur. In einer rührenden Szene, die das Herz des Films auf den Punkt bringt, schneidet Edward kurzerhand das Sichtfeld eines Hundes frei, dessen Fell die Augen verdeckt hatte. Für den Hund spielt keine Rolle, ob er Edward sieht oder nicht – das Tier spürt instinktiv, dass der Scherenmann ihm nichts Böses will. Den Menschen geht derlei Feinsinn ab, sie sehen vor allem das sonderbare Äußere. So endet die Geschichte tragisch, der "Freak" Edward ist zu ewiger Einsamkeit verdammt.

Autor/in:

Christian Horn, freier Filmjournalist  
in Berlin, 27.03.2023

Filmbesprechung: Die Monster AG (1/2)



© picture alliance, United Archives, kpa

## Die Monster AG

**Animationsfilm um zwei Monster, die nachts Kinder erschrecken, um aus deren Angstschreien Energie zu gewinnen.**

James P. Sullivan, genannt "Sulley", ist ein haariger blauer Riese mit scharfen Krallen und spitzen Zähnen und steht deshalb ganz oben auf der Liste der schrecklichen Monster der Monster AG: Die Kinder, die er Nacht für Nacht erschreckt, schreien lauter und länger als alle anderen. Er und sein Gehilfe, der kleine quietschgrüne Mike, sind somit die wertvollsten Energielieferanten für Monstropolis, eine Stadt, die ihren Energiebedarf durch die konservierten Kinderschreie der Monster AG deckt. Alles läuft bestens, doch dann geschieht ein Super-GAU: Ein Menschenkind entwischt aus seinem Zimmer und landet in der Monster AG. Und da Menschen als äußerst gefährlich und stark kontaminiert gelten, steht die Firma Kopf und alle suchen nach dem Eindringling. Sulley und Mike wollen das kleine Mädchen zurückbringen, bevor die "Child Detec-

tion Agency" auf es aufmerksam wird oder es in die Hände von Randall fällt, Sulleys fiesem, von Neid zerfressenem Widersacher. Doch so ein zweijähriges Kind ist schwieriger zu hüten als ein Sack voll Flöhe. Zu allem Übel empfindet Sulley immer mehr Zuneigung zu der kleinen Boo, die überhaupt keine Angst vor ihm zu haben scheint. Sie haben sogar eine Menge Spaß zusammen, und Sulley stellt fest, dass Kinderlachen ein Vielfaches der Energie erzeugt, die aus Angstschreien generiert wird. Schließlich übernimmt Sulley die Führung der Monster AG, in der fortan die witzigen Monster die besten Aufstiegschancen haben.

**Trailer:** <https://youtu.be/2N3PsXPdkmM>

In DIE MONSTER AG fasziniert die aufwendige Animation des üppigen Fellkleids von >

### MONSTERS, INC.

USA 2001  
Animationsfilm/Trickfilm,  
Fantasyfilm

**Kinostart:** 31.01.2002  
(Deutschland)

**Distributionsform:** DVD/Blu-ray,  
VoD

**Verfügbarkeit:** DVD/Blu-ray (Disney), VoD (Prime Video, Disney+, Sky Store, Apple + u.a.)

**Verleih:** The Walt Disney Company (Germany) GmbH

**Regie:** Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich

**Drehbuch:** Dan Gerson, Andrew Stanton

**Laufzeit:** 92 min, Deutsche Fassung, OmU, OV

**Format:** digital, Farbe

**Filmpreise:** Academy Awards (Oscar®) 2002: Bester Song (Randy Newman); BAFTA Awards 2002: Bester Film; Grammy Awards 2003: Bester Song (Randy Newman) u.a.

**FSK:** ab 6 J.

**Altersempfehlung:** ab 7 J.

**Klassenstufen:** ab 2. Klasse

**Themen:** Kindheit/Kinder, Angst/Ängste, Begegnung, Freundschaft, Fantasie

**Unterrichtsfächer:** Deutsch, Englisch, Ethik/Lebenskunde, Kunst, Sachkunde

Filmbesprechung: Die Monster AG (2/2)

Sulley. Hier zeigt sich die technische Entwicklung seit TOY STORY (John Lasseter, USA 1995), dem ersten vollständig am Computer entstandenen Spielfilm, dessen Charaktere noch durchweg glatte Oberflächen besaßen. DIE MONSTER AG wetteiferte mit der im selben Jahr entstanden Computeranimation SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD (SHREK, Andrew Adamson, Vicky Jenson, USA) des Konkurrenzunternehmens DreamWorks um den 2002 neu ins Leben gerufenen Oscar® für den Besten animierten Spielfilm, den schließlich der grüne Riese Shrek einheimste. Doch die rekordträchtigen Zuschauerzahlen für beide Filme ließen keinen Zweifel daran, dass die computergenerierte Spielfilmwelt beim Publikum angekommen war. Der kommerzielle Erfolg mündete in unzähligen Monster-Produkten, unter anderem einem Computerspiel, dem Folgefilm DIE MONSTER UNI (MONSTERS UNIVERSITY, Dan Scanlon, USA 2013) und der Streaming-Serie MONSTER BEI DER ARBEIT (MONSTERS AT WORK, Bobs Gannaway, USA 2021).

DIE MONSTER AG kommt in typischer Pixar-Manier schnell und laut daher. Dynamische Schnitte, rasante Gag-Folgen und wilde Verfolgungsjagden sowie der Einsatz von stark emotionalisierender Musik und vielen Soundeffekten sind mitreißend und kurzweilig, können jedoch nicht nur junges Publikum in ihrer Dichte zuweilen überfordern. DIE MONSTER AG spielt mit einer universellen Ausgangssituation, der Kinderangst vor dem Monster in der Dunkelheit des einsamen Zimmers. Die panische Angst vor dem Unbekannten plagt dabei sowohl die Kinder als auch die Monster, die als plüschig-sympathische Gesellen lediglich ihren Job erledigen. Unbehagen verursacht einzig die Darstellung von Randalls Experimentiermaschine zur Gewinnung von besonders langen Kinderschreien. Türen kommt in dieser Geschichte eine ganz besondere Bedeutung zu, sie werden zu Portalen in eine andere Welt. Ihre Vielzahl dient als ein Hinweis auf die

verschiedenen, nebeneinander existierenden Realitäten.

Eine aktuelle Note bekommt der Film durch die Thematik der Energiegewinnung. Die Werbung für saubere Energie oder die Warnung vor Stromausfällen lässt an die aktuelle Energiekrise denken. Und es ist wohl auch nicht zu weit hergeholt, in der versöhnlichen Wendung des Films eine versteckte Öko-Botschaft zu entdecken: Energie muss nicht auf Kosten der Kinder (und zukünftiger Generationen) gewonnen werden – es gibt (umwelt-)freundliche Alternativen.

Autor/in:

Antje Knapp, Autorin und  
Filmpädagogin, 27.03.2023

Unterrichtsmaterial: Die Monster AG/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Didaktisch-methodischer Kommentar

# ARBEITSBLATT ZU DIE MONSTER AG (PETE DOCTER, DAVID SILVERMAN, LEE UNKRICH, USA 2001)

## FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

—

### Fächer:

Deutsch, Ethik/Lebenskunde, Kunst,  
Sachkunde ab Klasse 3, ab 8 Jahren

**Kompetenzschwerpunkt:** Das Arbeitsblatt konzentriert sich auf die Frage, welche Rolle die Monster im Film spielen, wie sie dargestellt werden und wie sie wirken. Da die Figuren konsequent gegen den Strich gebürstet werden und der Film die Perspektive von Menschen zu Monstern verschiebt, werden Erwartungen humorvoll unterlaufen. Fächerübergreifend liegt der Fokus durch einen Perspektivwechsel auf der Stärkung der sozialen Kompetenz sowie die Auseinandersetzung mit der Wirkung filmästhetischer Mittel, konkret der Kameraperspektive.

**Für jüngere Schüler/-innen:** Die Aufgaben lassen sich auch nicht-schriftlich im gemeinsamen Gespräch bearbeiten.

**Didaktisch-methodischer Kommentar:** Zur Vorbereitung auf den Film setzen sich die Schüler/-innen mit Vorstellungen von Monstern auseinander. Sie zeichnen furchteinflößende Monster, stellen sich ihre Werke gegenseitig vor und besprechen gemeinsam, welche „monströsen“ Merkmale sich auf mehreren Bildern finden. Der Perspektivwechsel, den der Film vornimmt, wird bereits angedeutet: Die Schüler/-innen versuchen, ihr furchteinflößendes Monster danach so abzuändern, dass es liebenswert erscheint.

Während der Filmsichtung richten die Schüler/-innen ihren Blick vor allem auf die erste Szene des Films. Diese ist span-

nend inszeniert und führt auf eine falsche Fährte. Zunächst scheint das Kind dem Monster ausgeliefert zu sein, doch dann entpuppt sich das Monster als ziemlich tollpatschig und ängstlich – und die ganze Szenerie als Simulation. Dies regt zur Auseinandersetzung damit an, durch welche Gestaltungsmittel Spannung erschaffen wird, wodurch die Spannung in Humor übergeht und wie ganz allgemein mit den Erwartungen gespielt wird.

Die Nachbesprechung legt den Schwerpunkt auf die Szene, die die erste Begegnung zwischen dem Menschenkind Buh und Sulley zeigt. In dieser sind die Perspektiven überraschend: Das Monster wird zwar aus der Untersicht gezeigt und wirkt im Bild groß, ist aber sehr ängstlich. Das Menschenkind wiederum wird aus der Aufsicht gezeigt und wirkt klein, ist aber furchtlos. Die Schüler\*innen setzen sich mit Blickwinkeln und Kameraperspektiven auseinander, erarbeiten deren Wirkungen und besprechen auch an diesem Beispiel, wie Erwartungen unterlaufen werden. Zuletzt wird das Thema Empfindungen behandelt. Anfangs setzen die Monster auf die Energie, die durch die Angst der Menschenkinder entsteht. Am Ende jedoch erweist sich Freude als viel stärkerer Gefühlsausdruck. Dies kann als Anlass dienen, um sich mit Empfindungen zu beschäftigen und insbesondere die Empfindungen Angst und Freude zu vergleichen.

24  
(43)

### Autor/in:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit  
Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung,  
27.03.2023



Unterrichtsmaterial: Die Monster AG (1/2)

## Aufgabe

# ARBEITSBLATT ZU DIE MONSTER AG (PETE DOCTER, DAVID SILVERMAN, LEE UNKRICH, USA 2001)

## FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

### VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Im Film DIE MONSTER AG werdet ihr viele unterschiedliche Monster kennenlernen. Wie stellt ihr euch ein furchteinflößendes Monster vor?

Beschreibt,

- wie der Kopf eines Monsters aussehen könnte
- wie Arme, Beine und Füße eines Monsters aussehen könnten
- wie der Körper eines Monsters aussehen könnte.

Zeichnet ein Bild eures Monsters.

- b)** Erstellt im Klassenzimmer aus euren Zeichnungen eine Monster-galerie und vergleicht eure Bilder.
- Welche Monster-Merkmale finden sich besonders oft auf euren Bildern?
  - Woran erinnern euch diese?
  - Was lässt die Monster auf euren Bildern so furchteinflößend wirken?
  - Achtet auch darauf, welche Farben ihr für eure Bilder verwendet habt und welche Farben eher selten vorkommen. Besprecht, welche Wirkung die Farben haben.

- c)** Was wäre, wenn dein Monster nicht furchteinflößend, sondern lieb und nett wäre? Zeichnet euer Monster aus Aufgabe a) noch einmal – aber versucht dieses Mal es so zu verändern, dass es freundlich wirkt. Besprecht gemeinsam, was ihr dafür anders zeichnen musstet.

- Was könnte in diesem Buch über den Umgang mit Menschenkindern stehen? Schreibt den Text für das Erschrecker-Handbuch.

### WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- d)** Passt vor allem zu Beginn des Films gut auf.
- Wer ist in der ersten Szene des Films (nach dem Vorspann) zu sehen und an welchem Ort befinden wir uns?
  - Wie wird hier Spannung aufgebaut? Achte auf die Bilder und die Geräusche.
  - Was ist der spannendste Moment?
  - Wodurch wird die Spannung weniger oder verschwindet ganz?
  - Was hat euch an dieser Szene überrascht? Was war anders als erwartet?

### NACH DER FILMSICHTUNG:

- e)** Stellt euch vor, es gäbe in Monstropolis ein "Handbuch für Schrecker":
- Wie könnte die Arbeit der Schrecker an den Türen beschrieben werden? Schreibt auf, wie die Monster sich an den Türen und in den Zimmern der Kinder verhalten sollen.

25  
(43)

>

Unterrichtsmaterial: Die Monster AG (2/2)

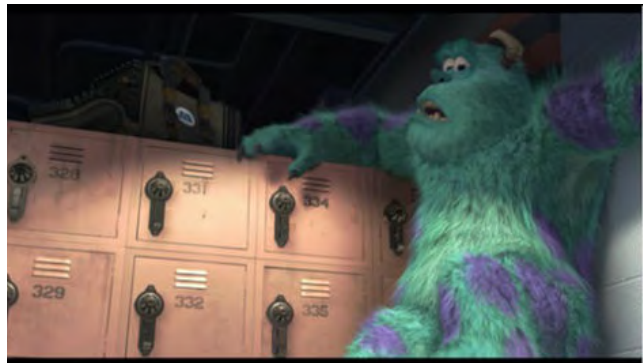
**f)** In Monstropolis leben nur Monster. Und Kinder gelten als gefährlich.

Die beiden folgenden Bilder stammen aus der Szene, in der Sulley zum ersten Mal Buh in der Monsterwelt entdeckt. Sie zeigen einen Blickwechsel zwischen den beiden Figuren.

• Wer hat hier Angst vor wem? Woran erkennst du das?



- Schreibe zu jedem Bild, aus wessen Blickwinkel dieses aufgenommen wurde.
- Es gibt drei unterschiedliche Kameraperspektiven: die Untersicht oder Froschperspektive, die Normal-sicht (auf Augenhöhe) sowie die Aufsicht/Vogelperspektive. Schreibe zu den Bildern, um welche Kameraperspektiven es sich bei den Bildern handelt.



DIE MONSTER AG, Szenenbilder (© Disney/Pixar)

**Bild links**

**Blickwinkel von**

- Buh
- Sulley

**Kameraperspektive:**

- Untersicht/Froschperspektive
- Normalperspektive
- Aufsicht/Vogelperspektive

**Buh wirkt dadurch**

- klein
- groß

**Aber tatsächlich verhält sich**

- Buh hier**
- mutig
  - ängstlich

**Bild rechts**

**Blickwinkel von**

- Buh
- Sulley

**Kameraperspektive:**

- Untersicht/Froschperspektive
- Normalperspektive
- Aufsicht/Vogelperspektive

**Sulley wirkt dadurch**

- klein
- groß

**Aber tatsächlich verhält sich**

- Sulley hier**
- mutig
  - ängstlich

**g)** Zuerst gewinnen die Monster im Film Energie aus der Angst der Kinder. Dann merken sie, dass aus dem Lachen der Kinder noch viel mehr Energie entsteht. Vergleiche

die beiden Empfindungen. In welchen Situationen empfindet ihr Angst, in welchen Freude? Welche Empfindung ist eurer Meinung nach stärker und warum?

Außerschulische Filmarbeit zum Thema "Monsterfilme" (1/2)

# AUSSERSCHULISCHE FILMARBEIT ZUM THEMA "MONSTERFILME"

Zielgruppe	Thema	Fragen/Impulse + Sozialform/Inhalt
Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren	Monster – Annäherung an den Begriff	<p><b>Was ist ein Monster? Wie sieht es aus und welche Eigenschaften hat es.</b></p> <p>Sammeln erster Assoziationen. Abgleich mit dem ersten Abschnitt des Einführungstextes <a href="https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/aktuelles-dossier/dossier-monsterfilme-einleitung/">https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/aktuelles-dossier/dossier-monsterfilme-einleitung/</a>.</p> <p>Eventuell auch auf die Bedeutung des Begriffs "monströs" eingehen.</p>
	Monster visualisieren	<p><b>Zeichnet, malt oder knetet Monster nach euren Vorstellungen.</b></p> <p>In Einzelarbeit Monster gestalten und diese innerhalb der Gruppe präsentieren. Vorab Kriterien für das Feedback sammeln (beispielsweise Adjektive für die Wirkung der Monster wie "furchteinflößend", "originell" oder "sympathisch").</p>
	Monstergeschichten I	<p><b>Welche Monster aus Büchern, Comics, Filmen kennt ihr bereits?</b></p> <p>Sammeln der bisherigen Erfahrungen. Den Inhalt der Bücher, Comics, Filme kurz mündlich präsentieren.</p>
	MONSTERGESCHICHTEN II	<p><b>Was ist für Monstergeschichten typisch?</b></p> <p>Sammeln von Aspekten (etwa, dass sie nur von Kindern gesehen werden können).</p>
	Monstergeschichten III	<p><b>Überlegt euch eine eigene Monstergeschichte.</b></p> <p>In Einzel- oder Partnerarbeit kurze Geschichten ausdenken und diese stichpunktartig festhalten. Gegebenenfalls Vorgaben machen (Monster sollen erst gruselig, aber dann sympathisch wirken). Anschließend abstimmen, welche Monstergeschichten als Stop-Motion-Film in Kleingruppen umgesetzt werden können. Dazu können die Skizzen aus "Monster visualisieren" als Grundlage genutzt werden.</p>

27  
(43)



Außerschulische Filmarbeit zum Thema "Monsterfilme" (2/2)

<p>Einen Monsterfilm umsetzen</p>	<p><b>Habt ihr schon einmal einen Stop-Motion-Film gedreht? Was wird dafür benötigt? Wie wird er umgesetzt?</b>                  Sammeln erster Ideen, dann Abgleich mit "Konrads Knetfilm-Tutorial" <a href="https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1503/kf1503-shaun-das-schaf-hg1-konrad-tutorial-art/">https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1503/kf1503-shaun-das-schaf-hg1-konrad-tutorial-art/</a>. Nach der Produktion der Kurzfilme gemeinsames Sichten und kriterienorientiertes Feedback.</p>
<p>Monsterfilme für Kinder und Jugendliche</p>	<p><b>Welchen Monsterfilm würdet ihr gerne sehen?</b>                  Der Gruppe können Beispiele aus dem Hintergrundtext <a href="https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/aktuelles-dossier/dossier-monsterfilme-hg-fuer-kinder-und-jugendliche/">https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/aktuelles-dossier/dossier-monsterfilme-hg-fuer-kinder-und-jugendliche/</a> vorgegeben werden (wichtiger Hinweis: auf die FSK achten!). Anschließend gemeinsame Sichtung. In der Auswertung die Anwendung der Monster-Aspekte ("Monstergesichten II") untersuchen lassen. Gegebenenfalls auch auf die Tricktechnik eingehen. Gemeinsam diskutieren, wodurch die Monster für die Zuschauenden sympathisch werden.</p>
<p>Kurzkritik</p>	<p><b>Würdet ihr den/die Film(e) euren Freund/-innen empfehlen? Warum (nicht)?</b>                  Kurzkritik in Form einer Sprachnachricht (maximal 90 Sekunden) aufnehmen.</p>

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein, Theater- und Filmwissenschaftler, Assessor des Lehramts und kinofenster.de-Redakteur,  
 27.03.2023

# Filmglossar

## Adaption

Unter Adaption wird die Übertragung einer Geschichte aus einem anderen Medium in einen Film verstanden. Zumeist wird dieser Begriff synonym für eine Literaturverfilmung, die am weitesten verbreitete Form der Adaption, verwendet. Grundlage einer Adaption können jedoch auch Sachbücher, Graphic Novels, Comics, Musicals und Computerspiele sein.

Der Begriff der Adaption ist dem der Verfilmung vorzuziehen, da er die dem Film eigenen Möglichkeiten des Erzählens und die Eigenständigkeit der Medien betont. Inhaltliche und dramaturgische Anpassungen und Veränderungen der Vorlage sind daher für eine gelungene Filmversion meist unabdingbar.

Bei *CORALINE* (Henry Selick, USA 2009) nach dem Roman von Neil Gaiman wurde etwa eine Figur hinzugefügt, die ebenso alt wie die Protagonistin ist: der neugierige Nachbarsjunge Wybie. Dadurch konnten Beschreibungen der Vorlage in lebendiger wirkende Dialoge umgewandelt werden, beispielsweise als die junge Coraline erzählt, dass sie sich von den Eltern vernachlässigt fühlt. Ähnlich wurde bei der Adaption von *DAS KLEINE GESPENST* (Alain Gspöner, Deutschland 2013) vorgegangen. Die Figur des Karl, die in der Vorlage von Otfried Preußler (unter anderem Namen) nur eine Nebenrolle spielt, wurde zu einer zweiten Hauptfigur ausgebaut, um eine stärkere Identifikation zu ermöglichen und weitere Themen in die Handlung einzubinden.

## Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man **Einzelbildschaltung** (engl.: **Stop-Motion**). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (beispielsweise Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

## Animationstechniken

Animationsfilme erschaffen durch eine schnelle Abfolge statischer Bilder die Illusion der Bewegung. Häufig eingesetzte Animationstechniken umfassen:

- **den Zeichentrick:** Der Bewegungseindruck entsteht durch die schnelle Abfolge zahlreicher unterschiedlicher Zeichnungen. Hierbei können durch mehrere übereinander gelegte Folien (cels) auch nur einzelne Teile einer Zeichnung verändert werden.
- **den Legetrick:** Ausgeschnittene Formen oder Elemente von Figuren werden in Einzelschaltung animiert. Lotte Reiniger hat diese Technik in ihren Scherenschnittfilmen angewendet.
- **die Objektanimation/den Stopptrick (Stop Motion):** Figuren aus Plastilin oder Latex (Claymation), Puppen, Gegenstände des Alltags oder in Einzelschaltung aufgenommene Menschen (Pixilation) werden animiert, in dem die Objekte zwischen jeder Aufnahme geringfügig bewegt werden.
- **die Computeranimation/die CGI-Animation:** Plastische Modelle der Filmfiguren werden eingescannt. Den digitalen Modellen werden Bewegungspunkte zugeteilt, über die schließlich deren Bewegungen gesteuert werden.
- **die Rotoskopie:** Realfilmaufnahmen werden Bild für Bild übermalt.
- **Motion Capture:** Schauspieler/innen tragen am gesamten Körper Bewegungssensoren, die die Daten an eine Software weiterleiten. Die Grundzüge der menschlichen Bewegungen dienen als Vorlage für eine Computeranimation und lassen die digitalen Wesen sehr real wirken.

30  
(43)

## Blockbuster

Filmproduktionen, die ein großes Publikum erreichen und hohe Einspielergebnisse erzielen, werden als Blockbuster bezeichnet. Die exakte Wortherkunft ist ungeklärt und wird bisweilen auf Kriegsmetaphorik oder lange Schlangen vor den Kinokassen zurückgeführt, die um mehrere Straßenblocks reichten.

Bereits ab den späten 1950er-Jahren galten aufwändige, teure oder technisch innovative Produktionen, die aufgrund ihrer Schauwerte ein großes Publikum erreichten, als Blockbuster. Zur Zeit des New Hollywood-Kinos veränderte sich die Verwendung des Begriffs. Nach dem überraschenden großen kommerziellen Erfolg von Steven Spielbergs Thriller *DER WEISSE HAI* im Jahr 1975 wurden nicht mehr ausschließlich Ausstattungsfilme, sondern auch Genrefilme mit großem Zuspruch beim Publikum als Blockbuster bezeichnet.

Gegenwärtig dient die Bezeichnung noch vor der Kinoauswertung als Marketingschlagwort und ist unabhängig vom tatsächlichen Publikumserfolg oder den Einspielergebnissen. In dieser Form ist Blockbuster erneut ein Synonym für einen sehr kostspieligen und mit großem Aufwand gedrehten Mainstreamfilm. >

**CGI** Die Abkürzung CGI steht für „computer generated imagery“ (computer generierte Bilder) und wird als Sammelbezeichnung für digitale Effekte oder Computeranimationen verwendet, durch die beispielsweise Figuren, Kulissen oder Hintergründe in Real- oder Animationsfilmen von Grund auf neu gestaltet oder verändert werden (siehe auch: Digitalisierung/Digitales Kino).

Während CGI-Effekte in Genres des Phantastischen Films aufgrund der realitätsfernen Darstellungen deutlich als solche erkennbar sind, fügen sie sich mittlerweile nahezu unerkennbar auch in realistische Stoffe ein.

Zu den ersten Filmen, die CGI-Effekte einsetzten, zählen KRIEG DER STERNE (STAR WARS, George Lucas, USA 1977) und TRON (Steven Lisberger, USA 1982). TOY STORY (John Lasseter, USA 1995) war der erste Spielfilm, der vollständig computeranimiert wurde.

## Dokumentarfilm

Im weitesten Sinne bezeichnet der Begriff **non-fiktionale Filme**, die mit Material, das sie in der Realität vorfinden, einen Aspekt der Wirklichkeit abbilden. John Grierson, der den Begriff prägte, verstand darunter den Versuch, mit der Kamera eine wahre, aber dennoch dramatisierte Version des Lebens zu erstellen; er verlangte von Dokumentarfilmer/innen einen schöpferischen Umgang mit der Realität. Im Allgemeinen verbindet sich mit dem Dokumentarfilm ein Anspruch an Authentizität, Wahrheit und einen sozialkritischen Impetus, oft und fälschlicherweise auch an Objektivität. In den letzten Jahren ist der Trend zu beobachten, dass in Mischformen (Doku-Drama, Fake-Doku) dokumentarische und fiktionale Elemente ineinander fließen und sich Genre Grenzen auflösen.

## Drehbuch

Ein Drehbuch ist die Vorlage für einen Film und dient als Grundgerüst für die Vorbereitung einer Filmproduktion sowie die Dreharbeiten. Drehbücher zu fiktionalen Filmen gliedern die Handlung in Szenen und erzählen sie durch Dialoge. In Deutschland enthalten Drehbücher üblicherweise keine Regieanweisungen.

Der Aufbau folgt folgendem Muster:

- Jede Szene wird nummeriert. In der Praxis wird dabei auch von einem „Bild“ gesprochen.
- Eine Szenenüberschrift enthält die Angabe, ob es sich um eine Innenaufnahme („Innen“) oder eine Außenaufnahme („Außen“) handelt, benennt den Schauplatz der Szene und die Handlungszeit „Tag“ oder „Nacht“. Exakte Tageszeiten werden nicht unterschieden.
- Handlungsanweisungen beschreiben, welche Handlungen zu sehen sind und was zu hören ist.
- Dialoge geben den Sprechtext wieder. Auf Schauspielanweisungen wird dabei in der Regel verzichtet. >

Die Drehbuchentwicklung vollzieht sich in mehreren Phasen: Auf ein Exposé, das die Idee des Films sowie die Handlung in Prosaform auf zwei bis vier Seiten zusammenfasst, folgt ein umfangreicheres Treatment, in dem – noch immer prosaisch – bereits Details ausgearbeitet werden. An dieses schließt sich eine erste Rohfassung des Drehbuchs an, die bis zur Endfassung noch mehrere Male überarbeitet wird.

### Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als Drehorte bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwändige Außenkulissen oder Hallen und ermöglichen dem Filmteam eine hohe Kontrolle über Umgebungseinflüsse wie Wetter, Licht und Akustik sowie eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit. Originalschauplätze (englisch: locations) können demgegenüber authentischer wirken. Jedoch werden auch diese Drehorte in der Regel von der Szenenbildabteilung nach Absprache mit den Regisseuren/innen für die Dreharbeiten umgestaltet.

### Fantasyfilm

Wie Science-Fiction- und Horrorfilme zählen Fantasyfilme zum Genre des Phantastischen Films. Fantasy-Geschichten überschreiten bewusst die Grenzen des Alltäglichen und real Möglichen. Sie spielen in oder verweisen auf Alternativwelten, die in der klassischen Form mittelalterlich geprägt sind, und greifen auf okkulte Themen wie Magie oder auf aus Sagen, Mythen und Märchen bekannte Fabel- und Geisterwesen zurück.

Eine bedeutende Rolle in diesem Genre spielen Spezialeffekte, um fantastische Elemente glaubhaft zu veranschaulichen. Die Fortschritte der digitalen Tricktechnik und der Erfolg der Verfilmungen von J.R.R. Tolkiens DER HERR DER RINGE durch Peter Jackson (THE LORD OF THE RINGS, USA, Neuseeland 2001-2003) sowie J.K. Rowlings HARRY POTTER-Serie durch Chris Kolumbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell und David Yates (Großbritannien 2001-2011) verhalfen dem Genre nach einem langen Nischendasein Anfang der 2000er-Jahre zu einer neuen Blüte.

### Farbgestaltung/ Farbgebung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig. Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden. >



Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarzweiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Vi-ragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenin-tensiveren Nachkolorierung. Oft versucht die Farbgestaltung in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und So-zialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättig-ten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeu-gen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

## Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der Filmmusik beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointie-rung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Hand-lung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Sze-nenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequen-zen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- **Realmusik, On-Musik** oder **Source-Musik**: Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (diegetische Musik). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören..
- **Off-Musik** oder **Score-Musik**: eigens für den Film kompo-nierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenom-men wird (nicht-diegetische Musik).

## Franchise

Im US-amerikanischen Wirtschaftswesen regelt das „Franchi-sing“ (deutsch: Lizenzvergabe) das Nutzungsrecht an einer Mar-ke unter Beibehaltung des Namens, etwa einer Restaurantkette. Im Kontext der Medienindustrie hat sich daraus ein Geschäftskon-zept zur Multiplizierung von Gewinnen entwickelt. Das geistige Ei-gentum an Namen, Figuren und Storys einer Filmreihe wird lizen-siert (also unter Gewinnbeteiligung) freigegeben, vor allem für sogenannte Merchandising-Produkte wie Bücher, Spielfiguren, T-Shirts und andere Produkte. Pionier dieser Entwicklung war der Produzent George Lucas mit seiner Filmreihe STAR WARS. Im >

weiteren Sinne bezeichnet Franchise heute „Serienuniversen“, in denen etablierte und neue Figuren in beliebig vielen Filmen, Büchern, Computerspielen, Nachfolgeserien, Fortsetzungen, Remakes oder Spin-offs zusammengeführt werden. Die früher als Urheber genannten Schöpfer/-innen eines Filmkunstwerks, darunter Filmemacher/-innen und Schauspieler/-innen, sind darin jederzeit ersetzbar. Das Verwertungsrecht hingegen obliegt allein dem Franchise-Unternehmen, etwa der Firma Marvel Comics mit ihren Lizenzprodukten Spider-Man oder X-Men. Neben der finanziellen Absicherung risikoreicher Produktionen im Blockbuster-Bereich dient das Franchising vor allem dem Wiedererkennungswert der jeweiligen Marke.

## Genre

Der Literaturwissenschaft entlehnte Begriff wird zur Kategorisierung von Filmen verwendet und bezieht sich auf eingeführte und im Laufe der Zeit gefestigte Erzählmuster, Motive, Handlungsschemata oder zeitliche und räumliche Aspekte. Häufig auftretende Genres sind beispielsweise Komödien, Thriller, Western, Action-, Abenteuer-, Fantasy- oder Science-Fiction-Filme.

Die schematische Zuordnung von Filmen zu festen und bei Filmproduzenten/innen wie beim Filmpublikum bekannten Kategorien wurde bereits ab den 1910er-Jahren zu einem wichtigen Marketinginstrument der Filmindustrie. Zum einen konnten Filme sich bereits in der Produktionsphase an den Erzählmustern und -motiven erfolgreicher Filme anlehnen und in den Filmstudios entstanden auf bestimmte Genres spezialisierte Abteilungen. Zum anderen konnte durch die Genre-Bezeichnung eine spezifische Erwartungshaltung beim Publikum geweckt werden. Genrekonventionen und -regeln sind nicht unveränderlich, sondern entwickeln sich stetig weiter. Nicht zuletzt der gezielte Bruch der Erwartungshaltungen trägt dazu bei, die üblichen Muster, Stereotype und Klischees deutlich zu machen. Eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre ist meist nicht möglich. In der Regel dominieren Mischformen.

Filmgenres (von französisch: genre = Gattung) sind nicht mit Filmgattungen zu verwechseln, die übergeordnete Kategorien bilden und sich im Gegensatz zu Genres vielmehr auf die Form beziehen. Zu Filmgattungen zählen etwa Spielfilme, Dokumentarfilme, Experimentalfilme oder Animationsfilme.

## Horrorfilme

Horrorfilme zählen neben Science-Fiction- und Fantasyfilmen zum Genre des Phantastischen Films und haben ihren Ursprung sowohl im Schauerroman des 19. Jahrhunderts als auch in unheimlichen oder brutalen Bühnenstücken, wie sie etwa im Théâtre du Grand Guignol in Paris aufgeführt wurden. Gemeinsam ist den meisten Horrorfilmen, dass sie von der Konfrontation mit >

dem Unberechenbaren erzählen, das in den normalen Alltag eindringt. Wie beim Thriller spielt die Angst-Lust – das Genießen der Anspannung aus sicherer Distanz – beim Horrorfilm eine besondere Rolle.

Während klassische Horrorfilme wie etwa *NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS* (Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1922) vor allem durch eine atmosphärische Inszenierung oder mythische Monster Grusel erzeugen, setzen ikonische Vertreter des Genres seit den 1960er-Jahren verstärkt auf detailliert gezeigte Gewaltdarstellungen, die das Publikum schockieren sollen.

Das Sub-Genre des Splatterfilms (von englisch: spritzen) bezeichnet besonders blutige Filme, in denen die Zerstörung des menschlichen Körpers in allen Details gezeigt wird. Insbesondere der absichtliche und offensiv zur Schau gestellte Verstoß gegen ethische Normen und die Überschreitung von Grenzen des Erträglichen prägt deren Erzählhaltung. Ein Klassiker des Splatterfilms ist *BLOOD FEAST* von Herschell Gordon Lewis (USA 1963). Mit Ängsten des Erwachsenwerdens, zu denen auch die Auseinandersetzung mit der Sexualität gehört, beschäftigt sich wiederum das Sub-Genre des Teen-Horrorfilms (zum Beispiel *A NIGHTMARE ON ELM STREET* (Wes Craven, USA 1984).

Stilistisch prägend für Horrorfilme sind die Low-Key-Lichtgestaltung, harte Kontraste, der Einsatz von Toneffekten, die Identifikation mit bestimmten Figuren – Täter oder Opfer – durch eine subjektive Kamera sowie die Bedeutung von Effekten, wobei digitale Effekte (visual effects) zunehmend die Arbeit mit Masken und klassische am Set hergestellte Spezialeffekte verdrängen.

*DER EXORZIST* (The Exorcist, William Friedkin, USA 1973) erregte vor allem wegen seiner Spezialeffekte Aufsehen, die noch ohne digitale Verfahren hergestellt wurden und ungeheuer realistisch wirken. Das Gesicht des Mädchens wird zur Fratze: bleich, mit blutunterlaufenen Augen, von offenen Geschwüren übersät. Wenn sie den Mund öffnet, sieht man Zahnstummel und Blut, gelegentlich fährt eine lange, spitze Zunge daraus hervor. Den Kopf kann sie knarrend um 180 Grad drehen und sie spricht mit verschiedenen Geisterstimmen. Eine davon zischt und kreischt Sätze von auch heute noch schockierender Obszönität, umso mehr als Ärzte, Priester, das Kindermädchen und die Mutter davon betroffen sind, also die klassischen Guten. Der Gegensatz zwischen kindlicher Unschuld und äußerster Verdorbenheit macht einen großen Teil des Horrors aus.

## Kameraperspektiven

Die gängigste Kameraperspektive ist die **Normalsicht**. Die Kamera ist auf gleicher Höhe mit dem Geschehen oder in Augenhöhe der Handlungsfiguren positioniert und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung. >

Von einer **Untersicht** spricht man, wenn die Handlung aus einer niedrigen vertikalen Position gefilmt wird. Der Kamerastandpunkt befindet sich unterhalb der Augenhöhe der Akteure/innen. So aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich. Eine extreme Untersicht nennt man **Froschperspektive**.

Die **Aufsicht/Obersicht** lässt Personen hingegen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen.

Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.

Die **Schrägsicht/gekippte Kamera** evoziert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

## Mise-en-scène

Der Begriff beschreibt die Art und Weise, wie das Geschehen in einem Film oder einem Theaterstück dargestellt wird. Im Film findet die Mise-en-scène während der Drehphase statt. Das heißt, Schauplatz und Handlung werden beim Dreh entsprechend der Wirkung, die sie später auf Film erzielen sollen, gestaltet und von der Kamera aufgenommen. Die Inszenierung/Mise-en-scène umfasst die Auswahl und Gestaltung der Drehorte, die Schauspielführung, Lichtgestaltung, Farbgestaltung und Kameraführung (Einstellungsgröße und Perspektive). Auch Drehorte, deren Originalzustand nicht verändert wurde, werden allein schon durch die Aufnahme aus einer bestimmten Kameraperspektive in Szene gesetzt (Cadrage).

## Montage

Mit **Schnitt** oder Montage bezeichnet man die nach narrativen Gesichtspunkten und filmdramaturgischen Wirkungen ausgerichtete Anordnung und Zusammenstellung der einzelnen Bildelemente eines Filmes von der einzelnen Einstellung bis zur Anordnung der verschiedenen Sequenzen.

Die Montage entscheidet maßgeblich über die Wirkung eines Films und bietet theoretisch unendlich viele Möglichkeiten.

Mit Hilfe der Montage lassen sich verschiedene Orte und Räume, Zeit- und Handlungsebenen so miteinander verbinden, dass ein kohärenter Gesamteindruck entsteht. Während das klassische Erzählkino (als Continuity-System oder Hollywood-Grammatik bezeichnet) die Übergänge zwischen den Einstellungen sowie den Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen, den synthetischen Charakter des Films zu betonen. Als „Innere Montage“ wird ein filmisches Darstellungsmittel bezeichnet, in dem Objekte oder Figuren in einer einzigen durchgehenden Einstellung, ohne Schnitt, zueinander in Beziehung gesetzt werden. >

Die Person, die Filmaufnahmen montiert und schneidet, nennt man Cutter oder Film Editor.

### Remake

Als Remake wird die erneute Verfilmung eines bereits veröffentlichten Films bezeichnet. Meist sind wirtschaftliche Interessen die Ursache für die Produktion einer neuen Version, um damit an den Erfolg eines bekannten Werks anzuknüpfen oder durch inhaltliche und ästhetische Modernisierungen oder Veränderungen bereits eingeführte Geschichten einem neuen Publikum zugänglich zu machen. In den seltensten Fällen werden dabei alle Szenen des Originals identisch nachgestellt (wie etwa bei Gus Van Sants PSYCHO (USA 1998), dem Remake des gleichnamigen Hitchcock-Klassikers aus dem Jahr 1960. Im Laufe der Filmgeschichte wurden auch im Zuge von technischen Innovationen, wie dem Übergang vom Stumm- zum Tonfilm, vielzählige Remakes produziert, da sich durch die technischen Neuerungen neue Erzählmöglichkeiten eröffneten.

In den USA werden im Ausland erfolgreiche Filme oft schon nach kurzer Zeit neu verfilmt, da untertitelte Originalfassungen dort nur ein Nischenpublikum finden und im Gegensatz zu Deutschland Synchronisierungen nicht üblich sind.

Als Sonderfilm des Remakes hat sich in den vergangenen Jahren vor allem im Genre der Comicverfilmungen auch der so genannte Reboot („Neustart“) entwickelt, der eine Filmreihe nicht fortsetzt, sondern variantenreich mit ähnlichen Szenen und Figurenkonstellationen noch einmal neu erzählt.

### Science-Fiction-Film

Science Fiction-Filme zählen neben Horror- und Fantasyfilmen zum Genre des Phantastischen Films und spielen entweder in der nahen oder fernen Zukunft. Indem sie mit Hilfe eines futuristischen Settings gesellschaftliche, politische und vor allem wissenschaftlich-technologische Entwicklungen der Gegenwart fortspinnen, überhöhen und zuspitzen und so zur Diskussion stellen können, haben Science-Fiction-Filme traditionell auch ein großes kritisches Potenzial.

Wie Fantasyfilme werden auch Science Fiction-Filme maßgeblich durch den Einsatz von Spezialeffekten geprägt. Was die Erzählung betrifft vermischen sich dabei häufig typische Science Fiction-Motive mit Merkmalen des Horror- oder Actionfilms.

### Sequel

Als Sequel wird die Fortsetzung eines Films bezeichnet. In der Regel sind nicht künstlerische, sondern kommerzielle Interessen ausschlaggebend für die Produktion einer Fortsetzung. Diese muss nicht nahtlos an die Handlung des ersten Teils anschließen, greift aber Figuren aus diesem auf und bezieht sich auf Ereignisse aus diesem. Gegenwärtig lässt sich bei Großproduktionen der >

Trend beobachten, zusätzliche Handlungsstränge bewusst nur anzureißen, um diese im Falle eines Erfolgs in einem Sequel wieder aufnehmen und auf die eingeführte Marke zurückgreifen zu können. Seit ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT II + III (BACK TO THE FUTURE, Robert Zemeckis, USA 1989/1990) werden zudem oft mehrere Sequels gleichzeitig geplant und gedreht.

### Spezialeffekt

Der Sammelbegriff bezeichnet verschiedene Arten von Filmtricks (engl.: Special Effects, auch SFX abgekürzt), mit deren Hilfe Bilder realisiert werden, die sonst wegen zu hoher Kosten oder des Verletzungsrisikos für die Mitwirkenden nicht möglich wären. Manche Tricks erlauben es zudem, die filmische Handlung so zu gestalten, wie sie sich in der Realität niemals abspielen könnte.

Spezialeffekte werden direkt am Drehort erzeugt und gefilmt:

- entweder durch einen Eingriff in das Geschehen vor der Kamera (z.B. Feuer, Explosionen, künstlicher Nebel, Schusswechsel, Modellaufnahmen) oder
- durch film- bzw. computertechnische Effekte (z.B. Mehrfachbelichtungen, Stopptrick).

Spezialeffekte werden oft in Zusammenarbeit mit Stunttechnik und Maske ausgeführt. Im Zuge der Digitalisierung werden klassische Spezialeffekte zunehmend in der Postproduktionsphase am Computer erzeugt und werden somit zu visuellen Effekten.

### Spin-off

(auch: Spin-Off, spin-off, Spinoff)

Der Begriff (vom Englischen *to spin-off*: herausdrehen) stammt aus der US-Unterhaltungsbranche. Gemeint ist der Ableger eines bekannten Spielfilm- oder Serienwerks, unter Weiterverwendung daraus bekannter Figuren und Erzählelemente. Im klassischen Fall bekommt eine besonders beliebte Figur einer Fernsehserie ihre eigene Serie. Die Erfolgserwartung gründet also auf deren Popularität. Ein Beispiel wäre die Dramaserie BETTER CALL SAUL (seit 2015) um einen moralisch zweifelhaften Anwalt, die sich aus der Erfolgsserie BREAKING BAD (2008-2013) entwickelte. Im Kino gelang den Machern der Animationsfilm-Reihe ICH, EINFACH UNVERBESSERLICH mit MINIONS ein Spin-off, das das Einspielergebnis des Originalfilms sogar überbieten konnte. Die Besetzung der Hauptrollen mit denselben Darstellerinnen und Darstellern ist für den kommerziellen Erfolg nicht unbedingt erforderlich, steigert aber den Wiedererkennungseffekt. Da Spin-offs meist auf inhaltliche Kontinuität verzichten und die Erzählperspektive wechseln, besteht zum Ausgangsstoff nur noch eine begrenzte oder gar keine Beziehung mehr. Die begriffliche Abgrenzung von verwandten Formaten wie Fortsetzung (Sequel), Vorgeschichte (Prequel), Remake, Reboot und Franchise ist nicht immer eindeutig.

>

## Szene

Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

## Tongestaltung/ Sound Design

Die Tongestaltung, das so genannte Sound Design, bezeichnet einen Arbeitsschritt während der Postproduktion eines Films und umfasst die kreative Herstellung, Bearbeitung oder Mischung von Geräuschen und Toneffekten. Die Tonebene eines Films hat dabei die Aufgabe:

- zu einer realistischen Wahrnehmung durch so genannte Atmos beizutragen,
- die filmische Realität zu verstärken oder zu überhöhen oder
- Gefühle zu wecken oder als akustisches Symbol Informationen zu vermitteln und damit die Geschichte zu unterstützen.

Töne und Geräusche werden entweder an den Drehorten aufgenommen, künstlich hergestellt oder Geräuscharchiven entnommen. Zu stets wiederkehrenden, augenzwinkernd eingesetzten Sounds zählt zum Beispiel der markante „Wilhelm Scream“.

## Visueller Effekt

In der Postproduktion, meist am Computer, generierte Bildeffekte (engl.: Visual Effects, auch VFX abgekürzt). Dabei kann es sich um die Bearbeitung von real gedrehtem Filmmaterial oder um komplett digital erzeugte Szenen handeln (CGI – Computer-generated imagery). Mittlerweile können Lebewesen, Gebäude oder Landschaften so wirklichkeitsgetreu nachgebildet werden, dass oft mit bloßem Auge nicht mehr zu erkennen ist, welche Teile des Filmbildes am Computer erzeugt worden sind und welche nicht.

## Vorspann/ Abspann

Im Vor- und Abspann eines Films (englisch: opening credits/closing credits) werden die an der Produktion beteiligten Personen aus Stab und Besetzung sowie Produktionsgesellschaften und Verleiher in einer gegebenenfalls auch vertraglich festgelegten Reihenfolge, Dauer und Schriftgröße namentlich genannt.

Gelegentlich beschränken sich Filme nicht nur auf eine Einblendung der Namen der wichtigsten Beteiligten zu Beginn des Films, sondern setzen aufwändig gestaltete Vorspanne (englisch: title sequence) als dramaturgische Mittel ein. Seit Mitte der 1990er-Jahre verzichten viele Blockbuster andererseits bewusst auf einen Vorspann und bisweilen sogar auf eine Einblendung >

Filmglossar (12/12)

des Filmtitels, um eine größere dramaturgische Dynamik zu entfalten. In Komödien wird der Abspann manchmal genutzt, um Versprecher und misslungene Szenen („bloops“ beziehungsweise „outtakes“) zu zeigen.



Links und Literatur zum Thema (1/2)

## Links und Literatur zum Thema

➤ National Film registry:  
Film Essay "KING KONG"

<https://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/king%20kong.pdf>

➤ WDR: 02.03.1933 – Uraufführung des Filmes "KING KONG"

<https://www1.wdr.de/radio/wdr5/sendungen/zeitzeichen/kingkong100.html>

➤ SPON: 75 Jahre "KING KONG" (Artikel von 2008)

<https://www.spiegel.de/geschichte/75-jahre-king-kong-a-946670.html>

➤ Telepolis: Alter Affe Angst – Die Kulturgeschichte des Riesenaffen und der weißen Frau

<https://www.telepolis.de/features/Alter-Affe-Angst-3404032.html>

➤ Filmzentrale.com: "KING KONG": Ein Klassiker und seine Deutungsgeschichte

<http://www.filmzentrale.com/rezis/kingkongjd.htm>

➤ Freitag.de: Kong, und wie er die Welt sah

<https://www.freitag.de/autoren/georg-seesslen/kong-und-wie-er-die-welt-sah>

➤ Archive.org: Artikel von Willis O'Brien über die Dreharbeiten zu "KING KONG" (engl.)

<http://archive.org/details/internationalphoto5holl/page/n219/mode/2up?view=theater&q=Willis+O%E2%80%99Brien>

➤ Imdb.com: GODZILLA, KING OF THE MONSTERS!

[https://www.imdb.com/title/tt0047034/?ref\\_=ttspec\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt0047034/?ref_=ttspec_ov_i)

➤ Schnittberichte.de: Vergleich der japanischen und deutschen Schnittfassungen

<https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=1711>

➤ bpb.de: Hintergrund aktuell: Atombombenabwürfe über Hiroshima und Nagasaki

<https://www.bpb.de/kurz-knapp/hintergrund-aktuell/313622/vor-75-jahren-atombombenabwuerfe-ueber-hiroshima-und-nagasaki/>

➤ APuZ „1945“: das Leid der Eigenen – 1945 in der japanischen Erinnerungskultur

<https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/303641/das-leid-der-eigenen/>

➤ APuZ „Ende des Atomszeitalter?": Popularität der Apokalypse – Zur Nuklearangst seit 1945

<https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/59696/popularitaet-der-apokalypse-zur-nuklearangst-seit-1945/>

➤ Youtube: Original-US-Kinotrailer

<https://www.youtube.com/watch?v=GuV-Vb1P1SU>

➤ Criterion: Essay: GODZILLA: Poetry after the A-Bomb

<https://www.criterion.com/current/posts/2127-godzilla-poetry-after-the-a-bomb>

➤ Webseite des Regisseurs (engl.)

<https://www.timburton.com/>

➤ BBC: Tim Burton: „I've never made a scary movie" (Interview von 2012, engl.)

<https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-19923076>

➤ Arte, tv/Blow up:

Tim Burton in 10 Minuten (Video)

<https://www.youtube.com/watch?v=hmiukySWi4>

➤ Pixar: Kurzvideos zur Entwicklung des Films (engl.)

<https://www.pixar.com/feature-films/monsters-inc>

➤ KinderFilmWelt: Filmbesprechung

<https://www.kinderfilmwelt.de/filmpool/film/die-monster-ag/>

➤ Überblick der VoD-Anbieter

<https://www.werstreamt.es/film/details/48935/die-monster-ag/?>

➤ Eduflat: DIE MONSTER AG

<https://www.edufat.de/Die-Monster-AG/stream/unterrichtsfilm-lehrfilm-schulfilm/84420>

Links und Literatur zum Thema (2/2)

## Mehr zum Thema auf kinfenster.de

➤ DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

(Filmbesprechung vom 09.03.2017)

<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/die-schoene-und-das-biest-nik/>

➤ Androiden, Cyborgs und Roboter – Künstliche Menschen im Film

(Hintergrundartikel vom 12.12.2006)

[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf9807/kinofilmgeschichte\\_vii\\_androiden\\_cyborgs\\_roboter/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf9807/kinofilmgeschichte_vii_androiden_cyborgs_roboter/)

➤ Vom Horror zur Mystery

(Hintergrundartikel vom 01.01.2001)

[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0101/vom\\_horror\\_zur\\_mystery/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0101/vom_horror_zur_mystery/)

➤ MONSTERSINFONIE

(Filmbesprechung vom 16.10.2018)

<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-kurzfilme-fuer-kinder/dossier-kurzfilme-fuer-kinder-monstersinfonie-film/>

➤ MOLLY MONSTER – DER KINOFILM

(Filmbesprechung vom 07.09.2016)

<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/molly-monster-nik/>

➤ SUPER 8

(Filmbesprechung vom 03.08.2011)

[https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/super-8-film/](https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/super-8-film/)

➤ WO DIE WILDEN KERLE WOHNEN

(Filmbesprechung vom 17.11.2009)

[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0912/wo\\_die\\_wilden\\_kerle\\_wohnen\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0912/wo_die_wilden_kerle_wohnen_film/)

➤ MONSTERS VS. ALIENS

(Filmbesprechung vom 31.03.2009)

[https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/monsters\\_vs.aliens\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/monsters_vs.aliens_film/)

➤ Zwischen Eskapismus und Realismus

(Hintergrundartikel vom 23.4.2021)

<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-125-jahre-kino/dossier-125-jahre-kino-hg2-eskapismus-und-realismus/>

➤ Affen im Film – Filme über Affen

(Hintergrundartikel vom 7.5.2013)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1305/affen-im-film-filme-ueber-affen/>

➤ PLANET DER AFFEN: PREVOLUTION

(Filmbesprechung vom 10.08.2011)

[https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/planet-der-affen-prevolution-film/](https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/planet-der-affen-prevolution-film/)

➤ Animation im Realfilm

(Hintergrundartikel vom 23.6.2011)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1107-08/animation-im-realfilm/>

➤ HIROSHIMA, MON AMOUR

(Filmbesprechung vom 18.01.2021)

<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-nouvelle-vague/dossier-nouvelle-vague-hiroshima-mon-amour-film/>

➤ Die Dämonen der Schlachten –

Das Kriegstrauma als Thema des Kinos

(Hintergrund vom 27.10.2008)

[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0811/die-daemonen\\_der\\_schlachten\\_das\\_kriegstrauma\\_als\\_thema\\_des\\_kinos/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0811/die-daemonen_der_schlachten_das_kriegstrauma_als_thema_des_kinos/)

➤ Das Atom im Film

(Hintergrund vom 27.04.2011)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1105/das-atom-im-film/>

➤ FRANKENWEENIE

(Filmbesprechung vom 22.01.2013)

[https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/frankenweenie-film/](https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/frankenweenie-film/)

➤ NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

(Filmbesprechung vom 19.12.2020)

<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/nightmare-before-christmas-film/>

➤ DIE MONSTER UNI

(Filmbesprechung vom 20.06.2013)

[https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/die-monster-uni-film/](https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/die-monster-uni-film/)

➤ Bewegte Fantasie – der Animationsfilm zwischen Kunst und Kommerz

(Hintergrundtext vom 26.11.2008)

[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0812/bewegte\\_fantasie\\_der\\_animationsfilm\\_zwischen\\_kunst\\_und\\_kommerz/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0812/bewegte_fantasie_der_animationsfilm_zwischen_kunst_und_kommerz/)

➤ Die Große Illusion – Kino und

Computer (Kinofilmgeschichte-

text vom 21.09.2006)

[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0107\\_8/kinofilmgeschichte\\_die\\_grosse\\_illusion\\_kino\\_und\\_computer/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0107_8/kinofilmgeschichte_die_grosse_illusion_kino_und_computer/)

## IMPRESSUM

**kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.**

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb  
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)  
Adenauerallee 86, 53115 Bonn  
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0  
info@bpb.de

**Redaktionelle Umsetzung:**

Redaktion kinofenster.de  
Raufeld Medien GmbH  
Paul-Lincke-Ufer 42-43, 10999 Berlin  
Tel. 030-695 665 0  
info@raufeld.de

**Projektleitung:** Dr. Sabine Schouten

**Geschäftsführer:** Andrea Glock, Simone Kasik,  
Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,  
Dr. Sabine Schouten,  
Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

**Redaktionsleitung:**

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für politische Bildung), Kirsten Taylor (raufeld)

**Redaktionsteam:**

Philipp Bühler, Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge, Dominique Ott-Despoix (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)

[info@kinofenster.de](mailto:info@kinofenster.de)

**Autor/-innen:** Philipp Bühler (Einführung „Monsterfilme“), Stefan Stiletto (Hintergrundtext „Monsterfilme für Kinder und Jugendliche“ und Aufgabe 4), Jörn Hetebrügge (Filmbesprechung KING KONG UND DIE WEISSE FRAU), Dominique Ott-Despoix (Filmbesprechung GODZILLA), Christian Horn (Filmbesprechung EDWARD MIT DEN SCHERENHÄNDEN), Antje Knapp (Filmbesprechung DIE MONSTER AG) Ronald Ehlert-Klein (Aufgabe 1 und Anregungen für die außerschulische Filmarbeit), Dr. Elisabeth Bracker da Ponte (Aufgabe 2), Daniel Beschareti (Aufgabe 3)

**Layout:** Nadine Raasch

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2023